

SUPER GAMEPOWER

Conheça os Pokémon que vão pintar em 2000!

www.sgp.com.br

Donkey Kong 64

Detonado com todas as bananas, fadas, coroas, bananas medals e 261 fotos

Gran Turismo 2

Como pegar a super licença e os melhores carros para cada pista

Virtual On

Os melhores ataques da luta de robôs do Dreamcast

A ONDA POCKET:

Street Fighter Alpha (GB)
Konami Collection (GB)
SNK vs. Capcom (Neo Geo)

PlayStation

PARASITE EVE II

RPG e ação na dose certa



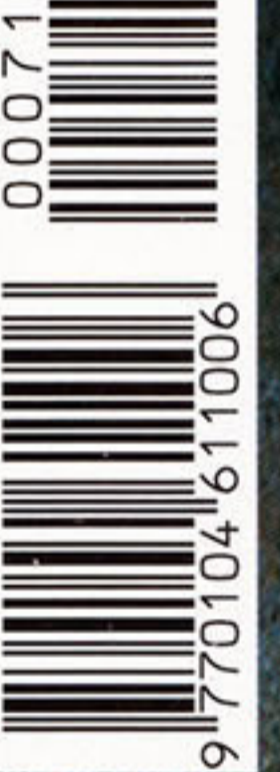
Nº 71
R\$ 4,00



518 DICAS
PARA 45 JOGOS

6642

ISSN 0104-611X



Disney's TARZAN™

DA SELVA AFRICANA DIRETO PARA O SEU NINTENDO 64!



3x R\$ 53,00

O homem-macaco vai dominar o Nintendo 64 em uma aventura 3D baseada no longa-metragem de animação dos Estúdios Disney. Como no filme, a aventura se passa no coração da selva africana. A tarefa de Tarzan é proteger sua família de macacos contra perigosos inimigos como o leopardo Sabor e o caçador Clayton.

Os jogadores devem dominar a arte de balançar em cipós e surfar em árvores em 15 fases de pura ação, ao mesmo tempo em que acompanham o frágil menino Tarzan crescer e se transformar no imponente rei das selvas.

- Quatro personagens selecionáveis: Tarzan, Terk, Jane e Tantor!
- 15 fases enormes, que seguem a linha de história do filme!

MARIO PARTY 2



3x R\$ 56,33

SUPER SMASH BROS



3x R\$ 56,33

INTERNATIONAL
STAR SOCCER 98



3x R\$ 43,00

CASTLEVANIA 64



3x R\$ 49,67

QUAKE 2



3x R\$ 46,33

BANJO-KAZOOIE



3x R\$ 43,00

WWF ATTITUDE



3x R\$ 49,67

YOSHI'S STORY



3x R\$ 43,00

WAVE RACE



3x R\$ 43,00

TOY STORY 2



3x R\$ 56,33

FIFA 99



3x R\$ 43,00

COMMAND
& CONQUER



3x R\$ 43,00

STAR WARS: RACER

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



3x R\$ 56,33

SUPER MARIO 64



3x R\$ 49,67

1080°
SNOWBOARDING



3x R\$ 43,00



CARTUCHO DE
EXPANSÃO
3x R\$: 26,33

CARTUCHO DE
MEMÓRIA
3x R\$: 16,33



CONTROLLER N64
3x R\$: 23,00



RUMBLE PAK
3x R\$: 16,33



RAYMAN 2



3x R\$ 56,33

DONKEY KONG 64



3x R\$ 73,00

POKÉMON SNAP



3x R\$ 56,33

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



3x R\$ 83,00

GRÁTIS 01 GAME:
SUPER MARIO WORLD

ALL STAR TENNIS 99



3x R\$ 49,67

MARIO PARTY



3x R\$ 46,33

SHADOWMAN



3x R\$ 49,67

MARIO PAINT



3x R\$ 19,67

INTERNATIONAL STAR SOCCER



3x R\$ 23,00

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO



3x R\$ 56,33

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



3x R\$ 49,67

MARIO KART 64



3x R\$ 43,00

SUPER GAME BOY

PARA VOCÊ JOGAR POKÉMON E TODOS OS CARTUCHOS DO G. BOY NO SEU SNES!



3x R\$ 16,33

JET FORCE GEMINI



3x R\$ 53,00



POKÉMON AMARELO



3x R\$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R\$ 36,33

INCLUI FUNCAO RUMBLE

FIFA 2000



3x R\$ 33,00

TARZAN



3x R\$ 33,00



POKÉMON



WARIO LAND



3x R\$ 13,00



POKÉMON AZUL



3x R\$ 33,00

POKÉMON VERMELHO



3x R\$ 33,00

TUROK 2



3x R\$ 29,66

TETRIS DX



3x R\$ 19,66

TETRIS



3x R\$ 13,00

QUEST FOR CAMELOT



3x R\$ 19,66

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(0**11) 7266-7777

E RECEBA EM CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET:
www.dshop.com

Preços válidos até 29/02/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso.

* Exclui o cartucho - Super Mario Bros. Deluxe -



SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Saiba quais jogos de Pokémon vão ser lançados

10

PRÉ-ESTRÉIA

A Rare prepara a segunda versão de Banjo

12

ESPORTE TOTAL

As pistas e carros de Gran Turismo 2

38

DETONADOS

A epopéia de Donkey Kong 64 em 14 páginas

50

FLASHBACK

O clássico International SuperStar Soccer

64



BATALHA DE ROBÔS

Um show de combate em dos homens de lata em Virtual On, para o Dreamcast (página 18)

BANANAS PRA GALERA

Bananas, medais, coroas, tudo que você precisa saber para chegar ao fim de Donkey Kong 64, a partir da página 50



A AÇÃO DOS PARASITAS

Aya Brea, a gata da capa, está

em Parasite Eve II, game que mistura ação e RPG no PlayStation (página 24)



OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

DREAMCAST				
Expendable	46	Gran Turismo 2	42	
Hydro Thunder	46	Street Fighter EX 2 Plus	42	
Shen Mue	47	GAMEBOY COLOR		
Toy Comander	46	R-Type DX	44	
Trickstyle	47	PC		
Zombie Revenge	42	Unreal Tournament	45	
NINTENDO 64				
Harvest Moon	44	SNES		
Knockout Kings 2000	47	International S. Star Soccer	64	
Ready 2 Rumble	46	International S. S. S. Deluxe	64	
Paperboy 64	47	GAMESHARK		
Vigilante 8:second offence	44	P.STATION		
PLAYSTATION				
007 Tomorrow Nerver	44	Gran Turismo 2	48	
Dies	44	Parasite Eve 2	49	
Donkey Kong 64	42	Street Fighter EX 2 Plus	48	
Fighting Force 2	46	NINTENDO 64		
Final Fantasy Anthology	47	Harvest Moon	48	



PORRADA PORTÁTIL

Street Fighter Alpha está nas telas do Game Boy Color. Página 33

JOGOS DESTA EDIÇÃO

DREAMCAST

D2 20	
Legacy of Kain: Soul Reaver	17
Rayman 2	17
Residente Evil: Code Veronica	13
Roadster	14
Seaman: Forbidden Pet	16
Virtua Striker	40
Virtual On	18
Zombie Revenge	21

NINTENDO 64

Banjo-Tooie	12
Castlevania: Legacy of Darkness	22
Custom Robo 64	15
Harvest Moon	22
Hydro Thunder	16
Roadster	41

PLAYSTATION

40 Winks	28
Battle Tanx	17

Dragon Valor	32
Eagle One	16
Gran Turismo 2	38
Guitar Freaks Append 2nd Mix	15
Megaman 5	27
Parasite Eve II	24
Roadster	14
Runabout 2	41
Street Fighter EX 2 Plus	26
Strider 2	14
Tomba 2	28
Vagrant Story 1	4

PLAYSTATION 2

Drum Mania	15
Kessen	15

GAMEBOY COLOR

Street Fighter Alpha	33
Konami Collection	34
Neo Geo Pocket	35

PC

Diablo II	16
Quake III	36
Unreal Tournament	37

SGP cartas



Os parasitas estão em alta. Não só porque *Parasite Eve II*, o jogo da capa desta edição, está rolando nos drives de PlayStation mundo afora. Mas também porque os parasitas de verdade estão à solta, sugando o trabalho da galera que gasta suor e talento. Na SGP, só os parasitas do *PE II* são bem-vindos (e, aliás, que delícia de "parasita" essa Aya Brea!). Por isso, sem parasitismo, o negão Lord Mathias suou um bocado para produzir um Detonado de arrepiar de *Donkey Kong 64*, o mais longo e trabalhoso game de ação para Nintendo 64. Valeu a pena. O resultado está em 14 páginas da matéria e mais uma no *SGP Dicas*. Por falar em suor e calor, o ano começa mesmo muito quente. *Gran Turismo 2* reforça a qualidade do antecessor e prova que, em se tratando de games de corrida, não tem pra ninguém. Dá pra conferir os melhores carros para cada pista na matéria e, de quebra, pegar umas dicas na seção. Os sonhadores do Dreamcast têm um joguço em mãos: *Virtual On*, batalha de robôs que vai empolgar a galera. Quem é chegado num monstrinho pode conferir no Circuito Aberto o que os novos *Pokémon* vão aprontar durante o ano de 2000. E, se você gosta de luta e de consoles portáteis, essa combinação também tem boas novidades. Confirmam. E dêem um corte seco no parasitismo.



OS GAMES DO MOMENTO

OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Donkey Kong 64	Nintendo 64	ação
2 Pokémon Stadium	Nintendo 64	ação
3 Resident Evil 2	Nintendo 64	ação
4 Pokémon Snap	Nintendo 64	ação
5 Arm Men 3D	Nintendo 64	ação
6 Gran Turismo 2	P.Station	esporte
7 Road Rash 64	Nintendo 64	ação
8 Soul Calibur	Dreamcast	luta
9 Tomb Raider IV	P.Station	ação
10 007 Tomorrow Never Dies	P.Station	ação

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Parasite Eve II	P.Station	RPG
2 Donkey Kong 64	Nintendo 64	ação
3 Gran Turismo 2	P.Station	esporte
4 Virtua On	Dreamcast	luta
5 Street Fighter EX2 Plus	P.Station	luta
6 SNK VS Capcom	Neo Geo Pocket	estratégia
7 Street Fighter Alpha	Game Boy Color	luta
8 Tomb Raider IV	P.Station	ação
9 NBA 2K	Dreamcast	esporte
10 Virtus Striker 2000	Dreamcast	esporte

Fontes: em São Paulo, Tilts (0XX11) 5583-3468, Game Over (0xx11) 875-0146, JCB Games (0XX11) 6192-7163; em São José dos Campos, Bits e Games (0XX12) 337-2030; em Salvador, Só Games (0XX71) 240-6353; em Goiânia, Bomber Video (0XX62) 218-1917

Arte no Envelope

Ano novo, muitos desenhos novos. E foi saudando o ano 2000 que o carioca Anderson Quespaner, de Itaboraí, conquistou toda a redação (principalmente o Chefe)



Lara fica bem em qualquer pose. O Antônio Cordeiro, do Rio de Janeiro, RJ, sabe disso



O Sonic psicodélico é obra do José Vanz, de Curitiba, PR

Os mascotes da Nintendo estão prontos para encarar o ano 2000. O desenho vencedor é do Anderson Quespaner, de Itaboraí, RJ



PREMIADO



O Eduardo Lopes, de São Paulo, SP, caprichou no traço para desenhar as gatinhas japonesas



O Papai Noel do Ronaldo Mandu, de Barroso, MG, chegou um pouquinho atrasado

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



A Tereza Monteiro, de Uberlândia, SP, colocou Turok numa baita enrascada



Ash e Pikachu são as estrelas do desenho do Alex Machado, de Jaguaruana, CE



O Homem Aranha todo enrolado no desenho do Alex S., de Sete Lagoas, MG



Conan depois da batalha. O traço é do Sérgio de Matos, de Ribeirão Preto, SP



O Chefe com escolta de primeira linha. O desenho é do Valmir Viana, de Salvador, BA



Não consigo encontrar a Seed Ship e nem a pedra Shadow em Shumi Village, em Final Fantasy VIII. Por favor, ajudem!

Felipe Franca
felipefranca@aol.com.br

MK: Felipe, o Speed Ship fica perto da casa de Edea (uma casa com um farol). Quando encontrar a casa, siga para nordeste. Já a pedra Shadow, fica no térreo da Vila. É uma ruína de coluna.

Como faço para evoluir minha cidade tão rápido quanto faz o computador em Age of Empires?

Marcelo Pereira
www.jocker@uol.com.br

BG: o negócio é obter muitos recursos naturais. Tenha fazendas e barcos de pesca.

É verdade que vai sair o filme Final Fantasy? Que dia será lançado Final Fantasy IX?

Alessandro Katsumi
alekatsumi@sol.com.br

MK: o filme Final Fantasy está em produção. Tudo será feito em computação gráfica e o lançamento está previsto para 2001. Já o Final Fantasy IX, é um mistério. Nada foi anunciado, há apenas rumores.

O PlayStation 2 poderá rodar os jogos do PlayStation? Vai existir Memory Card no novo console?

F. P. Vieira
dpaulavieira@srnet.com.br

BG: sim, os jogos do P.Station vão rodar no P.Station 2. O Memory Card terá 8MB.

Links da Hora

Abobrinha
www.professional.com.br/abobrinha
Nada de palavras neste site. O humor rola só em gráficos animados e cartuns. Além das novidades, tem arquivo com as piadas passadas.

Theogames
www.theogames.com.br
Notícias, análises de jogos para PC, dicas e muitos arquivos para download.

Disney Brasil
www.disney.com.br
Informações sobre os personagens Disney, jogos e brincadeiras. Tem também um guia para tudo que rola de Disney na TV, incluindo o Disney Club e o Disney Weekend, do canal da Disney.

HOT NEWS

INTERNET DE GRAÇA

Acesso grátis à Internet já é comum nos Estados Unidos. No Brasil, a onda começou em dezembro, quando o banco Bradesco decidiu oferecer acesso gratuito a seus correntistas. Agora, a IG, Internet Grátis, promete conquistar 1 milhão de usuários oferecendo acesso ilimitado à rede de graça. A iniciativa deixou os provedores de cabelo em pé. No primeiro dia de cadastramento, mais de 8 mil pessoas fizeram a inscrição no serviço. De acordo com Aleksandar Mandic, diretor de operações do portal, a idéia é ser uma espécie de quebra-galho, um segundo provedor para quem já paga acesso.

PULSEIRA DEDO-DURO

O brasileiro Renato de Souza Flor foi preso nos Estados Unidos pelo FBI depois de divulgar uma ameaça de bomba num chat da AOL. Já em prisão domiciliar, o brasileiro usa uma pulseira eletrônica que emite sinais caso ele saia de casa. O governo brasileiro estuda usar o mesmo tipo de pulseira para vigiar pessoas que cumprem pena em liberdade vigiada.

BILL GAMES



A Internet, todo mundo sabe, é a grande vedete dos tempos atuais. Informação, negócios, comunicação pessoal e empresarial, tudo parece girar em torno da rede. Muita gente anda despendendo muito tempo para pensar o que fazer na Internet. A **SGP**, como não poderia deixar de ser, também. Como a interatividade é um dos maiores segredos do sucesso na Web, não faria sentido que pensássemos sozinhos sobre o que fazer para inovar em nosso site. Por isso a pergunta deste mês vem acompanhada de um convite: escrevam pra gente dizendo o que vocês gostariam de ver no site da **SGP**. Além das sugestões, que vocês devem enviar para o endereço supergp@uol.com.br, o Bill aqui também quer saber algo a respeito das preferências da galera. O que tem mais importância para quem consulta o site: os arquivos de dicas; as notícias e informações sobre jogos e software houses; ou as áreas interativas, como fóruns? Participe da pesquisa e mande seu e-mail!

SGP cartas

ANIMAL

E aí, galera da SGP? Nós da equipe Mega Games gostaríamos que vocês publicassem nosso recorde no jogo Crash Team Racing. Terminamos o jogo com 101% e todas as Relics de Platina. Vimos o segundo final de CTR, que é o melhor de todos os jogos da série, e ainda pegamos os secretos N.Trophy e Nitros Oxide. Aí vão duas dicas: o melhor jogador para se dar bem contra os dois corredores secretos é o Tiny. Para dar um superturbo, derrape um segundo antes de pegar o turbo. Não solte o botão R1, que faz você derrapar, e espere a barra que fica em baixo da barra de velocidade ficar vermelha. Aperte L1 e solte o R1 para aproveitar o turbo durante muito mais tempo.

Equipe Mega Games
São Paulo, SP



AKIRA E AGORA

Pouca gente pisou no tomate na edição passada. Mesmo com a Marjô implorando para fazer a matéria do Donkey Kong 64, o Chefe resolveu passar o trabalho para o Lord. O cara ficou todo empolgado ao ver aquele monte de macacos e acabou errando o nome do rinoceronte, que não é Razor, mas Rhino. Na matéria sobre Seven Kingdoms II, para PC, o endereço correto na Internet é www.brasoft.com. A galera escorregou ainda na dica para 3XTreme. O código certo para ter acesso a todas as pistas de Freestyle é TRIXXY e não TRIXXY.

Responde SGP

Estou jogando a versão americana de Final Fantasy VIII e não consigo pegar as GFs Tomberis e Sabotender. Já lutei com os dois Tomberis e já tentei usar de tudo para derrotar o cacto gigante. O que devo fazer?

Maurício Messos
Maceió, AL

MK: você deve estar contando errado. Em vez de 2, devem ser 20 Tomberis. Você tem de encarar todos eles, não vale fugir.

É a primeira vez que escrevo para vocês. Queria saber se o Dreamcast é capaz de ler DVD?

Reginaldo Almeida
Prata, MG

LM: o Dreamcast, ao contrário do que vai rolar com o P.Station 2, não lê DVD, só CD e GD, o giga drive, capaz de armazenar até 1GB.

Tenho uma curiosidade sobre Final Fantasy VIII. Quando estava jogando cartas, ganhei a carta da GF Mini Mog, uma espécie de gato com asas. Onde posso encontrar essa Guardian Force?

Leandro Santos
Cotia, SP

MK: a Mini Mog é só uma carta, não é Guardian Force.

Não consigo passar da primeira fase de Tomb Raider 4. Chego numa parte em que há uma bifurcação. Escolhi o caminho da direita e cheguei a uma sala com uma piscina, um cipó e um caminho na parede. Como passo lá?

Luciano Couto Paes
São José do Rio Pardo, SP

CC: pule no cipó e segure o botão X para agarrar. Depois, use o botão R2 para balançar e, quando estiver perto da plataforma, solte com X.

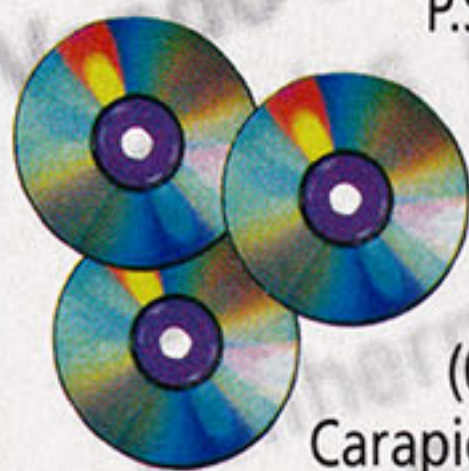
CLASSIFICADOS

Compro um **P.Station** com dois controles, um Memory Card e seis CDs. Tratar com Julio (0XX11)7392-2549, Jundiá, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles e dois cartuchos ou **troco** por um **P.Station**. Tratar com Vinicius, (0XX33) 341-1053, Manhumirim, MG.

Vendo um **Mega Drive III** com um controle e um cartucho. R\$ 190. Tratar com Gustavo, (0XX11) 7392-3862, Jundiá, SP.

Troco um **Nintendo 64** por um **P.Station**. **Vendo** um



Snes com dois controles e quatro cartuchos. R\$ 150. Tratar com Rogério, (0XX11) 7288-2636, Carapicuíba, SP.

Vendo um **Neo Geo CD** com quatro CDs e dois controles. R\$ 300. Ou **troco** por um **P.Station**. Tratar com Alexandre, (0XX11) 5971-8369, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles e três cartuchos. R\$ 380. Tratar com Ricardo, (0XX43) 722-1816, Jacarezinho, PR.

Vendo um **Saturn** com seis CDs e dois controles. R\$ 350. Ou **troco** por um **Game Boy Pocket** com cabo link e os três cartuchos Pokémon. Tratar com Bruno, (0XX11) 3901-0388, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles, um Memory Card, um cartucho de expansão de memória RAM e um adaptador para cartuchos japoneses. R\$ 320. Tratar com Fernando, (0XX11) 6485-6160, Guarulhos, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois

BRONCA

Galera da SGP. Quero dizer que acho um absurdo o Mr. Bill Games ficar perguntando em sua coluna se os games tornam os jogadores violentos. Vocês aí já mataram alguém? É claro que não! Não é certo acusar os games por causa de uns malucos que saem por aí matando inocentes. Pensando assim, o que dizer da violência nos estádios e as mortes causadas por torcedores? Será que o futebol transforma as pessoas em assassinos? Por que o Japão, que é o centro mundial dos games, tem um dos menores índices de criminalidade do mundo? Essa besteira de influência de filmes, games e quadrinhos etc. é coisa da mídia sensacionalista, interessada em ganhar em cima de assuntos sem o menor cabimento. Só sabem falar de assassinatos, chacinas, rebeliões, tráfico de drogas etc. Vou parar por aqui, pois está na hora de detonar um supergame. Até a próxima, mestres dos games!

Pedro Fuentes Ferreira
Franca, SP

Indignados amigos da SGP. Pelo menos imagino que devem estar, assim como eu, frente à decisão da justiça de proibir os jogos violentos. Essa juíza me fez sentir vergonha de ser mineiro. Se os jogos são ou não são adequados, cabe ao consumidor que está pagando, caro, pelo produto decidir. A proibição estimulará o contrabando e a pirataria, causando prejuízos e problemas ainda maiores. Se os jogos são ou foram responsáveis por algum ato de violência, como o massacre do shopping, o que dizer de programas de TV como o do Ratinho, Alborghetti, Tiazinha, Gugu e grupos de pagode em geral que invadem diariamente nossas casas? Seriam eles também responsáveis por toda a barbárie social como o caso da favela Naval, do índio Pataxó? A cor vermelha da carta foi de vergonha.

Gésner Ferreira
Curitiba, PR

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

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970



controles e um cartucho.
R\$ 290. Ou **troco** por
um **P.Station** com dois
controles e dois CDs.
Tratar com Danilo,
(0XX11) 4990-5608,

São Paulo, SP.

Troco um **SNes** com dois controles e um
cartucho por um **P.Station**, Nintendo 64
ou Neo Geo CD. Tratar com Adriano,
(0XX11) 5872-1193, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com dois controles e
quatro cartuchos. R\$ 80. Tratar com
Rodrigo (0XX11) 810-2635, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive III** com um
controle e um cartucho. R\$ 50. **Vendo**
também **cartuchos** para mega Drive.
R\$10 a R\$15. Tratar com Thiago, (0XX71)
353-3250, Salvador, BA.

Vendo um **P.Station** com 21 CDs e uma

pistola. R\$ 350. Tratar com Felipe,
(0XX11) 6671-1034, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com dois controles e 17
cartuchos. R\$ 220. Ou **troco** por um
Nintendo 64 com um controle e um
cartucho. Tratar com Valdemir, (0XX11)
6642-6040, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive**
com um controle e dois
cartuchos. R\$ 100.



Vendo também dois
controles originais do
SNes e cinco cartuchos para o
console. R\$ 105. Tratar com
Alexandre, (0XX11) 6642-6040,
São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois
controles, um cartucho e um Memory
Card. R\$ 280. Tratar com Diego, (0XX11)
6341-8081, São Paulo, SP.

JOGOS USADOS

Temos uma central de atendimento
para compra, troca e venda de
jogos usados

LANÇAMENTOS

Completa e atualizada
linha de
lançamentos
de games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Conheça também nossa
Assistência Técnica
especializada em todas
as linhas de consoles.



games & arcades

(0xx11)6959-1157

CIRCUITO ABERTO

MONSTRINHOS SEM PARAR!

Pokémon é mania internacional. E a Nintendo quer que a mania dure por muito tempo. Por isso, ainda neste ano pelo menos três novos jogos dos monstrinhos vão chegar às prateleiras. Mais uma vez, tudo foi planejado com cuidado e não faltou tecnologia para a próxima geração Pokémon

POKÉMON STADIUM* (NINTENDO 64)

Pokémon Stadium será grande! Não só em tamanho, mas, principalmente, em impacto. O jogo não terá coleta de itens nem evolução como no Game Boy. O lance aqui é luta, pura batalha. Todos os 150 monstros dos **Pokémon Vermelho, Azul e Amarelo** (Mew não vem com o cartucho, mas pode ser carregado) estarão disponíveis

no cart. Nada será de graça, entretanto. Os Pokémon pré-

carregados no cartucho do Nintendo 64 poderão apenas ser alugados. Para não gastar dinheiro, você deve carregar os monstros que conseguiu nos jogos de Game Boy, que, sob seu treinamento, evoluíram. Isso será possível graças a um adaptador, que será lançado com o game. Ele vai permitir que você importe seus Pokémon para o cartucho de Nintendo 64 e, depois das batalhas, volte a armazená-los no Game Boy. Além disso, tarefas antes executadas no portátil,

como trocar monstros, organizar as caixas para armazená-los e encontrar detalhes sobre ataques, poderão ser feitas no Nintendo 64 com mais facilidade. Há dois modos: Single Player e Multiplayer. Como em **Mario Party**, há muitos minigames, independentes das batalhas, que poderão ser jogados a qualquer hora.



* Pokémon Stadium 2 no Japão

POKÉMON TRADING CARD (GAME BOY COLOR)

O jogo de cartas do Pokémon já foi banido da maioria das salas de aula americanas. Para desespero de muita gente, a Nintendo transformou o jogo de cartas num cart para Game Boy. Com cartas, o jogo funciona como Magic: The Gathering: cada jogador tem de juntar um grupo de cartas com monstros, unidades de energia e poções para participar de batalhas. No jogo digital, o lance é encontrar as **Legendary Cards**, derrotando os Grand Masters.

Também será preciso trocar cartas com amigos, através do link infra-vermelho do Game Boy. Sempre que dois Game Boy se encontrarem, os dois jogadores ganharão cartas únicas, exclusivas.



Acima, o mapa da ilha em que você deverá encontrar as **Legendary Cards**. Será preciso conhecer os ícones das cartas para jogar

POKÉMON GOLD & SILVER (GAME BOY COLOR)

No Japão, Pokémon Gold & Silver já está rolando. Mas a versão americana deve pintar só em setembro. O jogo terá um relógio interno para regular a aparição de alguns monstros que, por exemplo, acordam só às três horas da manhã. Não se preocupe: você não terá de acordar no meio da noite para capturar o Pokémon preguiçoso. Entretanto, haverá uma penca de eventos especiais que devem acontecer em determinados dias e objetivos que deverão ser cumpridos

em um período específico. Será possível importar os Pokémon das versões Azul, Vermelho e Amarelo. Para isso, haverá uma área chamada cápsula do tempo, o Time Capsule. Entretanto, não será possível levar os novos Pokémon (veja quadro abaixo) para os jogos antigos. Além disso, não vai dar para importar os monstros de



Pokémon Gold & Silver em Pokémon Stadium. Mas os planos da Nintendo para Pokémon não devem parar por aqui. Por isso, podemos esperar uma versão de Pokémon Stadium que inclua os novos Pokémon.



Haverá muitos lugares para explorar em Pokémon Gold & Silver e haverá monstros escondidos em todo lugar

OS NOVOS MONSTROS DE GOLD & SILVER

Treinadores de Pokémon, preparem-se! Vem aí uma safra de monstros novinha em folha que promete dar fôlego à mania Pokémon. Neste quadro estão alguns dos novos Pokémon:

Chikorita (tipo planta, um dos mais escolhidos entre os jogadores)

Denryu (Dragon, tipo elétrico)

Derubiru (Dog, tipo Devil)

Doburu (Cartoonish dog, tipo normal. É um artista, desenha com sua cauda)

Donfan (um elefante que aparece no filme Pokémon)

Eipamu (macaco)

Elekid (parece uma versão mais jovem do Electabuzz)

Guraiga (tipo voador, parecido com o Golbat)

Haganeru (tipo metal, parecido com o Onix)



Marril (rato, tipo aquático — também chamado de Mariru)

Mereep (ovelha, tipo elétrico)

Hapinasu (parece um Chansey evoluído)

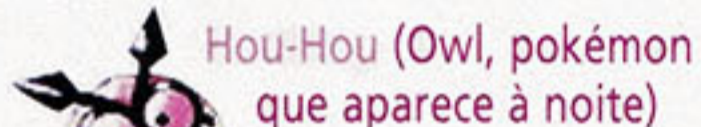
Hassamu (parecido com o Scyther)

Hanekko (tipo planta)

Herakurosou (parece uma joaninha)

Himanuts (tipo planta)

Hinaratsu (porco-espinho, tipo fogo, um dos preferidos dos jogadores)



Houou (um dos legendary birds — Ash encontra Houou no primeiro episódio do desenho animado para TV)

Itomaru (aranha)

Kunudigama (tipo metal, parecido com Voltorb)

Lugia (um dos legendary birds — vai aparecer na seqüência do filme)

Mirutanku (vaca — um tanque de leite)

Nuoh (tipo aquático)

Odoshihi (Deer)

Otachi (Squirrel)

Kireihana (tipo planta)

Kapoera (lutador, ataca com movimentos de dança)



Rediba (joaninha)

Pi (um dos primeiros estágios de evolução do Clefairy)

Pichu (um dos primeiros estágios de evolução do Pikachu)

Pupurin (um dos primeiros estágios de evolução do Jigglypuff)

Snubble (cachorro, tipo lutador — apareceu em Férias do Pikachu)

Suikun (tipo aquático)

Togepi (tipo normal, já apareceu no desenho para TV)

Usotsuki (tipo planta, parecido com Exeggutor)

Waninoko (crocodilo, tipo aquático, um dos preferidos dos jogadores)

Yadoking (água, tipo psíquico — evolução do Yadoran/Slowbro)

Yamikarasu (ave, tipo voador, noturno)



NOVA ERA

Começa neste mês o Festival PlayStation 2000, que vai rolar em Makuhari Messe, no Japão. Haverá cerca de 18 jogos para PlayStation 2 expostos em 500 cubículos equipados com o novo console. Entre os jogos estão FIFA 2000, Ridge Racer V, Evergrace, Tekken Tag, Gran Turismo 2000 e até o primeiro título em DVD, Love Story, produzido pela Enix.

PORTÁTIL DOS ACESSÓRIOS

O Game Boy Advance, próxima versão do portátil da Nintendo, está deixando todos com água na boca e coceira nos dedos. Um programa de TV japonês chamado Game Wave afirmou que o Advance será capaz de processar gráficos poligonais mais complexos do que os que eram processados pelo Saturn. Enquanto tudo sobre o Game Boy Advance não passa de especulação, o Game Boy Color não pára de ganhar novos acessórios. O mais novo é o Song Boy, adaptador que transforma o portátil num MP3 Player. Com o Song Boy, o Game Boy ganha 16MB de memória que podem ser expandidos até 32MB. O preço nos Estados Unidos é US\$ 79,99 e deve ser lançado até o meio deste ano.

ENGANAÇÃO DE PRIMEIRA

Quem tem Dreamcast também vai poder trapacear a partir de agora. Na última Consumer Electronics Show (CES), que rolou em janeiro, em Las Vegas, a Interact mostrou a versão do GameShark para Dreamcast. Ao contrário do que acontece nos outros consoles, o GameShark do Dreamcast não será apenas um cartuchinho. O console é mais espertinho e a Interact teve de desenvolver uma combinação de CD e Memory Card para que as dicas pudessem ser incluídas. Com mais espaço, a empresa abusou de novos recursos. Entre eles estão um navegador e outros badulaques online. Ainda não foi anunciada a data de lançamento. A Interact promete lançar o mesmo tipo de GameShark para PlayStation 2 e Dolphin. Ainda na seara do Dreamcast: o console deixou a moçada da Sega com um sorriso de orelha a orelha. Desde o seu lançamento, em 9 de setembro do ano passado, até o último dia de 99, foram vendidas mais de 1,5 milhão de unidades nos Estados Unidos. Foram 500 mil só nos últimos 30 dias do ano.

Pré-Estréia

Viva o PlayStation2! O lançamento do console, prometido para março, colocou todo mundo para trabalhar. A Nintendo e a Sega começam a tirar as cartas da manga e revelam suas armas para atrapalhar a estréia do novo videogame da Sony. Resultado: boa safra de jogos pela frente!



BANJO-TOOIE

RARE

ação

NINTENDO 64

Banjo-Tooie traz de volta o urso trapalhão Banjo e sua ave Kazooie. Kazooie ganhou novas habilidades e agora ele pode sair de sua mochila se transformando num verdadeiro projétil. Banjo vai contar novamente com o auxílio de Mumbo Jumbo, podendo se transformar em animais diferentes. Ao todo serão oito fases. Prepare-se para um jogo longo, maior até que **Donkey Kong 64**, em que você vai penar para conseguir 100%. Com um



empurrãozinho do Memory Pak, o game terá gráficos melhores, bem mais coloridos e detalhados. O som vai usar recursos surround e a imagem terá formato Wide Screen, como a tela de cinema. A visão de jogo



será incrementada por foco automático, que deverá ser ajustado para não atrapalhar um salto mais importante, por exemplo. O enredo ainda não foi divulgado. Mas a presença da malévola bruxa Gruntilda é quase certa. Quem mais poderia arranjar encrenca com Banjo e Kazooie?



Disponível no 1º semestre



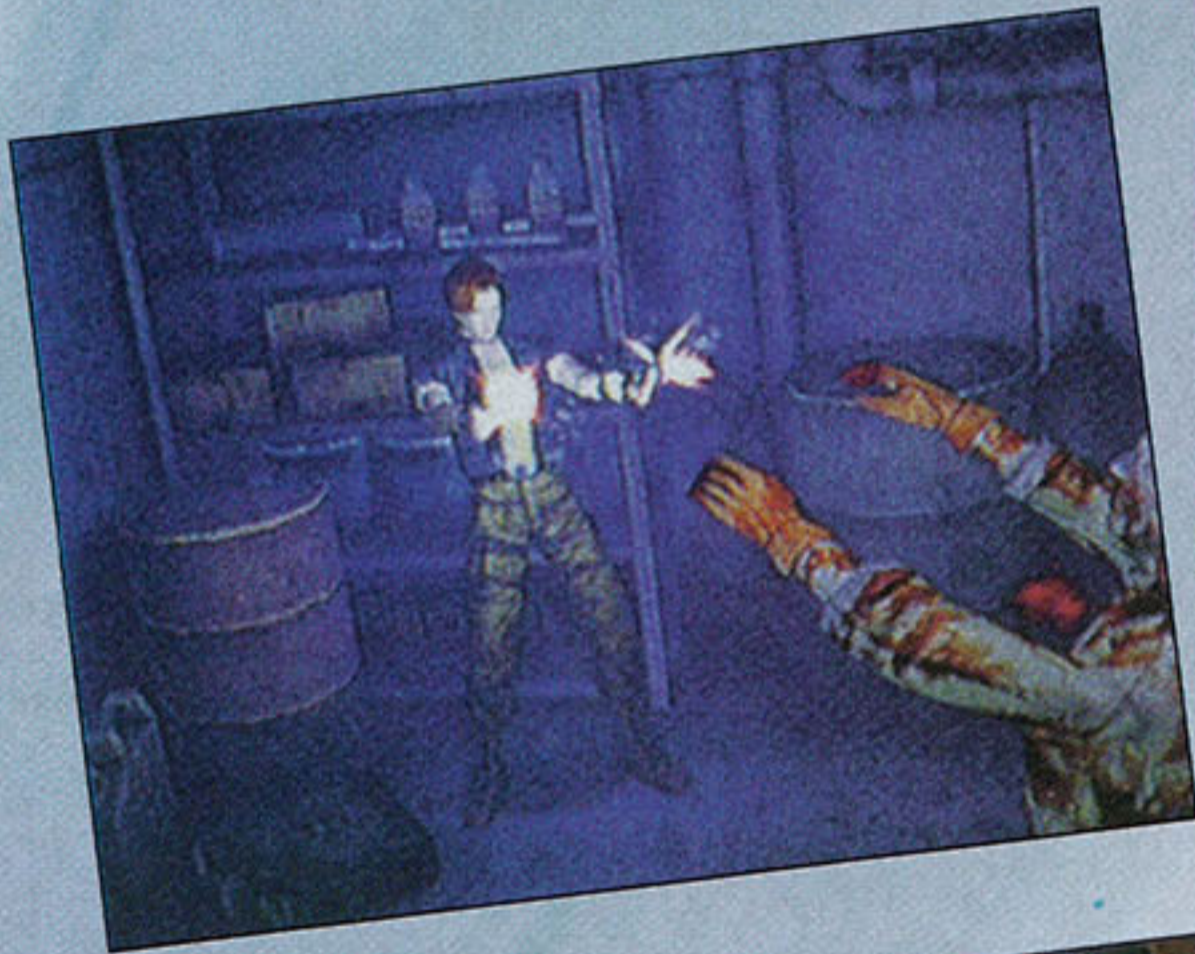
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

CAPCOM

ação

DREAMCAST

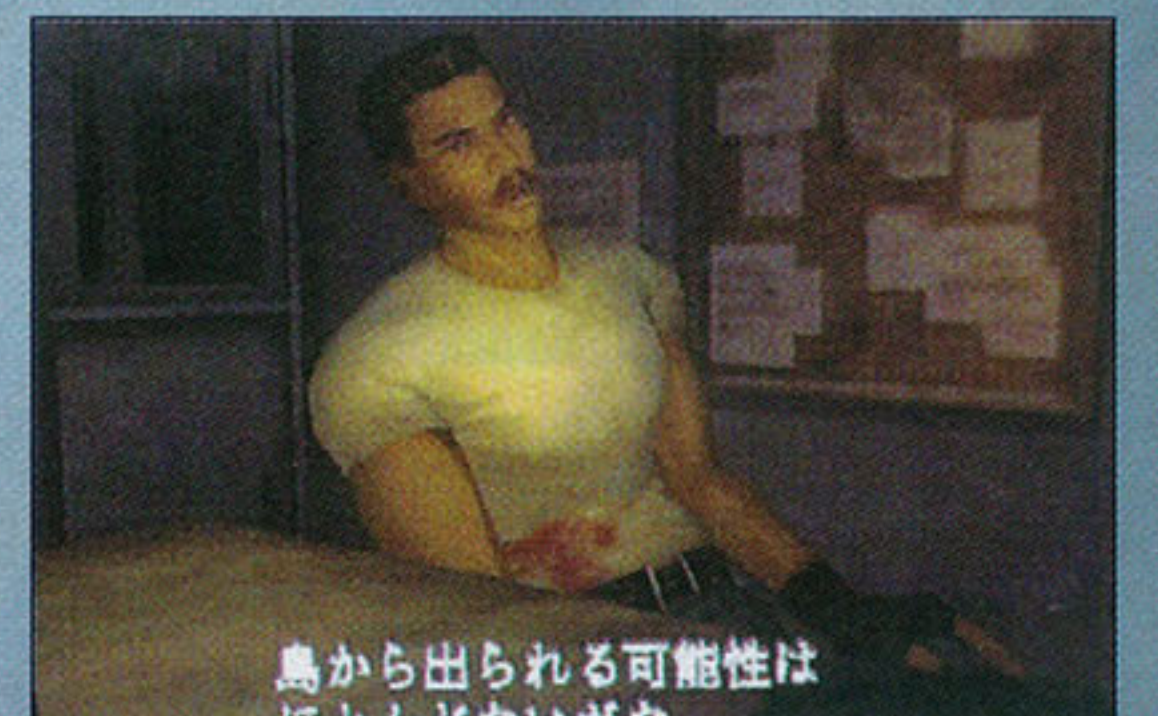
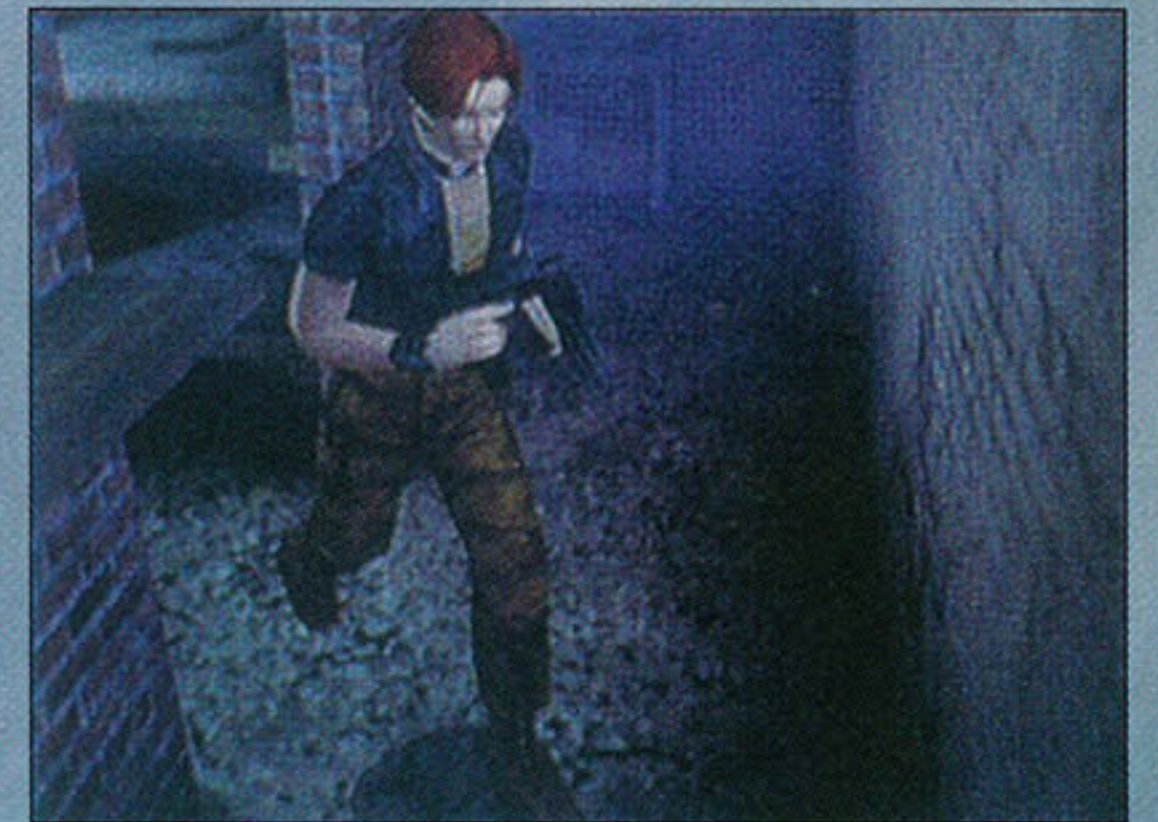
Novidades na área. A Capcom colocou na roda um demo jogável de **Resident Evil: Code Veronica** só para deixar todo mundo com água na boca. A apresentação divulgada é pura ação. Nela, Claire aparece numa verdadeira emboscada e tem de escapar inteirinha de tiros. No final, a gata acha uma maneira bem original de escapar, mas acaba frente a frente com um inimigo. Dois novos personagens vão aparecer na trama, além de Claire e Chris. Steve Burnside, que usa duas pistolas e vai



ajudar Claire durante o jogo, e Alfred Ashford, que promete atrapalhar os planos da dupla. Os gráficos vão ser gerados em tempo real, ou seja, usarão boa parte dos recursos do Dreamcast. Além disso, o mundo será realmente 3D. Você vai conseguir rotacionar objetos e vê-los de todos os ângulos possíveis. Os personagens ganharam novo desenho, com expressões faciais mais reais. O som conta ainda

com uma narração muito boa, no tom dos filmes de ação americanos. Como todos ficaram boquiabertos com o resultado do trabalho da Capcom, a Sega pretende lançar o jogo em março para abafar as vendas do PlayStation 2. A mesma estratégia da Sony quando lançou o **Final Fantasy VIII** para abafar as vendas do Dreamcast. Mais zumbis e suspense pela frente.

Disponível em março





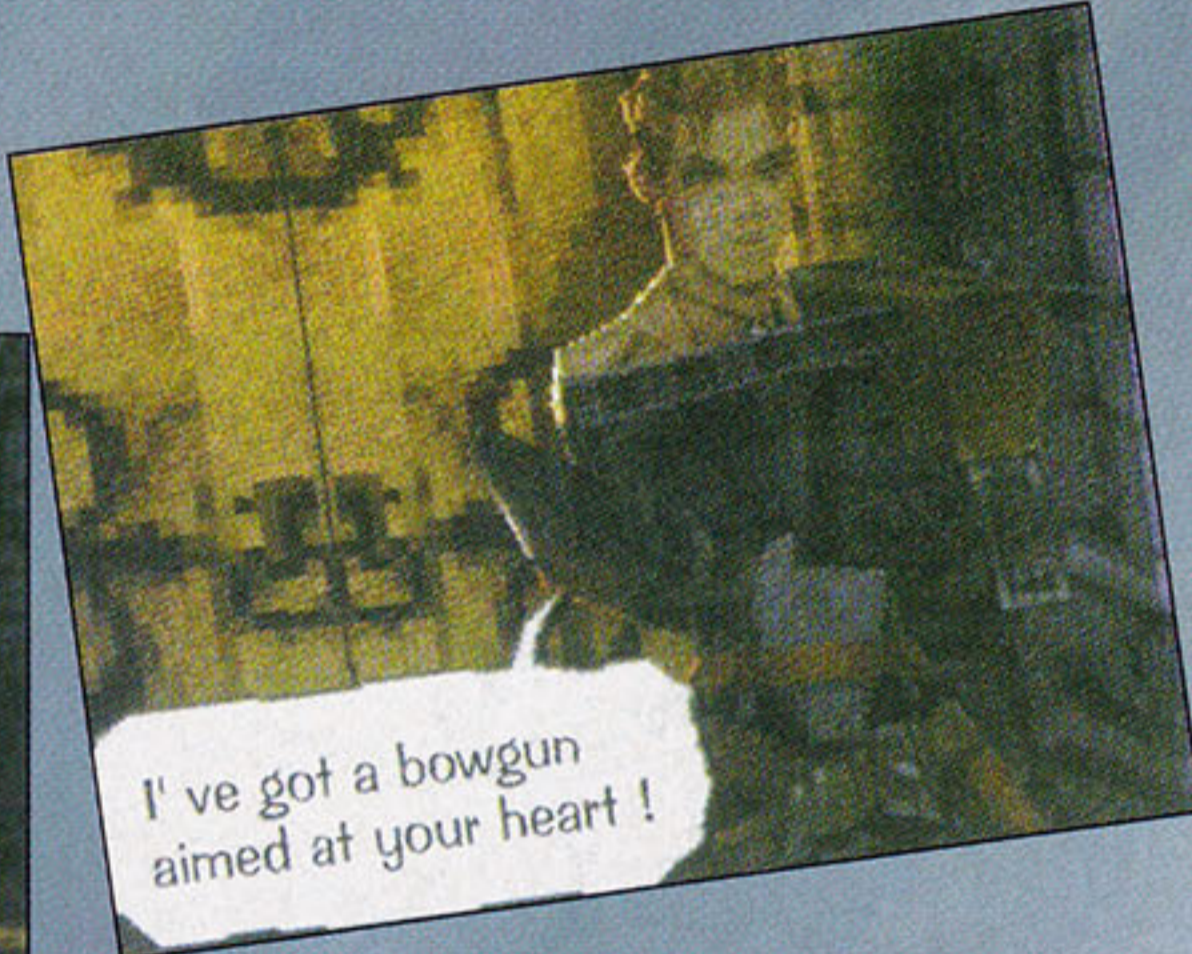
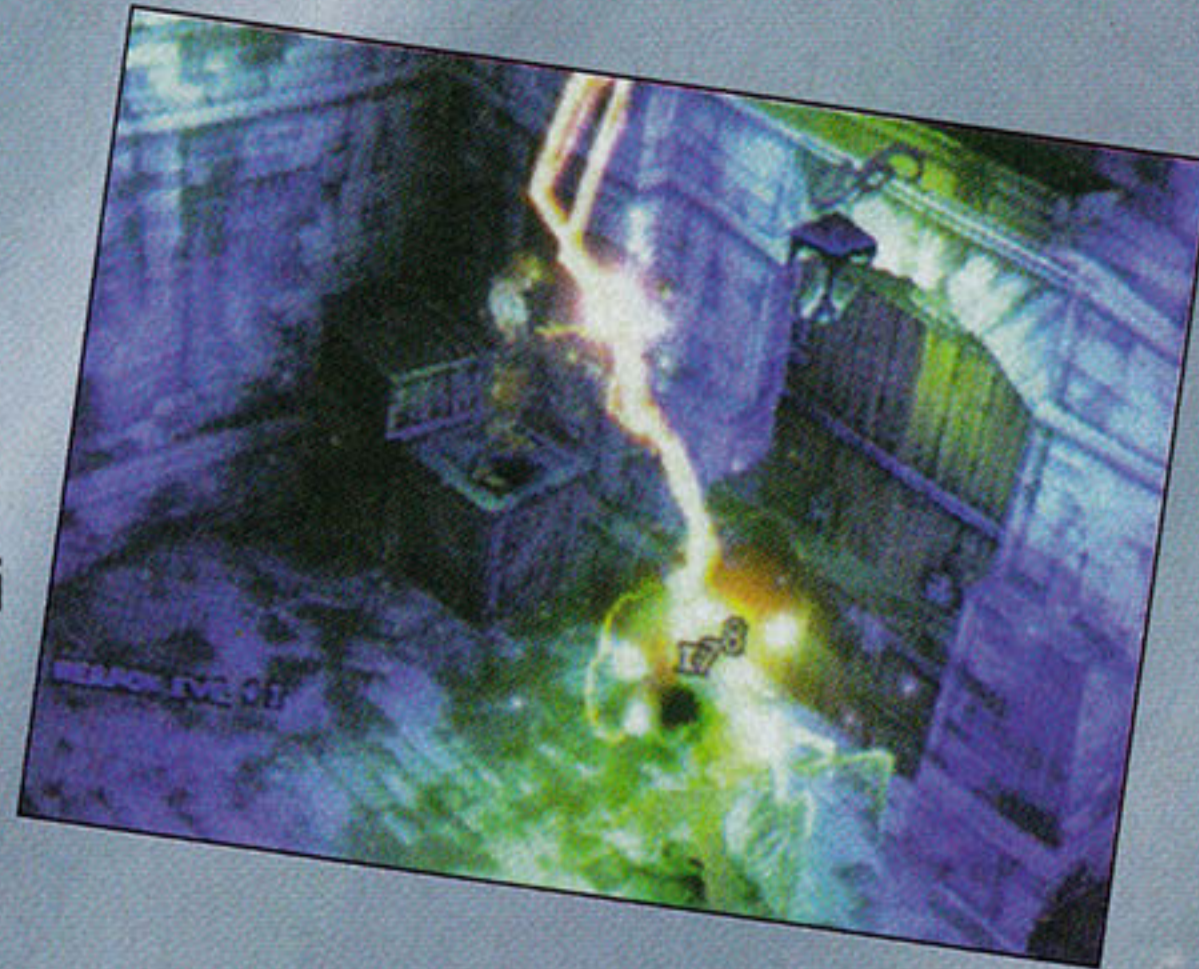
VAGRANT STORY

SQUARE

RPG

P.STATION

Em **Vagrant Story** a ação rola em torno de Ashley Riot, membro do grupo Riskbreaker. A família do cara foi assassinada quando ele estava fora em uma missão. Cheio de culpa, Ashley resolve dar um tempo e ficar longe da ação. Depois de algum tempo, porém, sua férias são interrompidas. Acusado de matar Sydney, ele terá de se



infiltrar numa misteriosa religião e provar sua inocência. Na essência um RPG, o game deve misturar muita ação e estratégia. Os diálogos vão rolar como nos quadrinhos, com balões. O que chama mais a atenção, entretanto, são os gráficos. Com textura muito bem definida e, à primeira vista, sem falhas poligonais, eles devem se tornar referência para os games do PlayStation.

Disponível em março



ROADSTERS

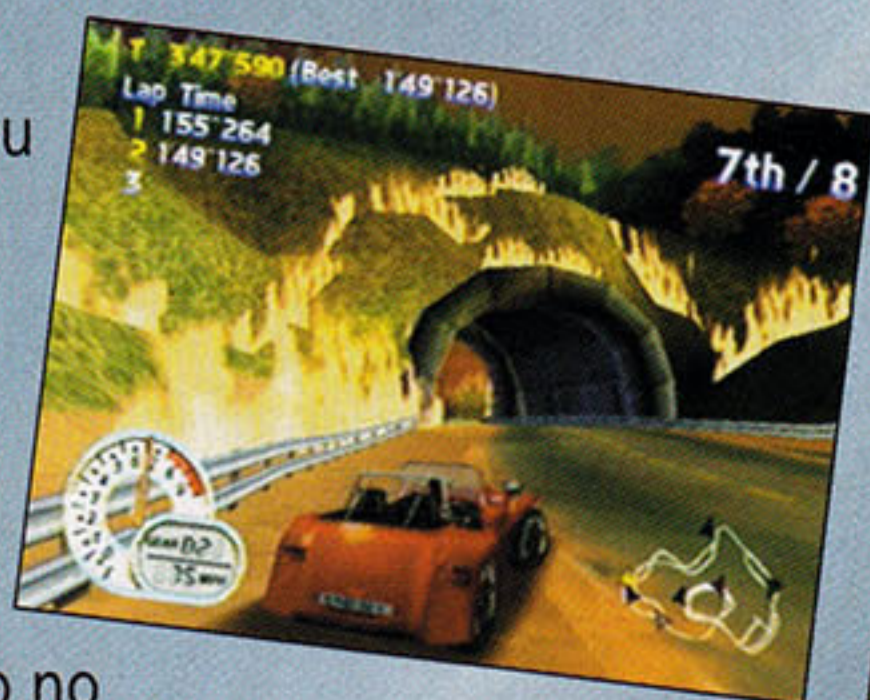
TITUS, PLAYER 1

corrida

P.STATION

DREAMCAST

Quem sempre sonhou em pilotar carros conversíveis vai babar. Em **Roadsters**, você vai colocar seus óculos escuros e pisar fundo no acelerador. Principalmente no



Dreamcast, onde os ambientes estão maravilhosos e com condições de tempo super-realistas. Há os modos Single e Multiplayer (para até quatro jogadores, no Dreamcast). O negócio é juntar pontos para melhorar seu carro!

Disponível no 1º semestre



STRIDER 2

CAPCOM

ação

P.STATION

Strider 2 marca a volta de Hiryu e sua espada estilosa. Com cara de mangá, nome dado aos quadrinhos japoneses, os cenários contam com elementos poligonais em 3D. Além disso, a Capcom acrescentou cenas de cinema. Há ainda a possibilidade de a Capcom fazer um remake da primeira versão e lançar **Strider 2** com 2 CDs, um deles com o primeiro episódio. Se isso for verdade, haverá muito trabalho pela frente. Então, espada em punho!

Disponível em fevereiro



DRUM MANIA
KONAMI
 ação
P.STATION 2

Aproveitando a alta dos jogos de música, a Konami pretende queimar alguns de seus cartuchos e lançar conversões de alguns de seus games para consoles caseiros. **Drum Mania** pretende trazer o primeiro acessório extra para o PlayStation 2: um controle que simula uma bateria eletrônica. O jogo possui diversos níveis de dificuldade, com ritmos mais calmos ou mais rápidos. A variedade de batidas é enorme.

Disponível em março



GUITAR FREAKS
APPEND 2ND MIX
KONAMI
 ação
P.STATION

Continuação de **Guitar Freaks, 2nd Append** vai trazer uma série de baladas de Rock, Jazz e Blues bem conhecidas do público. O game é um dos que melhor usa o controle original do PlayStation. Funciona assim: você tem de segurar o botão correspondente à corda da



guitarra e fazer o movimento para a corda vibrar. Em alguns estágios você

terá de encarar um Heavy Metal pesado que vai exigir boa coordenação.

Disponível em fevereiro

KESSEN
KOEI
 estratégia
P.STATION 2

Kessen pretende desbancar o conceito gráfico dos jogos de estratégia atuais.

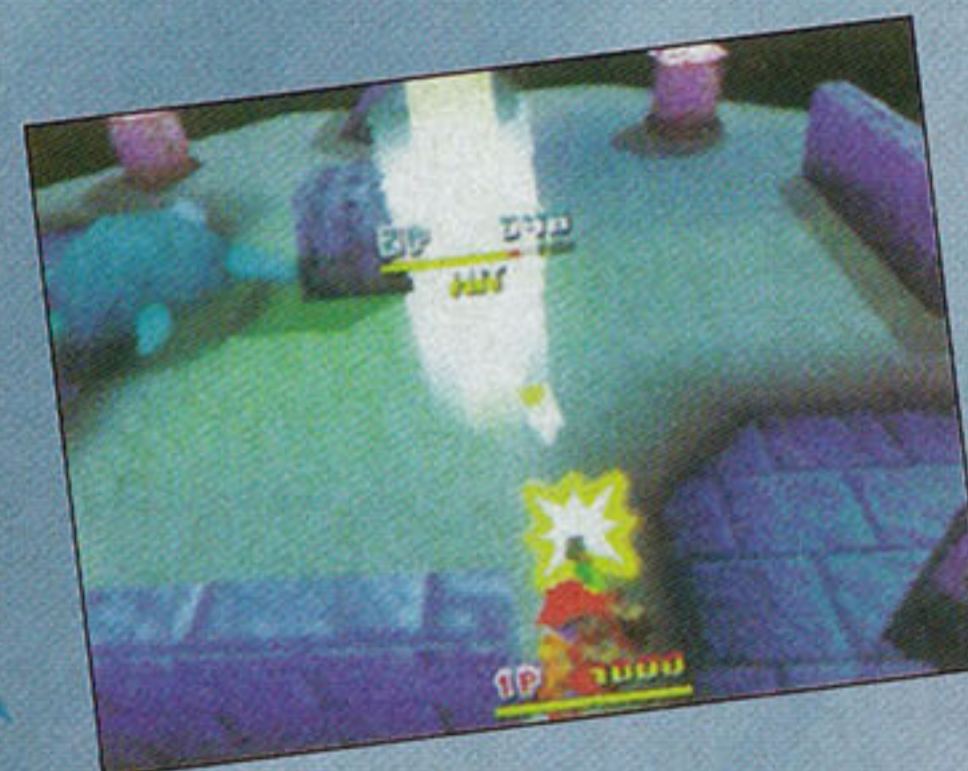
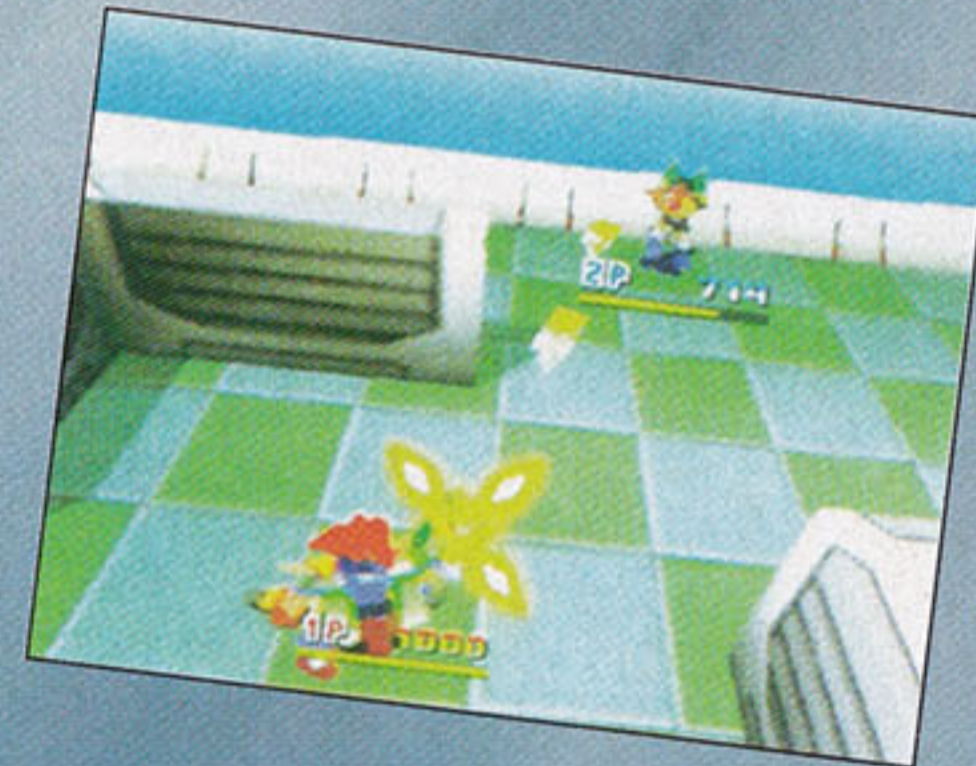
A promessa inclui gráficos recheados de detalhes poligonais. Além disso, durante as batalhas será

possível ver os soldados de vários ângulos e conferir o rio de sangue derramado

Disponível em março



CUSTOM ROBO
NINTENDO
 ação
NINTENDO 64



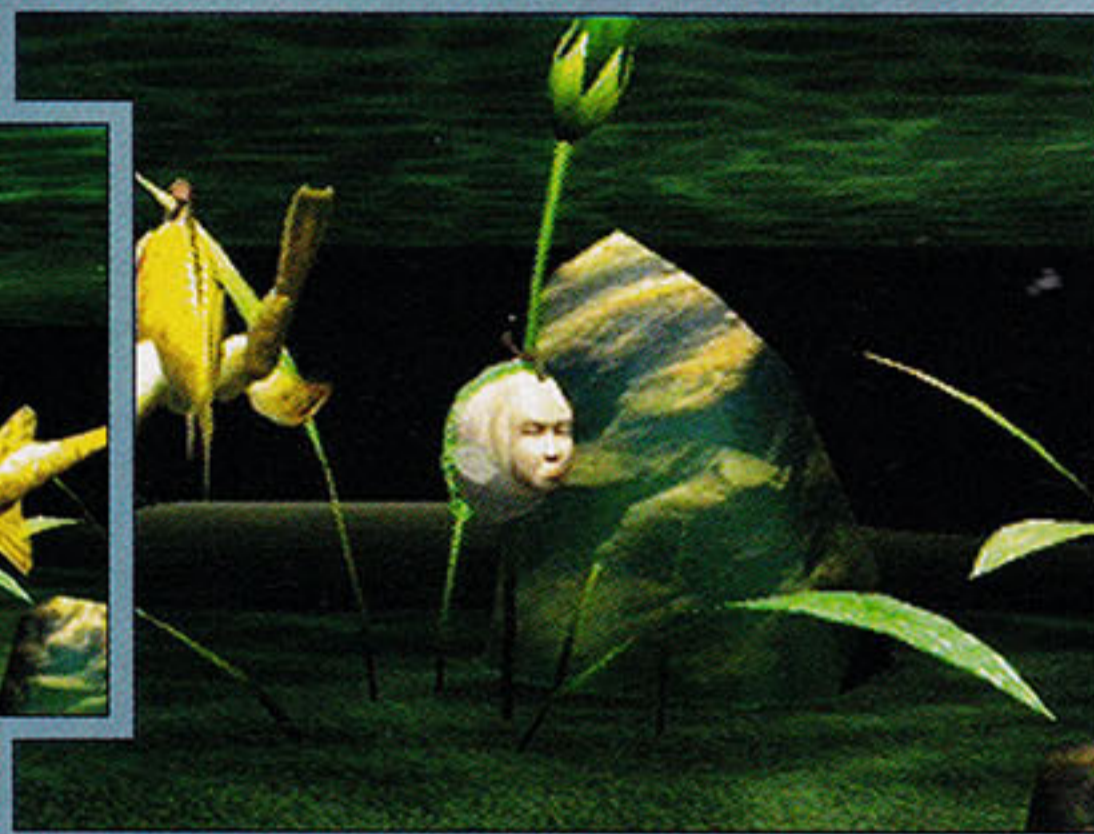
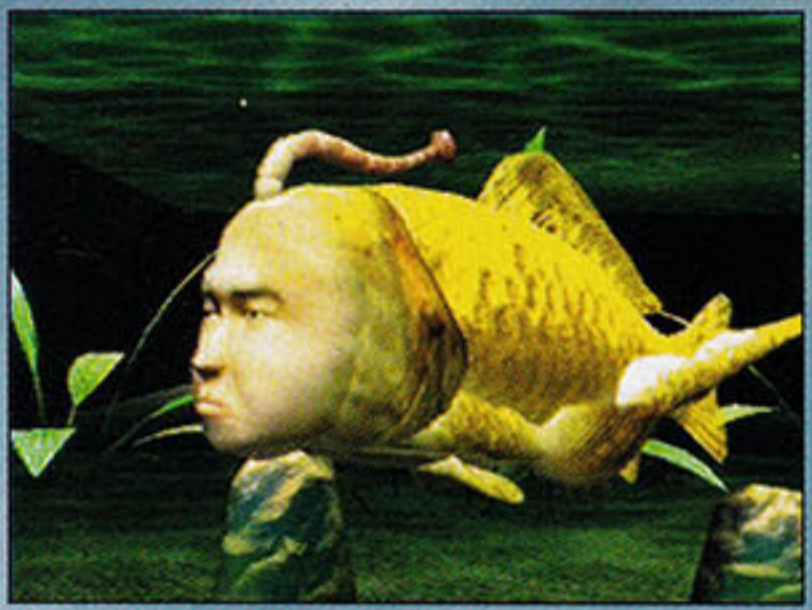
Custom Robo mistura ação com alguns elementos de RPG. O objetivo é montar seu robô e colocá-lo para brigar. Você conta com diversos tipos de armas, armaduras e até pernas, tudo para deixar sua máquina o mais incrementada possível e, assim, derrotar seus adversários. Pelo que as imagens e o falatório indicam, **Custom Robo** deve ser mais uma bola dentro da Nintendo.

Já disponível



**SEAMAN:
FORBIDDEN PET**
VIVARIUM
simulador
DREAMCAST

Seaman: Forbidden Pet é a mais nova invenção da Sega. O game é totalmente original: traz um peixe com cara de homem que é uma espécie de bicho de estimação virtual. Conforme ele cresce, você pode conversar com ele usando um

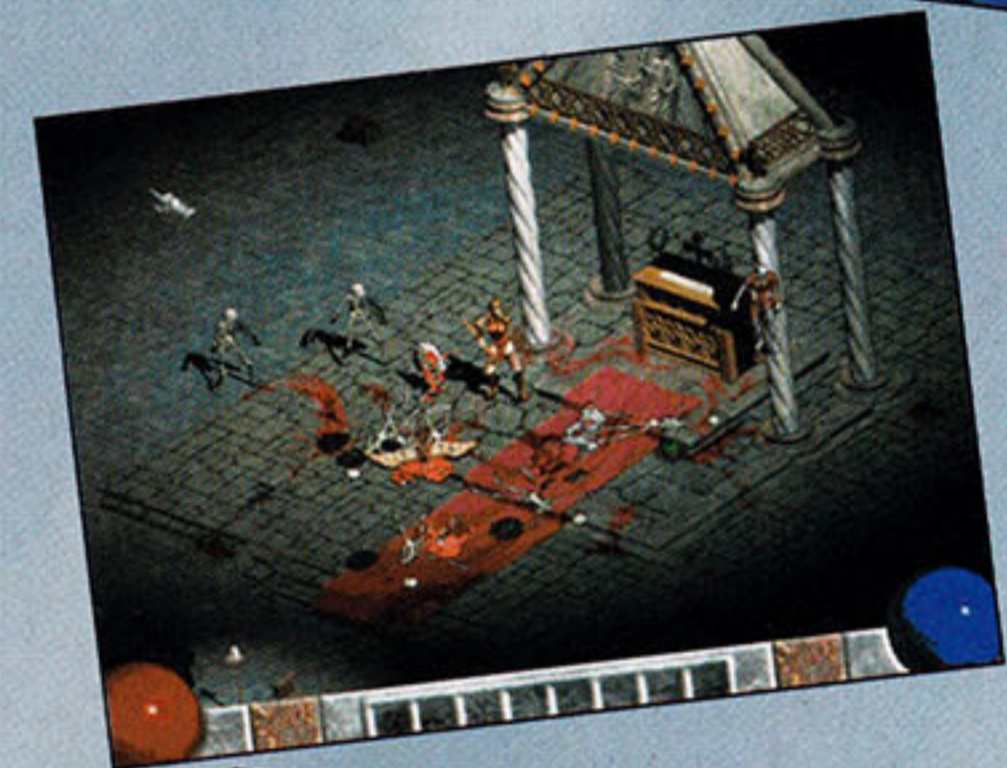


microfone plugado no controle e ensinar novas palavras e truques. No entanto, é preciso ter paciência, pois ele leva meses para crescer. O negócio é como manter um aquário, dar comida, cuidar da água etc. A grande vantagem é que não precisa lavar o aquário.

Já disponível



DIABLO II
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
ação
PC (WIN 95/98)



Os demônios estão à solta novamente! **Diablo II** é uma seqüência devastadora. Em alguns aspectos, bastante diferente do game original. É maior: tem 4 CDs. Outra novidade é que os personagens aprendem as habilidades e as magias através da experiência, como num RPG, podendo se especializar em uma magia, por exemplo. Dá até para combinar itens e torná-los superpoderosos. Prepare-se para encarar a jornada em busca do tal Diablo.

Disponível no 1º semestre

HYDRO THUNDER
EUROCOM
corrida
NINTENDO 64



Quem tem N64 não tem porque ficar com inveja de quem têm Dreamcast. O popular jogo de corrida de lanchas vai ganhar sua versão de 64 bits, bem fiel à original. Todas as pistas são iguais, como a Thunder Park e a Lost Island. O mesmo vale para as lanchas. Até as pistas e lanchas bônus estão presentes. A novidade é o modo Multiplayer para até quatro jogadores.

Disponível em março



**EAGLE ONE:
HARRIER ATTACK**
INFOGRAMES
tiro
P.STATION

Em **Eagle One** você vai controlar máquinas militares como o Harrier Jumpjet, o F16 Falcon, o A10 Warthog e até um helicóptero. Sua missão é salvar o Havaí de um grupo terrorista. São 25 missões que vão testar suas habilidades de piloto. O jogo é bem intenso, pena que o visual não esteja à altura.

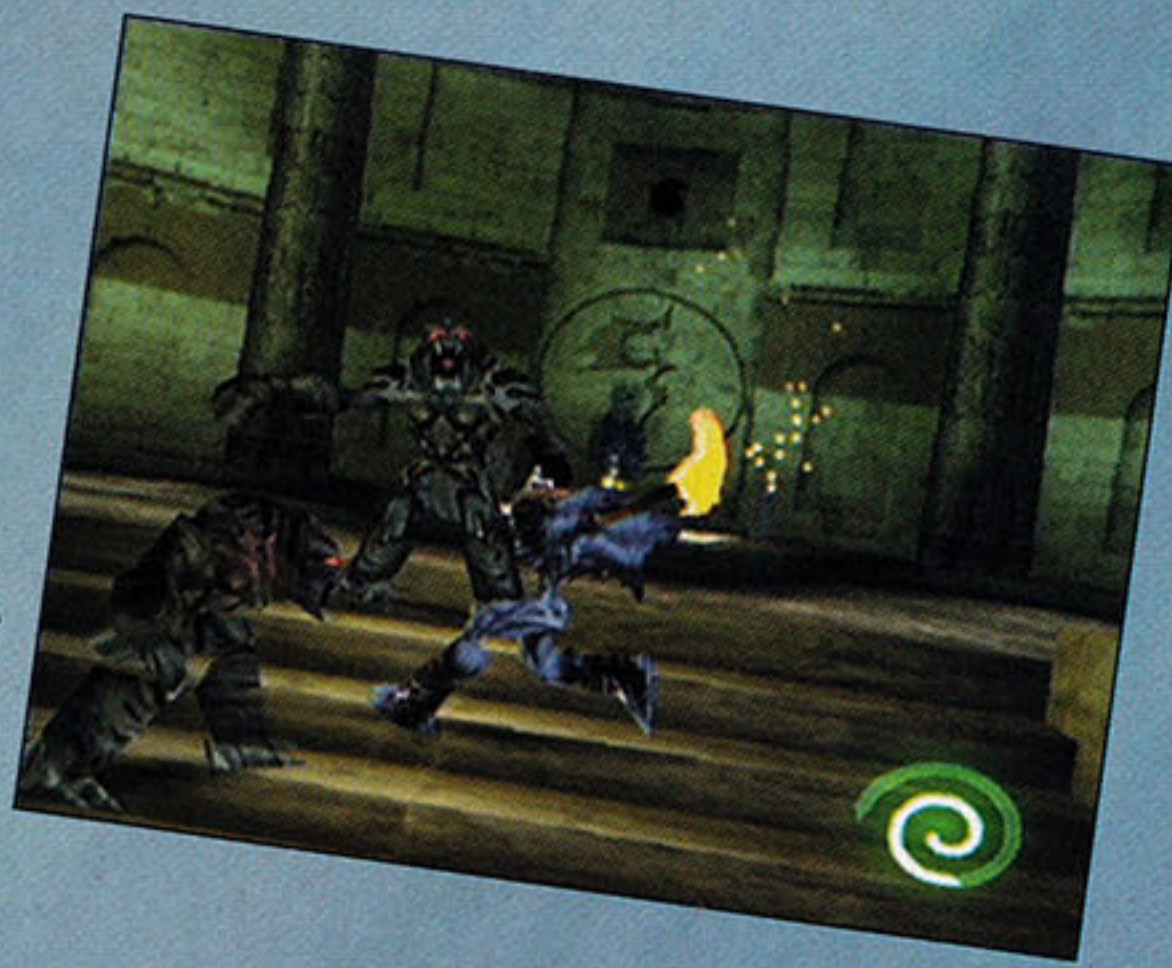
Disponível no 1º semestre





**LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER**
CRYSTAL DYNAMICS
ação
DREAMCAST

Depois do triunfo no PlayStation, **Soul Reaver** vai chegar ainda mais potente ao Dreamcast. Jogando com Raziel, você vai tentar ficar o máximo de tempo possível no mundo físico para acabar com o Lord Kain. **SR** é uma viagem 3D épica com visual incrível. Você deve



solucionar diversos quebra-cabeças e explorar imensas áreas evitando voltar para o mundo sombrio das almas. Os inimigos são as criaturas mais horrendas que você já viu pela sua frente, geralmente desfiguradas e nojentas. Seu objetivo é simples: sugar as almas dessas pobres criaturas para continuar vivo e detonar Kain.

Disponível em março



BATTLE TANX
3DO
ação/tiro
P.STATION

Battletanx está chegando ao PlayStation a todo vapor! São 40 missões com novas cidades, vários tipos de construções e três novos tanques, num total de 13. Prepare-se para 30 levels no modo Multiplayer e 7 modos diferentes, incluindo o modo Family para os novatos. A idéia é detonar gangues inimigas e tentar sobreviver na Terra, agora toda detonada, no maior estilo Mad Max.

Disponível no 1º semestre



**RAYMAN 2:
THE GREAT
ESCAPE**
UBI SOFT
ação
DREAMCAST



Quem viu **Rayman 2** no Nintendo 64 vai se espantar. No Dreamcast os gráficos, no estilo de desenho animado, estão ainda melhores. **Rayman 2** tem jogabilidade bastante semelhante à do original. O herói pode correr, escalar, deslizar e usar o cabelo como hélice. Sua missão é salvar seus amigos que foram aprisionados pelos piratas Pesky. São 45 mundos com ambientes 3D muito bem trabalhados.

Disponível em abril



Por Baby Betinho

Virtual On: Oratorio Tangram

mistura tiro e luta num jogo cheio de ação. A briga rola entre robôs e ganha quem conseguir ficar em pé até o último segundo da luta. Fácil? Nem no modo Easy. São 12 robôs, todos com características bem próprias. Para escolher o seu, leve em conta o conjunto. Arma, velocidade e potência são igualmente importantes na hora da briga, por isso fique com um robô equilibrado. Dá para usar três tipos de controles diferentes: o pad normal do Dreamcast, o controle



DICA: quando a mira ficar sobreposta à outra mira, use o ataque de perto para atingir o inimigo com mais força

Arcade e ainda um manche especial, que conta com alavancas de direcional semelhantes ao controle usado nas máquinas com placa Naomi. O melhor do jogo fica por conta das disputas entre dois jogadores via cabo link (também dá para jogar em até quatro pessoas com tela dividida). Nesse caso, a batalha geralmente só é decidida na última luta. Fique de olhos bem abertos: os tiros são disparados em grande quantidade e, como a maioria deles tem brilho forte, a tela, além de ficar bagunçada, pode ofuscar e atrapalhar disparos que deveriam ser precisos ou até impedi-lo de localizar o inimigo. O som conta com boa trilha sonora e com vozes sintetizadas. É só entrar no ritmo e colocar óleo nas juntas: **Virtual On** tem tudo para você se divertir por horas e horas.



DICA: a melhor maneira de localizar o inimigo é voar



DICA: ataque o inimigo pelas costas para pegá-lo de surpresa



DICA: quando o inimigo estiver bloqueado, aperte Z + C

**VIRTUAL ON:
ORATORIO TANGRAM**

4.8

Ação Sega

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

Visual Memory
2 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Modo Multiplayer empolgante	Muitos tiros atrapalham a visão



DICA: caso o inimigo esteja atirando muito, o jeito é se deslocar usando os jatos para ir mais rápido



DICA: abuse da velocidade de Specinefe para se aproximar dos inimigos



DICA: se não conseguir achar o inimigo, siga a seta laranja



DICA: com Bal-Bados, procure não usar muito o ataque com Z + C. Ele fica mais vulnerável



DICA: aproveite os objetos dos cenários para se proteger dos tiros



DICA: se o inimigo estiver de frente, voe e aperte Z + C



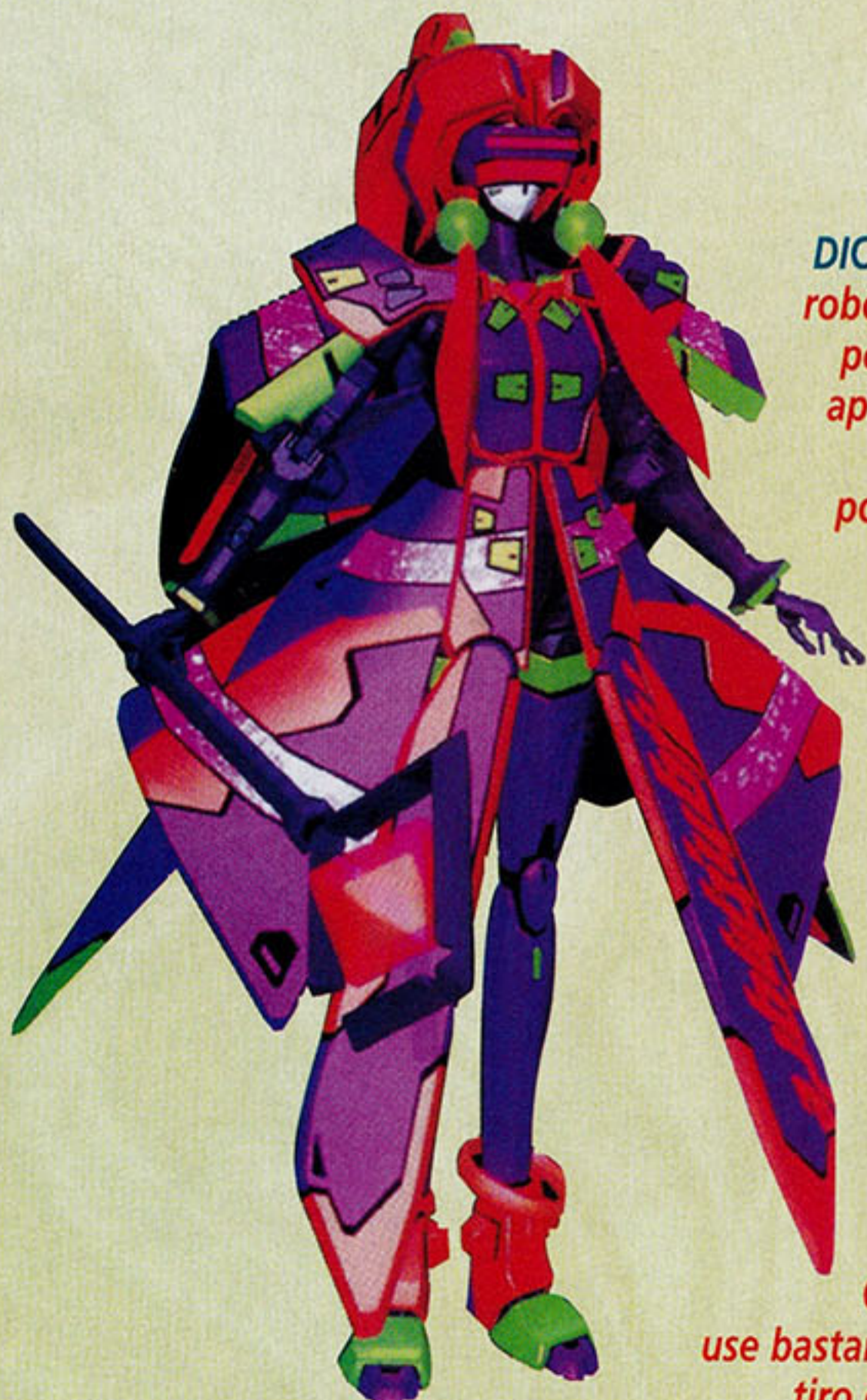
DICA: se for derrubado, é melhor fugir na hora



DICA: caso queira despistar o inimigo, mande uma granada e corra



DICA: com Dororay, use o ataque de paralisia e, em seguida, ataque de perto



DICA: com robôs mais pesados, aproveite bem o poder de fogo



DICA: com Cypher, use bastante seu tiro comum



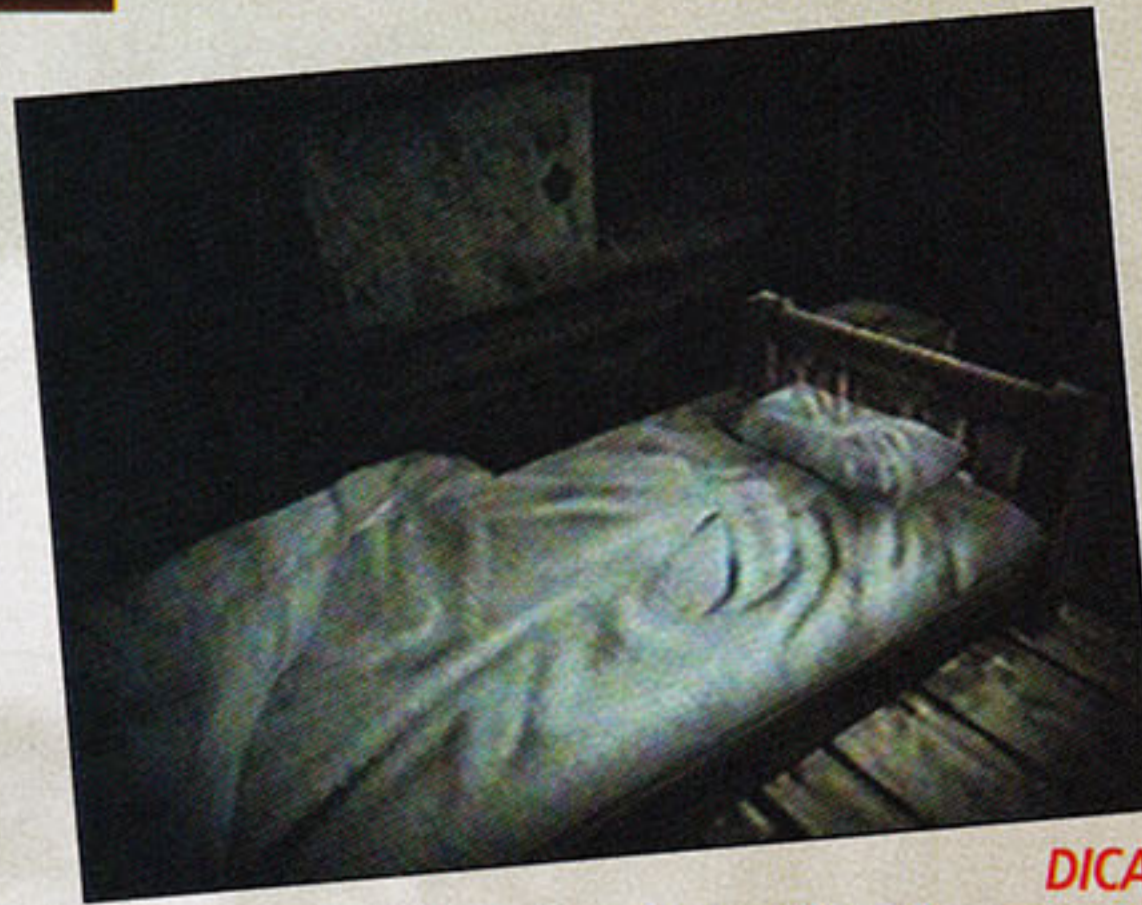
No modo Custom, é possível saber quais as vantagens e fraquezas de cada robô



Por Chris Combo

D2 marca a volta de Laura Paron em mais uma aventura cheia de terror. Enquanto Laura estava fazendo uma viagem de avião sobre o Canadá, rola um ataque terrorista ao avião. A aeronave acaba caindo sobre uma montanha gelada. Laura, claro, sobrevive ao acidente e é salva por Kimberly Fox, que lhe dá abrigo. Ao acordar, Kimberly é atacada por uma espécie de monstro parasita. O papel de Laura no jogo é desvendar o mistério que ronda essas criaturas. O jogo tem dois tipos de visão diferentes: em algumas horas, a visão é em terceira pessoa e, principalmente na hora dos combates, a visão é em primeira pessoa. Mesmo quem assistiu à apresentação do jogo desde o lançamento do Dreamcast – quando o game deveria ter sido

DICA: logo após a cena inicial, converse com Kimberly para obter mais detalhes



DICA: sempre que sofrer muitos danos, volte para casa e durma



DICA: abra o armário e pegue a Uzi perto das latas

D2

D2

4.2

Ação
Warp

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

Visual Memory - 1 Jogador

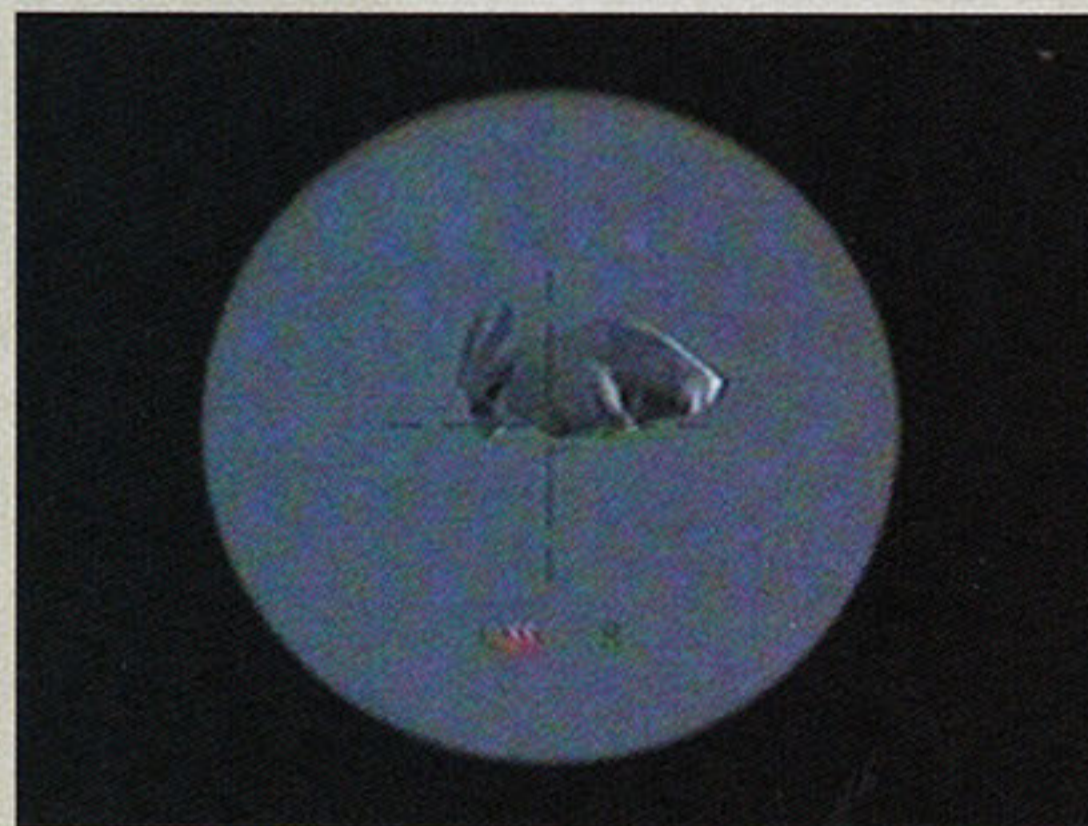
Ponto Forte Cenas de cinema muito bem feitas	Ponto Fraco Jogo fica lento em cenários fechados
--	--



DICA: quando o monstro atacar Kimberly, atire sem piedade



lançado –, ficará surpreso com a qualidade das cenas de cinema. Entretanto, os gráficos do jogo não acompanham as qualidades dos demos. Além disso, os diálogos são chatos e não podem ser pulados. Para completar, o jogo fica lento quando Laura utiliza a visão em primeira pessoa em lugares fechados.



DICA: afaste o zoom da mira telescópica para localizar o coelho e, em seguida, atire nele



DICA: antes de sair da casa, pegue a garrafa medicinal sobre a mesa



DICA: a câmera fotográfica possui um zoom que permite observar as redondezas

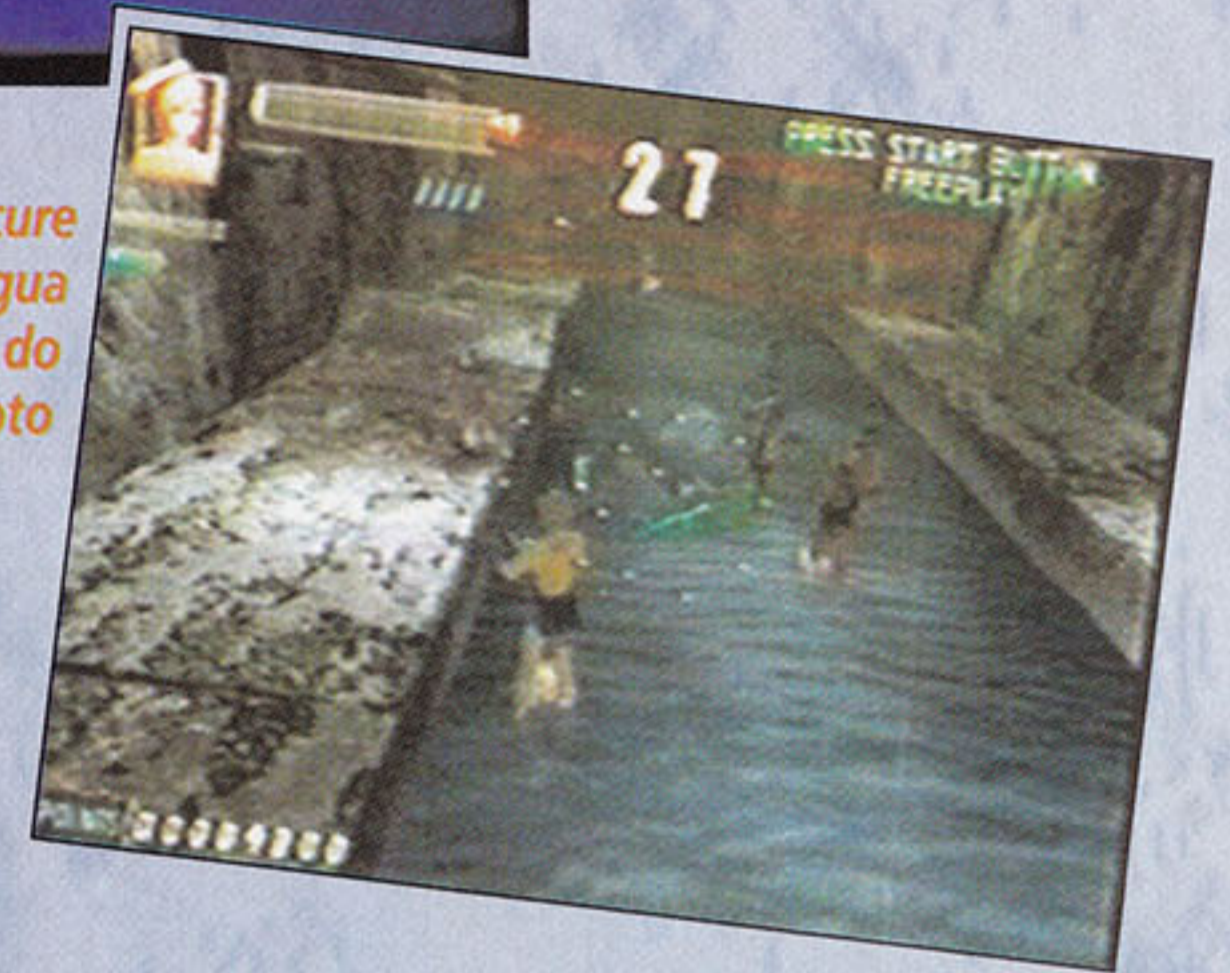


DICA: nas batalhas, fique atento à indicação do botão que aparece no canto da tela, ele será a sua mira



DICA: no computador, cada carta vai levar você a um caminho diferente

DICA: procure itens na água nojenta do esgoto



DICA: passe rápido pelos sensores para não ser atingido pelos raios



DICA: contra o segundo chefe, saia da frente

quando ele estiver acumulando seu raio



Por Marjorie Bros

Em **Zombie Revenge**, sua missão é cortar o barato do cientista louco Zed que, depois de jogar **Resident Evil**, resolveu ressuscitar vários mortos, criando diversas criaturas horríveis para destruir a humanidade. Para se defender, o jeito é dar muitos tiros e pontapés nos zumbis. É possível escolher três personagens. Cada um tem características próprias de ataque. O



DICA: quando acabar de matar todos os inimigos da tela, a seta vai indicar o caminho

arsenal à disposição é bem variado: metralhadoras, canos, serras e rifles estarão à mão. O game é bem no estilo arcade e fica muito mais divertido se jogado em duas pessoas. O mini game do Visual Memory System é essencial para se obter itens e revelar segredos. Dê uma olhada no **SGP Dicas** para aprender as manhas e dar fim aos planos do doidão.

DICA: Stick tem mais precisão de tiro; Linda é mais ágil e Busujima é mais forte. Apesar de ser mais fraca, Linda é a melhor



DICA: mande bala sem parar até o zumbi cair no chão



DICA: quando for derrubado, aperte o botão de tiro ao levantar para acertar o inimigo

ZOMBIE REVENGE

4.0

Ação
Sega

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores

<p>Ponto Forte</p> <p>Ataques variados e eficientes</p>	<p>Ponto Fraco</p> <p>Fases muito parecidas. Jogo repetitivo</p>
--	---



Da GamePro

O ano está só começando, mas já dá para dizer que *Castlevania Legacy of Darkness* será uma das maiores decepções de 2000. O maior vilão do jogo continua sendo a câmera. Você pode escolher entre

quatro personagens, o descendente de Belmont,

Castlevania® Legacy of Darkness

Reinhardt Schneider e Carrie Fernandez, que já são conhecidos, além dos estreantes Cornell e Henry. Infelizmente a câmera não acompanha a ação do jogo e o visual

DICA: Reinhardt é o personagem mais difícil de se jogar. Seu chicote tem um alcance pequeno, por isso você deve equipá-lo com armas de longo alcance como o machado ou a cruz



está bem fraquinho. Se você quiser arriscar e jogar, vai perceber isso. A única coisa que se salva é o som, principalmente os efeitos sonoros. A melhor solução para não se irritar é ficar com o original.

CASTLEVANIA

2.5

Aventura
Konami

CONTROLE 1

DIVERSÃO 2

GRÁFICO 3

SOM 4

1 Jogador

Ponto Forte
Bons efeitos de som e trilha sonora

Ponto Fraco
Câmera atrapalha a jogabilidade



DICA: a manha para eliminar a maioria dos chefes é manter a distância e usar ataques de arremessos ou armas de longo alcance



DICA: você vai encontrar um dos filhos de Henry no labirinto, primeiro indo ao norte e depois ao leste, perto do portão de ferro



DICA: as portas no Castle Wall só abrem quando a hora corresponde às inscrições. Você vai encontrar este esqueleto de dragão atrás delas

HARVEST MOON



Da GamePro

Em *Harvest Moon*, você vai herdar a fazenda de seu avô. Sua missão é plantar, colher, cultivar e deixá-la o mais fértil possível. Você pode

plantar tomate, berinjela, milho e até criar gado, galinhas e outros bichos. A jogabilidade é básica de RPG e você joga numa perspectiva de 3/4. Entre as colheitas você deve participar das comunidades agrônomas, concorrendo em competições de natação, pesca e equitação. Você chega até a dar uma namoradina. *Harvest Moon* é um pouco limitado em relação às locações e sons. Mas a idéia de um *Sim City* rural é ótima. Só não vá esquecer de regar suas mudas e alimentar os bichos!



DICA: a natureza também ajuda, por isso cogumelos, melões e outros produtos selvagens ajudam no seu orçamento

HARVEST MOON

3.5

RPG
Natsume

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 3

SOM 3

1 Jogador

Ponto Forte
Jogabilidade de RPG puro. Para fãs

Ponto Fraco
Poucas locações deixam o jogo pequeno



DICA: a pescaria ajuda a garantir um dinheiro enquanto você espera pela colheita. A melhor hora para pescar no rio é de manhã bem cedo. Já no pier da praia, a melhor hora é de noite



DICA: jogue as sementes no ar na hora de semear que elas vão se encaixar certinho nos buracos



**AS NOVAS FERAS: OS 14 MAIORES
CANDIDATOS A JOGO DO ANO EM 2000**

MELHORES

DO VIDEOGAME 99/2000

OS JOGOS DO MILÊNIO

- SHENMUE (Dreamcast)
- PARASITE EVE 2 (PSX)
- ZELDA GAIDEN (N64)

Como detonar em
Gran Turismo 2!

OS CAMPEÕES DE 99:

Resident Evil 3 (PSX)
Soul Calibur (DC)
Jet Force Gemini (N64)
Final Fantasy VIII (PSX)
Pokémon Snap (N64)
Sonic Adventure (DC)
E mais 41 jogos!

**JÁ NAS
BANCAS**



Por Marcelo Kamikaze

Parasite Eve II foi o presente de Natal da Square para o Japão, o último jogo da empresa lançado em 99. Aya agora comanda uma equipe chamada M.I.S.T, um time especial que cuida do controle das eventuais mutações que ocorrem devido às influências das mitocôndrias (aqueles componentes celulares que deram um baita trabalho no primeiro *Parasite*) nas células. Apesar de o problema ser o mesmo, o estilo do jogo mudou. Agora há muito mais ação e mais movimentação durante as batalhas, o que deixou o game bem parecido com *Resident Evil*. Os gráficos estão bem melhores e usam recursos diferentes, que mesclam com perfeição cenários montados com cenas de cinema e a movimentação dos personagens, feita em computação gráfica. As músicas e sons são muito parecidos com os da primeira versão. Aliás, muitas músicas são remix das antigas. Os menus estão mais complexos e contam com recursos diferenciados. Para não ficar confuso na hora de equipar Aya, consulte a tabela que explica o efeito dos principais itens do menu principal.



DICA: logo no começo é possível treinar a mira e entender melhor o sistema de batalha



DICA: nessa sala, compre armas e coletes com os seus pontos de BP

ENTENDENDO O SISTEMA DE MENUS



- 1 - o menu Use serve para você usar um item, geralmente para encher o HP e MP
- 2 - o menu Key é onde você consulta as chaves e anotações que você pegou durante o jogo
- 3 - no menu P.energy você seleciona as magias e também as habilita com os pontos de Exp
- 4 - o menu Map é usado para consultar um mapa pego durante o jogo, mas é sempre bom o auxílio do GPS
- 5 - no menu Option você regula as configurações de som, imagem e também personaliza seus menus
- 6 - no Slot marcado como Weapon você coloca a arma que vai usar e também a munição
- 7 - no Slot marcado como Armor você escolhe o tipo de colete que vai usar
- 8 - em Attachments você seleciona os itens sobressalentes que serão colocados no colete, que poderão ser usados durante as cenas de combate



PARASITE EVE II

5.0

RPG
Square

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte Movimentação mais rápida e suave	Ponto Fraco Muita ação para quem esperava RPG
--	---



DICA: converse com Pierce, mas ainda não saia da garagem



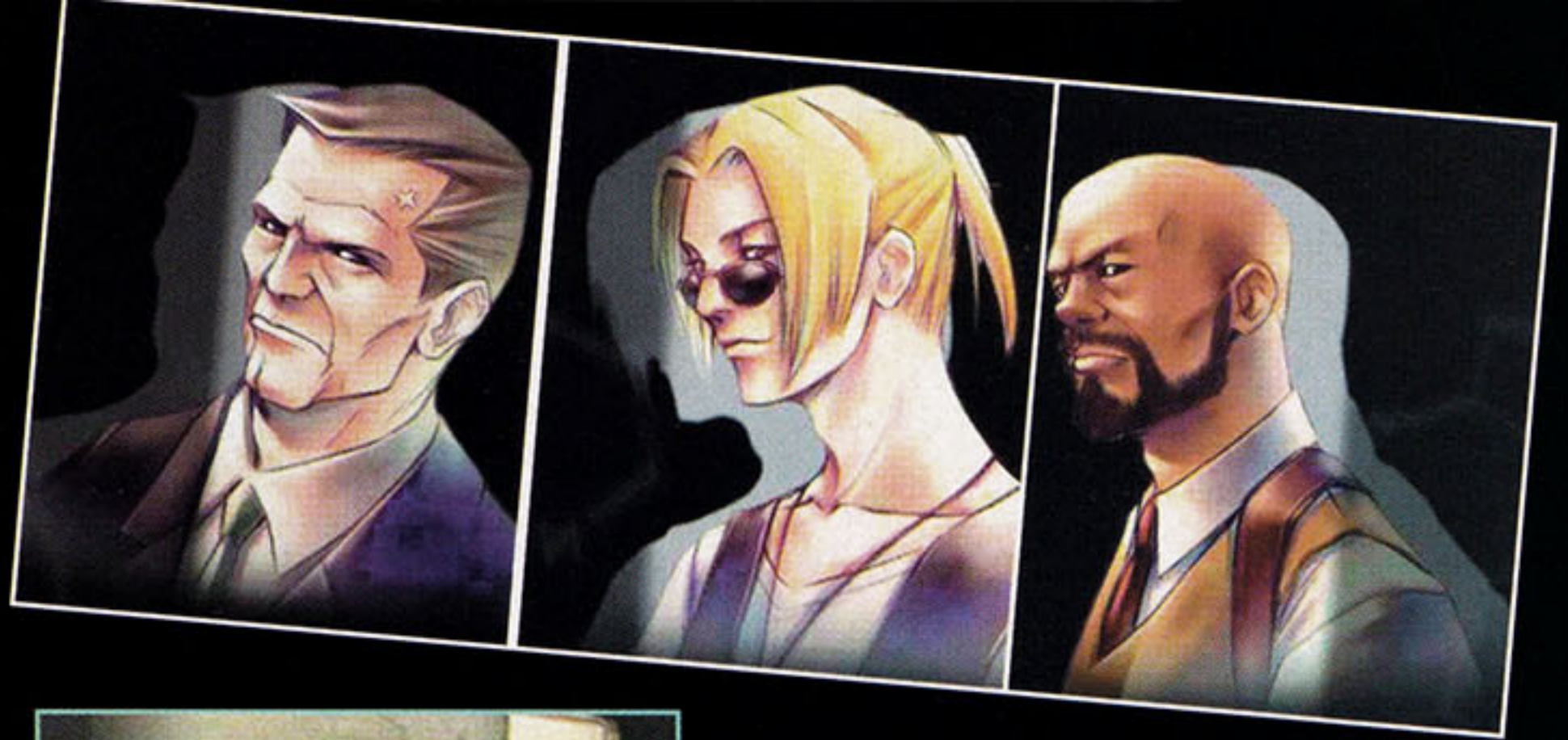
DICA: mais ao fundo, pegue essa cápsula



DICA: seguindo o corredor, pegue o telefone para salvar o jogo



DICA: para continuar, converse com os dois policiais



DICA: no alto do prédio, pegue o telefone para receber instruções



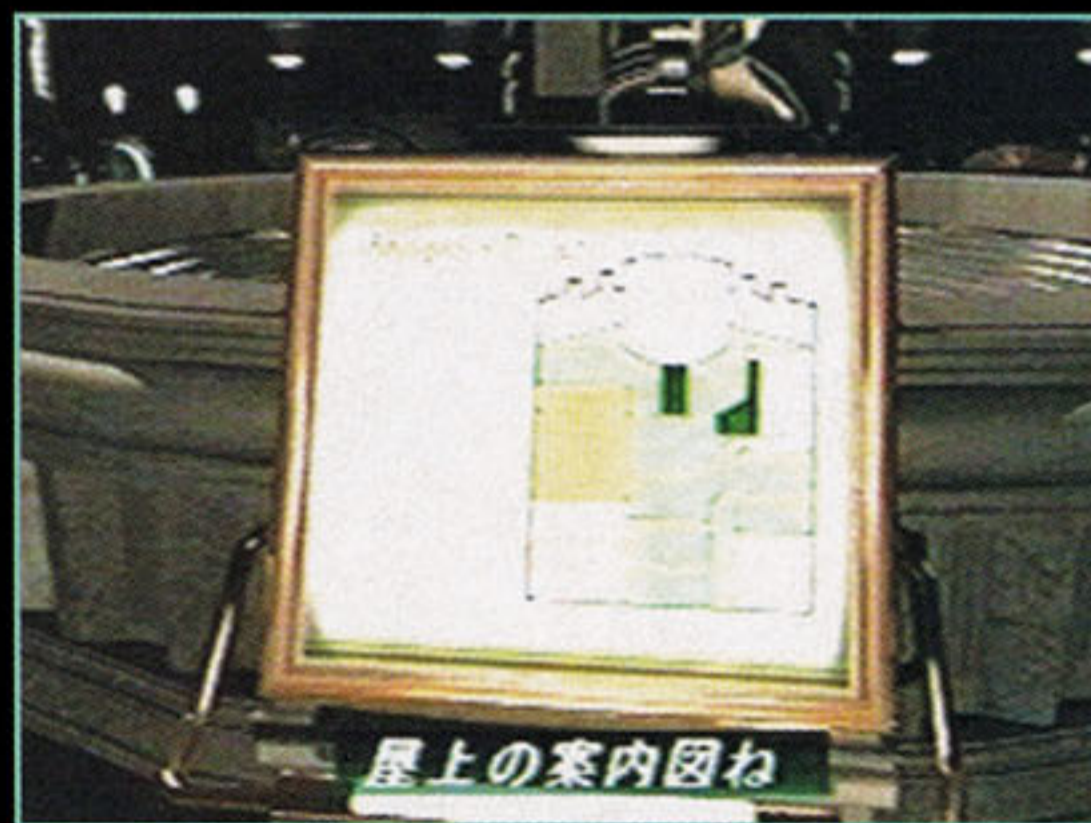
DICA: ao matar o monstro na lanchonete, pegue o item que ele carregava



DICA: perto da máquina de refrigerante, converse com esse membro da SWAT



DICA: volte, use o telefone novamente e entre por essa porta



DICA: nesse quadro, pegue o mapa para usar em conjunto com o GPS



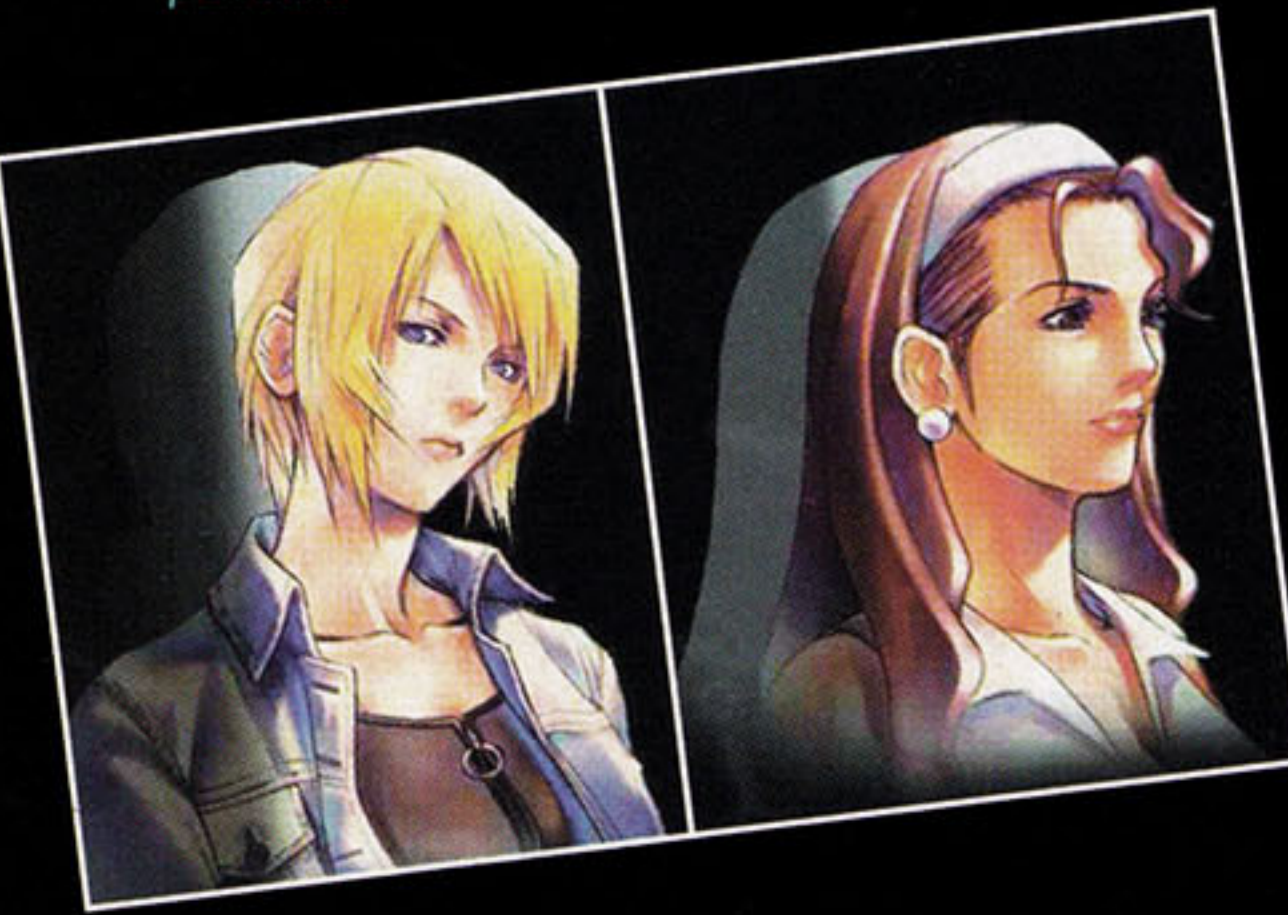
DICA: pegue a chave na caixa que está no corredor e encaixe nesse computador



DICA: sempre que ficar sem munição, recarregue nessa caixa



DICA: quando o primeiro chefe passar por essa parte, atire no fio de alta tensão para ele levar um choque, descarregue sua arma nele quando ele ficar baqueado





Por Baby Betinho

Novidades não faltam em **Street Fighter EX 2**. Como o primeiro EX, esta versão foi produzida pela Capcom em parceria com a Arika. O resultado é animador. Os gráficos ganharam uma textura mais suave e real e o número de polígonos aumentou bastante. Os cenários, além de terem textura muito boa, usam um recurso de cinema que faz os elementos do fundo se moverem, aumentando a sensação de profundidade. O sistema EX continua o mesmo. Jogando com ele é possível



DICA:
com Ryu pule com CF, rasteira com CM, ↓↘→↓↘→ +CR+CM+CF *



DICA:
no segundo Bonus Stage, procure dar mais voadoras. Evite ser atingido pelos meteoritos

STREET FIGHTER PLUS



DICA:
o especial do terceiro nível de Sagat exige que você aperte o botão quando o triângulo que fica no quadro, no canto da tela encontrar-se com as linha verticais



DICA: com Zangief, 360°, quando estiver perto do oponente aperte soco, pule com CF



DICA: com Guile, faça ←→ + soco para soltar o Sonic Boom, se o oponente pular faça ←→←→ + CR+CM+CF *



DICA: com Vulcano Rosso, ↓↘→↓↘→ + soco, ↓↙←↓↙← + chute, ↓↘→↓↘→ + chute

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

4.8

Luta
Capcom/Arika

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

Memory Card - 2 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Cenários bem trabalhados, com bons efeitos	Finais pobres. Não há história.

LEGENDA

- SR - Soco Rápido
- SF - Soco Forte
- CR - Chute Rápido
- CF - Chute Forte

* necessário barra especial totalmente cheia

DICA: com Area pule com CF, rasteira com CM, ↓↘→ + SF, ↓↘→↓↘→ + soco, ↓↘→↓↘→ + chute, ↓↘→↓↘→ + soco



DICA: no primeiro Bonus Stage, logo após terminar o Excel combo, emende um combo EX

MEGAMAN 5



Por Marjorie Bros

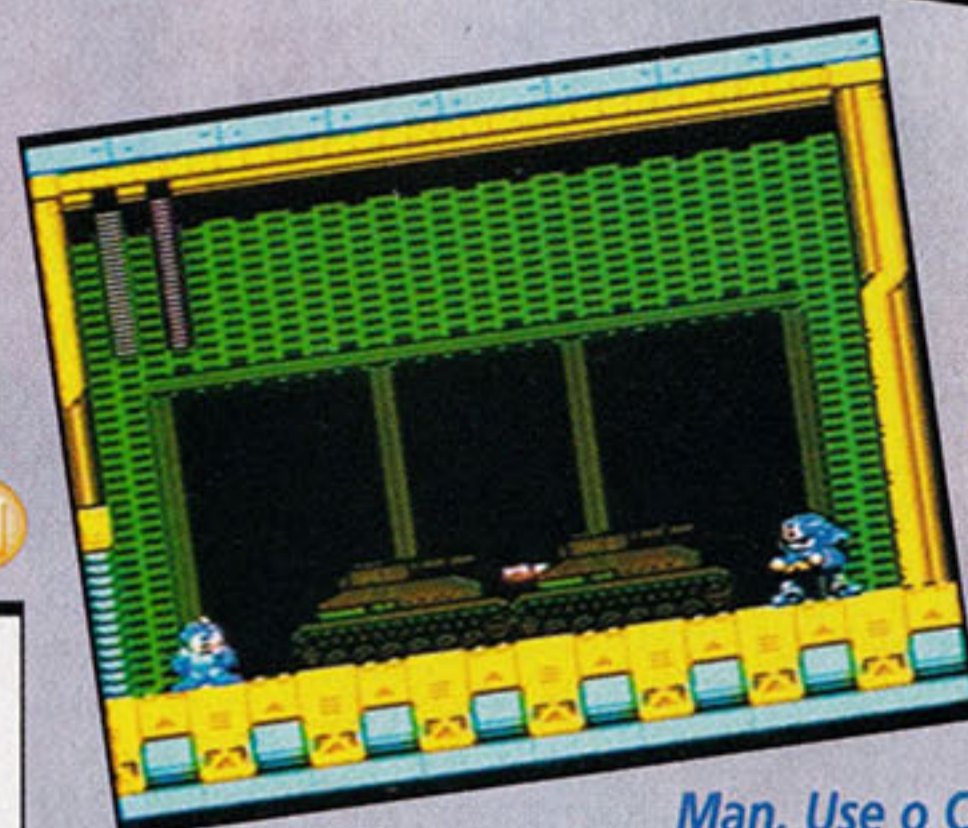
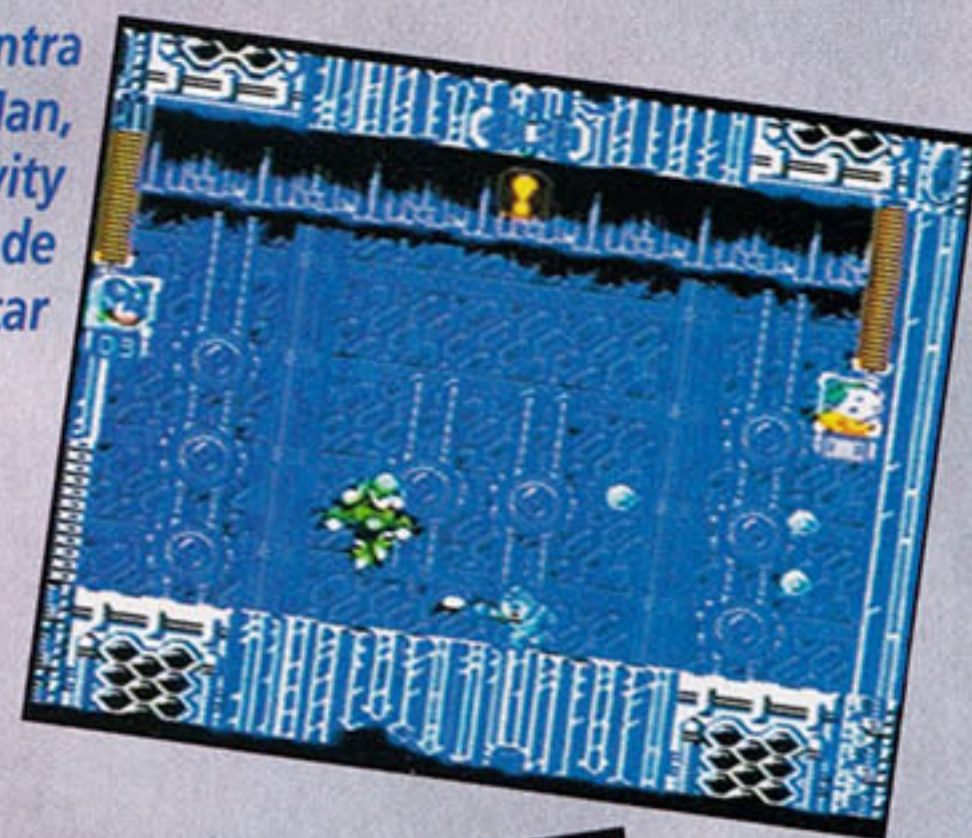
A Capcom lançou versões remix de todos os jogos da série Mega Man do Nintendinho 8 bits. Não foi só maquiagem, não. Apesar de os gráficos terem mudado pouco – apenas as barras de energia foram redesenhadas –, alguns elementos foram bastante melhorados. O som, por exemplo, foi inteiramente remixado e aproveita toda a capacidade de processamento de áudio do PlayStation. Até dá vontade de aumentar o volume em certas músicas. O controle também foi melhor aproveitado. Por conta dos botões a mais, é possível mudar as armas durante o jogo apertando apenas L ou R, sem ter

de apertar Start toda a vez que for trocar de arma. **Mega Man 5**, foi o primeiro game em que Beat, o pássaro que ajuda Mega Man, apareceu. Para habilitar Beat é preciso obter letras durante as fases. Com sua ajuda, você deve desvendar o rapto do Dr. Light.

DICA: Gyro Man é bem fraco contra o Gravity Hold, espere ele descer e mande bala



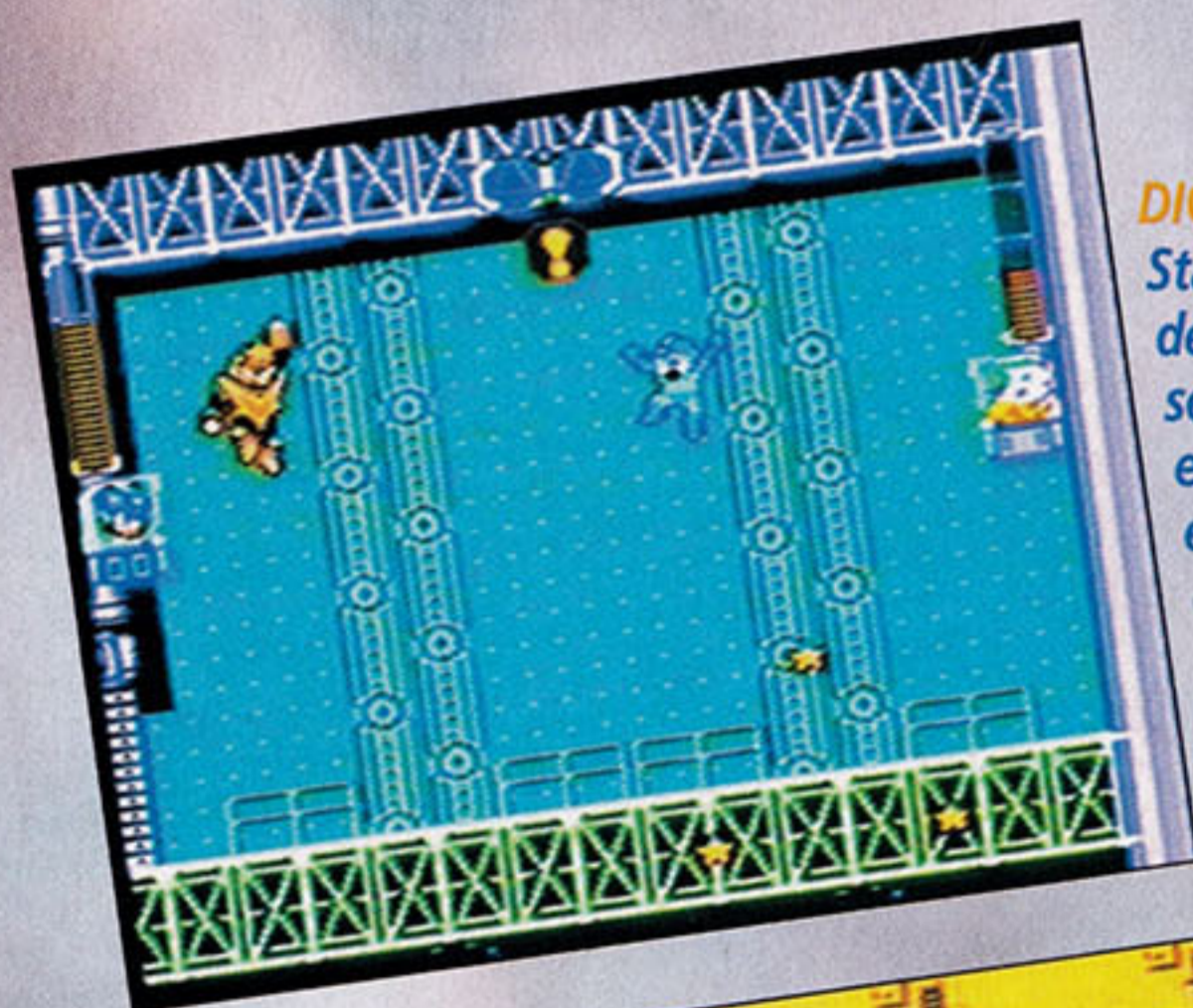
DICA: contra Crystal Man, use o Gravity Hold antes de ele atacar



DICA: pule bastante para desviar dos tiros de Napalm Man. Use o Crystal Eye



Dica: o ataque de Stone Man causa grandes danos. Use o Napalm Bomb



DICA: contra Star Man, desvie de seus ataques e, quando ele vier para cima, pule

MEGAMAN 5

4.0

Ação
Capcom

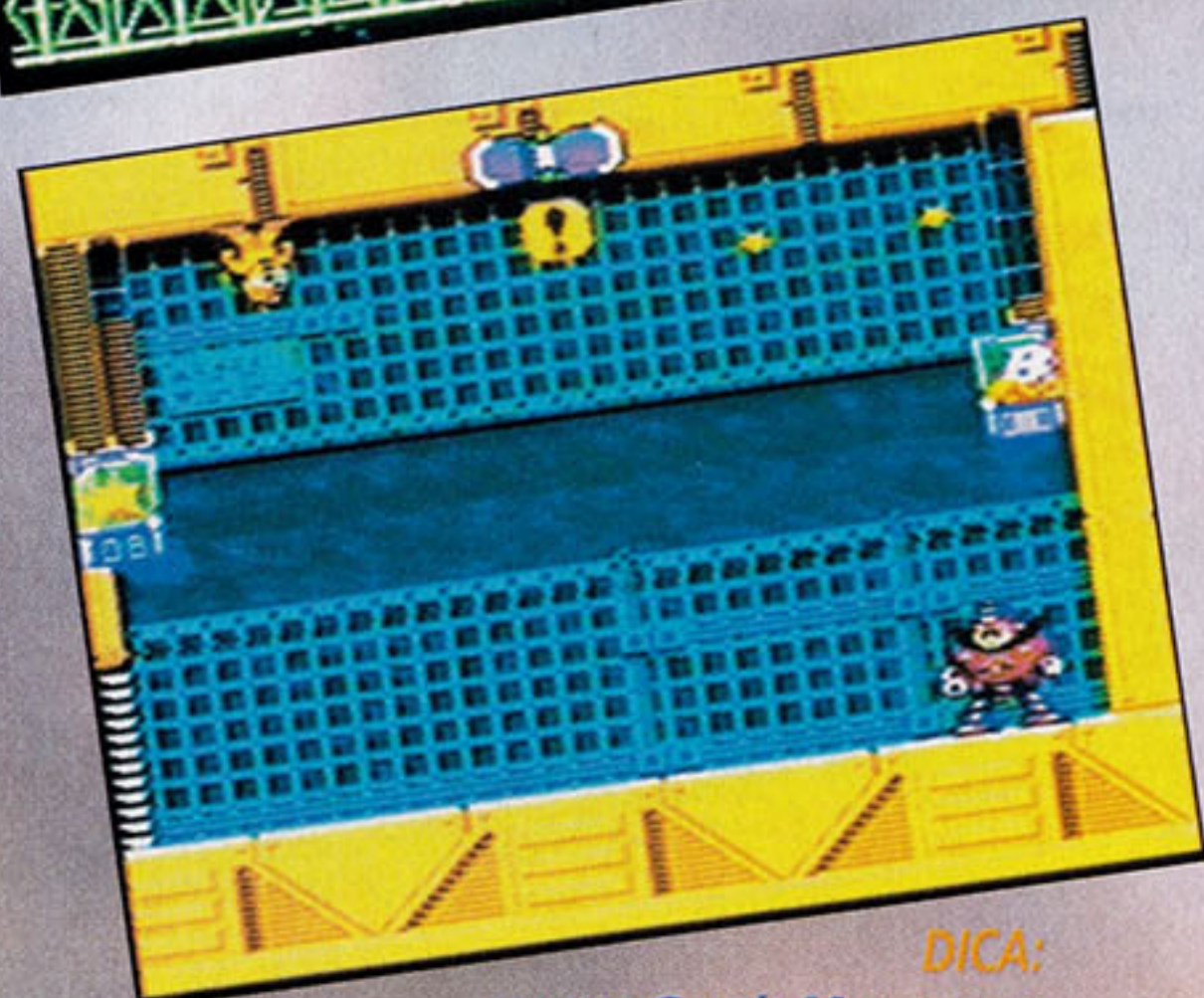
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	5

Memory Card - 1 Jogador

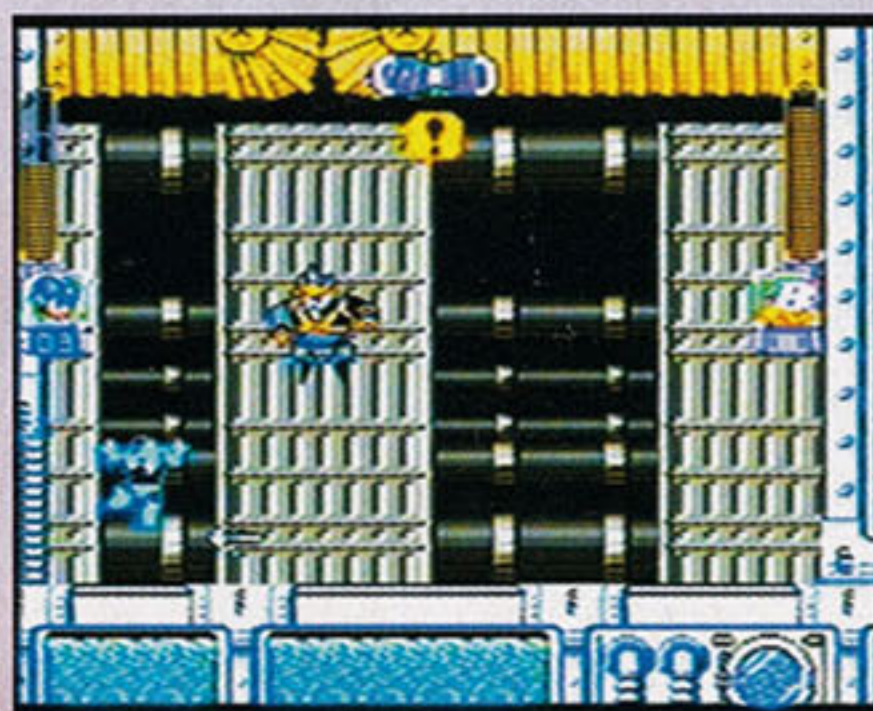
Ponto Forte Bom som, com músicas remixadas	Ponto Fraco Poucas mudanças gráficas
--	--



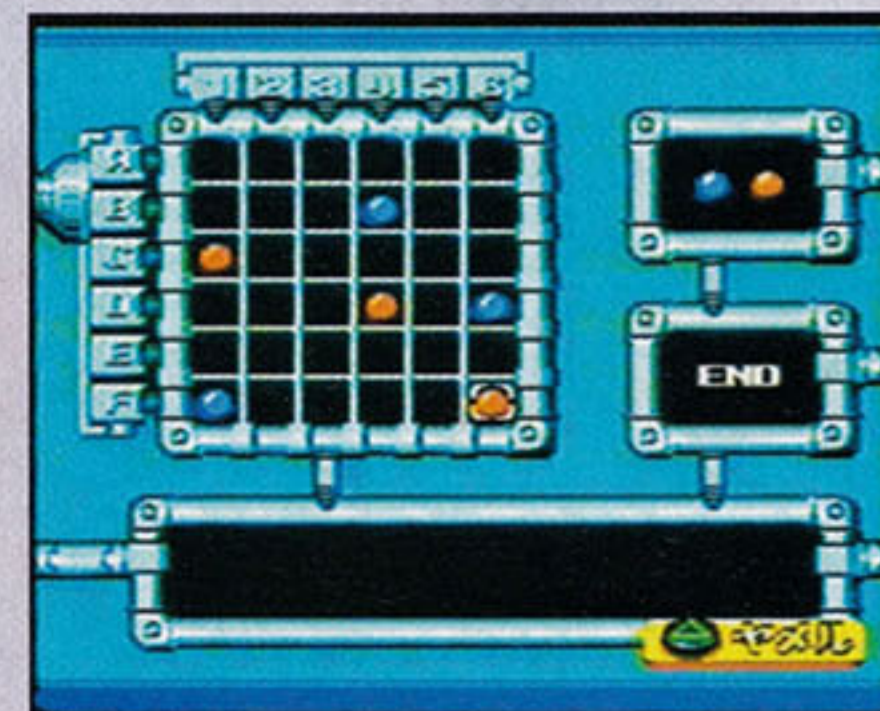
DICA: contra Charge Man, use o Stone Shot



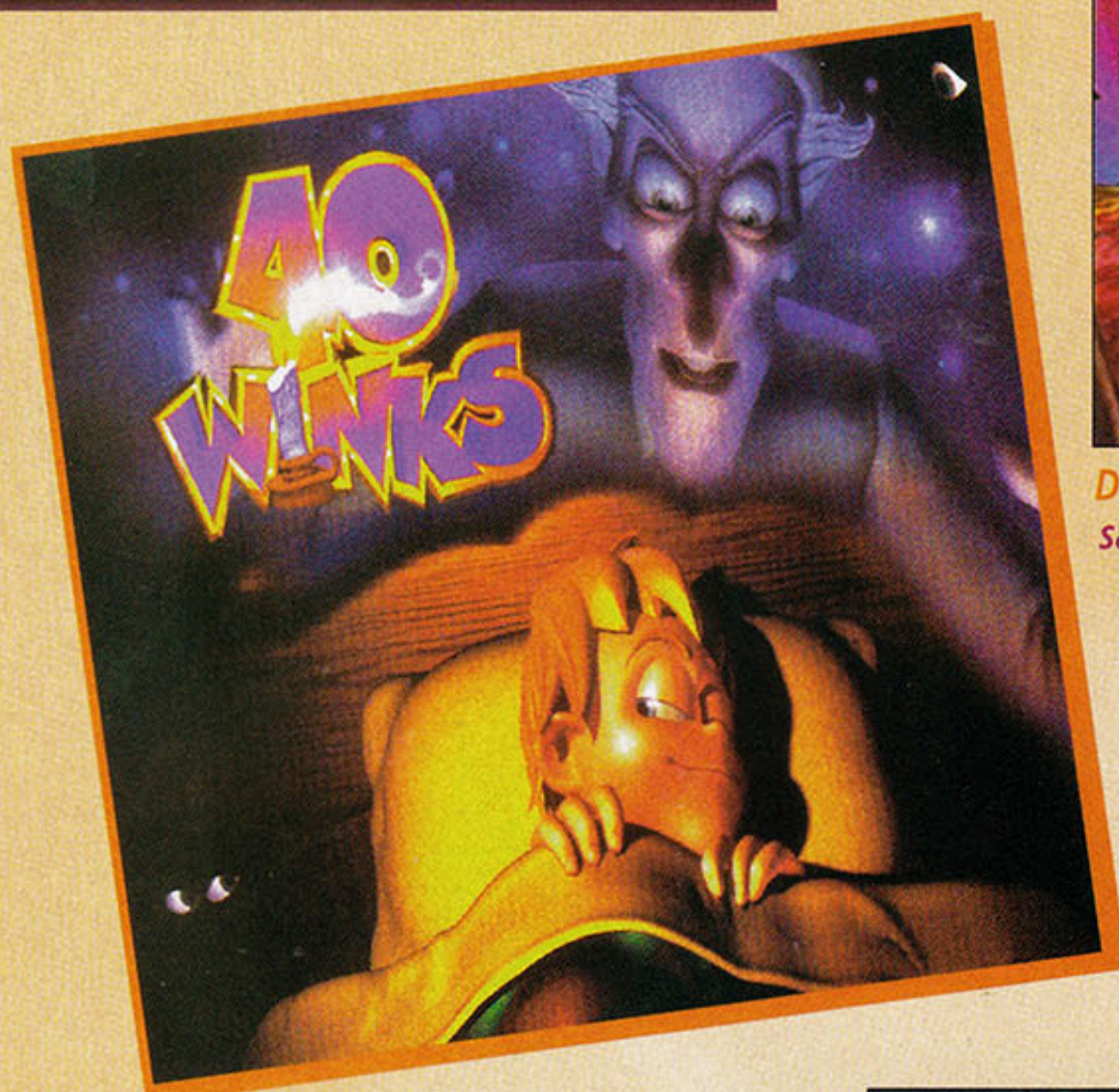
DICA: contra Gravit Man, use o Star Crush quando ele estiver por perto



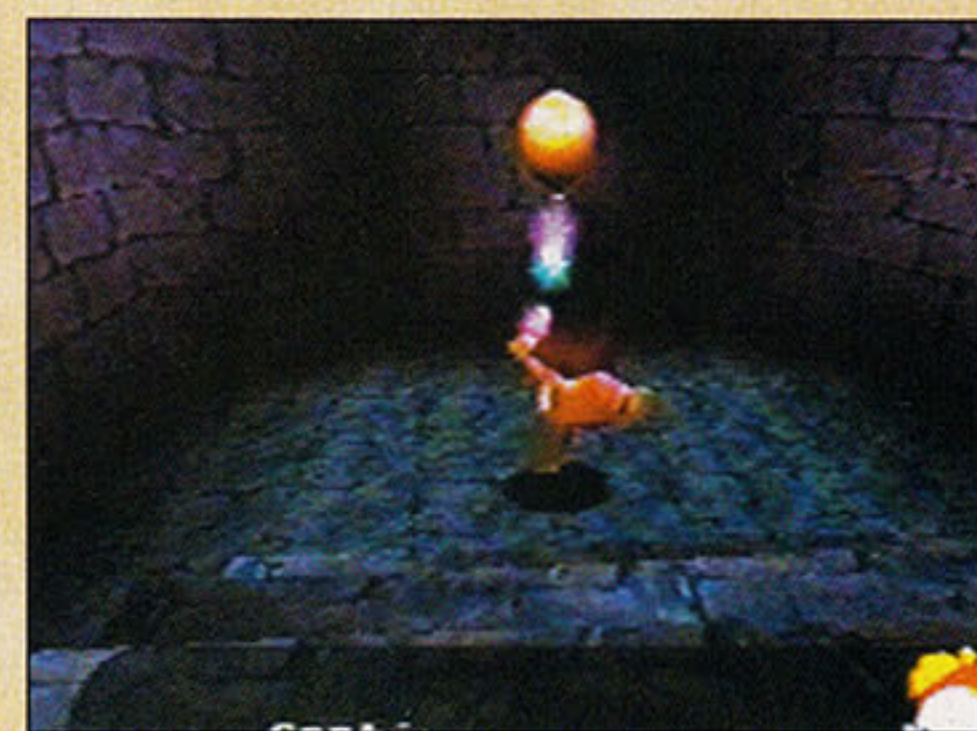
DICA: contra Wave Man, passe por baixo e use o Charge Kick



DICA: para ir ao castelo do Dr. Wily com todo os itens, digite B4, D6 e F1 com as bolas azuis. Com as vermelhas, digite C1, D4 e F6



DICA: colete grande quantidade de Z. Eles são a sua energia



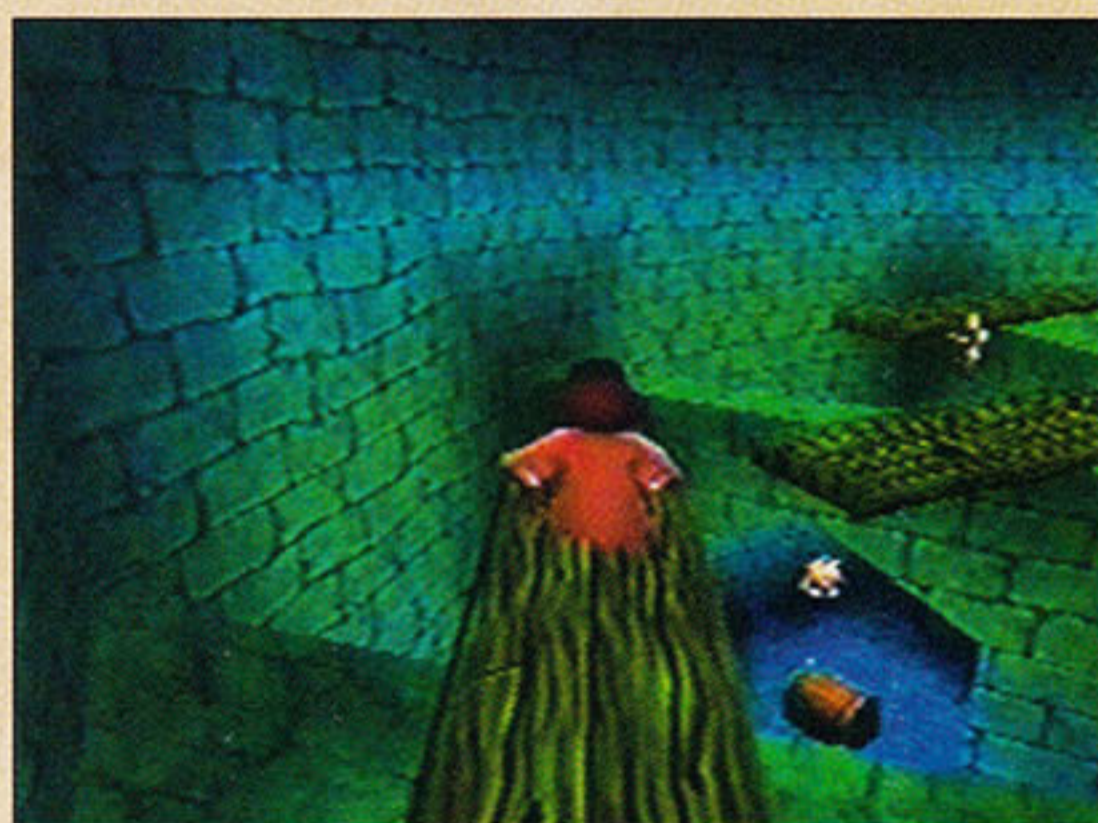
DICA: pegue os balões sempre que quiser marcar a fase

DICA: converse sempre com o relógio para obter pequenas dicas



Por Marjorie Bros

40 Winks é um jogo de ação em que o objetivo é libertar uma penca de reféns. O jogo rola dentro de um sonho, ou um pesadelo, se você preferir. Para cumprir seu objetivo e acabar com os monstros do tal pesadelo, você poderá pular, atirar, socar e, o mais importante, transformar-se em ninja ou até mesmo num homem das cavernas. O grande



DICA: em saltos mais difíceis, regule a visão usando R1 e L1

DICA: para salvar o jogo, pule sobre os sofás verdes

problema do jogo são as fases, muito mal dispostas. Às vezes é necessário sair da fase usando o menu que aparece ao pausar o game e, assim, seguir jogando até voltar para a mesma fase. As transformações do seu personagem são o grande destaque do jogo, eles deixam o cara bem mais forte. Mas não se empolgue: o efeito é



DICA: ao pegar os blocos, retorne para frente do relógio para encaixá-los



DICA: para acionar o elevador, basta pular sobre a parte de madeira

limitado. Os gráficos estão bem sólidos, com boa textura, e as falhas poligonais quase não acontecem. O som é bastante infantil, com trilha sonora divertida e muito agradável.



DICA: quando não tiver mais o que fazer em uma fase, não pense duas vezes. Aperte Start e troque de fase



Da GamePro

Na última vez em que vimos Tomba, ele estava descansando depois de acabar com a raça de suínos que assolava o continente Evil Pigs. A folga acabou: os porcos voltaram e estão em plena atividade. Agora os caras resolveram atazanar uma terra vizinha, onde mora a namorada de Tomba, a Tabby. *Tomba 2* é bem maior que o primeiro jogo e tem ótima jogabilidade, no maior estilo ação/aventura em plataforma. Você vai notar que os inimigos suínos estão mais hábeis. Mas Tomba

TOMBA! 2

THE EVIL SWINE RETURN



DICA: você precisa do martelo para abrir a Powder Room. É lá que você encontra as bombas



DICA: nas primeiras fases ainda não dá para abrir os baús vermelhos

até o velho Keinen entregar a chave vermelha. Para ganhá-la, entregue os caranguejos vermelhos para Win em seu moinho



DICA: para passar desta parte dos carrinhos na mina, aperte o freio na hora certa durante três curvas. Depois da primeira vez, você vai saber onde breicar, mas não vá pensando que é fácil



DICA: um calombo na casa de Tabby em Coal-Mining Town pode ser uma surpresa boa...



DICA: você pode atordoar os inimigos com armas, mas é necessário usar o Bite Attack para eliminá-los



DICA: os gêisers ajudam a alcançar lugares inacessíveis, mas certifique-se de que possui os itens necessários e de que vai aterrissar no lugar certo



DICA: Tomba pode se pendurar, por isso fique esperto com os objetos que flutuam ou que estão pendurados

também incrementou seu arsenal, que conta com bumerangues de gelo e diversos tipos de martelos. O maior destaque desta seqüência é o visual 3D poligonal com jogabilidade em 360°. Somando tudo isso aos ambientes selvagens, os personagens estranhos, diversas animações e o exagero nas cores, *Tomba 2* torna-se único entre os diversos games de aventura. Para completar: muito som!



DICA: para fazer funcionar o transportador de areia, livre-se de todos os indivíduos em chamas antes de chegar em Coal-Mining Town

TOMBA! 2

4.5

ação/aventura
Sony Computer

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador

Ponto Forte
Animação dos personagens divertida

Ponto Fraco
Bom som, mas poucos efeitos sonoros

UM DIA AS FÉRIAS ACABAM. MAS A DIVERSÃO CONTINUA!

WIPEOUT 64



BIO FREAKS



NBA COURTSIDE



**APENAS
3x
R\$ 19,67
cada**

WAR GODS



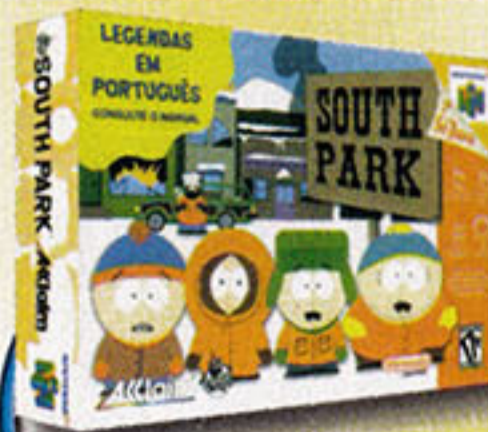
MISCHIEF MAKERS



2002

PACOTES ESPECIAIS COM CARTUCHO N64 + ACESSÓRIO, EM 3X SEM JUROS.

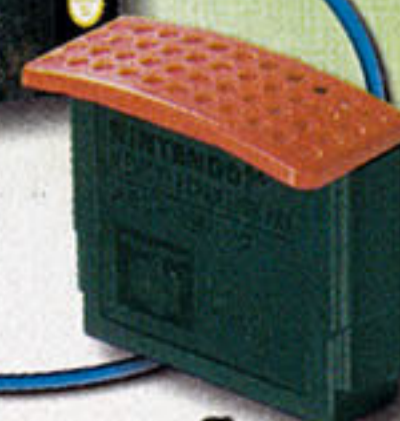
SOUTH PARK



CARTUCHO DE MEMÓRIA

3x R\$ 49,67

TUROK 2



CARTUCHO DE EXPANSÃO

3x R\$ 43,00

THE NEW TETRIS



CONTROLLER AMARELO

3x R\$ 63,00

NINTENDO 64



MULTI RACING CHAMPIONSHIP



BODY HARVEST



FIGHTERS DESTINY



APENAS
3x
R\$23,00
cada

BUCK BUMBLE



QUAKE



Nintendo®
by gradiente

SOUTH PARK



SÓ 3x
R\$26,34
cada

TUROK 2



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(0**11) 7266-7777

E RECEBA EM CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET:
www.dshop.com

Preços válidos até 29/02/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso



Por Marjorie Bros

Em **Dragon Valor** você encara malvados dragões que dominaram o planeta. Para dar jeito nos baforentos, você terá de enfrentar inúmeras batalhas contra humanos, javalis gigantes e, acreditem, rinocerontes. O RPG da Namco, com um jeitão de ação, lembra muito o jogo **Brave Fencer Musashiden**. O melhor desta mistura de ação e RPG é a liberdade de movimentos



DICA: para acertar o seu melhor golpe, pule duas vezes e aperte R1 para cair na espadada



DICA: no seu inventário, selecione a magia de fogo e use-a contra o dragão



DICA: fique ligado com a rajada de fogo. Quando ele a soltá-la, seja rápido e use o pulo duplo

DICA: carregue o botão da espada para soltar um golpe especial. Com isso, seu ataque valerá por dois



DICA: aqui você poderá acertar todos os três inimigos de

uma só vez. Para isso, pule e aperte R1



DICA: não fique parado aqui, pois os dardos irão acertá-lo. Corra em volta deles e use o botão R1 para atacar numa boa

que você tem durante todo o jogo. Não faltam itens para magias, energia e ataques espalhados pelo caminho ou escondidos em caixas. Você vai precisar muito deles, então, fique atento para não deixar nenhum escapar. Os gráficos não são o forte do game, principalmente porque há muitas falhas poligonais. Mas a jogabilidade compensa e transforma **Dragon Valor** num bom passatempo, uma ótima opção para quem não gosta de RPG paradão.

DICA: empurre a pedra para alcançar a plataforma acima e pegar mais alguns itens



DICA: não perca seu tempo tentando detonar as caveiras, pois elas não param de se formar. Concentre seus golpes apenas no rinoceronte

DRAGON VALOR

3.5

RPG/ação
Namco

CONTROLE	5
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	3

Memory Card

<p>Ponto Forte Liberdade de movimentos. Boa jogabilidade</p>	<p>Ponto Fraco Gráficos sujos com falhas poligonais</p>
---	--



Por Baby Betinho

Street Fighter Alpha

Warriors' Dreams chegou para desbancar os caras que acham que os jogos de luta não ficam legais nos consoles portáteis. Além de bons gráficos – bastante coloridos e com cores bem definidas –, cenários bem desenhados e lutadores até que grandinhos, o game usou uma boa quantidade de frames para a animação dos golpes. Por conta disso, cada um dos golpes pode ser facilmente reconhecido. O que mais surpreende, entretanto, é o controle. Com apenas dois botões dá para fazer todos os tipos de ataque. Dependendo da força que

STREET FIGHTER ALPHA

WARRIORS' DREAMS



DICA: o especial de Ken é ótimo contra rasteiras. Faça ↓↘→↓↘→ + S



DICA: com Guy, o melhor golpe para contra-atacar voadoras e golpes aéreos é ↓↙← + C



DICA: com Birdie, aperte C, 360° + S



DICA: com Ryu, faça ↓↘→ + S de perto para queimar o inimigo



DICA: para fazer o especial de Chun-li, faça ←↔↔ + C

you imprimir no toque do botão, o golpe sai mais forte ou mais fraco. Todos os lutadores da versão arcade estão na briga. Até mesmo os secretos Dan, Akuma e Bison. A conversão só ficou devendo num detalhe: as vozes dos personagens durante os golpes não foram incluídas. Ainda assim, o game ficou acima de qualquer expectativa.

LEGENDA
S - Soco
C - Chute

STREET FIGHTER COLLECTION

4.5

Luta
Capcom

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores

Ponto Forte Os controles respondem muito bem

Ponto Fraco Bom som, mas sem as vozes dos lutadores



DICA: para jogar com Bison, no menu de seleção de personagens, deixe o cursor na interrogação e digite ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, B+A



DICA: com Charlie, faça ←↔ + S, ande atrás do Sonic Boom e dê um soco



DICA: para jogar com Akuma, no menu de seleção de personagens, deixe o cursor na interrogação e digite ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, B+A



Por Chris Combo

A Konami reuniu alguns de seus melhores jogos para Game Boy num só cartucho, o **Konami GB Collection**. São quatro em um: Nemesis, Castlevania, Operation C e Konami Racing. Todos foram adaptados para o Game Boy Color. Ou seja: a Konami refez boa parte dos quatro games, colocando corzinha em tudo. Ficou muito bom. As cores ajudam bastante na jogabilidade, tornando os

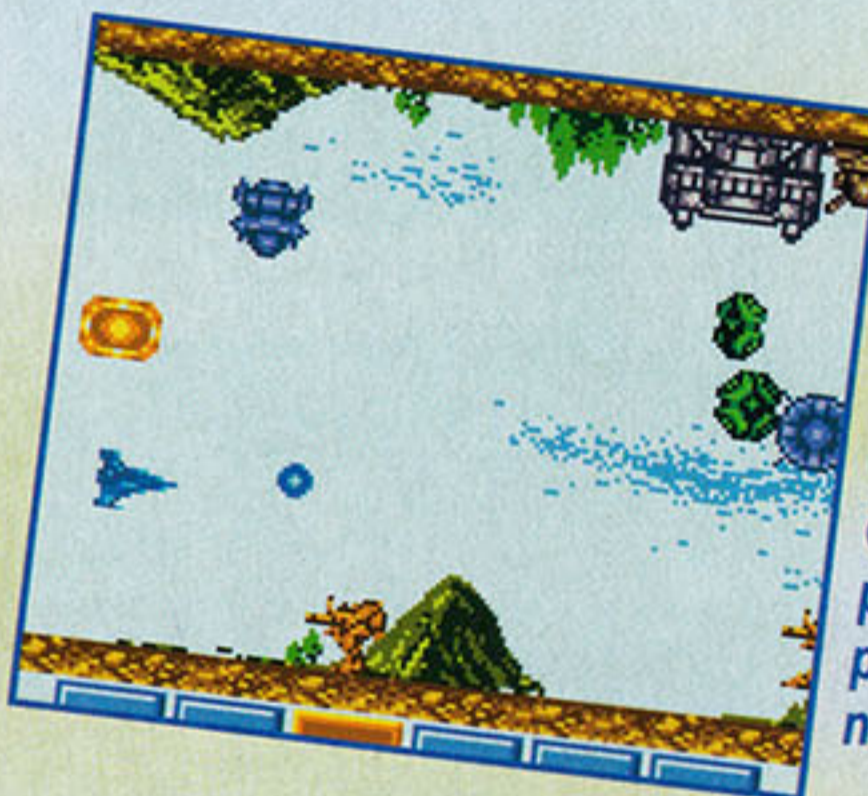
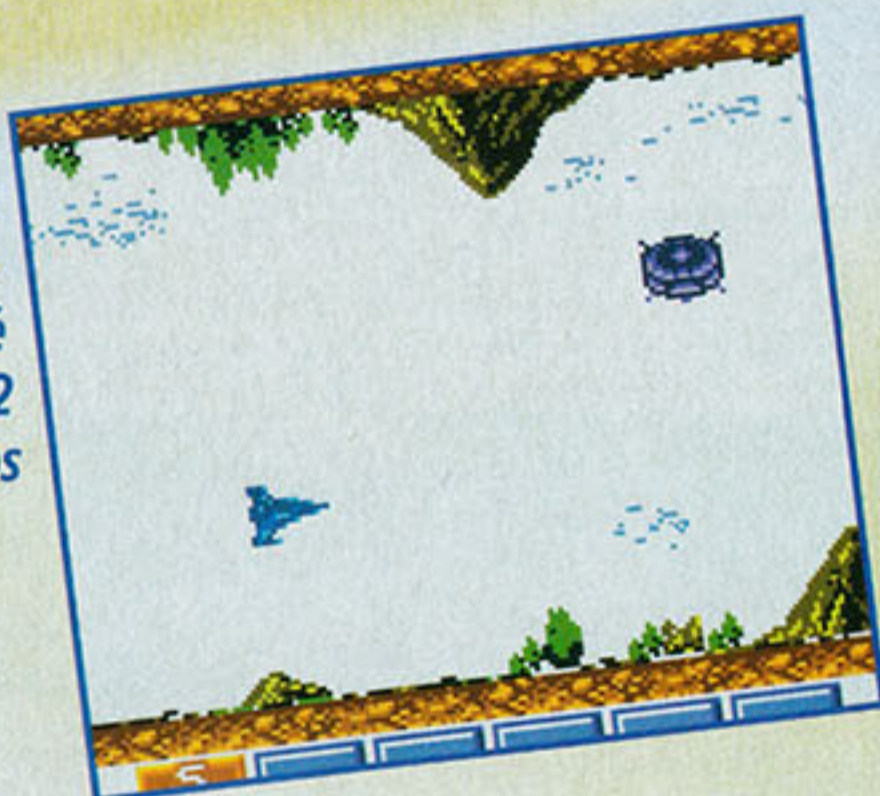
KONAMI GB COLLECTION VOL. 1

objetos, plataformas, itens e pistas mais nítidos. As cores teriam ficado perfeitas, se alguém lá na Konami não tivesse paixão por verde. Nada contra a cor, mas ela não caiu bem na pele de alguns personagens. Fora as cores, pouca coisa mudou. O som ainda é o mesmo e, fora

a mãozinha das cores, a jogabilidade também está como antes. Sem contar as mudanças deste pacote, **Konami GB Collection** já seria um bom negócio. Preço baixo não é o forte dos cartuchos de Game Boy Color e não é sempre que se paga um e leva quatro.

NEMESIS

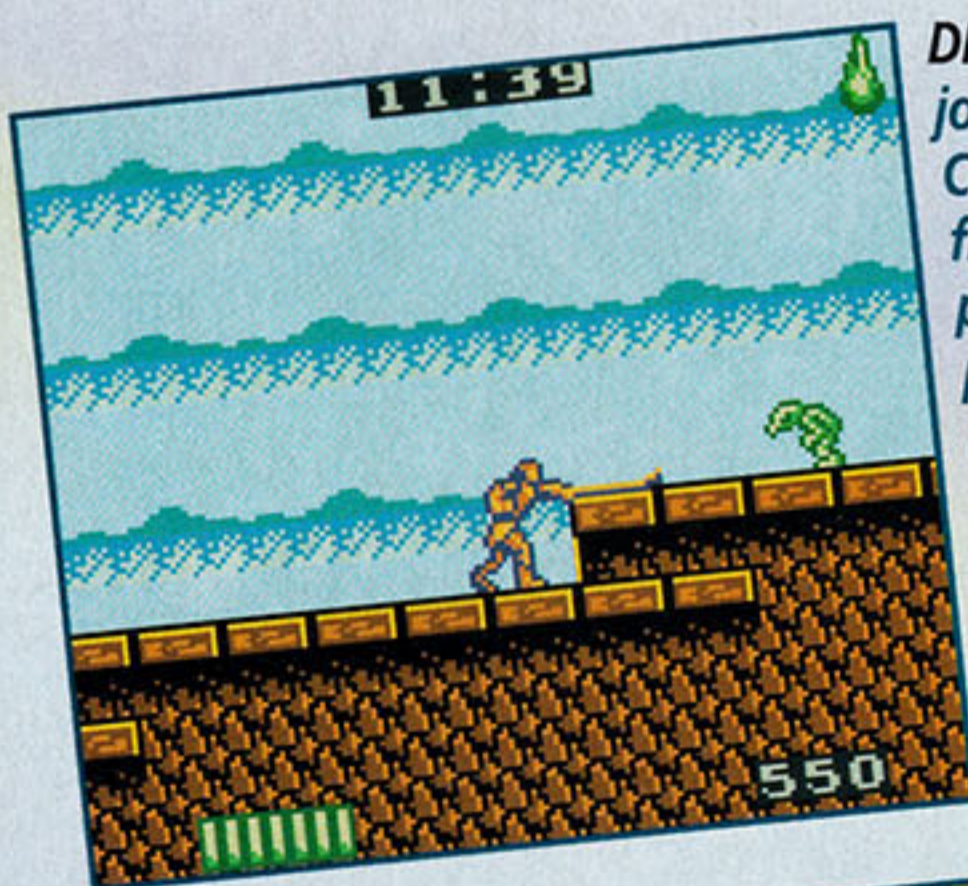
DICA: no jogo Nemesis, o ideal é usar 2 speed ups



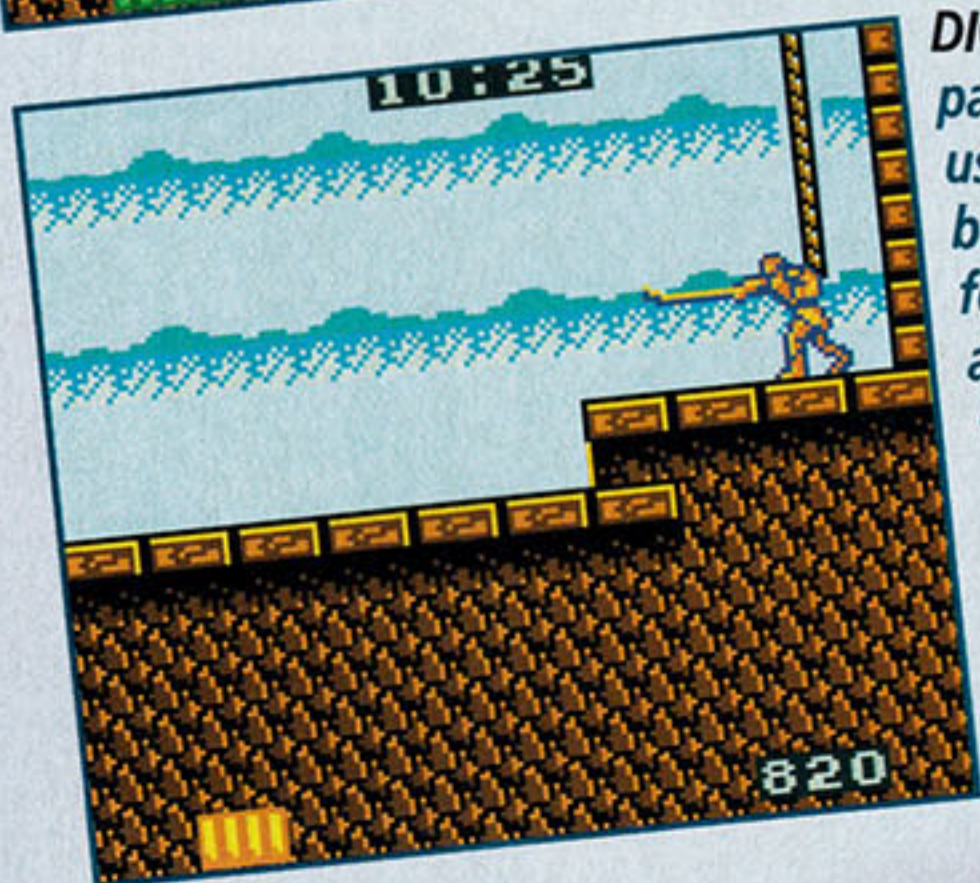
DICA: procure atirar nos inimigos em laranja, eles vão lhe dar os power-ups para sua nave

CASTLEVANIA

DICA: no jogo Castlevania, fique nessa posição para acertar o inimigo



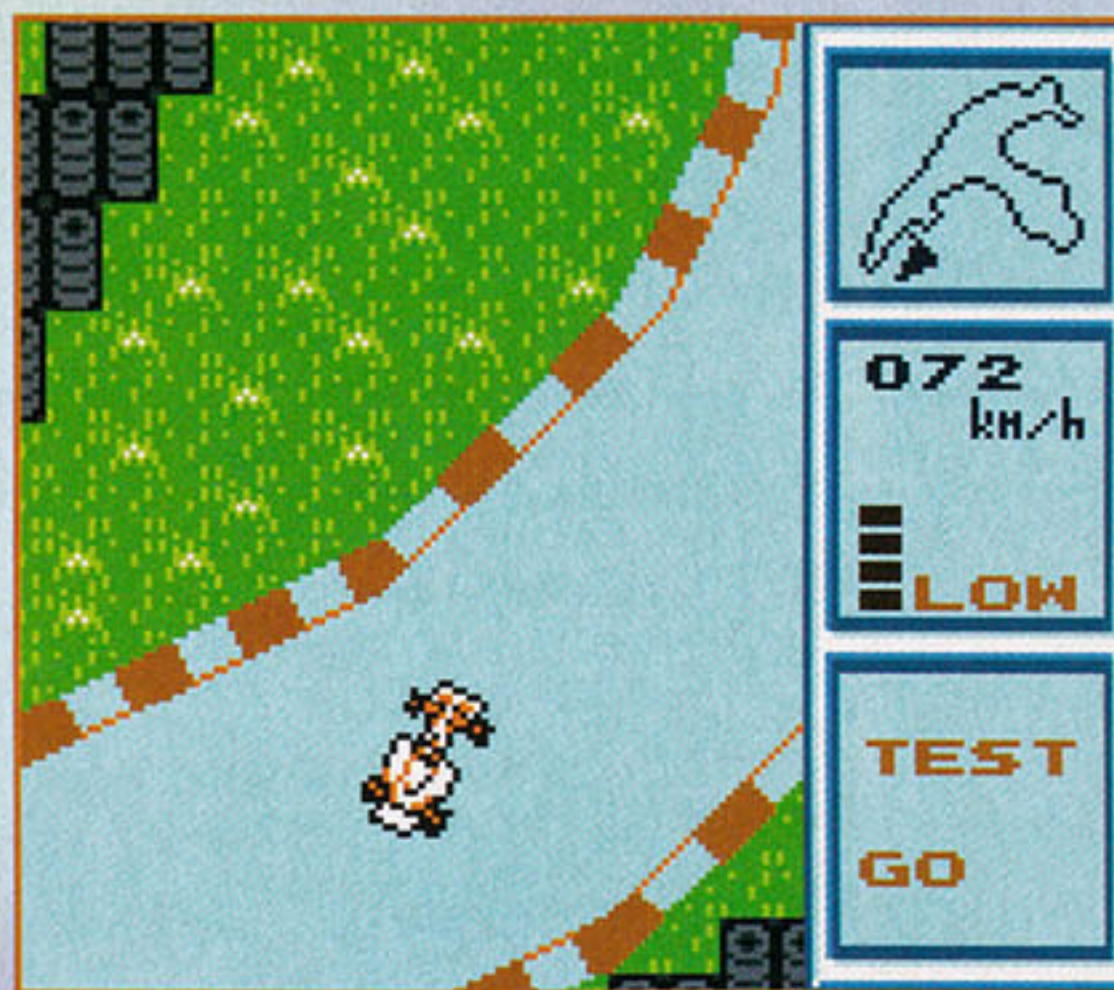
DICA: para usar a bola de fogo, aperte ↑ + B



KONAMI RACING

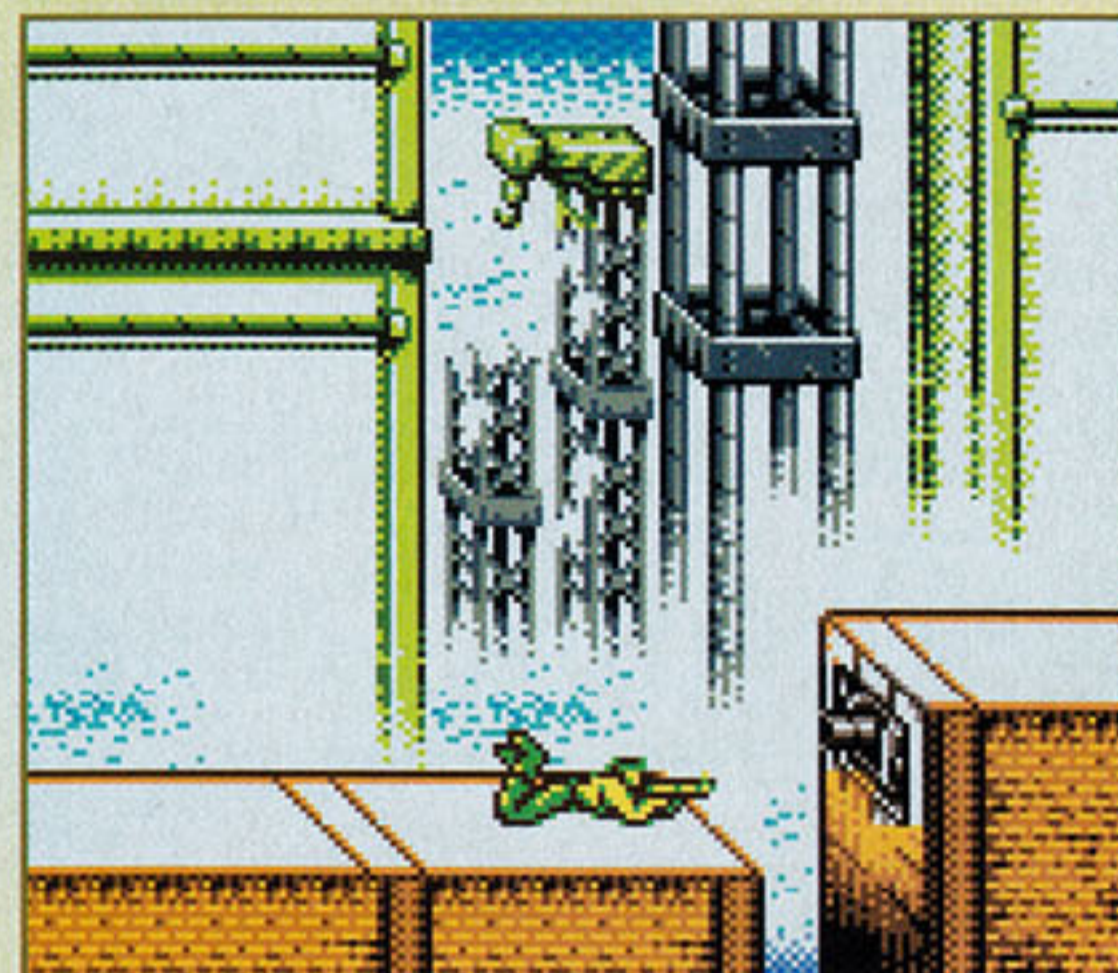


DICA: em Konami Racing, quanto mais alta a classe, mais difícil controlar o carro

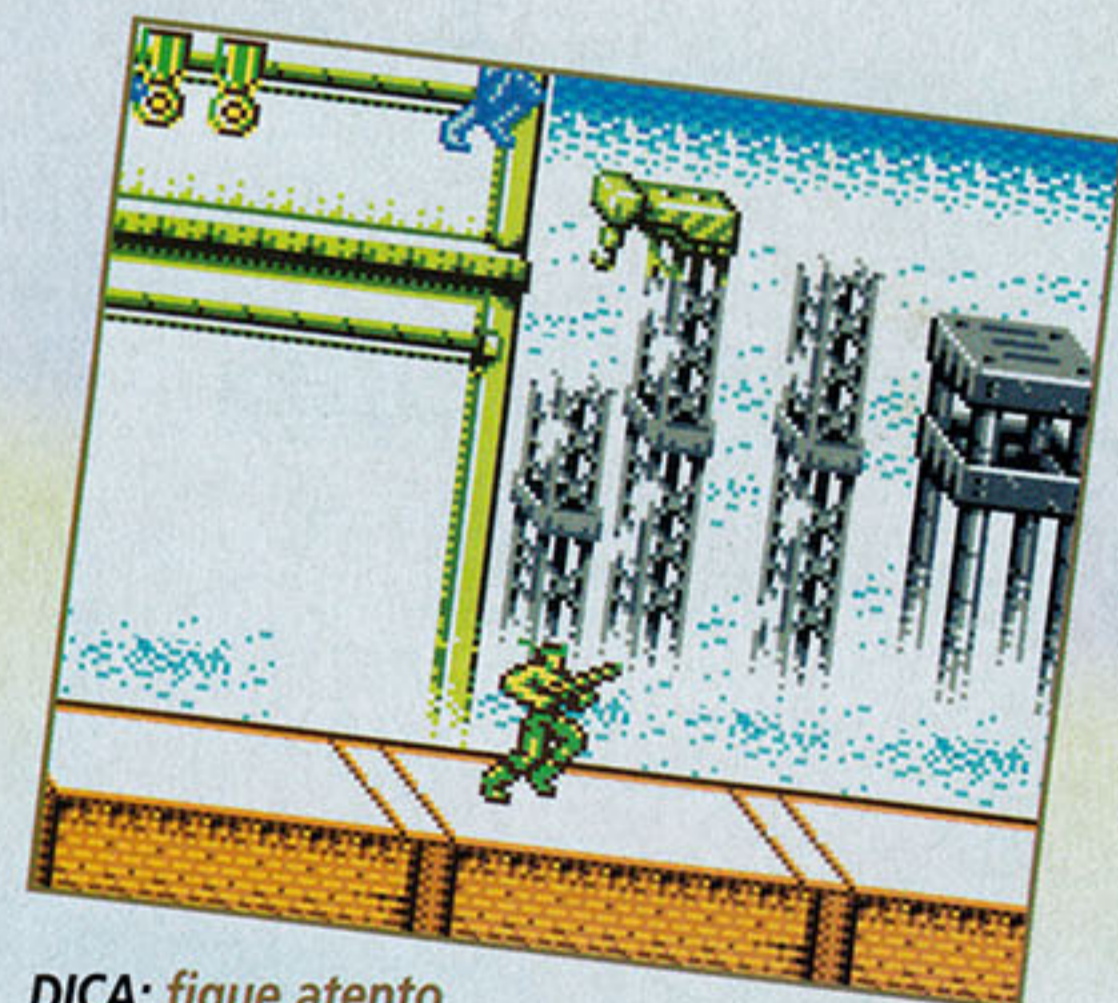


DICA: ao entrar numa curva mais fechada, dê toques no direcional quando estiver no meio da curva

OPERATION C



DICA: em Operation C, fique abaixado e atire contra este canhão



DICA: fique atento aos inimigos que vêm pelas costas, eles atrapalham bastante

KONAMI COLLECTION

4.3

Variado
Konami

CONTROLE 4

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 4

SOM 4

2 Jogadores

Ponto Forte
Boa seleção de jogos compõe o pacote

Ponto Fraco
A cor às vezes não combina com os objetos

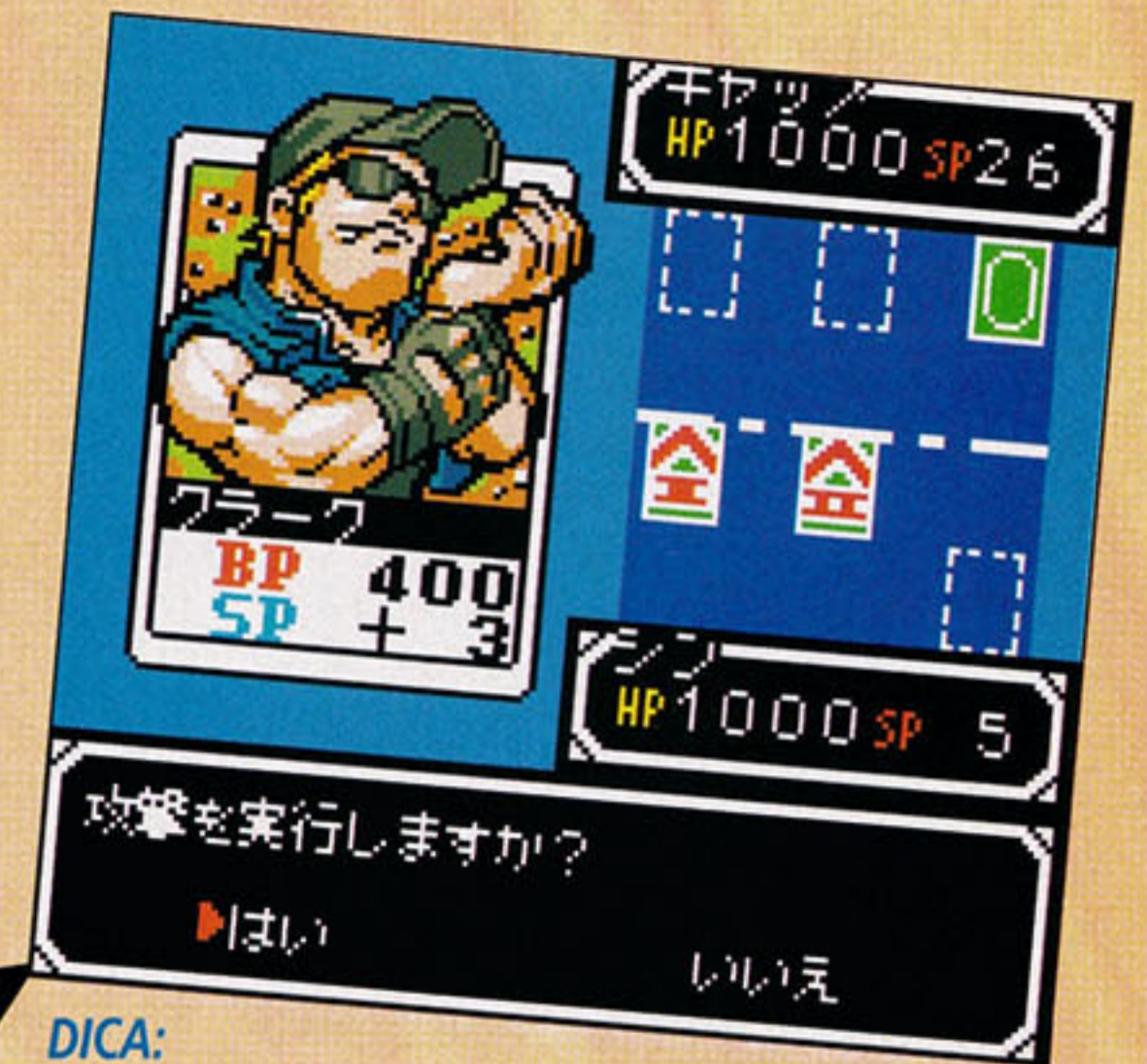


Por Marcelo Kamikaze

Vocês devem estar perguntando o que eu, especializado em RPGs e jogos que exigem neurônios, estou fazendo aqui. Vou explicar. **SNK Vs. Capcom: Card Fighters** é o primeiro fruto da cooperação entre as duas gigantes do mundo dos games de luta. Apesar de a maioria das pessoas esperar um jogo de porrada, SNK e Capcom fizeram um jogo de cartas. Além de ser muito divertido, ele conta com um sistema inovador em que a colocação, o tipo e a combinação de cartas influenciam nas jogadas. **Card Fighters** conta ainda com duas versões: a versão SNK e a



DICA: na primeira jogada, procure não atacar logo de cara. Acumule mais cartas no tabuleiro



DICA: com personagens de maior afinidade é possível fazer um ataque especial duplo ou triplo

CARD FIGHTERS

SNK VS CAPCOM

versão Capcom. Cada uma ressalta as cartas de personagens de suas empresas, claro. Usando o link do Neo Geo Pocket você ainda pode encarar um amigo, ou inimigo.

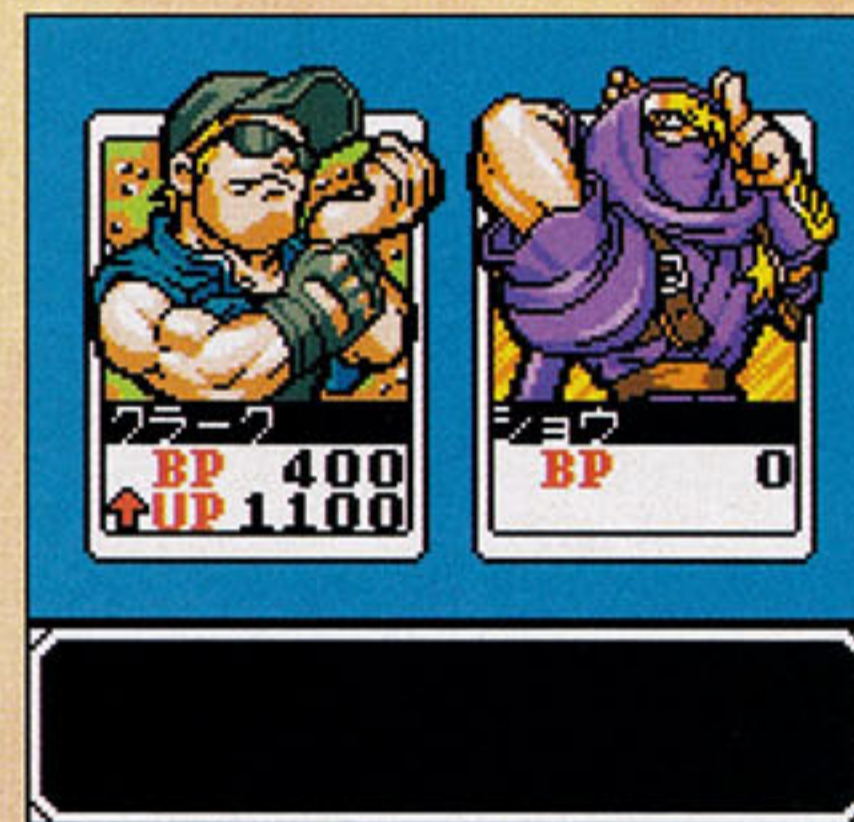
Nesse caso, rola uma disputa entre as cartas que você coletou e as coletadas por seu amigo. Num estilo meio **Pokémon**, as cartas têm níveis que determinam seu valor.



DICA: Shin e Kei são praticamente iguais, apenas têm enredo um pouco diferente



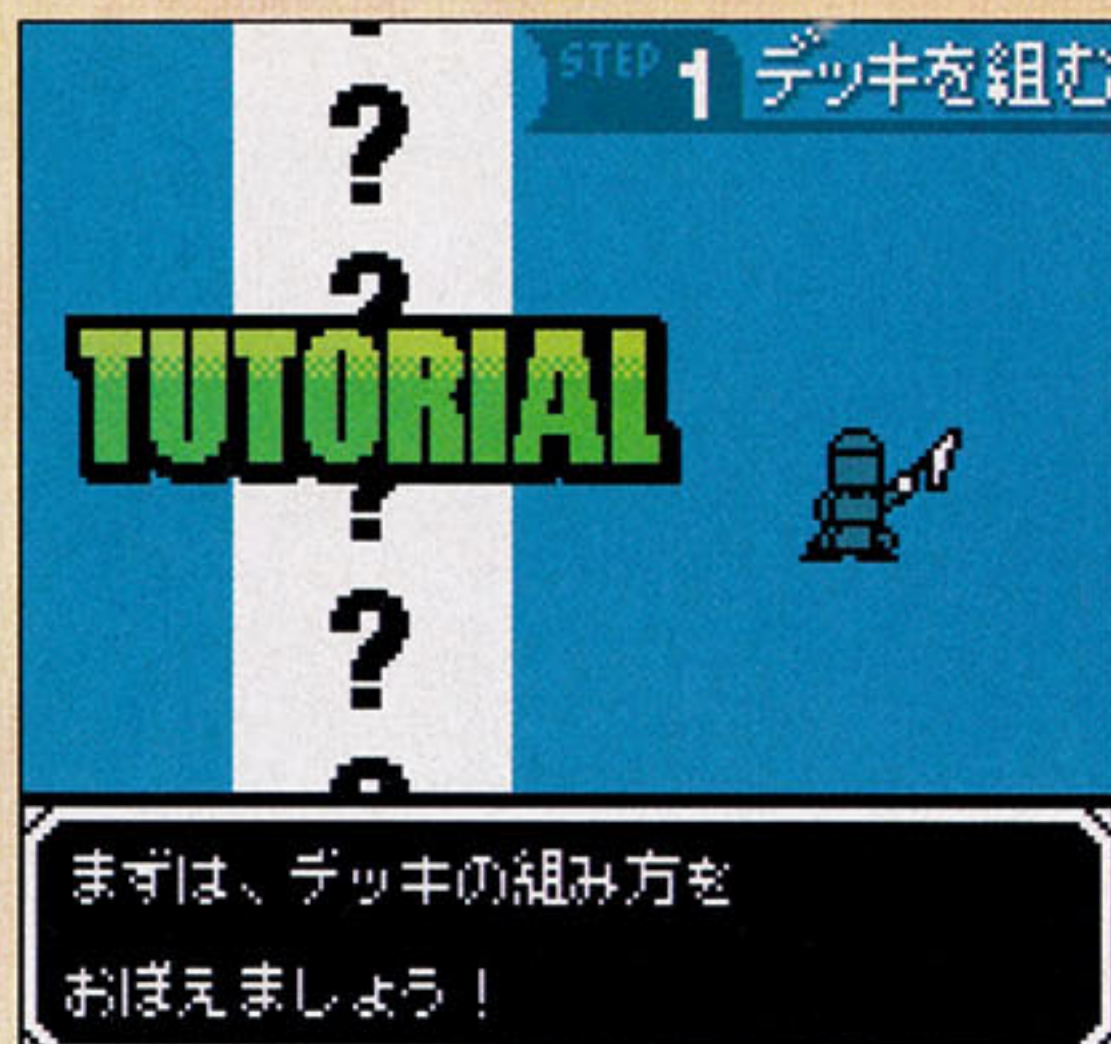
DICA: logo no começo do jogo, se escolher a primeira opção, você irá para o tutorial. A segunda opção leva você direto ao jogo de cartas



DICA: ao atacar, procure sempre usar uma carta que possua um BP alto



DICA: procure sempre ficar com um número maior de cartas para atacar



Apesar de o Tutorial estar em japonês, é relativamente fácil aprender algumas manhas

SNK VS. CAPCOM

4.8

Estratégia
Capcom/SNK

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

2 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Sistema de jogo inovador	Personagens feitos com poucas cores



DICA: é possível sobrepor duas cartas para aumentar o BP da carta que está por baixo ou ainda utilizar uma carta de ação, aumentando o poder de ataque

QUAKE III ARENA



Por Bill Games

Foram os games de ação 3D, ao lado dos de estratégia, que tornaram os jogos multiplayer via rede ou Internet uma mania. **Quake III: Arena** foi feito especialmente para ser jogado pela Internet, por isso não fica lento e tem a maior velocidade de resposta entre os games de ação. Por isso, também, é no modo Multiplayer que está a diversão. Assim que estiver conectado, você será lançado na tal arena. Você vai cair na fogueira: já



DICA: esconda-se nas sombras, assim você pode pegar os oponentes de surpresa



estará rolando um jogo e você terá de se defender e também atacar. As armas são pesadas. São lança-foguetes, metralhadoras de plasma e até uma luva elétrica que tem uma serra giratória. Além das armas, você poderá se aproveitar de elementos do cenário como plataformas de pulo, plataformas flutuantes e teletransportes. No jogo



DICA: além das arenas normais, há quatro arenas exclusivas para serem jogadas no modo Capture de Flag: capture a bandeira do time inimigo enquanto protege a sua

normal, você passa por seis grupos de 4 arenas. Em cada uma vai enfrentar um grupo de inimigos, uma dupla ou mesmo um só cara.

DICA: quando um oponente estiver distraído pegando itens, surpreenda-o com um tiro certo!



Ranger (de Quake 1), Mynx, Sarge, Phobos (de Doom) e o esquisitíssimo Orb. Cinco dos combatentes que você enfrentará na Arena Eterna



DICA: para vencer Xaero, o campeão da Arena, mova-se constantemente e esconda-se atrás de obstáculos. Ele tem uma mira excelente



DICA: aproveite os instantes em que estiver sobrevoando as arenas e acerte os oponentes com uma chuva de foguetes!

QUAKE III ARENA

5.0

PC

Ação
Id Software

CONTROLE 5

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 5

SOM 5

Até 12 jogadores em rede

Ponto Forte
Inteligência artificial dos inimigos

Ponto Fraco
Se encontrar algum, escreva para a gente

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Windows 95/98/NT,
Pentium II 300MHz, Placa de vídeo 3D com 4MB,
64MB RAM
70MB livres no HD



DICA: sempre que encontrar um power-up, corra para agarrá-lo. Você pode ficar mais forte, invisível, ou até mesmo invencível



Nas partes com neblina, dobre a atenção: os inimigos só aparecem quando estão próximos, e pode ser tarde demais!

ENDEREÇO:
www.quake3arena.com

UNREAL TOURNAMENT

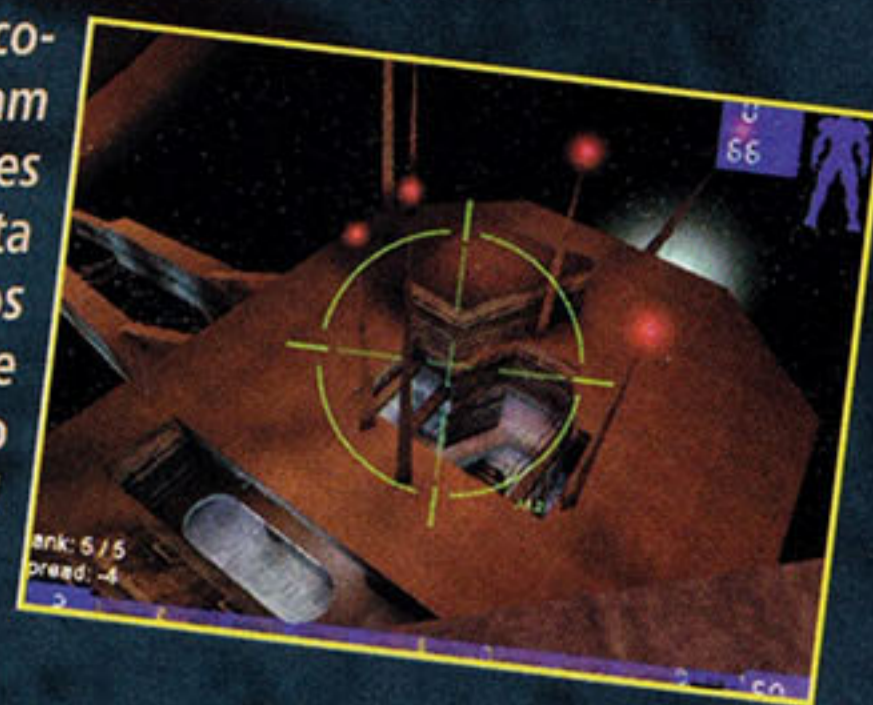


Da GamePro

Enquanto *Quake III Arena* domina a cena dos games de tiro em primeira pessoa para o PC, *Unreal Tournament* chega devagarzinho, prometendo roubar a atenção. Com gráficos incríveis e jogabilidade intensa, este game ganhou notas máximas em todos os quesitos. Ao invés de trazer fases lineares para um jogador, *Unreal Tournament* coloca vários

jogadores em campeonatos que variam entre deathmatches e captura de bandeiras. Para vencer, você vai ter de mostrar sua habilidade com as 12 superarmas, de uma simples metralhadora até um lança-foguetes. Aqueles que ainda não têm acesso à Internet, vão se deparar com inimigos bem espertos, que vão reagir da mesma maneira que seus amigos fariam on line. A velocidade do jogador e as armas, pontos falhos da primeira versão, estão muito melhores.

DICA: os franco-atiradores adoram ficar em lugares altos como esta torre em Phobos Moon. Fique esperto e não vacile!



DICA: a Codex não é um bom lugar para se usar o lança-foguetes e o rifle de franco-atirador. Fique com o Flak Cannon ou a minigun para causar mais danos



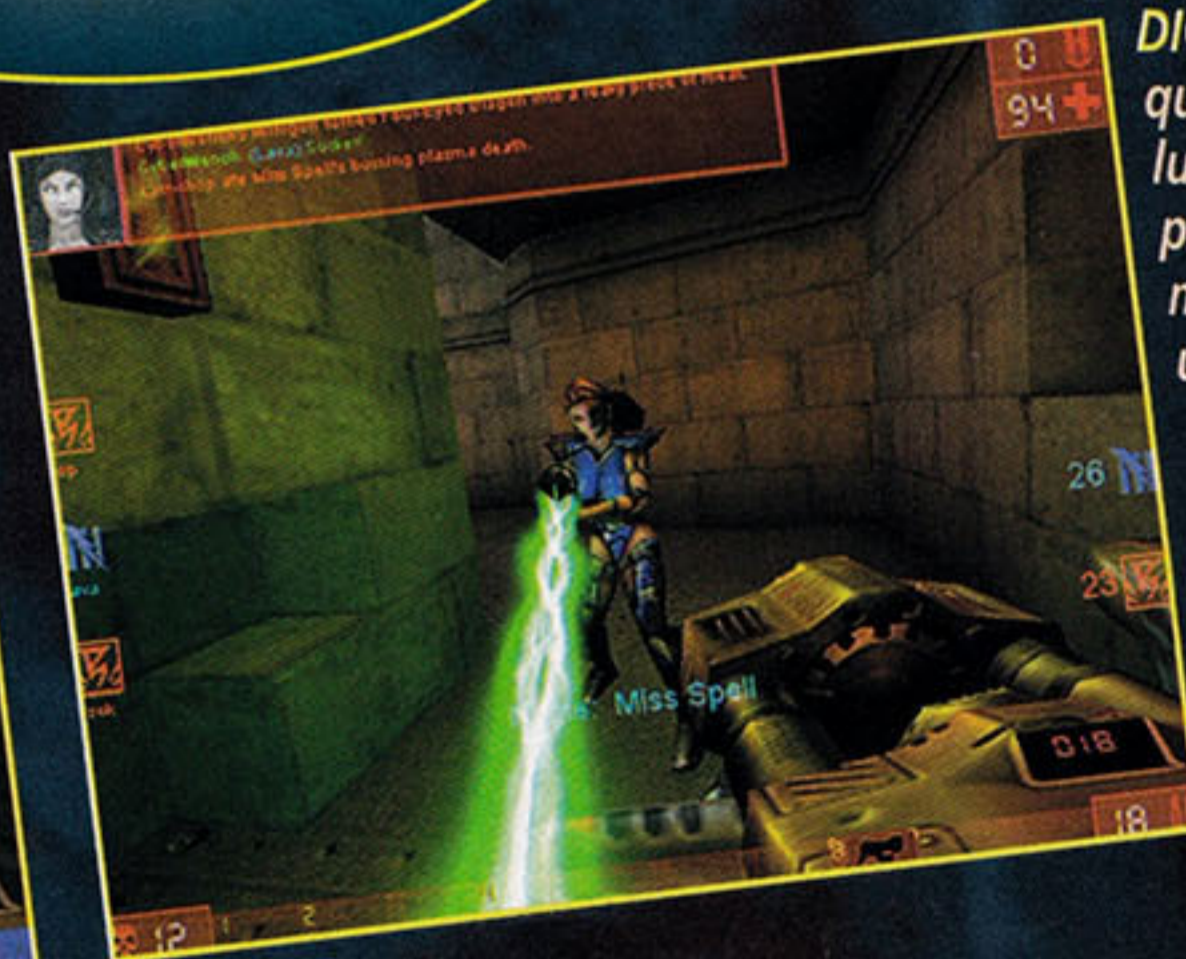
DICA: no modo sniper, mire sempre na cabeça. Isto é eficiente e aumenta as estatísticas

ENDEREÇO:
www.gtinteractive.com

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium II 266, Windows 95/98, 64 MB de RAM, 600 MB de HD, CD-Rom 8x, placa Soundblaster ou compatível, placa de vídeo 3D com 4MB

DICA: se derrubar seu oponente na lava ou no espaço sideral, você não ganha crédito e a morte é contada como suicídio



DICA: tome cuidado quando for atirar em lugares pequenos, pois pode acabar se matando e perdendo uma frag

DICA: em Fractal Reactor, fique no segundo andar. Você vai poder eliminar os inimigos com mais facilidade e vai encontrar mais power-ups. Além disso, você pode surpreender seus inimigos sempre que quiser



DICA: quando jogar on-line no modo Capture the Flag, mantenha sempre um companheiro tomando conta da bandeira. Lembre-se que, se um perde, todos perdem

UNREAL TOURNAMENT

5.0 PC

Tiro
GT Interactive

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

16 Jogadores

Ponto Forte Controles e jogabilidade impecáveis	Ponto Fraco Ainda não encontramos nenhum
---	--

ESPORTE TOTAL

P.STATION

■ Mais de 550 carros e um festival de pistas em Gran Turismo 2

Falou em corrida, falou **Gran Turismo 2**. Duvida? São 34 fabricantes e, acreditem, 550 carros. Alguns são mais que conhecidos e estão até nas ruas brasileiras (tem Corsa e até Ford Ka). Em **Gran Turismo 2**, porém, os carangos que a gente vê nas avenidas estão em pistas animais. São dois CDs: um com o Gran Turismo Mode e outro só com o Arcade Mode. O Arcade é o modo mais simples. Nele,



DICA: no início, vá para as competições com carros japoneses, americanos, alemães, ingleses, italianos e franceses



nenhuma das frescuras que deixaram os jogadores de cabelo em pé na primeira versão valem. Nada de licença. É só escolher o carro e pisar fundo. Aqui, o número de carros e pistas é reduzido. O modo Gran Turismo é cheio de coisa. E, se você é daqueles que quer ter tudo no jogo, prepare uma dose extra de paciência, pois para equipar todos os carros e conseguir as licenças

necessárias você vai gastar horas e horas. São quatro modos – Gran Turismo, Special Event, Dirt Racing (rali radical), Endurance –, quase 50 tipos de de competições e pistas que não acabam mais.



DICA: vá para a parte leste da cidade e compre o Impreza Coupe WRX-R STI Version VI, da Nissan, para a competição japonesa de até 300 PS



DICA: na parte sul da cidade, compre o carro RS 200 Rally Car, da Ford, para a competição americana de até 400 PS

GRAN TURISMO 2

5.0

Corrida Sony

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

Memory Card

Ponto Forte	Ponto Fraco
Grande variedade de carros e pistas	Pouca inovação gráfica

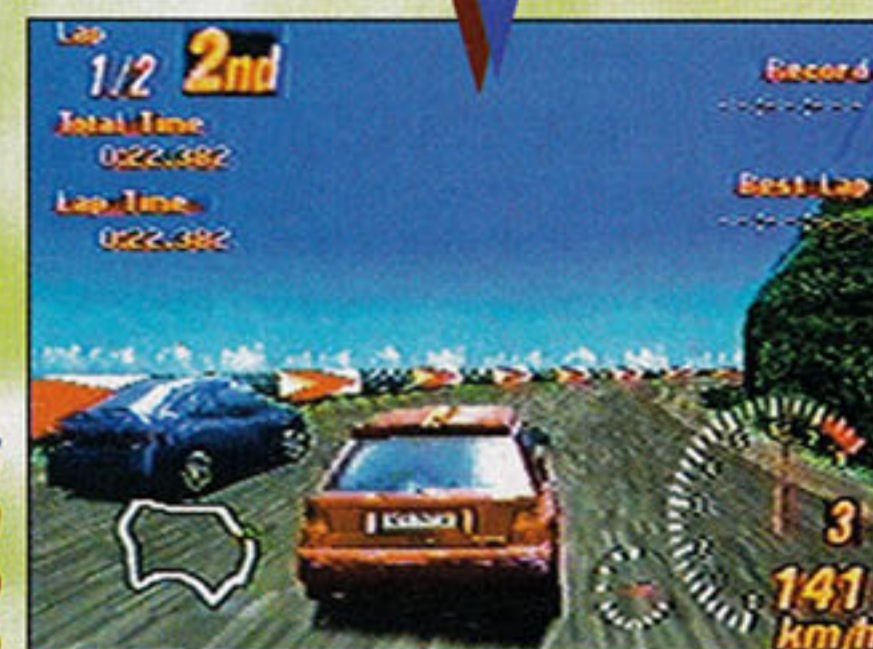




DICA: seguindo para o lado norte da cidade, você encontra o carro 840 ci da BMW para a competição alemã de até 300 PS



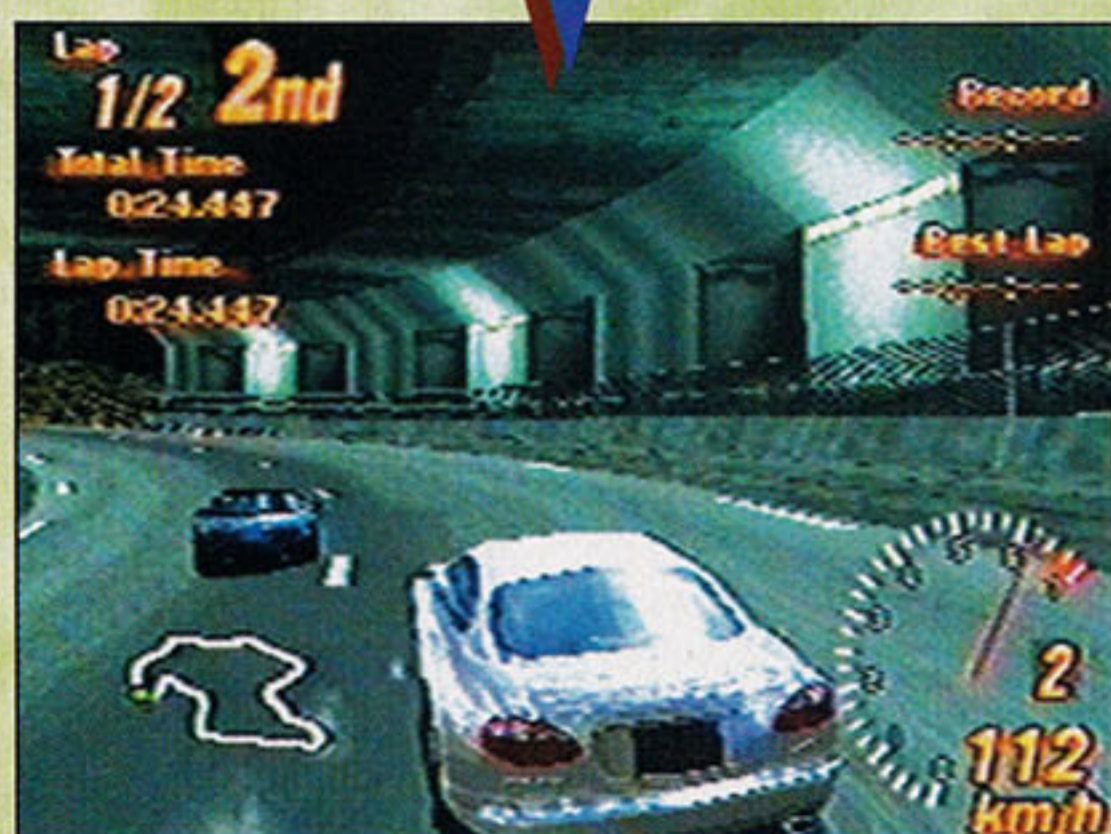
DICA: é a vez da competição italiana de até 200 PS. Siga para o lado oeste da cidade e compre o carro 156 2.5 V6, da Alfa Romeo



DICA: siga para o lado oeste da cidade para comprar o carro Delta HF da Lancia e siga na competição de até 200 PS



DICA: o modelo especial Escudo, da Suzuki, é o melhor carro do jogo para correr em competições sem pré-requisitos



DICA: na parte norte da cidade você compra o carro XKR Coupe da Jaguar para a competição inglesa de até 400 PS

Os fabricantes e o número de modelos

Fabricantes	Nº de modelos disponíveis	Fabricantes	Nº de modelos disponíveis
Alfa Romeo	11	Nissan	81
Aston Martin	4	Mercedes-Benz	8
Audi	9	Peugeot	10
BMW	9	Plymouth	5
Chevrolet	11	Renault	7
Citroen	4	Rover	4
Daihatsu	17	RUF	6
Dodge/Chrysler	14	Shelby American	6
FIAT	6	Subaru	38
Ford	21	Suzuki	13
Honda	47	Tommy Kaira	7
Jaguar	7	Toyota	69
Lancia	7	TVR	9
Lister	2	Vauxhall/Opel	8
Lotus	13	Vector	2
Mitsubishi	44	Venturi	3
Mazda	38	Volkswagen	7



ESPORTE TOTAL

DREAMCAST



■ Do arcade para o Dreamcast, Virtua Striker 2 traz bons gráficos e som

Virtua Striker 2, chega ao Dreamcast numa versão especial com gráficos, som e mais algumas coisinhas melhoradas. Apesar das mudanças, **Virtua Striker** é, na prática, o mesmo jogo. Você vai usar três botões para comandar seus jogadores e um

para escolher a estratégia que será usada durante a partida. As mudanças mais expressivas ficaram por conta do som e dos gráficos. O som é muito bom, apesar de, em certas horas, a música, com volume muito alto, apagar os efeitos sonoros. Os gráficos estão bem trabalhados e limpos, o que ajuda muito na hora de encontrar seus jogadores e planejar a jogada. O que mais chateia no jogo é o tempo de resposta dos comandos, que é muito lento.



DICA: ao cobrar faltas mais perto da lateral, cruze a

bola. Caso contrário, chute direto ao gol

DICA: a melhor jogada para fazer gols são os "chuveirinhos" na área



VIRTUA STRIKER 2
VER 2000.1

4.2

Esporte
Sega

CONTROLE	3
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

Virtua Memory - 4 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Bons movimentos e gráficos limpos	Controles demoram para responder



DICA: evite usar carrinhos, o melhor jeito de roubar a bola com segurança são as disputas ombro a ombro



DICA: na hora de bater um pênalti, vire seu jogador para um lado e chute para outro



DICA: em cobranças de falta e lançamentos no meio de campo, o melhor lugar para mandar a bola são as pontas do campo



DICA: para um gol, vire o seu jogador de forma que ele chute no canto do gol



DICA: para tirar a bola da área mais rápido, aperte o botão X



DICA: apertando o botão C, você escolhe a tática que quer usar durante o jogo

■ Com muita correria, Runabout detona na ação

Runabout volta ao PlayStation sem perder as características mais marcantes de sua primeira versão. Desta vez, entretanto, a correria está muito maior e, como conseqüência, a adrenalina aumentou. O lance é completar suas missões no tempo estipulado. Fazer isso não é nada fácil. Pedestres, carrinhos de pipoca, árvores e os mais loucos

RUNABOUT-2

motoristas estarão no caminho para atrapalhar. Caso você atropеле alguém ou alguma coisa, não se preocupe. Quanto mais barbearagem você fizer, mais grana irá ganhar. Então passe por cima de tudo e de todos e fique ligado no tempo.

CURSO 3



DICA: siga até o final do beco para encontrar a moto e trocar de veículo

CURSE 1



DICA: destrua o portão e corte caminho passando através do hangar

CURSO 2



DICA: o ponto azul do mapa indica onde está a limousine com o item. Encontre-a e mande bala

RUNABOUT

3.8

Corrida Climax

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

Memory Card

Ponto Forte	Ponto Fraco
Correria do jogo eleva a adrenalina	Personagens e cenários artificiais



DICA: após pegar a moto, o estacionamento estará aberto para você completar sua missão

NINTENDO 64

■ Velozes conversíveis são o melhor de Roadsters

Roadsters chega ao Nintendo 64 para compensar a falta de jogos de corrida decentes. Apesar de não ser uma maravilha, este game merece uma chance, principalmente se você tiver o Expansion Pak. Em **Roadsters** você só pilota carros conversíveis. No total são 33 carros, como Alfa Romeo e Jaguar. Apesar de

ROADSTERS

não ser tão complexo como **Gran Turismo**, o jogo também permite que você melhore e ajuste as peças de seus carros, como os pneus, a suspensão etc. Quando pegar a manha desses ajustes, é só colocar os óculos escuros, aumentar o som e pisar fundo. As pistas estão bem realistas e você casualmente vai enfrentar tempestades de neve, chuva e outras complicações meteorológicas. O Expansion Pak é um item indispensável, se você realmente estiver a fim de curtir o visual.



DICA: não tente tirar seu oponente da pista. Você só vai se dar mal e perder o controle do carro



Nada mal dar um rolê de conversível em Roadsters!



DICA: mesmo se o tempo mudar, não é necessário fazer uma parada na Category C Division.

Seu carro é lento o suficiente para manter o controle em qualquer condição da pista

ROADSTERS

3.8

Corrida Titus

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	2

4 jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Gráficos caprichados e limpos	Narração e música não dão clima

SGP dicas

Só na **SGP** você vê todos os segredos de *Donkey Kong 64*. Além de um superdetonado, o Lord preparou um guia com a localização de todas as fadas, que você vê aqui, na **SGP Dicas**. Para completar, truques para *Gran Turismo 2* e *Unreal*

GRAN TURISMO 2

Super License

Ganhe todas as licenças (A, B, International A, International B e International C) para ter acesso à opção Super License.

Corrida Event Synthsizer

Ganhe a Super License para ter acesso à corrida Event Synthsizer no Gran Turismo League.

Créditos finais

Ganhe todas as corridas no Gran Turismo League para ter acesso aos créditos finais no Arcade disc



Acionar o modo VS. Super Vega

Você precisa derrotar Super Vega no modo Arcade.

Acionar o modo Maniac Mode

Faça todas as missões de todos os personagens no Expert Mode.

Lute contra Super Vega

Use 11 vezes o Meteor Combo (especial nível 3) para derrotar o adversário e faça 14 perfects.

ZOMBIE REVENGE

Roupas alternativas

Escolha o seu personagem, aperte e segure Start e aperte X, Y, ou B.

Cheat Select

Jogue o minigame do Visual Memory System do próprio jogo. Os cheat codes serão acionados à medida que você jogar e tiver bom desempenho.



STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Jogue com Garuda

Para jogar com Garuda você tem de fazer todas as missões Rank E do Expert Mode de todos os personagens. Ou acabe o modo Arcade com 10 personagens diferentes.

Jogue com Shadow Geist

Para jogar com Shadow Geist você tem de fazer todas as missões Rank E e Rank C do Expert Mode de todos os personagens incluindo os secretos; ou acabe o modo arcade com 15 personagens diferentes.

Jogue com Kairi

Para jogar com Kairi você tem de fazer todas as missões Rank E, Rank C e Rank B do Expert Mode de todos os personagens incluindo os secretos; ou acabe o modo Arcade com 20 personagens diferentes.

Acionar os Bonus Stages

Faça as missões Rank D de 20 personagens.



R-TYPE DX

Invencibilidade

Acabe o jogo usando menos de 10 créditos. Durante o jogo (não pode ser DX) aperte select + A.

Pular de fase

Para pular a fase que você já completou, pause o jogo e aperte B.

Reiniciar a fase

Para reiniciar a fase, segure B e desligue o Game Boy. Ainda segurando B, ligue o Game Boy.

Editor de desenhos

Para fazer aparecer o editor de desenhos De Souza, você tem de acabar a versão colorida de R-Type I e R-type II e também a versão DX. No menu principal, aperte ←.



DONKEY KONG 64



Localização das fadas

Fada 1



Em uma pequena ilha perto do castelo de K.Rool, no alto da árvore

Fada 2



Em Jungle Japes, perto do Cranky's Lab, dentro da caverna

Fada 3



Em Jungle Japes, num dos cenários de Lanky, destrua todas as abelhas para ela aparecer

Fada 4



Em Angry Aztecs, numa das cinco portas do templo. Vá para a porta de Tiny pelo lado direito para encontrá-la

Fada 5



Em Angry Aztecs, dentro do templo da lhama, perto do cano

Fada 6



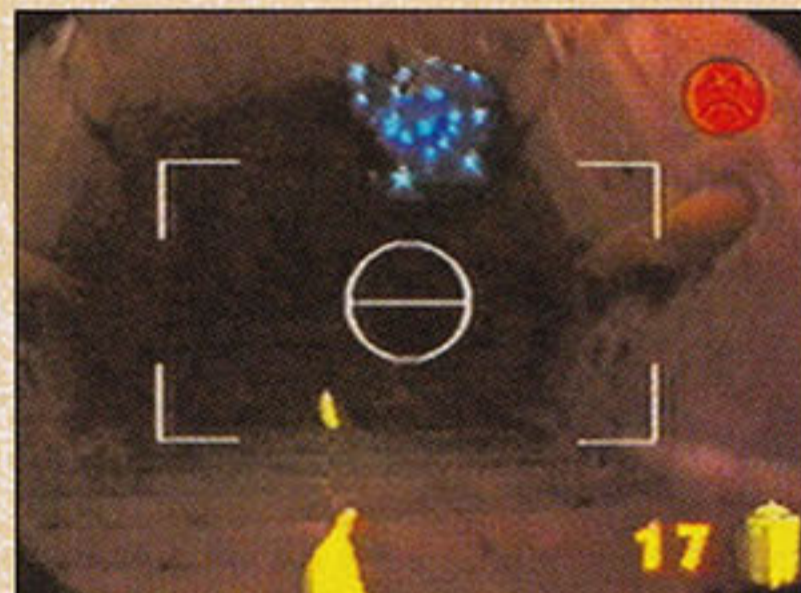
Em Frantic Factory, perto do Funky's Armory, no alto

Fada 7



Em Frantic Factory, na sala com a torre, dentro do túnel

Fada 8



Em Gloomy Galleon, siga em frente até encontrar algumas partes de navios piratas. Pegue o caminho da direita e destrua os baús com Chunky. Ela está em um dos baús

Fada 9



Em Gloomy Galleon, na torre com vários pads para tocar instrumentos. Use o instrumento de Tiny e entre

no porão do barco. Dentro dele, você acha mais uma fada

Fada 10



Em Fungi Forest, dentro de uma caixa com ?

Fada 11



Em Fungi Forest, com Diddy, na parte com as madeiras formando pontes no escuro

Fada 12



Em Crystal Caves, perto da Candy's Store, use a guitarra de Diddy para abrir a porta e achar a fada

Fada 13



Em Crystal Caves, no iglu, use o saxofone de Tiny para abrir a porta e achar mais uma fada

Fada 14



Em Creepy Castle, com Donkey, use

o barril na árvore. Voe até a estrela de DK para abrir uma porta na árvore. No alto você encontra a fada

Fada 15



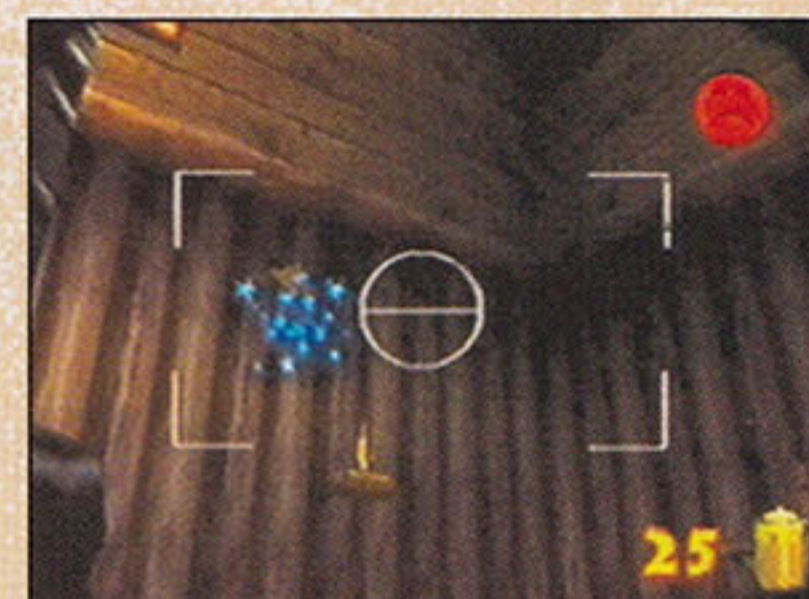
Em Creepy Castle, use o teleport 4 para chegar ao castelo. Use Diddy para abrir a porta, volte e entre com Tiny no castelo para achá-la

Fada 16



Em Fungi Forest, use o tiro de Tiny para ver a fada

Fada 17



Na base do castelo de K.Rool você acha um Tiny pad. No topo do castelo, há mais uma fada

Fadas 18 e 19



Em Hideout Helm, na sala em que está a chave do último mestre, você encontra duas fadas

Fada 20

Na entrada de Frantic Factory existe uma enorme caixa com ?. Use o soco de Chunky para destruí-la e liberar a fada



SGP dicas

HARVEST MOON 64



Chegar a Moon Mountain sem passar pela ponte

Primeiro vá até a árvore atrás da Construction's Builder House (o lugar em que você consegue os home extensions). Aperte A ao lado da árvore mais próxima, que está de frente para o rio. Seu personagem vai subir na árvore e, assim, chegará à montanha. Para descer, simplesmente aperte A.

Espírito da floresta

Vá até a ponte e aperte A para jogar um vegetal na lagoa que fica na floresta. Um espírito vai aparecer e vai perguntar qual é o seu desejo.

Alimentar o seu cachorro

Para alimentá-lo, é só pôr comida no prato dele. Para deixá-lo contente, deixe-o ficar dentro de casa no inverno.

Deixar sua garota feliz

Para agradá-las é só dar as coisas que elas adoram. A Ann adora lã e milho. A Karen adora tomates e frutas, que são encontradas na floresta. Já a Elli gosta de morangos e a Maria adora palmito.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE



Modo para quatro jogadores

Coloque todos os controles no console e comece um jogo com o controle 1 ou com o 1 e o 2. Agora pegue 44 mãos em várias fases. Em seguida, aperte C → + Start nos controles 3 e 4.

Mudar os trajés

Acione o modo para quatro jogadores e vá para a Prediction House para ativar os outros trajés dos personagens.

Itens infinitos

Comece o jogo e vá para a Upgrade Store. Compre qualquer item e salve o jogo. Resete e, quando o jogo recomeçar, você vai estar com o item que comprou e também com o dinheiro que gastou nele. Repita esta operação e acumule bastante grana.

Moedas duplicadas

Espere escurecer e pegue duas moedas de um oponente que normalmente só teria uma.

Controlar a tela do final

Leve o cursor até a opção Try Again na tela de Game Over e aperte repetidamente A para mover o Hula Hoop.

007 TOMORROW NEVER DIES



Ativar todas as missões

No menu principal, aperte Select, Select, ○ ○ L1, L1, ○ L1, L1. Se fizer certo, você vai ouvir um som.

Assistir às seqüências FMV

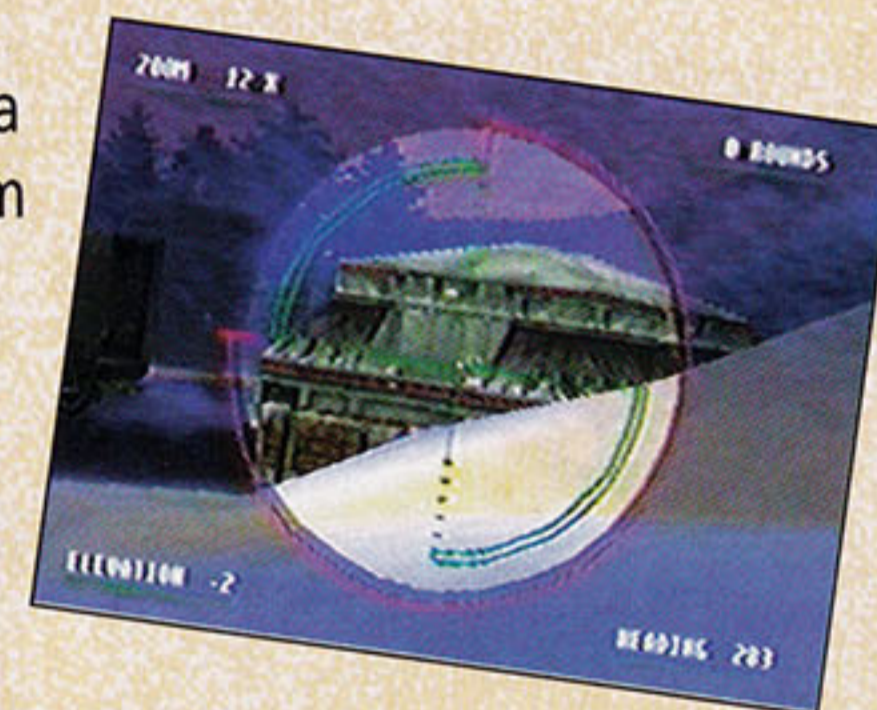
No menu principal, aperte Select, Select, ○ ○ L1, L1, L1, L1, L1, L1 para ativar as seqüências FMV embaixo de Mov, no Options. Se fizer certo, você vai ouvir um som.

Invencibilidade

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ △ Select. Se fizer certo, você vai voltar automaticamente da tela de Pause. Repita o código para voltar ao normal.

Todas as armas e 50 med kits

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ L1, L1, R1, R1 para conseguir todas as armas com munição total e 50 med kits na missão que estiver jogando. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.



Energia total

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ ↑ ↑ ↓. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Energia mínima

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ ↓ ↓ ↑. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Modo Ethereal

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ △ △ △ △ para atravessar os objetos e paredes. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Truque da câmera

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ R2, R2. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. O truque da câmera permite que você mova a câmera por toda a fase. Aperte R1 para mover para frente, L1 para mover para trás, L2 para a esquerda e R2 para a direita. Mova para cima com △ e para baixo com X. Repita o código para desativá-lo.

Correr mais rápido

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ □ □ ○ ○. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Congelar todos os objetos

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ Select, Select, △ △ para congelar todos os objetos e inimigos. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Obs: fique esperto, pois tudo que estiver congelado se moverá junto com você.

Sair a qualquer hora

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○□△□ para deixar a fase. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de pause. Repita o código para desativá-lo.

Completar a missão

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○ Select, Select, ○. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de pause.

Remover todos os objetos

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○ Select, Select, □□. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Remover todas as superfícies das texturas

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○ Select, Select, ○○. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Apagar o fogo

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○ Select, Select, R1, R1. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Remover as informações na tela

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○ ← → Select. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Ver as fronteiras

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○△△□□. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. As fronteiras que você pode atravessar estarão indicadas com luzes de diferentes cores. Isto é bom quando estiver com o esquí e ainda vale para conferir o caminho para as outras fases. Repita o código para desativá-lo.

Ver a informação debug

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○○ L2, R2 para fazer aparecer vários números e posições. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Para desativar este código, aperte Select, Select, ○○ R2 e L2.

Munição total: allammo

Modo Flight: fly

Modo No Clipping: ghost

Desativar modos Flight e No Clipping: walk

Adicionar mais inimigos: addbots + (número de inimigos)

Matar todos os oponentes: killpawns

Mudar a velocidade do jogo (de 1.0 até 10.0): slomo + (número)

Parar o tempo: playeronly

Visão em terceira pessoa: behindview 1

Visão em primeira pessoa: behindview 0

Avançar para o mapa indicado: open + (nome do mapa)

Mandar mensagem para os oponentes: say + (mensagem)

Obter item: summon unreali. + (nome do item). Você pode obter os seguintes itens:

cannon	pulsegun	minigun
eightball	shockrifle	flackcannon
flackcannon	sniperrifle	dispersionpistol
nali	ut_biorifle	stinger
skaarjwarrior	ut_eightball	automag
quad shot	ut_flackcannon	asmd
warheadlauncher	chainsaw	clip
enforcer	rifle	rifleround
doubleenforcer	razorjack	flakshellammo
minigun2	gesbiorifle	defaultammo

Matar todos os inimigos indicados: killall + (nome do inimigo)

Fazer um certo inimigo aparecer: summon unreali. + (nome do inimigo). Nas duas dicas acima você pode eliminar ou adicionar os seguintes oponentes:

warlord	manta	femalebot
titan	giantmanta	femaletwobot
stone titan	cavemanta	femaleonebot
squid	krall	nalirabit
slith	lesserkral	horsefly
skaarj	krallelite	blobelt
skaarjwarrior	gasbag	biterfish
skaarjscout	giantgasbag	bird1
skaarjlord	fly	parentblob
skaarjberserker	devilfish	horseflyswarm
skaarjassassin	cow	deadbodyswarm
iceskaarj	babycow	biterfishschool
skaarjtrooper	tentacle	
skaarjsniper	brute	
skaarjofficer	lesserbrute	
skaarjinfantry	behemoth	
skaarjgunner	bots	
queen	skaarjplayerbot	
pupae	humanbot	
nali	malebot	
nalipriest	maletwobot	
mercenary	maletwobot	
mercenaryelite	maleonebot	



UNREAL TOURNAMENT



Obs: os seguintes códigos só podem ser acionados no modo Single Player. Durante o jogo, aperte "~" e digite "iamtheone" para

acionar o modo Cheat. Em seguida, é só digitar qualquer um dos códigos abaixo.



Modo God: god
Todas as armas e munição total: loaded

SGP dicas

READY 2 RUMBLE BOXING



Bronze class, Silver Class e mais

No menu principal, selecione o modo Championship e comece um novo jogo. Agora digite qualquer

um dos códigos abaixo:

Bronze Class: **BRONZE**

Obs: este código dá acesso ao lutador Kemo Claw no modo Arcade

Champ Class: **CHAMP**

Obs: este código dá acesso ao lutador Damien Black no modo Arcade

Gold Class: **GOLD**

Obs: este código dá acesso ao lutador Nat Daddy no modo Arcade

Silver Class: **SILVER**

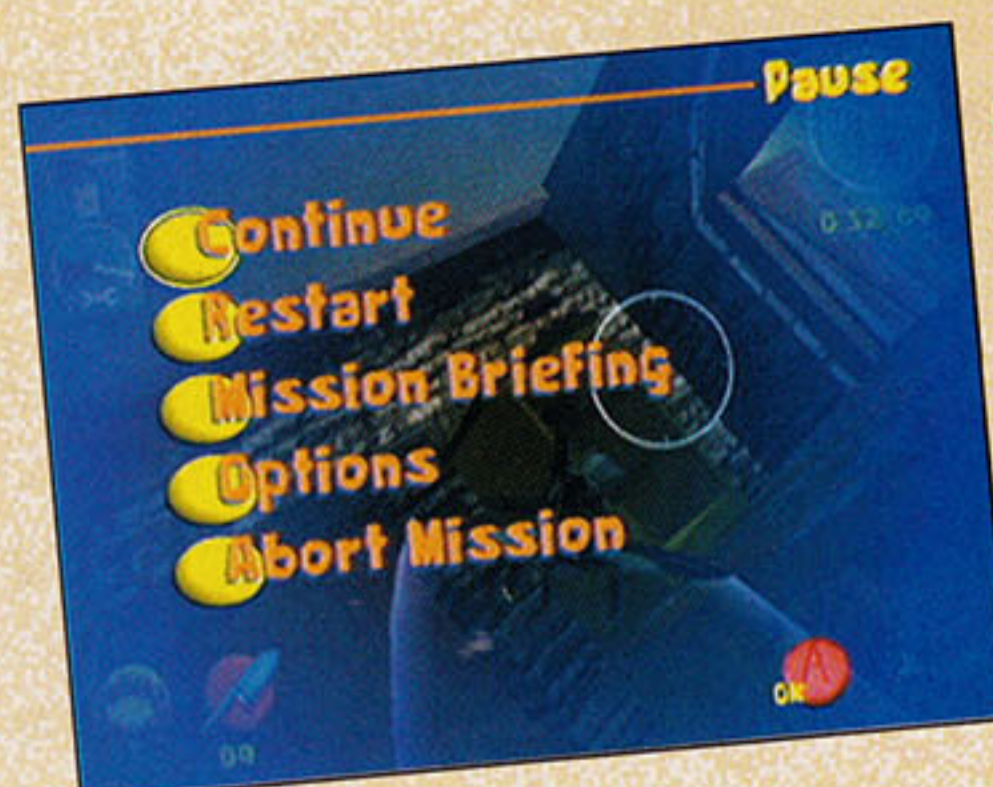
Obs: este código dá acesso ao lutador Bruce Blade no modo Arcade



TOY COMMANDER



Pause o jogo e digite qualquer um dos códigos abaixo. Um som confirmará se eles estiverem certos.



99 cartuchos para as armas pesadas

Aperte e segure L e aperte A, B, X, Y, B, A.

Armas pesadas

Aperte e segure L, aperte X, A, Y, B, A, X.

Abrir todas as salas

Aperte e segure L e aperte A, Y, X, B, Y, X.

Arrumar os brinquedos

Aperte e segure L e aperte A, X, B, Y, A, Y.

Munição ilimitada para a metralhadora

Aperte e segure L e aperte B, A, Y, X, A, B.

EXPENDABLE



Seleção de fase, invencibilidade e mais

Pause o jogo e aperte os seguintes botões.

3 vidas extras: aperte A, B, X, Y, L, R, ↑ ↓ ← →

20 granadas extras: aperte ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ R

Direto para o final do jogo: L, R, L, R, ← → ← → Y, X

Invencibilidade: ↑ ↓ ← → X, ↑ ↓ ← → Y

Seleção de fase: ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ← → Y

Obs: volte para o menu principal para encontrar a opção "Level Select".

Pular de fase: Y, Y, X, X, L, R, ↓ ↓ ↑ ↑

Mais créditos: A, B, ← A, B, → B, A, ↓ R

Visão sobre o ombro: L, ← R, → X, X, ↓ ↓ R, L



FIGHTING FORCE 2



Modo Cheat

Na tela "Press Start", segure L1 + L2 + R1 + △ + X + ←. Em seguida, selecione "Start Game" e escolha uma fase. Quando o jogo começar, seu personagem vai estar invencível e com munição infinita.

Obs: acionando este código não dá para salvar o jogo.

NBA 2K



Jogadores grandes e mensagem secreta

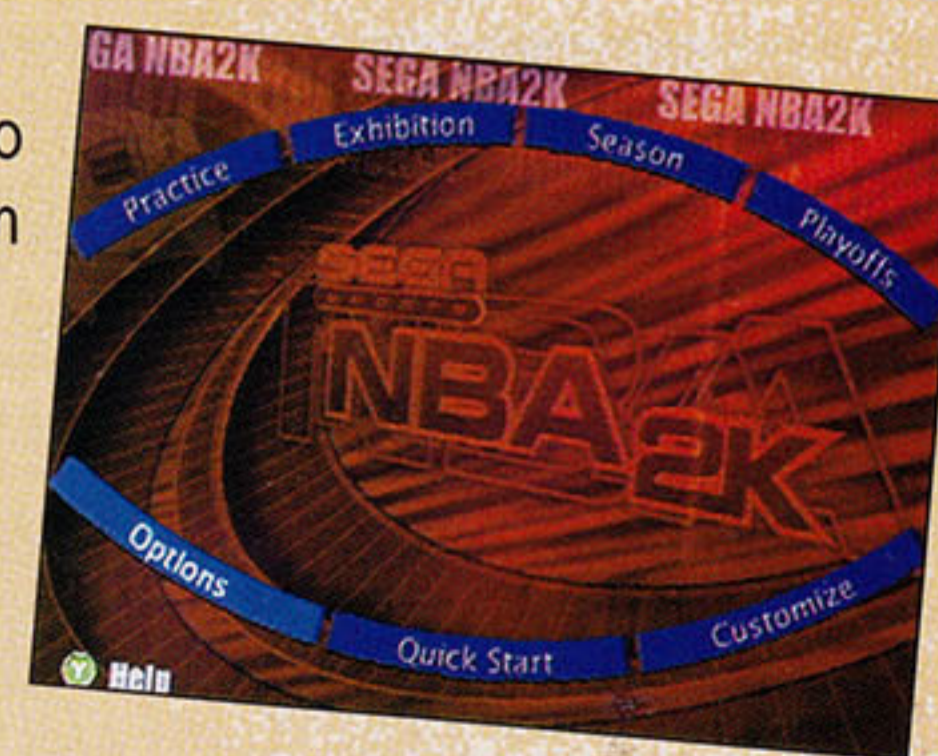
Entre no menu de opções. Em seguida, entre na opção Codes e digite qualquer um dos códigos abaixo.

Jogadores grandes:

MONSTER

Mensagem secreta:

HIMOM



HYDRO THUNDER



Pause "LIMPO"

Pause o jogo e aperte simultaneamente X e Y.

WINBACK: COVERT OPERATIONS



Todos os personagens no modo Versus

Na tela título, quando as palavras "Press Start" estiverem piscando, aperte ↑ ↓ ↓ → → → ← ← ← ←, aperte e segure C↑ e aperte Start.



VIRTUA FIGHTER 3TB



Jogue com Alphabet Man

Comece o jogo no modo Normal e na tela de seleção de personagens, leve o cursor até Akira e aperte Start. Em seguida, leve o cursor até Lion e aperte Start. Depois, leve o cursor até Pai e aperte Start. Agora é só selecionar qualquer personagem.



FINAL FANTASY ANTHOLOGY



Modo Bonus em Final Fantasy VI



Termine o jogo Final Fantasy VI, e quando a frase "Save the current play data to the system file?" aparecer, selecione "Yes" para salvar o jogo no Memory Card. Quando as imagens aparecerem junto com as palavras "The End", resete o seu P.Station. Em seguida, no menu New Game, entre no Bonus e carregue o jogo que você salvou. Agora você vai poder ativar todos os menus e sub-menus

KNOCKOUT KINGS 2000



Modo luvas grades

Pause o jogo e aperte C↑ C↓ C↑ C↑ C↓. Se fizer certo, o gongo vai soar cinco vezes. Despause o jogo e os lutadores vão estar usando luvas bem maiores.

Treinamento fácil

Comece o jogo no modo Career. Na tela Career Rankings, selecione o modo Training. Agora, durante o treinamento acerte o oponente azul com os seguintes golpes: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + B, ↓ + B. Repita esta seqüência até acertá-lo 30 vezes.

SHENMUE



Imagem secreta

Pegue qualquer um dos três CDs do jogo e coloque em um PC. Depois é só conferir o arquivo "Omake".

PAPERBOY 64



Invencibilidade, modo turbo e mais

No menu principal, selecione Options e, em seguida, selecione Secret Codes. Leve o cursor até Enter New Code e aperte A. Agora é só digitar qualquer um dos códigos abaixo.

Jornais grandes: **SUNDAY**

Modo Frame-by-Frame: **UNTIMED**

Obs: para avançar os quadros, aperte C→ durante o jogo.

Jornais infinitos em todas as fases: **NOBUNDLE**

Invencibilidade: **INVINC**

Obstáculos invisíveis: **JUMBLE**

Modo Near-Sighted: **MAGOO**

Rocket Boosters: **GOFAST**

Obstáculos que gritam:

SCREAM

Modo Câmera lenta: **WAKING**

Personagens pequenos: **LITTLE**

Superpulo: **MOON**

Molas de superpulo: **ALLJUMP**

Jogar os jornais para trás: **BACKWARD**

Modo Turbo: **RUSH**

Ver todas as manchetes: **HEADLINE**



TRICKSTYLE



Cabeção, vencer sempre e mais

No menu principal, entre no Options, e depois no Enter Cheat. Digite qualquer um dos códigos abaixo para acionar as seguintes dicas.

Vencer sempre: **TEAROUND**

Cabeção: **INFLATEDEGO**

Power-up moves infinitos:

TRAVOLTA

Tempo infinito: **IWISH**

Vencer tudo: **CITYBEACONS**





GRAN TURISMO 2 (VERSÃO JAPONESA)



Congelar o tempo:	80046EB4 0000	
Velocidade máxima (↑ + X):	D01C9C0A BFEF 800AA4EA 0040	
PS ao máximo:	801C30AC 03E7 801CDA50 03E7	(versão 3.2)
1 bilhão de dólares:	801D19C8 9680 801D19CA 0098	
Parar o tempo da corrida:	8002F854 0000 80046EB4 0000	
Começar na volta 57 da corrida de 300 Km (aperte X + Select):	D01C9C0A BFFE 800AA4BC 0039	
Começar na volta 47 da corrida de 200 Km (aperte □ + Select):	D01C9C0A 7FFE 800AA4BC 002E	
Começar na volta 37 da corrida de 200 Km (aperte △ + Select):	D01C9C0A EFFE 800AA4BC 0025	
Começar na volta 87 da corrida de 200 milhas (aperte ○ + Select):	D01C9C0A DFFE 800AA4BC 0057	
Começar na volta 97 da corrida de 2 horas (aperte ○ + △):	D01C9C0A CFFF 800AA4BC 0061	

GRAN TURISMO 2 (VERSÃO AMERICANA)



Muito dinheiro:	801D0FC8 E0FF 801D0FCA 05F5	
Para o tempo da corrida (ótimo nos testes das licenças):	8002F810 0000 80046E84 0000	(versão 3.2)
Ter todas as Gold Licenses (necessário Gameshark 2.2 ou maior):	50003CA4 0000 801CA758 0400	
Máximo de dinheiro após uma corrida:	8005E6DA 2400	
Dinheiro que nunca diminui:	80017A42 2400 80017D4A 2400	
Road Tracks completas, ativar os Arcade Credits e os carros extras (necessário Gameshark 2.2 ou maior):	50000A02 0000 801C93F8 0505 301C940C 0005	
Ativar todas as Road Tracks (modo para 1 jogador):	800F364E 0083	

Ativar todas as Rally Tracks (modo para um jogador):	800F3656 0027
Ativar todas as Road Tracks (modo para 2 jogadores):	800F3658 0015
Ativar todas as Rally Tracks (modo para 2 jogadores):	800F365A 0006
Ativar todas as pistas (Time Trial):	800F3652 0017
Ativar os créditos do final (selecione uma tela de créditos):	D01F068A FFFE 80052580 0001 D01F068A FFFE 80052594 0001

POKÉMON YELLOW



Obs: com estes códigos, mude o interruptor no topo do GameShark para "Off" enquanto carrega o jogo salvo. Em seguida, durante o jogo, mude o interruptor para "On". Sempre que for salvar o jogo, deixe o interruptor em "Off".

HP infinito (durante batalha):	01FF15D0
PP infinito (primeira posição):	01282CD0
PP infinito (segunda posição):	01282DD0
PP infinito (terceira posição):	01282ED0
PP infinito (quarta posição):	01282FD0
Inimigos que não atacam e que são queimados no começo da batalha:	0170E8CF

POKÉMON RED & BLUE



Obs: com estes códigos, mude o interruptor no topo do GameShark para "Off" enquanto carrega o jogo salvo. Em seguida, durante o jogo, mude o interruptor para "On". Sempre que for salvar o jogo, deixe o interruptor em "Off".

HP infinito (durante batalha):	01282DD0
PP infinito (primeira posição):	01282CD0
PP infinito (segunda posição):	01282ED0
PP infinito (terceira posição):	01282FD0
PP infinito (quarta posição):	012830D0
Inimigos que não atacam e que são queimados no começo da batalha:	0170E9CF

STREET FIGHTER EX 2



Código de acesso (este código deve ser acionado para acionar todos os outros):

D01BD48A 1040	801BD48A 1000	
HP infinito (jogador 1):	801E9204 00C8	
HP infinito (jogador 2):	801EAA80 00C8	(versão 3.2)
Power Gauge infinito (jogador 1):	801217AC 96C8 801E9204 96C8	
Power Gauge infinito (jogador 2):	801EAA80 96C8 8012A554 96C8	

PARASITE EVE 2



(versão 3.2)

HP ao máximo: 80074888 03E7
8007488A 03E7
MP ao máximo: 8007488C 03E7 8007488E 03E7
BP: 8007487C 423F 8007487E 000F
Exp ao máximo: 80074878 967F
8007487A 0098

999 de exp com uma luta: 80114E76 03E7 80115690 03E7
999 de BP com uma luta: 80115694 03E7 80114E74 03E7
999 de MP com uma luta: 80115698 03E7 80114E78 03E7
Level máximo de Pe: B00C0001 00000000 300736A0 0003
Munição infinita: B0140008 00000000 80073012 03E7

Selecionar todos os itens no carro (disc 1)

Set 1 (L2 + ↑/→/↓/←):

E005FD62 1001001E	B01E0004 00000001
800730C4 0001	E005FD62 2001001E
B01E0004 00000001	800730C4 001F
E005FD62 4001001E	B01E0004 00000001
800730C4 003E	E005FD62 8001001E
B01E0004 00000001	800730C4 005B

Selecionar todos os itens no carro (disc 1)

Set 2 (R2 + ↑/→/↓/←):

E005FD62 1002001E	B01E0004 00000001
800730C4 0079	E005FD62 2002001E
B01E0004 00000001	800730C4 0097
E005FD62 4002001E	B01E0004 00000001
800730C4 00B5	E005FD62 8002001E
B01E0004 00000001	800730C4 00D3

Selecionar todos os itens no carro (disc 1)

Set3 (L1 + R1 + ↑/→/↓/←):

E005FD62 100C0002	B01E0004 00000001
800730C4 0079	E005FD62 200C0002
B01E0004 00000001	800730C4 0097
E005FD62 400C0002	B01E0004 00000001
800730C4 00B5	E005FD62 800C0002
B01E0004 00000001	800730C4 00D3

Todos os itens infinitos nos carros Disc 1:

B01E0004 00000000 800730C6 03E7

Todos os itens infinitos nos carros Disc 2 :

B0140004 00000000 80073166 03E7

Todos itens infinitos à mão:

B01E0004 00000000 80073002 03E7

Attachments ao máximo após obter 5 Block: 8007375A 0505
D007375A 0505
8007375C 0505

HARVEST MOON 64



(versão 3.2)

Dinheiro infinito: 811FD60E FFFF
Modificador da hora do dia (minutos 00 a 3B):
8117027E 00??
Modificador de ferramentas: 80189084 00??

Abaixo estão os números que devem ser inseridos na dica acima, no lugar dos pontos de interrogação:

00 - nada
01 - foice
02 - enxada
03 - machado
04 - martelo
05 - regador
06 - ordenhador
07 - sino
08 - pincel
09 - tosquiador
0A - sementes de nabo
0B - sementes de batata
0C - sementes de couve
0D - sementes de tomate
0E - sementes de milho
0F - sementes de beringela
10 - sementes de morango
11 - sementes de Moon
Drop Grass
12 - sementes de Pink-Cat-Mint
13 - sementes de Blue Mist
14 - alpiste
15 - Ball No Picture
16 - balde para alimentar os bichos
17 - ??
18 - vara de pescar
19 - poção milagrosa
1A - remédio para as vacas
1B - sementes de grama
1C - pena azul
1D - garrafa vazia
1E -
1F - Weeds No Picture
20 - Boulder No Picture

Modificador de Itens: 8018908E 00??

Abaixo estão os números que devem acompanhar a dica de modificador de itens:

00 - nada	0C - trevo da sorte
01 - Ocarina	0D - sacola de metal vazia
02 - Flower Card	0E - ingresso para a corrida de cavalos
03 - Cake Card	0F - ingresso para a corrida de cachorros
04 - caixa de música quebrada	10 - Potpourri
05 - ??	11 - Embroidered Hankerchief
06 - vinho velho	12 - Hand - Knit Socks
07 - ??	13 - bracelete da sorte
08 - ??	14 - cristais de banho
09 - livro da biblioteca	15 - supercenoura
0A - Scroll To Bury	
0B - Marble	

COMO USAR OS CÓDIGOS

- 1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
- 2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.
- 3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.
- 4 - Escolha a opção "new code".
- 5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)
- 6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.
- 7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
- 8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- 9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

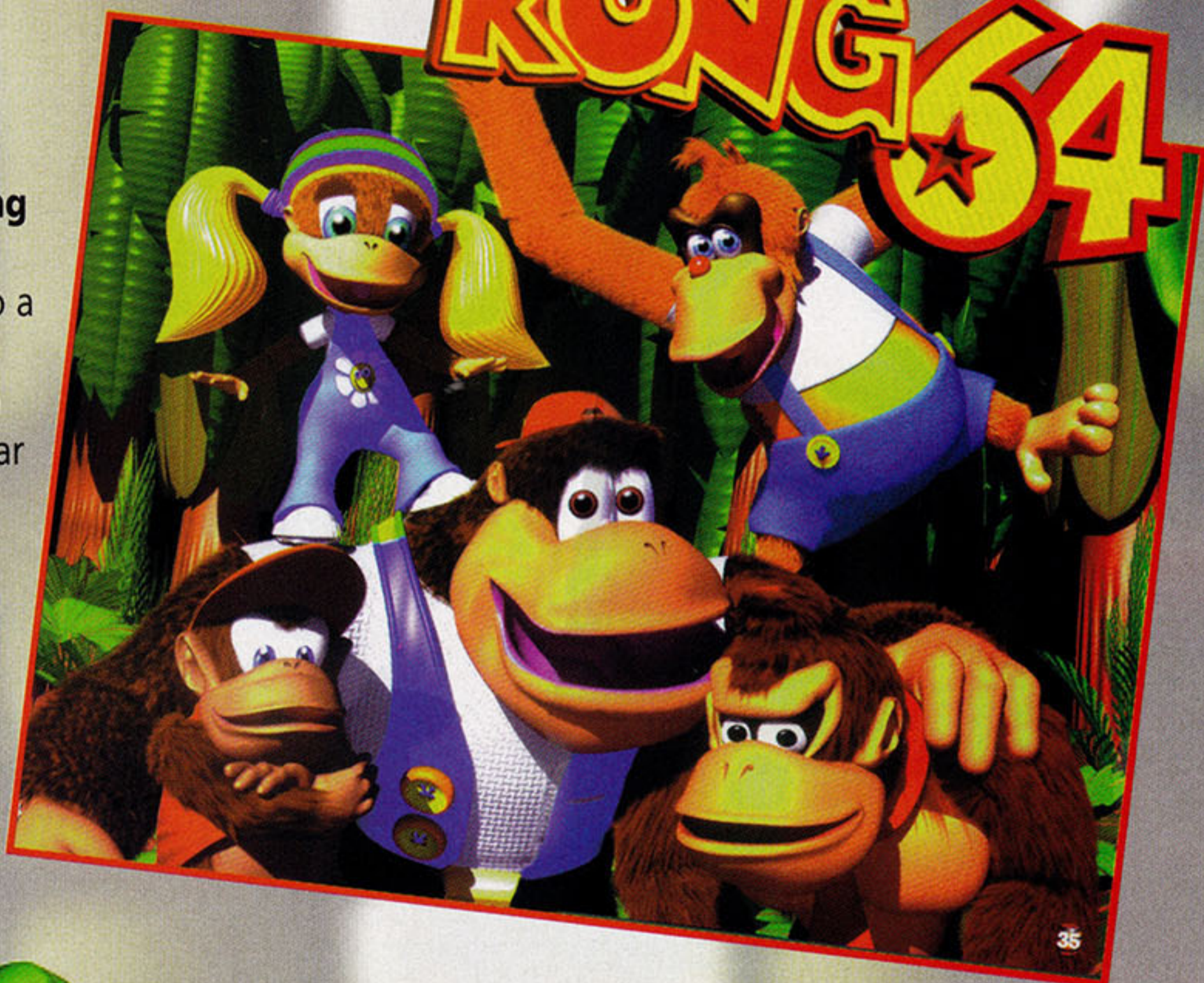
DETONADO

NINTENDO 64



Por Lord Mathias

Quem esperava que a versão de **Donkey Kong** para Nintendo 64 fosse parecida com as anteriores, para SNes, terá uma surpresa. A Rare deixou de lado a ação, privilegiando os elementos de estratégia. São cinco macacos e você poderá jogar com todos, basta libertá-los. Todos têm grandes bolsos. Afinal, carregar tudo o que eles têm de pegar pelas fases exige uma mala razoável. Conte comigo: são 201 bananas, sem contar as bananas douradas, geralmente escondidas nos barris bônus, que liberam fases e chefes e ainda rendem Banana Medals (uma para cada personagem por fase, num total de 40); pedaços de um quadro, que você obtêm ao matar os Kasplat e pode trocar por bananas e outros badulaques; uma máquina fotográfica, que você carrega pelo jogo para tirar foto das 20 fadas e, assim, ganhar segredos e acesso a determinadas fases; e as coroas, dez ao todo, que você leva sempre que é transportado para a arena e, lá, detona todos os inimigos. Pensando só nesses números, você imagina que o jogo seja longo. Mas, na verdade, ele é muito longo. **Donkey Kong 64** é um dos maiores cartuchos da história do Nintendo 64. A Rare encontrou uma maneira de encaixar todo o novo jogo no cartucho e ainda sobrou um espacinho para incluir o primeiro jogo Donkey Kong, para arcade, que você terá de terminar para passar de uma das fases. Mas não se assustem: tudo o que o game tem de tamanho, tem de divertido. **Donkey Kong 64** é grande em todos os sentidos!



CORES E SÍMBOLOS

	<i>símbolos</i>	<i>Cores</i>
DONKEY	Côco	
CHUNKY	Abacaxi	
LANKY	Bolinha Azul	
DIDDY	Osso	
TINY	Pena	

COMANDOS DA MACACADA

- Simian Slam:** pressione A para pular e, durante o salto, aperte Z
- Running Attack:** com velocidade, aperte o botão B
- Jumping Attack:** pressione A para pular e, durante o salto, aperte B
- Backflip:** pressione e segure Z e aperte A
- Long Jump:** com velocidade, pressione Z seguido de A

PRINCIPAIS ITENS



Moedas: servem para você comprar movimentos novos ou ainda armas e equipamentos em Armory, Cranky ou Candy's Store



Laranjas explosivas: ao serem arremessadas, pingam e explodem. Use-as nos crocodilos para matá-los rapidamente



Bananas douradas: dão acesso a outras fases do jogo. Deve-se obter uma quantidade determinada durante as fases



Melancia: recupera parte do seu life



Caixas: são a munição para as armas de todos os macacos



Bananas: abrem a passagem para enfrentar os chefes de fase. Deve-se obter uma quantidade determinada



Latinhas DK: servem para fotografar as fadas

PERSONAGENS DO JOGO

SNIDE HQ



Depois de matar Kasplat, ele solta um pedaço do quadro. O Snide Hq vai trocá-lo por uma banana. No total são 40 pedaços que você precisa pegar

ARMORY



Aqui você poderá comprar várias armas para todos os macacos, além de recarregá-las

CRANKY'S



Em Cranky's Lab você poderá comprar novos movimentos para todos os personagens

FANTASMAS



Ao lado da entrada das fases você encontrará várias portas com fantasmas. Eles dão dicas sobre as fases para todos os macacos

FADAS



Ao lado da torre principal, use Tiny para conversar com a fada e ganhar a máquina fotográfica. Com ela você deve tirar fotos de todas as fadas. Na seção de Dicas você vê a localização de todas as 20

CANDY'S STORE



Em Candy's Store você poderá comprar instrumentos musicais para toda a galera

DONKEY KONG 64

5.0

Ação Rare

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador

Ponto Forte
Gráficos e movimentação perfeitos

Ponto Fraco
Lentidão em algumas partes do jogo



Donkey Kong Isles

Depois de falar com Cranky, vá para a sala de treinamento executar alguns movimentos nos barris. Após completar os quatro barris, fale novamente com ele para ganhar o primeiro movimento: Simian Slam

Donkey Kong



A primeira banana está ao lado da entrada de Jungle Japes.

A segunda você pega na entrada de Frantic Factory. Acione a alavanca, use a plataforma e toque o instrumento de Donkey no pad para ver a banana. Na entrada de Crystal Caves, está a terceira banana. Use o soco de Chunky para destruir os blocos de gelo. Na sala, do outro lado, você encontra o barril de Donkey e um Kasplat. Pule no barril para se tornar invencível e pegar na lava mais uma banana. A quarta banana está na entrada de Hideout Helm. Use o barril de Chunky para ver alguns cipós. Acione o teleport 1 e volte para o começo da fase. Pegue Donkey e atire no switch, em cima da porta, para revelar uma ponte e chegar ao Kasplat. A quinta banana está na torre central, no Snide HQ. Em baixo, você encontra um switch de Donkey que libera mais uma banana

Diddy Kong



Dentro da sala do Snide HQ, você encontra um pad do Diddy. Acione com Z para liberar uma fase bônus. Se vencer, você ganha uma banana



Na entrada de Crystal Caves, você acha um barril de Diddy. Use o jato para chegar a essa ilha e pegar uma banana



Use o jato de Diddy para entrar, pela cabeça do Donkey, em uma fase bônus



Use o jato de Diddy perto da cachoeira para encontrar uma caverna. Acione o switch em cima da porta usando a arma para ganhar a quarta banana. No início de Creepy Castle, você acha uma entrada. Use a arma de Donkey para abrir a porta e achar um Kasplat vermelho e a quinta banana

Tiny Kong



Atrás da fada mestre você acha uma porta. Use a arma dela para acionar o switch e liberar a porta



Na entrada de Frantic Factory, existe uma caixa com ?. Use o soco de Chunky para destruí-la e revelar um Kasplat roxo

DONKEY KONG 64



A terceira banana está na base do castelo de K.Rool. Lá você acha um Tiny pad. Toque o saxofone e pegue, no alto, uma banana. A quarta está na entrada de Angry Aztecs. Use a corrida de Diddy para acionar os dois gongos. Pule para pegar, no alto, o barril bônus. A quinta banana você encontra na entrada de Gloomy Galleon. Acione o switch com Chunky. Pule com Tiny no barril para torná-la pequena e entrar no cano. Para pegar a sexta banana, vá até a rainha das bananas depois de tirar foto das 20 fadas

Chunky Kong



Perto do teleport 3, no alto da porta, você acha o switch. Acione-o para ganhar a primeira banana



Na entrada de Angry Aztecs, levante a pedra e toque o triângulo para ganhar uma banana do papagaio



Na entrada de Gloomy Galleon existe um Kasplat verde dando sopa. Mate-o para ganhar um pedaço do quadro e trocar por uma banana em Snide HQ



Depois de tocar o saxofone no alto do castelo de K.Rool com Tiny, use a bundada de Chunky na ilha que tem um X no meio para pegar essa banana



Na entrada de Hideout Helm, use o pad de Chunky para se tornar invencível e revelar alguns cipós. Use-os para chegar ao barril bônus

Lanky Kong



Atrás da prisão do crocodilo, use o tiro de Lanky para liberar a porta



Na entrada de Jungle Japes, use Chunky para levantar a pedra e liberar o pad de Lanky. Toque o trombone para ganhar uma banana



Na entrada de Creepy Castle, use Chunky para liberar o pad de Lanky. Use o balão no centro da tela para encontrar o barril bônus



Na entrada de Crystal Caves, use o soco de Chunky para destruir os blocos de gelo. Com Lanky na piscina de lava, você acha o Kasplat azul. A quinta banana está na prisão de K.Lumsy. Acione o switch e corra para pegá-la do outro lado

Jungle Japes

Em Jungle Japes você encontrará o Armory. Lá você poderá equipar os macacos com uma arma. Em frente do Armory você encontra a primeira coroa. Basta não cair da arena no tempo determinado para ganhar. Diddy Kong será liberado nessa fase



Donkey Kong



Na frente da prisão de Diddy pegue uma banana



Com Diddy liberado, entre na cela para pegar mais uma banana



Em um dos túneis da área do lago você acha o Kasplat amarelo



Ao lado de Cranky's Lab, acione o switch para pegar essa banana



Na área do lago, use os cipós para chegar no pad de Donkey e pegar mais uma banana

Diddy Kong



Ao lado esquerdo do túnel, você encontra o Kasplat vermelho



Perto da prisão de Diddy, atire para acionar o switch na parede para liberar a rampa. Acione o switch dentro da caverna para pegar essa banana



Use a corrida de Diddy no switch verde para subir pelas esteiras e pegar mais uma banana



Acione o switch perto do Cranky's Lab para pegar essa banana



Atire nos dois switches da parede para pegar uma banana dentro da caverna

Tiny Kong



Nos túneis, do lado esquerdo da área do lago, você acha um Kasplat roxo



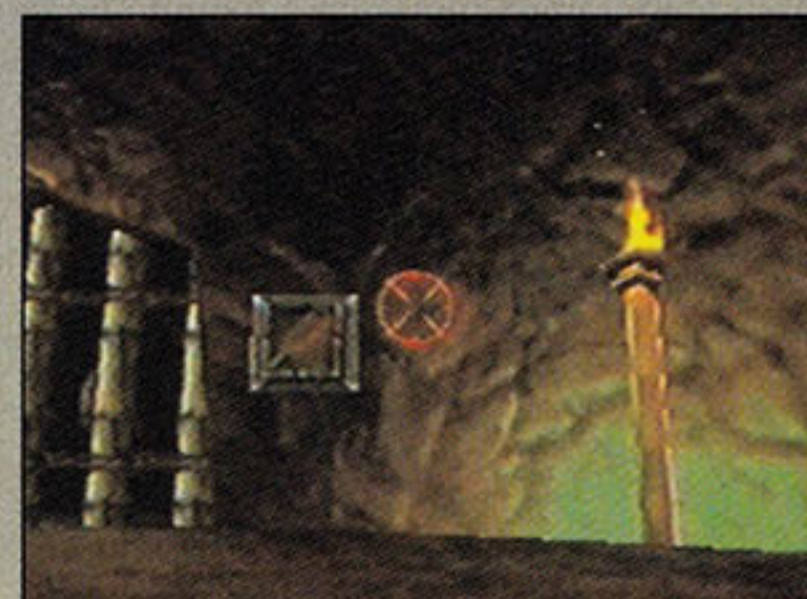
Libere o switch de Tiny ao lado de Cranky's Lab para abrir a porta da caverna



Entre no barril de Tiny para ficar pequena. Entre nessa caverna para pegar uma banana



Entre novamente no barril de Tiny e pule no cogumelo para entrar pelo tronco e pegar a banana



Atire no switch, na parede, para liberar mais uma porta

Chunky Kong



Em um dos túneis que levam a Cranky's Lab, levante a pedra para liberar o switch. Acione-o e venha rapidamente pegar a banana



Detone a pedra na parede para pegar uma banana



Use o barril de Chunky ao lado dos coqueiros e suba na árvore para achar um barril bônus



Use a bundada de Chunky no quadrado marcado com um X para cair nesse túnel. Acione os dois switches para ganhar uma banana



Ainda no túnel, use os cipós para matar o Kasplat verde

Lanky Kong



Dentro dessa caverna, use a bolinha azul de Lanky para acionar o switch na parede e ganhar uma banana



Em um dos túneis para Cranky's Lab, você acha o Kasplat azul



Com Lanky, ande de ponta cabeça para subir essa ladeira e pegar uma banana



Acione o switch de Lanky, ao lado de Cranky, para pegar essa banana



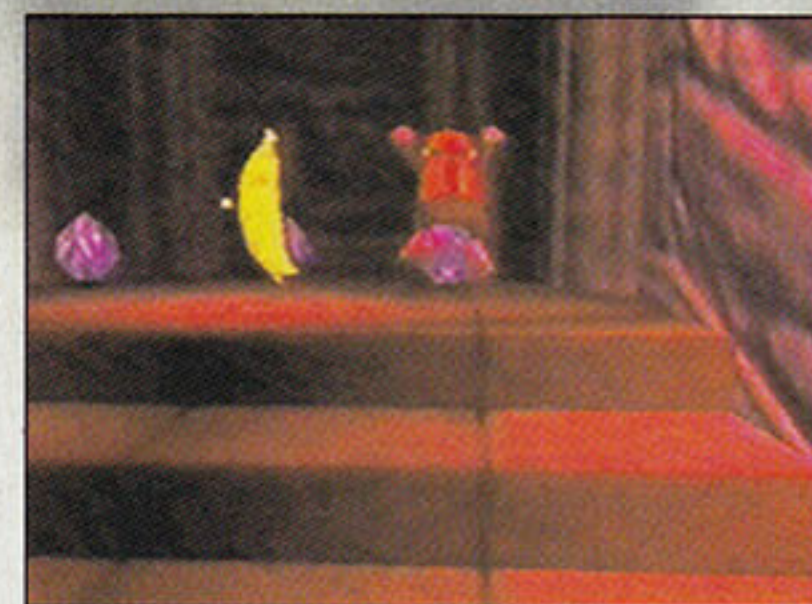
Na área do lago, use o poder de Lanky novamente para subir a ladeira e ganhar essa banana



DONKEY KONG 64



Diddy Kong



No templo com vários switches, acione com o tiro o switch do Diddy para pegar essa banana

Tiny Kong



Acione os switches para formar a palavra Kong e liberar Tiny. Com isso, você ganha mais uma banana



No meio desse corredor você acha o Kasplat roxo



Contra o primeiro inimigo, desvie dos tiros de fogo. Quando ele parar, pegue o barril e jogue nele. Repita a operação



Na frente do templo de Lhama, você acha esse Donkey pad. Use-o para pegar mais uma banana perto dos barris



Use o barril de Diddy para voar com seu jato e achar, no alto desse templo, o Kasplat vermelho



No templo de Lhama, pegue o caminho da esquerda e entre no cano para pegar mais uma banana

Angry Aztecs

Em Angry Aztecs, você achará a lojinha de Candy, onde poderá comprar instrumentos musicais para toda a galera. Nessa fase, Cranky deixará Donkey Kong mais forte e Lanky e Tiny serão liberados



Depois de libertar Lanky da prisão, acione o switch na parede para levar mais uma banana



Acione os quatro congos de Diddy para levantar a torre. Entre no barril de Diddy para voar e pegar, no alto, essa banana



No templo com vários switches, acione o de Tiny para pegar, no final do corredor, uma banana

Donkey Kong



No começo da fase, acione os dois switches na parede para liberar a porta. Use o barril de Donkey para chegar até o Kasplat amarelo sem nenhum dano



No templo com vários switches, acione o do Donkey para pegar mais uma banana nos corredores



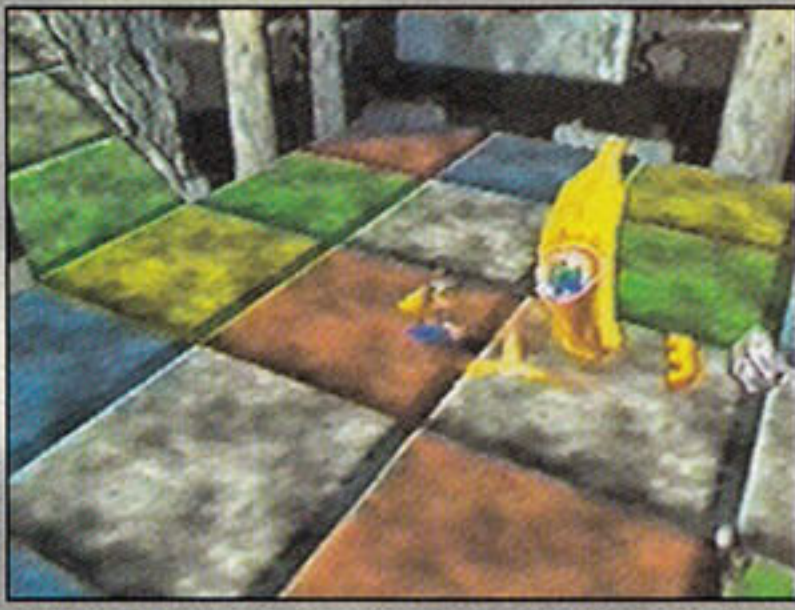
Depois de liberar a porta da caverna de lava, use o barril para andar pela lava e entrar nesse barril bônus



Passe no meio do círculo da estátua, no centro da tela, pelo menos três vezes para começar a girar. Passe no meio dos círculos para ganhar mais uma banana



Entre no barril de Tiny e toque saxofone para o papagaio levar você para dentro da torre. Você vai pegar mais uma banana



No palácio, entre no barril de Tiny e pule n'água. Depois de matar vários inimigos, você pega a banana



Chunky Kong



Acione o switch de Chunky na parede para liberar essa porta. Coloque os vasos nos lugares certos para ganhar uma banana



Toque o triângulo de Chunky nesse pad para liberar a porta



Nos corredores de Angry, entre no barril de Chunky, levante a pedra e coloque nessa prateleira para levantar a cerca e pegar a banana



Acione o switch de Chunky no templo com vários switches para encontrar o Kasplat verde

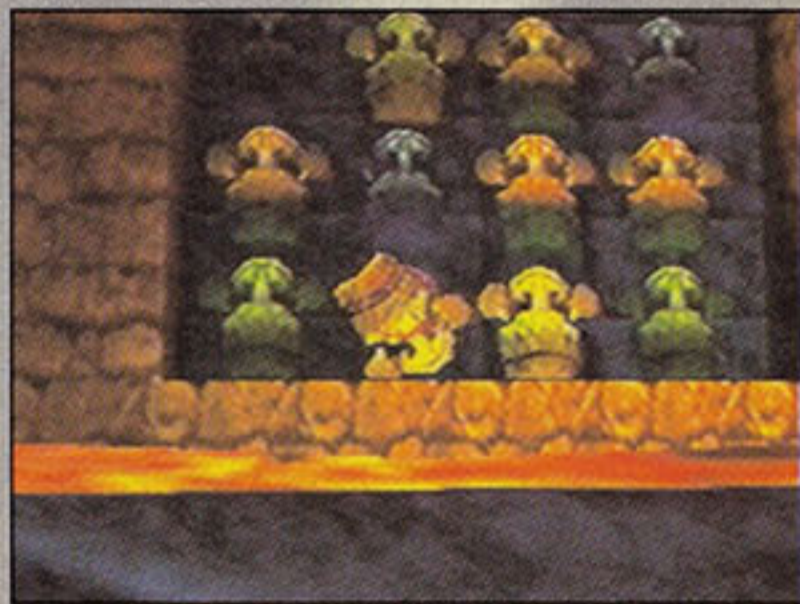


Ainda no mesmo templo, no final, você acha um barril bônus

Lanky Kong



Toque o trombone de Lanky no pad para levantar as cobras. Use o poder de Chunky para subir e achar um barril bônus



Acione o switch de Lanky na parede para liberar a porta. Atire nas cabeças de mesma cor seguidamente para pegar a banana



No templo com vários switches, você encontra um barril bônus para Lanky



Use o tiro de Lanky para entrar no palácio e pegar mais uma banana



Use o teleport 2, perto do templo de Lhama, para cair nesse ponto e encontrar o Kasplat azul



Fuja dos tiros de fogo pelo lado e, quando ele parar, jogue o barril

Frantic Factory

Subindo pelas caixas no Storage Room, você acha Cranky, que dará novos movimentos a Donkey e Candy's Store. Ainda nesse ponto, você encontrará um pad de Donkey para acionar o arcade de Donkey Kong. Nas salas R e D, acione o switch de Donkey para pegar mais uma coroa. No Testing Dept., Funky aumentará a capacidade de tiros da galera. O último macaco da turma será liberado nessa fase



Donkey Kong



Acione o switch para abrir a casa com alta voltagem e pegar mais uma banana



Entre no barril de Donkey para pegar essa banana



Suba pelos canos na torre para encontrar, no alto, o Kasplat amarelo. Muito cuidado na hora do pulo



Acione a alavanca para jogar a versão arcade de Donkey Kong. Passe os quatro estágios para ganhar uma banana



Acione o switch de Donkey e use a bundada dele nos quadrados obedecendo a seqüência numérica para ganhar uma banana

DONKEY KONG 64

Diddy Kong



Na sala de produção você encontra o Kasplat vermelho



Acione esse switch e use os cipós rapidamente para entrar no barril bônus



Use a corrida de Diddy nos quadrados para abrir as três portas e ganhar mais uma banana. É só seguir os números grafados nas portas



No alto da torre central, use o pad de Diddy para pegar a banana dentro do buraco



Segure Z no pad de Diddy para subir pelas caixas e pegar, no alto, mais uma banana

Tiny Kong



Na sala de produção você acha o Kasplat roxo



Entre no barril de Tiny e siga pelos canos para encontrar mais uma banana



Acione o switch na torre central e corra pelas plataformas para pegar, no alto, o barril bônus



Na sala com o arcade de Donkey Kong, use o barril de Tiny para entrar nesse cano e pegar uma banana



Entre no barril novamente para participar de uma corrida. Se ganhar, leva mais uma banana

Chunky Kong



Na sala com as caixas empilhadas você acha o Kasplat verde



Acione o switch na base da torre e siga pelas plataformas para pegar essa banana no alto. Para facilitar use o teleport 4



Nesse ponto, destrua a caixa ao lado e acione o switch para alcançar essa banana



Use o soco de Chunky para destruir o portão e entrar no barril bônus



Toque o triângulo nesse pad para entrar na sala. Entre no barril para matar o inimigo e pegar uma banana

Lanky Kong

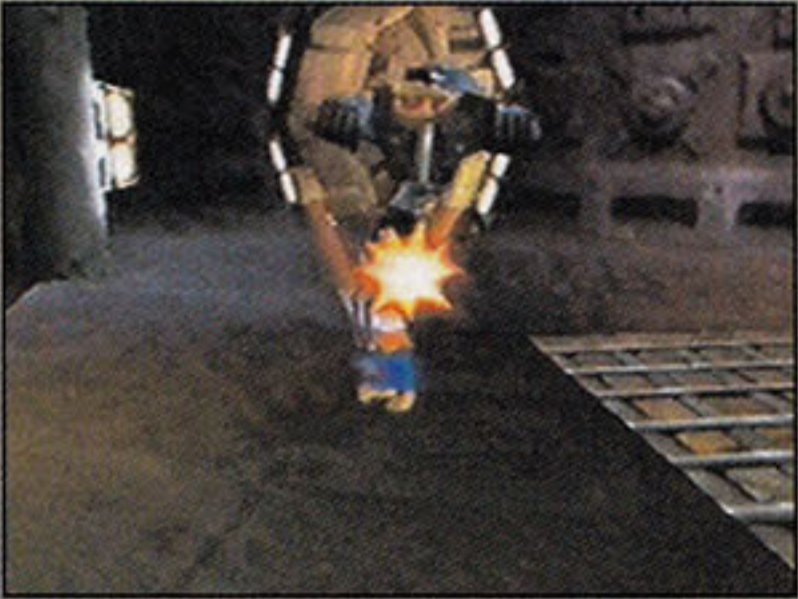


Use o poder de Lanky para subir essa rampa e acionar o switch





Repita a seqüência dos inimigos dando bundadas na tecla do piano para ganhar uma banana



Nesse ponto, você acha o Kasplat azul



Na torre central, use o poder de Lanky para subir a rampa e pegar mais uma banana



Na sala com as caixas empilhadas, use o pad de Lanky para planar e pegar, no alto, o barril bônus



Você terá de fugir do inimigo até o momento em que ele parar. Fique de olho na cor do quadrado em que ele parou para acionar o switch certo

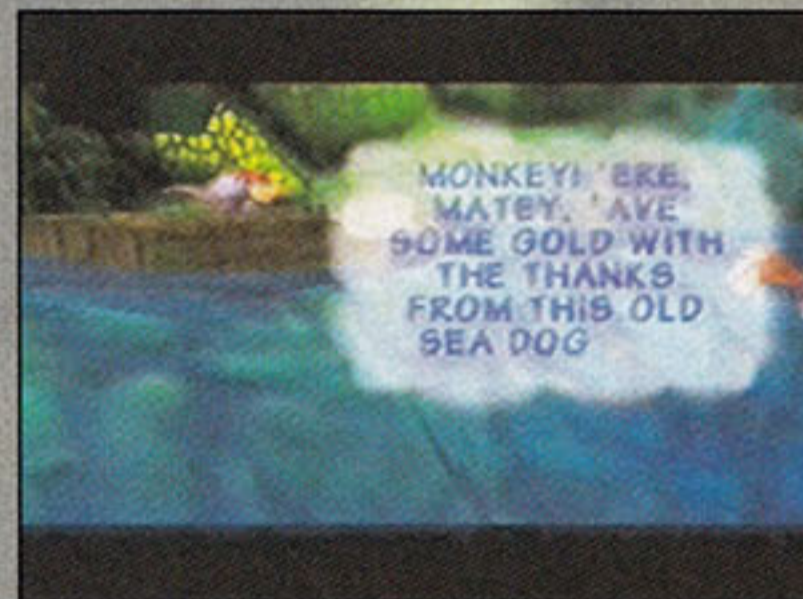
Gloomy Galleon

Na torre dentro d'água você consegue mudar o nível da água com os switches. Assim, você poderá explorar várias cavernas. Logo no começo da fase, seguindo em frente, você chegará em uma sala com pedaços de navio. Use Chunky para destruir a porta e liberar mais uma coroa

Donkey Kong



Na torre central, use o pad de Donkey para abrir a porta e achar um barril bônus



Fale com essa foca para ganhar uma banana



Perto do Armory você encontrará uma torre com vários pads musicais. Toque o bongo de Donkey e nade para a porta que vai abrir para pegar um barril bônus



Caso vença a corrida com a foca, você ganhará mais uma banana de presente



Depois de pegar a banana com Diddy, use o teleport 4 para encontrar o Kasplat amarelo

Diddy Kong



Entre no barril de Diddy após acionar o switch dentro do barco. Use o jato e pegue uma banana no alto da torre



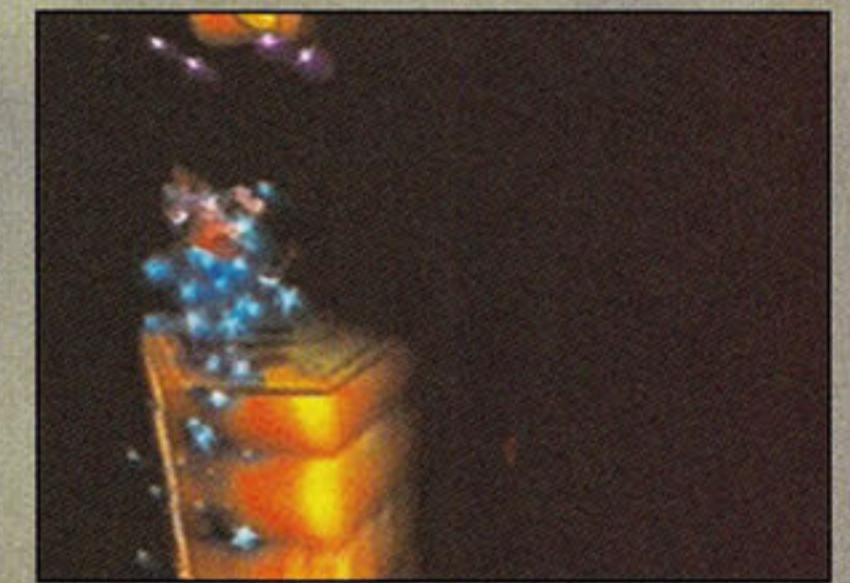
Com o nível d'água baixo, você consegue entrar nessa caverna e achar o Kasplat vermelho



Toque a guitarra em cima da torre central e entre na boca do peixe que se libertou. Atire nos três círculos vermelhos até destruí-los e pegue uma banana



Toque a guitarra no pad perto do Armory e siga rapidamente para a porta que se abriu. Dentro, você acha um barril bônus



Com o nível da água baixo você consegue subir no alto dessa torre de ouro e encontrar um barril de bônus

Tiny Kong



Na área dos pedaços de barcos quebrados você acha o Kasplat roxo



Acione o switch no chão, perto da porta, e entre nessa parte do barco para pegar mais uma banana



DONKEY KONG 64



Chunky Kong



Na área com pedaços de barco, destrua os baús com o soco de Chunky para encontrar uma banana



Dentro d'água você vai achar uma estrutura metálica. Use o barril de Tiny e entre no pequeno buraco para achar esse barril bônus



Toque o saxofone de Tiny no pad, perto do Armory, e nade rapidamente até a porta que irá se abrir para pegar essa banana



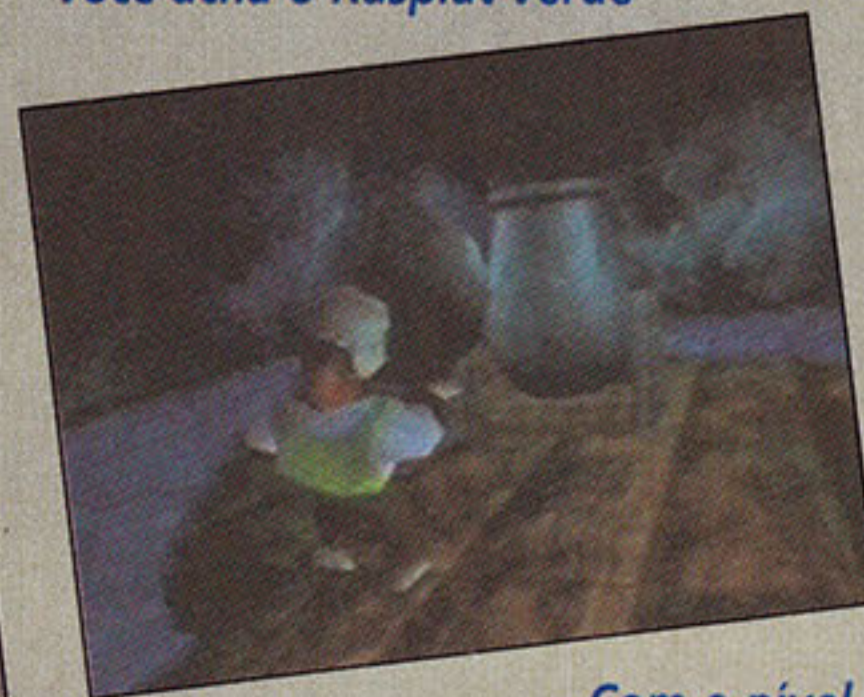
Acione o switch perto da porta e entre nessa parte do navio para ganhar uma banana



Em cima da torre, perto do Armory, você acha o Kasplat verde



Dê as pérolas que você pegou dentro das conchas para a sereia e ganhe mais uma banana



Com o nível d'água baixo, venha para esse ponto e leve a bala até o canhão. Acerte três vezes no alvo e ganhe uma banana



Dê uma bundada nessa parte do navio que está em movimento para explorar e pegar uma banana

Lanky Kong



Toque o trombone no pad de Lanky, perto do Armory, e siga para a porta que vai abrir para pegar essa banana



Com o nível d'água baixo, você consegue alcançar o barril bônus



Você terá de matar esse Chefe com Lanky. Fique circulando em volta do inimigo até passar sobre todas as estrelas de DK para acionar o tiro



Acione o switch perto da porta e nade rapidamente para a porta que vai abrir. Lá, você acha essa banana



Na área com o canhão você acha o Kasplat azul

Fungi Forest

Nessa fase, Funky dará uma apimentada nas armas da galera. É só Donkey comprar que todos os outros receberão. No relógio, você poderá mudar o período da fase, mudando para dia ou noite. Acione com o tiro os switches em frente ao relógio para mudar as horas. Cranky também dará uma melhoria nos movimentos da macacada. Perto da cachoeira, no cogumelo gigante, você acha mais uma coroa. Mas só à noite



Donkey Kong



Acione o pad de Donkey para pegar mais uma banana perto dos barris



Lanky é o único que consegue virar tubarão entrando na caixa com um tubarão desenhado. Use-o para destruir os baús dentro d'água



Dentro do cogumelo gigante, use os canhões para chegar a tempo de pegar essa banana



Durante o dia, entre na casa com as alavancas e aperte a seqüência 2,1,1,3 e 2 para ver essa banana



No período da noite, você encontra aqui o Kasplat amarelo



À noite, entre no barril de Donkey, siga para trás da casa e acione o switch para abrir a porta. Siga pelas escadas para pegar uma banana



Tiny Kong

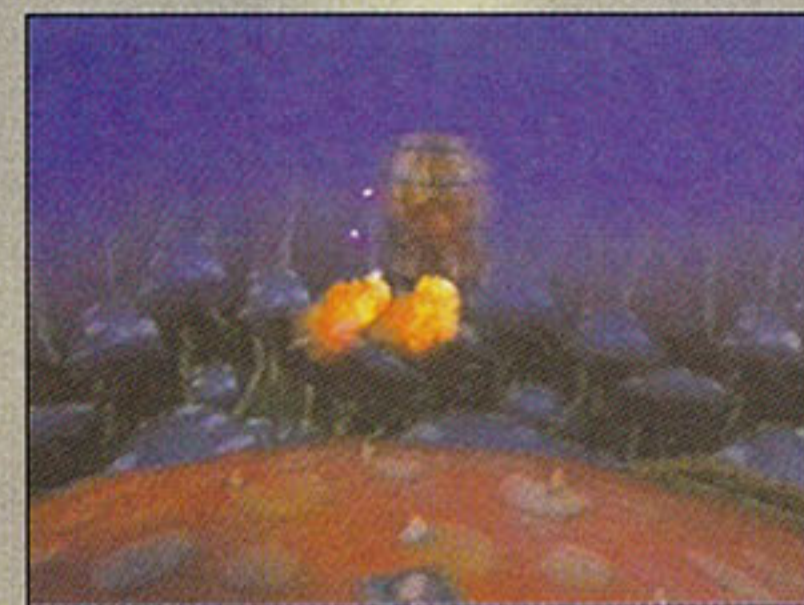
A primeira banana está dentro do cogumelo. Lá, você acha um switch. Acione-o e siga rapidamente para cima para entrar no barril bônus a tempo



Na árvore, toque a guitarra para acordar o pássaro. Complete o seu desafio e ganhe uma banana



Na barreira d'água, suba no topo da casa usando as cordas e acione o switch de Diddy para abrir a porta. Use a corrida de Diddy no switch On para ganhar essa banana



Use o jato de Diddy para entrar nesse barril, no alto do cogumelo gigante



Nas plataformas, fora do cogumelo, você encontra o Kasplat Roxo



Você vai chegar a uma área grande. Entre no barril de Tiny e toque o saxofone no pad para o papagaio levar você para dentro da caverna. Acerte os crocodilos com a laranja para ganhar mais uma banana



A quarta banana está dentro da caverna. Use o saxofone de Tiny para o papagaio lhe dar uma carona. Você vai pegar mais uma banana



Mate os filhotes para depois acertar a aranha com o tiro. Quando matá-la, você ganhará uma banana

Chunky Kong



Dentro desse poço, use a bundada de Chunky para entrar na fase bônus. Caso termine a corrida com as moedas necessárias, você ganhará uma banana



Aqui você terá de usar o tiro nos quadrados para montar a cara de Chunky no quadro e ganhar uma banana



À noite, nas plataformas de fora do cogumelo você encontra o Kasplat verde

A quarta banana está dentro da casa com a barreira d'água. Use o soco de Chunky para entrar. Destrua as caixas com ? para achar o pad



Entre no barril de Chunky para esmagar os tomates. Carregue essa planta para cá e ganhe uma banana

Lanky Kong



Perto da grande árvore, dentro do túnel, você encontra o Kasplat azul



DONKEY KONG 64



Em cima do cogumelo, use o poder de Lanky para subir a ladeira e acionar o switch. Você poderá entrar em duas portas: pule no cogumelo para pegar a banana no alto



Toque o trombone na parte da árvore para participar de uma corrida. Se vencer na primeira vez, você ganhará algumas moedas. Se vencer na segunda, você ganhará a banana. Volte somente depois de falar com Cranky, em Crystal Caves, para ficar mais veloz



Nessa você terá de baixar os cogumelos conforme a ordem do quadro: amarelo, vermelho, azul, roxo e verde para ganhar a banana



Siga desviando dos tiros de fogo, nadando pelo lado. Quando parar, atire o barril de TNT em seu centro. Quando o pilar começar a descer, entre no barril e distribua porradas com B até ele cair na lava



Crystal Caves

Funky aumentará o life da galera com mais uma melancia. Cranky dará movimentos novos para Lanky, Tiny e Chunky. Siga em frente na cachoeira até chegar em um salinha com o bongo pad na frente. Toque o instrumento e siga para o lado esquerdo para encontrar mais uma coroa

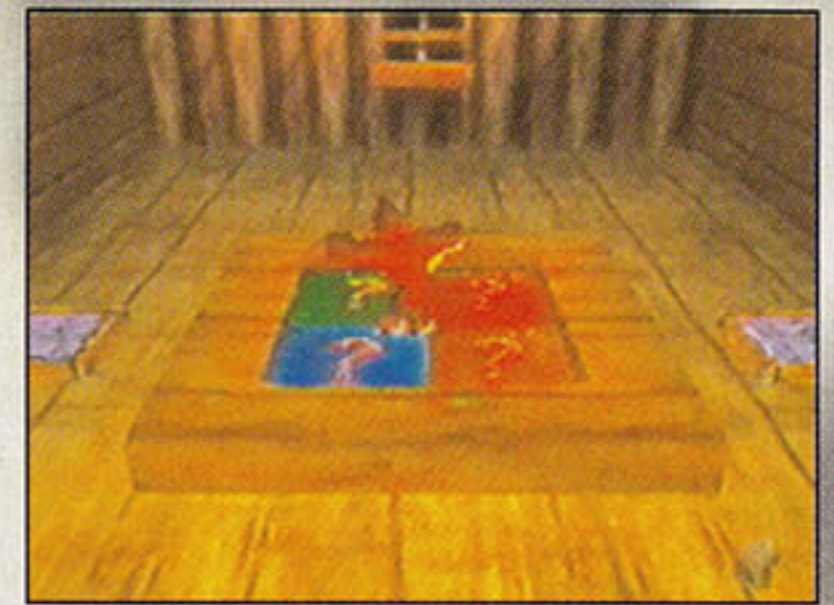


Use o pad de Lanky, localizado ao lado da casa com barreira d'água, para ganhar uma banana

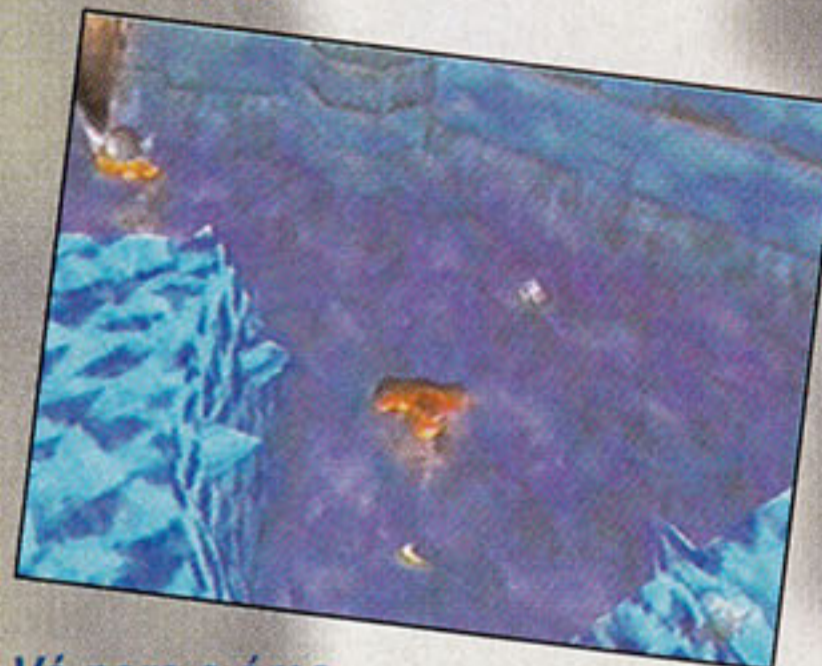
Donkey Kong



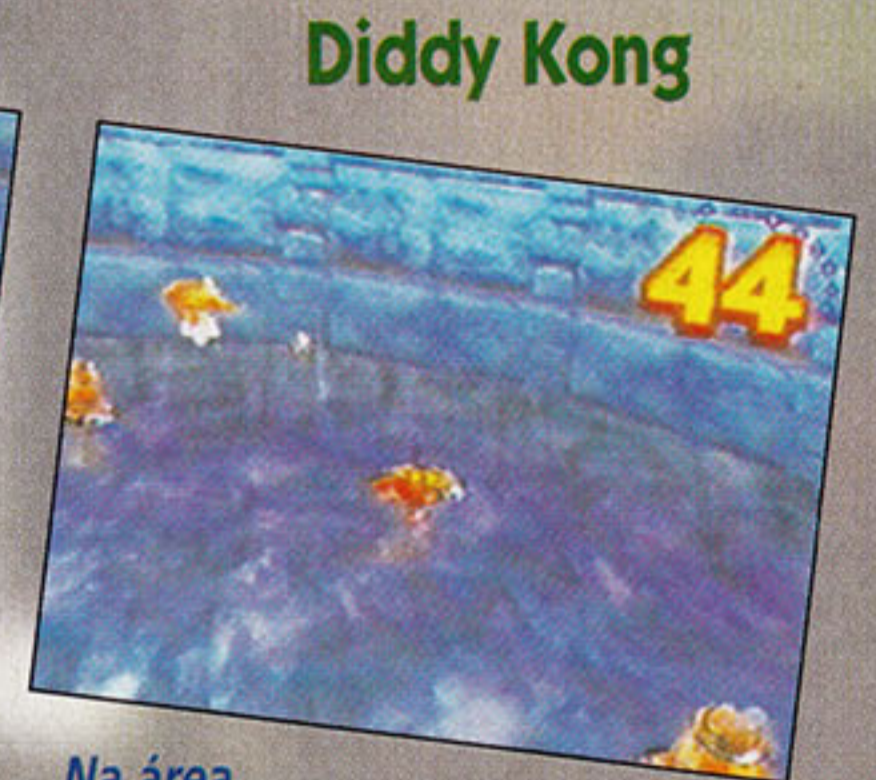
Use os socos de Chunky para destruir os blocos de gelo. Use o barril de Donkey para andar na lava e pegar mais uma banana



Aqui você terá de acionar todas as duplas de cores no tempo determinado para ganhar uma banana como prêmio



Vá para a área do iglu e acione o bongo de Donkey no pad. Você terá de passar por um labirinto de espinhos para pegar a banana



Na área do iglu, use a guitarra de Diddy no pad para abrir a porta. Levante os barris na ordem numérica



Em cima do castelo de gelo você encontra o Kasplat amarelo



Perto da Candy Store, toque a guitarra no pad e entre na porta que se abriu. Use o jato de Diddy para acender as três velas e ganhar uma banana



Use o jato de Diddy para pegar, no meio da cachoeira, um barril bônus



Perto da casinha de Candy, você encontra um bongo pad para entrar na porta. Mate todas as abelhas para ganhar uma banana



Nessa casa, você terá de matar todos os inimigos da sala no tempo determinado para ganhar uma banana. Use as laranjas para matar os inimigos com facilidade



Use o teleport 5 que você acionou com Tiny para achar o Kasplat vermelho



Perto do teleport 5, pule no barril de Tiny e volte planando para entrar no pequeno buraco de gelo. Use o pad para pegar a banana

Tiny Kong



Perto da casa de Cranky você acha esse barril de bônus. É só seguir os caminhos de gelo



Toque o saxofone para liberar a porta do iglu. Dê três bundadas no alvo para pegar a banana



Perto de Candy Store, toque o saxofone no pad para abrir a porta. Use as laranjas para acabar com todos os crocodilos e pegar mais uma banana



Depois de passar pela cachoeira, siga pelas ladeiras para encontrar o Kasplat roxo

Chunky Kong

A primeira banana está na cachoeira, perto do castelo de gelo. Acione o switch de Chunky e pegue mais uma banana



Destrua com socos os blocos de gelo. Dentro de uma dessas portas, acione o pad de Chunky para ganhar uma banana



Na área do iglu, toque o triângulo para abrir a porta. Dentro, você terá de defender o coelho dos fogos para ganhar uma banana



No topo do iglu, você vai encontrar o Kasplat verde



Fuja das luzes e acione o círculo três vezes para ganhar uma banana

Lanky Kong

A primeira banana está no castelo de gelo. Acione o switch para abrir a porta. Você terá de seguir a seqüência que o bichinho fizer para ter mais quadrados DK do que o inimigo e ganhar uma banana



Use o pad de Lanky para entrar no palácio e enfrentar esse cara na corrida. Se pegar 50 moedas e ganhar a corrida, você levará uma banana



Siga para a área do iglu e toque o trombone. Mate todos os inimigos e siga pelo pilar de gelo



Use o teleport 5 depois da cachoeira para chegar aqui com Lanky e matar o Kasplat azul



Entre no barril de Lanky e acione o switch no fundo da sala para pegar a banana a tempo



Desvie dos tiros pelo lado e passe a onda de fogo usando o salto duplo. Jogue o barril para frente

Creepy Castle

Funky dará uma nova arma capaz de atingir objetos bem distantes utilizando o zoom. Lanky ganhará uma nova poção com Cranky. Na ponte, perto do teleport 4, acione o switch de Lanky para abrir a porta. Complete o labirinto para ver, no meio, mais uma coroa

Donkey Kong



Use o Donkey pad na frente da árvore. Dentro, use o tiro para abrir a porta e liberar o Kasplat amarelo



Aqui você terá de usar a bundada de Donkey para mudar as peças e formar o rosto dele no quadro



Na parede existe uma dica das alavancas que precisam ser acionadas



DONKEY KONG 64

Tiny Kong



Chunky Kong



Na parte baixa da fase você encontra o Kasplat roxo



Dentro da caverna você acha o Kasplat verde



Pule de mão em mão, planando, para pegar a banana no final



Leve a pedra até a estrutura central para manter a boca da estátua aberta e pegar uma banana



Use o teleport 1 para encontrar o barril bônus



Pule dentro do barril bônus para ganhar mais uma banana



Perto do teleport 4, use o barril de Tiny e pule no cogumelo para entrar na casa e pegar mais uma banana



Destrua todos os inimigos dessa tela para pegar uma banana



Use o teleport 4 e acione o switch de Diddy para abrir a porta. Entre com Tiny no castelo e use o barril para entrar no buraco. Para pegar a banana você tem de ganhar a corrida



Aqui, mais uma banana na moleza



Acerte os alvos usando o zoom para ganhar uma banana



Fora do castelo, use o jato até o topo para encontrar esse barril bônus



Na parte da ponte, use o teleport 5 para chegar ao topo do castelo. Desça pela plataforma até acionar o switch de Donkey. Siga descendo rapidamente para entrar na livraria a tempo



Diddy Kong



Use o teleport 4 para chegar à porta do castelo. Acione o switch do Diddy para abrir a porta. Dentro, use o jato para acender as velas e ganhar uma banana



No começo da fase, ignore as escadas e ladeiras até chegar a uma área mais baixa. Caia e entre em uma caverna para encontrar o Kasplat vermelho

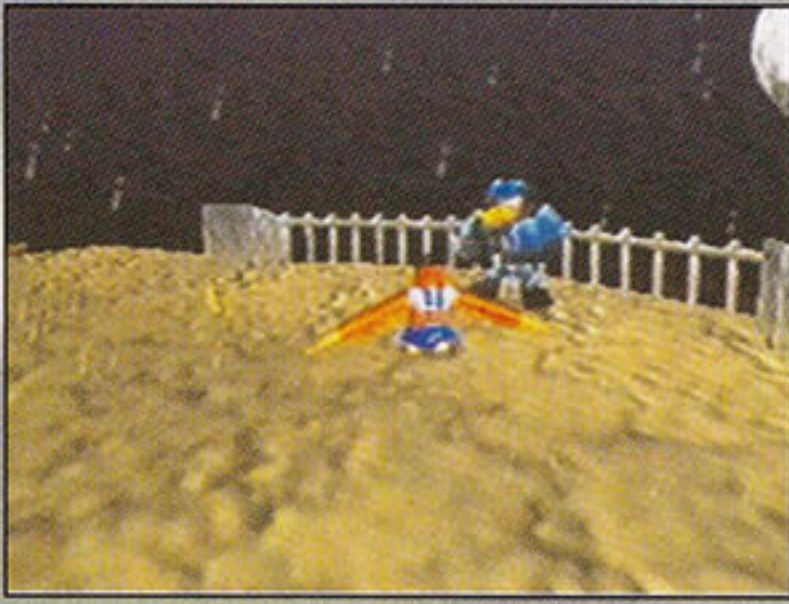


Acione os switches na seqüência numérica para revelar uma banana. Depois, digite 4, 3, 2, 1 para pegar alguns balões secretos



Você terá de acionar esse switch de longe, usando o zoom. Use os cipós para chegar à banana

Lanky Kong



Subindo as ladeiras você encontra o Kasplat azul



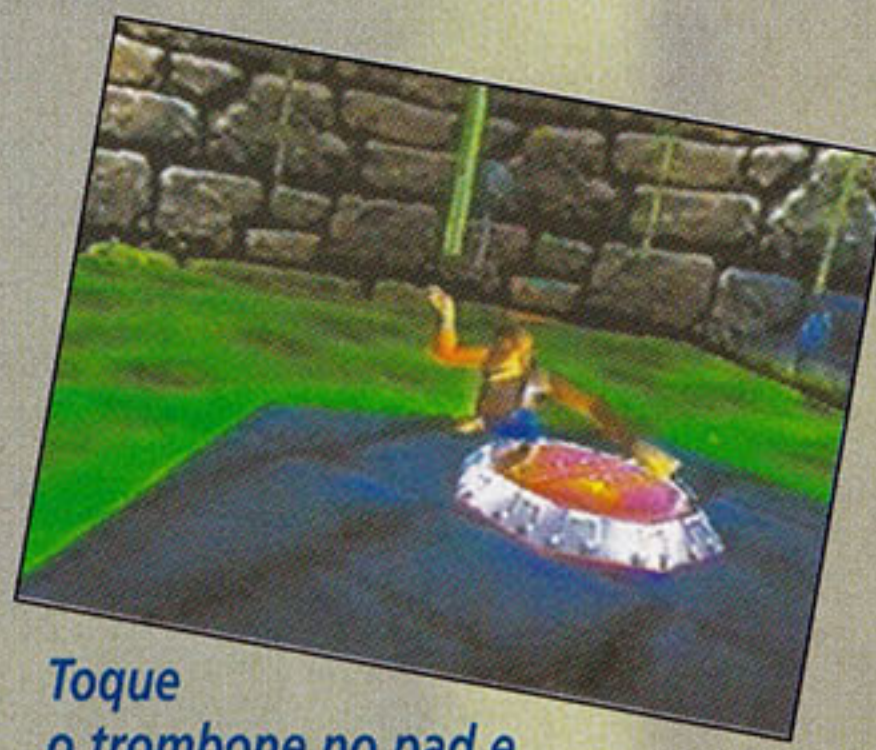
Acione esse switch e entre na casa. Complete o labirinto para pegar uma banana



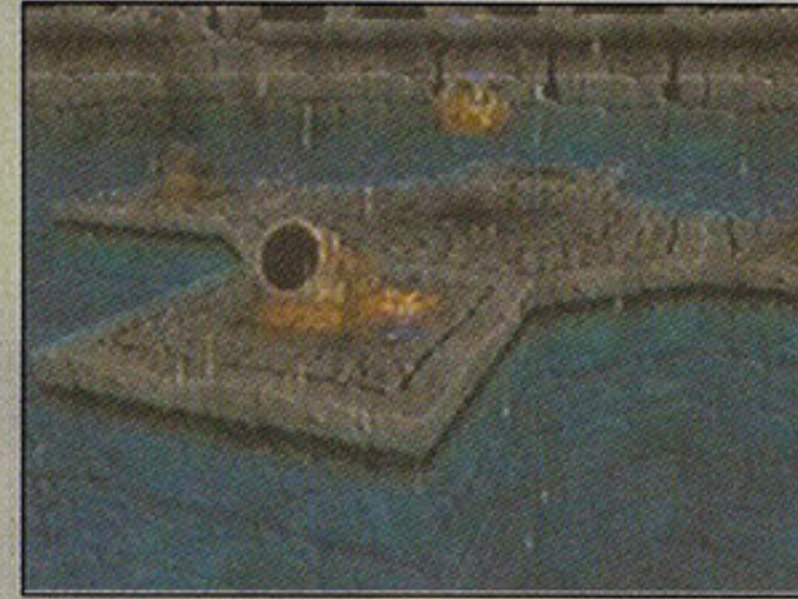
Dentro das cavernas você acha esse pad. No final da tela, você acha uma banana



Atire nos switches da parede usando o zoom. Use o pad para entrar na fumaça e pegar a banana no alto



Toque o trombone no pad e use os cipós para pegar mais uma banana



Espera o inimigo lançar os raios para pular dentro do canhão e acertá-lo. Cuidado, pois, a partir da queda do primeiro braço, você vai ver algumas miragens. Quando cair o segundo braço, fique na posição indicada na foto. Pelo foco de luz você saberá o momento certo para pular



Hideout Helm

Na Torre central dessa fase, use o jato de Diddy para chegar ao topo e achar mais uma coroa.

Donkey Kong



Use o animal para matar os inimigos no tempo determinado sem tocar nas torres de energia



Você terá de acertar os três alvos para completar esse barril

Diddy Kong



No primeiro barril, mate todos inimigos da sala e acione o switch no meio da fase sem tocar nas torres de energia. No segundo, use o jato para acionar quatro switches que estão no alto usando o tiro e depois acionar um switch no centro

Tiny Kong



Use os cogumelos para pegar as três estrelas DK que estão no alto sem tocar o solo



Pule de caixa em caixa e, planando, pegue as três estrelas DK sem tocar o chão

Chunky Kong



Destrúa as caixas de interrogação até achar algum inimigo dentro de uma delas



Use a arma para matar a penca de inimigos que vai aparecer

Lanky Kong



Mate todos os inimigos do labirinto e, no final, acione um switch para finalizar o barril



Destrúa todos os bichinhos voadores usando a arma com o zoom



Nessa porta você pega a última chave para libertar o crocodilo gigante que está preso na ilha. Liberte-o para enfrentar o último chefe. Se estiver com Donkey, pule no barril para ter uma visão completa de K.Rool. No momento em que ele abaixar a guarda, atire. Se estiver com Diddy, pule no barril e voe o mais alto que conseguir. Atire nos switches do ringue para, com o efeito da luz, atingir o inimigo. Com Lanky, não se aproxime dos pilares. Acione o switch para ver o barril e, quando K.Rool ficar de frente, toque o trombone para atingi-lo. Com Tiny, pule as explosões. O inimigo começará a dançar e surgirá na tela o barril. Pule nele e siga para o pequeno buraco à esquerda e fique atirando as penas. Com Chunky, acione o switch no centro da tela para ver o barril. Ao ficar invisível, entre no barril para ficar gigante. Quando K.Rool ficar de frente para você, segure Z e aperte B para dar o soco



Flashback

SNES

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER



Por Lord Mathias

Em 94, a Nintendo lançava o Super Game Boy, aparelho que permitia jogar os games de Game Boy no SNes

Foi com **International Super Star Soccer**, sem dúvida o melhor jogo de futebol para SNes, que a Konami começou a fazer sucesso nos campos virtuais. O game contava com bons recursos. Era possível escolher a tática a ser empregada na partida e até nos treinos. O sistema de botões era simples, o que possibilitava grandes jogadas e lances com pouco esforço. O que mais impressionou na época, entretanto, foi a movimentação dos jogadores. Antes de **International Super Star Soccer** chegar às lojas, a movimentação dos games de futebol era tão dura que os jogadores pareciam robôs. O som era igualmente impressionante, principalmente pelo barulho da torcida. Na segunda versão,



DICA: o treinamento ajuda bastante, principalmente na hora de chutar para o gol



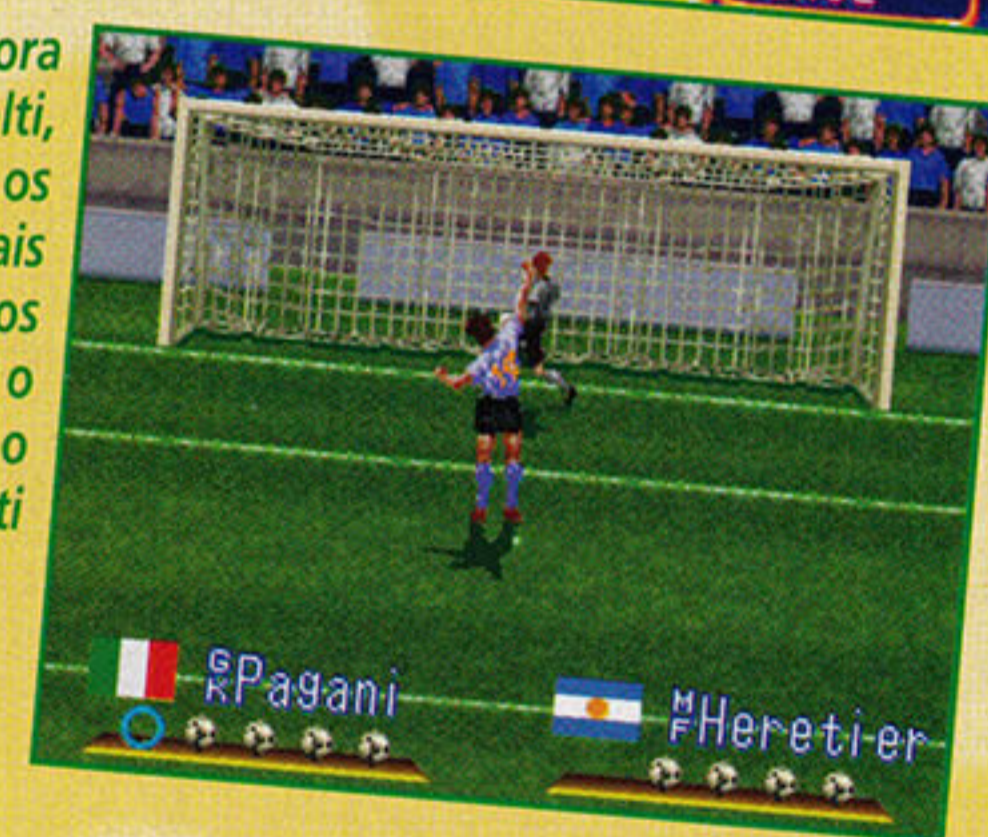
DICA: para fazer embaixadas, aperte e segure Y

International Super Star Soccer Deluxe, algumas coisas foram acrescentadas para deixar o jogo mais complexo e difícil. A programação do jogo, porém, não tinha nenhum tipo de proteção em seu código fonte, permitindo que programadores piratas mudassem o game e fizessem títulos como **Ronaldinho Soccer** e **Campeonato Brasileiro de Futebol**. Eram tão bem feitos que acabaram enganar muita gente.

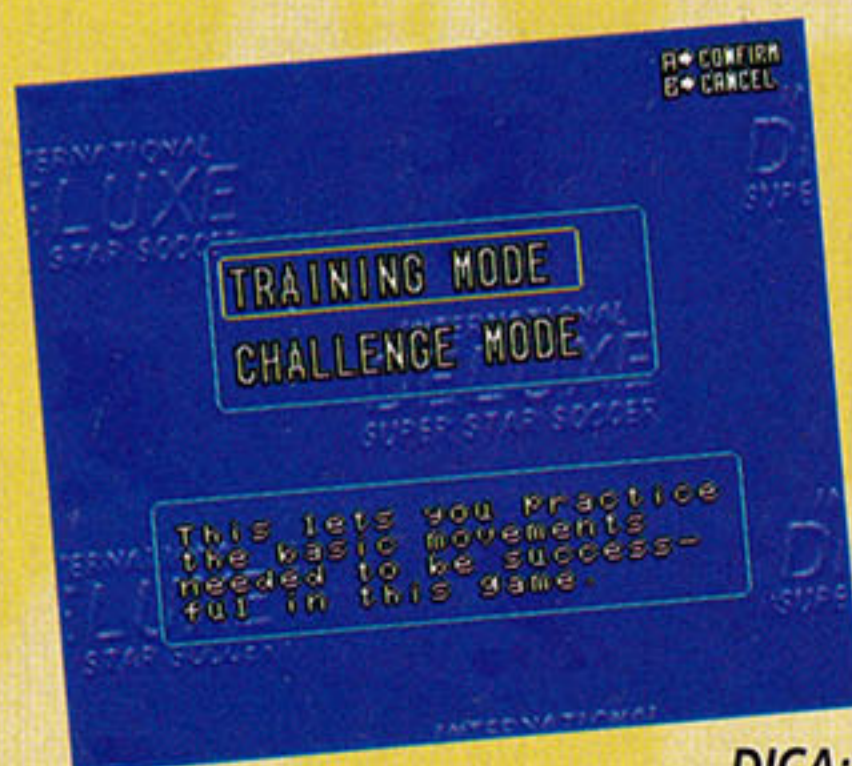
DICA: fique de olho nos destaques do time para fazer jogadas individuais



DICA: na hora do pênalti, deixe os jogadores mais habilidosos baterem o primeiro ou o último pênalti



INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE



DICA: o modo Challenge, além de forçar o treinamento, testa sua agilidade



DICA: na hora de cobrar falta, aperte e segure Y para regular melhor a direção do chute



O destaque desta versão é o modo para até 4 jogadores



DICA: abuse dos carrinhos para roubar a bola

NINTENDO 64 **O MUNDO DOS GAMES** **PlayStation**

Nintendo **GAME OVER** **SEGA SATURN**

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

ROCK LASER
 Locação e Venda Troca e Compra **Games**

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	CONSULTE	CONSULTE
Nintendo 64	R\$ 199,00	R\$ 299,00
Super Ness	R\$ 89,00	R\$ 149,00
Cds Playstation		R\$ 6,00
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00

Tudo c/ Garantia - Despachamos via Sedex
 Rua Ararituaba,1118 - F:(0XX11) 6954-4332 / 6955-7397

NIKA'S GAMES

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

FONE: (011) 875-2737

GAMES **TEL. (0XX11)**
866-1470
866-4375

www.dragoon.com.br

Entrega pessoal ou via sedex

• VENDE • ALUGA • TROCA
• NOVOS E SEMI-NOVOS
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ELETRÔNICA PAGÉ

Conserto de games em geral

Destramento de Dreamcast e PlayStation na hora

2 anos de garantia

Galeria Pagé - Lj. 5/6 - Fone: 227-5429

CLASSIFICADOS

Se você quiser vender ou trocar seu videogame, escreva para a seção de Classificados da SGP. As primeiras cartas que chegarem à redação serão publicadas gratuitamente. Escreva para

SUPERGAMEPOWER
 Caixa Postal 3342 - São Paulo, SP
 CEP 01060-970

TILT'S
GAME LOCADORA
<http://www.tiltsgame.com.br>

Fique por dentro das novidades pelo site da Internet!

TILT'S 1
 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.
 Tel: (0 XX 11) 3743-9021

TILT'S 3
 Av. Jabaquara, 1469 loja 21
 Tel: (0 XX 11) 5583-3468

TILT'S 5
 Av. Liberdade, 363 loja 32
 Tel. (0 XX 11) 3341-0299

SALÃO DE JOGOS
VENDAS E LOCAÇÕES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Dreamcast •

PlayStation • Nintendo 64

• Saturn • Neogeo Pocket Color

• Gameboy Color • Neogeo

Cartucho • Neogeo CD • Super

Nintendo • Mega Drive

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue **816-5667,**
Ramal 420

Aí é só DETONAR!!

http://www.hectoreroko.com

CURSO DE DESENHO

HECTOR & ROKO

Ao vivo

DESENHO QUADRINHOS ILUSTRAÇÃO

Por correspondência

DESENHO

- **CARTOON**
- **PERSPECTIVA**
- **LUZ E SOMBRA**
- **CARICATURA**
- **FIGURA HUMANA**

Design Digital

TUTORIAIS DE PHOTOSHOP E PAINTER

Av. Angélica, 321- conj. 03
 São Paulo- SP
 CEP= 01227-000
 (0xx11) 5589-0046
 (0xx11) 3666-6079

O ÚNICO QUE CRENTE

FERAS

HECTOR

SUPER GAMEPOWER



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes
e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretor-Superintendente:
Francesco Civita
Diretores: Plácido Nicoletto e Shoji Ikeda

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 6 - Nº 71 - FEVEREIRO DE 2000

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros
Editora: Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Consultores: Maurício Pancheri, Fabio Taz (jogos), Maximilian Winter (texto)

COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Marcia Ferrara
Contatos: Camilla Dell'Aciprete e Gilda Lario

ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shoji Ikeda

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

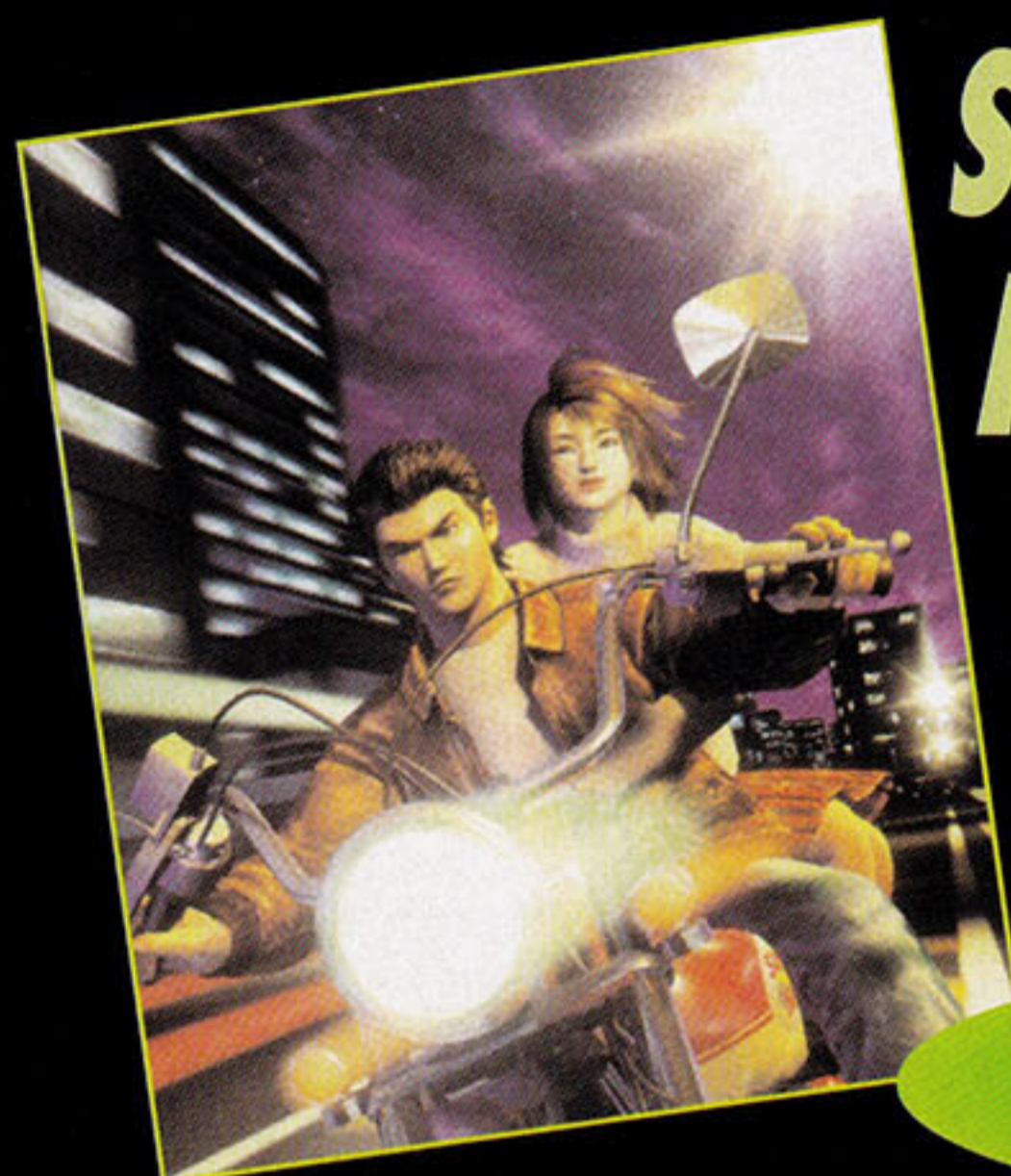
SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 3039-0900. Publicidade: (0XX11) 3039-0938, PABX: 3039-0900. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (0XX48) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 242-9590, Brasília, DF; Sólida Mídia e Participações Ltda, Rua da Assembléia, 10 - grupo 2914 - Centro, CEP 20119-900, Rio de Janeiro, RJ. Telefone/Fax (21) 531-2380, Márcia Alvaredo e Rayla Carvalho, E-mail: solidarj@gb.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas.
Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

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

Fotolitos: Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



SHENMUE, O RPG MAIS ESPERADO DO DREAMCAST

EM MARÇO NA SGP!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

EDIÇÃO 70



Tomb Raider 4, Medal of Honor, Dewprism, Twisted Metal 4, Jurassic Park: Warpath (Playstation), Donkey Kong 64, Rayman 2, Turok Rage Wars, Earthworm Jim 3D (Nintendo 64), NBA 2K, Air Force Delta, (Dreamcast), Pokémon Gold & Silver (Gameboy), Seven Kingdoms II (PC), Garou (Arcade)

EDIÇÃO 69



Crash Team Racing, Medal of Honor, Spyro the Dragon 2, Jojo's Bizarre Adventure, MTV Music Generator, Knockout Kings 2000 (PlayStation), Jet Force Gemini, Resident Evil 2, Ready 2 Rumble, (Nintendo 64), Age of Empires II, Fifa 2000 (PC) Toy Commander, Slave Zero (Dreamcast), Street Fighter Zero 3 (Saturn)

EDIÇÃO 68



Resident Evil 3 (PlayStation), Wipeout 3, Wild Arms 2, Tony Hawk's Pro Skater, Fifa 2000, Parasite Eve 2, Jet Force Gemini (Nintendo 64), Rayman 2, Knockout Kings 2000, Gauntlet Legends, Turok: Rage Wars, Futebol International 2000 (PC), Street Fighter 3: W Impact, Soul Fighter (Dreamcast)

EDIÇÃO 67



Mortal Kombat Gold, Hydro Thunder, Ready 2 Rumble, Speed Devils (Dreamcast), Shadow Man, Road Rash 64, Perfect Striker (Nintendo 64), Medal of Honor, Legend of Mana, Final Fantasy VIII americano, Guitar Freaks, Jet Moto 3 (PlayStation), CC Tiberian Sun, Descent 3 (PC) Cybernator (SNes)

EDIÇÃO 66



Soul Calibur, Street Fighter Zero 3 (Dreamcast), Duke Nukem Zero Hour, Rugrats, Mario Golf (Nintendo 64), Legend of Mana, Driver, Star Wars Phanton Menace, Tarzan, Sled Storm (PlayStation), The King of Fighters Millenium Battle (arcade), Kingdoms, Boss Rally (PC), Secret of Mana (SNes)

EDIÇÃO 65



Dynamite Deka 2, The King of Fighters Dream Match 1999 (Dreamcast), Pokémon Snap, A Bug's Life (Nintendo64), Metal Gear Solid Integral, Soul Reaver, Ape Escape, Fatal Fury Wild Ambition, Dino Crisis, Croc 2, (PStation), Requiem (PC), Turok 2, Pokémon Pinball (GB Color)

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE.

A DESTRUIÇÃO DO FUTURO ESTÁ AQUI!

CONSOLE DREAMCAST

- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt



INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA FRETE GRÁTIS*

3x R\$ 299,99

CONTROLLER



3x R\$ 39,99

VMU



3x R\$ 33,33

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

ARCADE STICK



3x R\$ 99,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



3x R\$ 39,99

THE HOUSE OF THE DEAD 2



3x R\$ 39,99

KING OF FIGHTERS 99



3x R\$ 39,99

AIRFORCE DELTA



3x R\$ 39,99

NBA 2K



3x R\$ 39,99

SPEED DEVILS



3x R\$ 39,99

HYDRO THUNDER



3x R\$ 43,33

SONIC ADVENTURE



3x R\$ 46,66

BLUE STINGER



3x R\$ 46,66

READY 2 RUMBLE



3x R\$ 46,66

MONACO GRAND PRIX



3x R\$ 46,66

SEGA
TEC TOY

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(0**11) 7266-7777

E RECEBA EM CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com



TATERKA ©

**VAI FICAR
DE PAPO PRO AR?
QUE TAL FICAR
DE PONTA-CABEÇA?**

**Venha se divertir em HOPI HARI. São mais de 35 atrações
para toda a família, show, teatro, cinema,
13 lugares onde comer e 15 lojas onde comprar.
Descubra HOPI HARI.**

Horários

Terça a sexta, das 12 às 20 horas.
Sábado, Domingo e Feriado, das 10 às 20 horas.

Informações e Reservas: 0800-166996

Linhas especiais de ônibus São Paulo/Hopi Hari, Hopi Hari/São Paulo.
(Informe-se pelo 0800)



HOPI HARI

O PAÍS MAIS DIVERTIDO DO MUNDO.

Rodovia dos Bandeirantes, km 72.
Só 35 minutos de São Paulo.

Retro AVENGERS

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: [evil_arthas](#)

Revista: [Pedro Henrique](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

