

SUPER GAMEPOWER

STREET FIGHTER ZERO 3

www.sgp.com.br

Nº 59
R\$ 4,00



Um arraso no PlayStation!

- *Todos os golpes do jogo*
- *Os melhores combos*

UM SHOW DE VELOCIDADE:

Ridge Racer Type 4 (P.Station)

Grand Prix Legends (PC)

Formula 1 (P.Station)

ESPECIAL:

A FEBRE DOS EMULADORES

**ALELUIA! JOGOS PARA
NINTENDO 64!**

Magical Tetris

South Park

Battle Tanx

NBA Jam 99

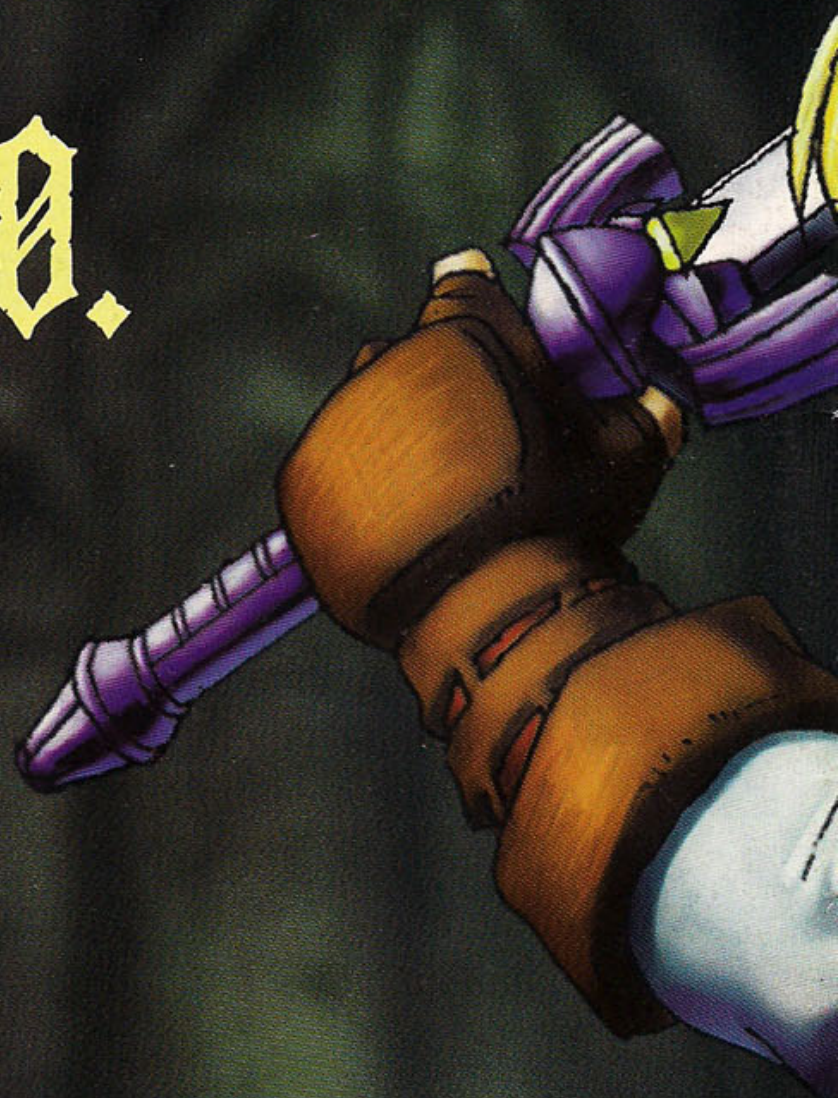
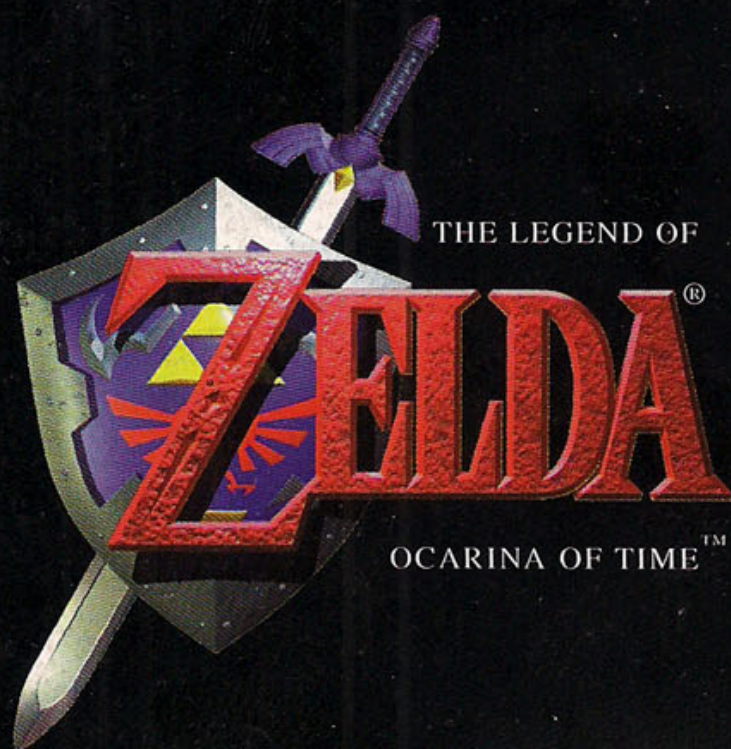
GAMEPRO
DIRETO DOS
USA

**SONIC
ADVENTURE**
*O porco-espinho ficou
mais veloz do que
nunca no Dreamcast!!*



6642

Toda magia e o encanto de uma espada cravada no peito.



Prepare-se para o game mais aguardado de todos os tempos. Participe das aventuras de Link neste épico em ambientes medievais totalmente tridimensionais. Viaje no tempo com gráficos impressionantes.



Inclui exclusivo
guia de
jogo em
português.

NINTENDO 64

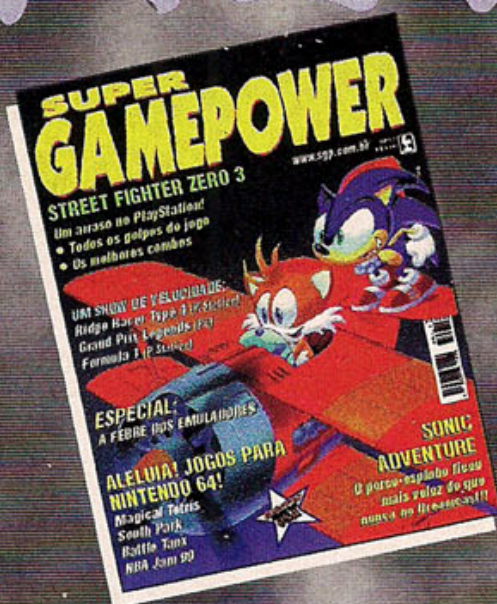




TM, ® e o logo "N" são marcas registradas de Nintendo of America Inc., © 1998 Nintendo of America Inc., Produto produzido na Zona Franca de Manaus

Visite nosso site: www.nintendo.com.br - Para saber onde encontrar ligue:
BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234

Nintendo®
by  **gradiente**



JOGOS DESTA EDIÇÃO

P.STATION

Asteroids	35
Domino	35
Final Fantasy VI	13
Formula 1 '98	43
Guardian's Crusade	14
Jeopardy!	34
Kensei	34
Legend Of Legaia	17
Looney Tunes: Lost in Time	15
Poitter's Point 2	35
Ridge Racer Type 4	40
RollCage	14
R-Type Delta	29
Sports Car GT	15
Street Fighter Zero 3	26 e 36
The Last Blade	13
Tiger Woods 99	43
Tiny Tank	28
Triple Play 2000	16

NINTENDO 64

Battle Tank	23
Fighting Force	34
Hybrid Heaven	13
Hype: The Time Quest	16
Jet Force Gemini	15
Magical Tetris Challenge	22
Mario Golf 64	16
Micro Machines	16
Milo's	35
Monaco Grand Prix 2	17
NBA Jam '99	44
Snowboard Kids 2	14
South Park	24
The Legend of Zelda	52
Triple Play 2000	16
Vigilante 8	14

DREAMCAST

Incoming	20
Shenmue	12
Sonic Adventure	18

PC

Black Dahlia	34
Grand Prix Legends	42
Grim Fandango	32
Half Life	33

ARCADE

R-Type	64
R-Type 2	64

SNES

R-Type 3	64
----------	----

MASTER SYSTEM

R-Type	64
--------	----

Ilustração de Capa: ROKO

SUPER GAMEPOWER



FINALMENTE CAPCOM

Magical Tetris Challenge é o primeiro jogo da Capcom para o Nintendo 64 (página 22)



OS FANDANGOS DE LUCAS

Já era tempo de a Lucas Arts dar as caras de novo no PC com um jogo do nível de Grim Fandango (pág. 32)

CIRCUITO ABERTO

10

Emuladores são a nova mania dos fãs de jogos

PRÉ-ESTRÉIA

12

Boas surpresas para quem tem Nintendo 64

PAINEL

34

Mais jogos para Nintendo 64, P.Station e PC

GOLPE FINAL

36

Mil e uma maneiras de bater em Street Zero 3



BICHARADA A MIL POR HORA

Sonic e cia. estão supervelozes no Dreamcast (página 18)



CONVERSÃO DE PRIMEIRA

Street Fighter Zero 3 está arrasador no P.Station. Confira os combos na página 26

ESPORTE TOTAL

40

Ridge Race Type 4 emparelha com Gran Turismo

DETONADO

52

Doze páginas para você ajudar Link a salvar a princesa Zelda

FLASHBACK

64

A história da série R-Type, que está fazendo 10 anos

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

NINTENDO 64		P.STATION	
Rush 2	46	Future Cop: L.A.P.D.	50
The Legend of Zelda	48	Metal Gear Solid	47
DREAMCAST		Street F. Zero 3	51
Virtua F. 3 tb	51		

recompensar tanto os jogadores como a Nintendo, que tem acompanhado a glorificação de sua obra. O jogo também tem batido recordes de vendas mundo afora. E vocês? Depois de já terem tido

tempo para experimentar o game, concordam com tudo isso? Zelda é mesmo o jogo do século?

Esqueçam suas preferências de console e dêem sua opinião sincera de analistas de jogos.



O verdoso de Zelda! Dicas, Detonado e um livrinho de segredos especial sobre o jogo que está dando o que falar entre os fanáticos do joystick. O nosso Kamikaze fez jus ao nome e se matou de tanto trabalhar para acabar o jogo e elaborar tudo que havia para ser publicado sobre a obra-prima de Shigeru Miyamoto. O resultado, vocês verão, vai ajudá-los muito a chegar ao final da epopéia. Mas, como gostamos muito de novidades, principalmente quando elas são boas, o *Sonic Adventure* do Dreamcast marca presença em nossas páginas. Outro campeão de audiência é *Street Fighter Zero 3*, em versão arrasadora para o P.Station, que trazemos em 6 páginas de combos e golpes. No Circuito Aberto, uma matéria especial sobre emuladores, que estão o dando o que falar (e o que jogar). Bom samba!



AKIRA E AGORA

Comer barriga, creio que vocês saibam, não é ficar mordendo nenhum tecido adiposo por aí. A expressão quer dizer marcar toca, vacilar. Foi isso o que andaram fazendo ao responder o e-mail do leitor Humberto Falcão na edição passada. Ele perguntou se dá para ter acesso ao seu parceiro de luta em *X-Men vs. Street EX* do P.Station. Dá. A dica é a seguinte: na tela do logo, aperte Start uma vez e entre na seleção de modos. Digite rápido o código □, □, →, X, L1 na tela de Game Start. Uma nova opção, a EX, vai aparecer. Selecione Original e comece a jogar.

A dica só funciona no modo Versus. Os dois têm de pegar as mesmas duplas, porém, em posições inversas. Por exemplo, se você pegou Ryu e Wolverine, seu adversário deve pegar Wolverine e Ryu, nesta ordem. Aí a coisa rola.



ARTE NO ENVELOPE

Os pernambucanos, que andavam meio sumidos, voltam à cena carregando no traço do Chefinho. Artista da cidade de São Lourenço da Mata, o Gilmar dos Santos fatura uma camiseta e um boné da SGP pra desfilarem por aí!

PREMIADO



Gilmar dos Santos, de São Lourenço da Mata, PE, conseguiu colocar na cara do Chefe tudo o que se passa dentro daquela cabeça espinhuda. Mesmo sob protestos, leva o prêmio

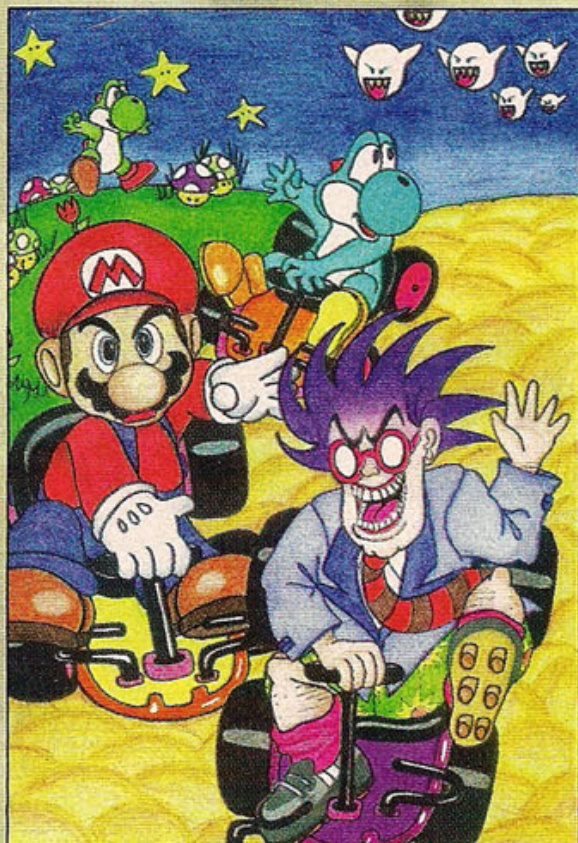


Neste mês, a mulherada detonou no Arte no Envelope. A guerreira ao lado nasceu do traço da Daniella Cardoso, de Itapetininga, SP

Link come o pão que o diabo amassou para livrar a princesa Zelda de mais uma enrascada. O desenho é do Daniel Dal'Sasso, Santo André, SP



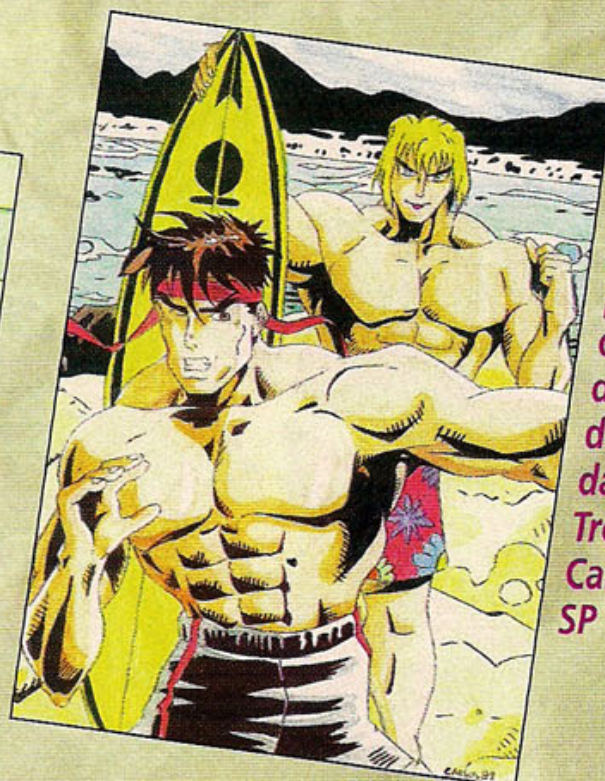
Só dá o Ryu e o Chefe nesta edição da Arte no Envelope. O Marco Aurélio Passos, de Belo Horizonte, MG, prefere a versão má do herói



Todo mundo jogando confete no Chefe! Até a Erika Pontes, de Avaré, SP



O Emerson de Carvalho, de São Paulo, SP, arrumou uma namorada para o Sonic. Cuidado com o abraço, gatinha!

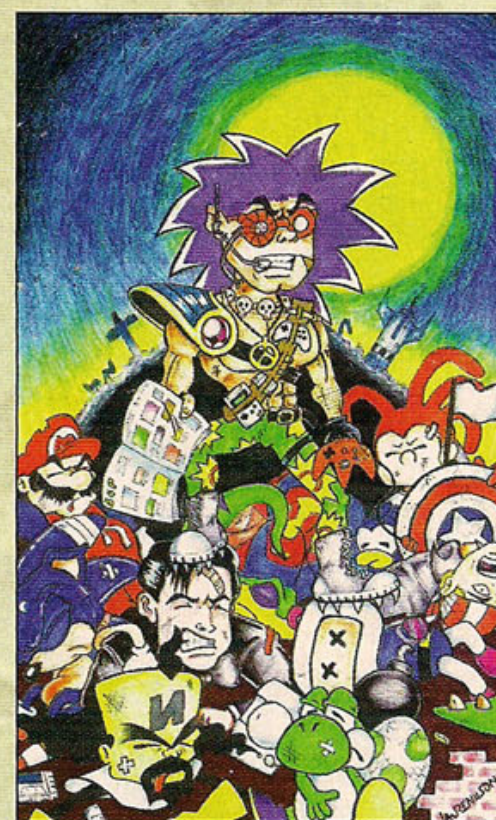


Ken e Ryu pegando onda no desenho do Carlos da Silva Trento, de Carapicuíba, SP

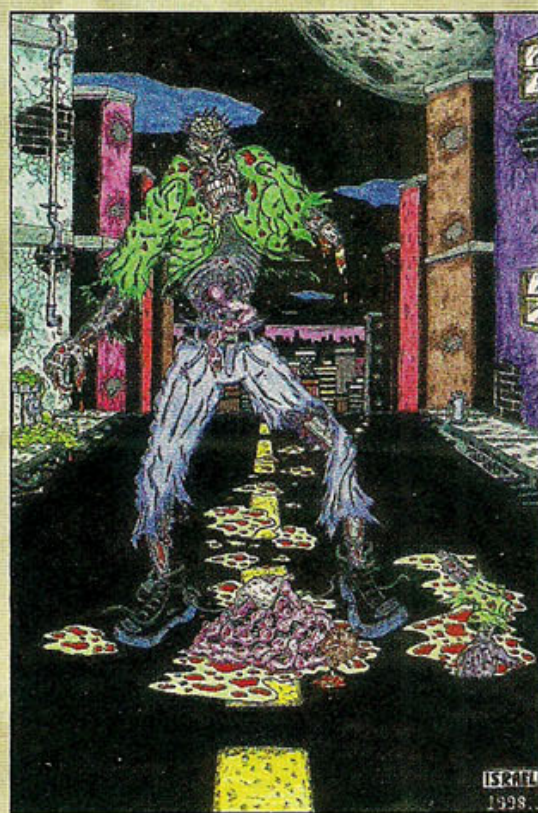
Depois de desenhar o Haohmaru, Glebson Rocha Cajé, de Mauá, SP, está no ponto para desenhar o cabelo do Chefe



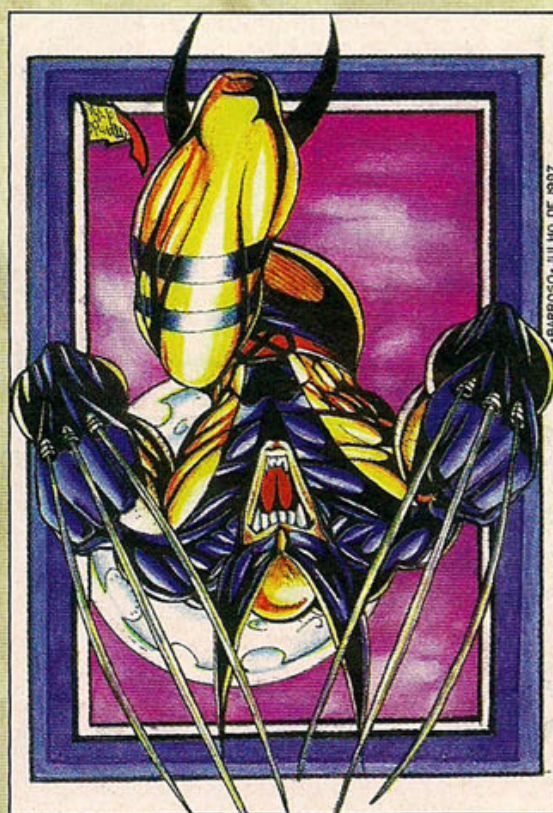
Depois de toda a confusão, Link e a princesa Zelda descansam. Desenho do Wender Liberato, de Governador Valadares, MG



Essa é boa! O Laurenilson da Costa, de Rondon do Pará, PA, autor da obra, tem imaginação para dar e vender. O Chefe não dá surra nem em mosquito!



Mostre para a sua irmãzinha mais nova antes do almoço. O Israel Jacentin, de Tubarão, Santa Catarina, já deve ter feito isso...



Ronaldo Mandu, de Barroso, MG, colocou a namorada para trabalhar. O resultado está aí



Opa! Verão na páginas da SGP! Melhor que ver as gatinhas na praia, só passar bronzeador nelas. O Thiago Alves, de Carapicuíba, SP, é amigo das gatinhas

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



Vai um copo de sangue aí? O Luciano Gomes, de São Paulo, SP, promete desenhar um suco de glóbulos vermelhos bem apetitoso



Não é mole, não! Em Piripiri, PI, é Breath of Chefão! Mostrando que é espada de verdade, o Chefe fez a cabeça do Esaul de Arimatéia Furtado Araújo



Mais Ken e Ryu. Agora na selva, os dois trocam uns tapas. O responsável é Ricardo de Melo, de São Paulo, SP

SGP responde

Graças a vocês detonei Metal Gear Solid, mas, no final do jogo, quem fugiu comigo não foi a Meryl, mas o Dr. Emmerich. Existem dois finais?

Érico de Souza
São Paulo, SP

No detonado do Metal Gear Solid, depois de matar o chefe Revolver Ocelot, a porta do Cânion deveria abrir. Mas eu não consigo encontrar essa

porta. Fica no duto de ar 2?

Fábio Henrique Pinheiro
Fortaleza, CE

MK: sim, Érico, existem dois finais. Para ver o outro você deve se submeter à tortura de Revolver Ocelot. Enquanto estiver sofrendo, aperte Select. Quando a tortura acabar, você fugirá com o Dr. Emmerich e ganhará o item Stealth, aquela roupa estilo "Predador". Agora, Fábio, como o resto da legenda do detonado dizia, você deve ir para um lugar sem interferência e contactar Meryl com o rádio, usando a frequência 140.15. Vá para o andar térreo (o pátio de tanques) e para o norte, onde há sensores infravermelho.

Não consigo abrir a porta que leva à alavanca que faz a sala dos tubarões esvaziar em Resident Evil. Preciso de alguma chave? Onde ela está?

Bruno Viana
São Paulo, SP

MK: Você precisa da chave que está na mesinha das abelhas. Na sala dos tubarões há duas portas no fundo. Entre pela da esquerda e pegue a outra chave na prateleira.

Os jogos antigos para Game Boy rodarão coloridos no Game Boy Color?

Richard de Lacerda
São Paulo, SP

BG: os jogos antigos rodam no Game Boy Color com cerca de sete cores. O mesmo visual do Super Game Boy.

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

Os 10 mais procurados



A moçada resolveu passar as férias com um pé na bola e outro no acelerador. Top Gear Overdrive, pela primeira vez nos 10 mais, já ocupa a segunda posição. Twisted Metal III e Rush 2 vêm logo atrás, na terceira e sexta posições. Nos campos de futebol, a disputa fica em família: ISSS '98, para Nintendo 64, e ISSS Pro '98, para P.Station, brigam pelo quarto e quinto lugares. Fifa '99 vem na lanterna. The Legend of Zelda: Ocarina of Time surpreende no décimo lugar da lista.

Jogo	Console	Gênero
1 WCW/NWO Revenge	Nintendo 64	luta
2 Top Gear Overdrive	Nintendo 64	corrida
3 Twisted Metal III	P.Station	corrida
4 ISSS '98	Nintendo 64	esporte
5 ISSS Pro '98	P.Station	esporte
6 Rush 2	Nintendo 64	corrida
7 Nightmare Creatures	Nintendo 64	ação
8 Street F. Collection 2	P.Station	luta
9 Fifa '99	P.Station	esporte
10 The Legend of Zelda	Nintendo 64	RPG

Fontes: em São Paulo, Tilt's 3 (011) 5583-3468, Crazy Games (011) 5562-5644, WGL Games (011) 523-3456; em Curitiba, Videoteka (041) 262-7581; no Rio de Janeiro, Game Palace (021) 430-7146; em Aracaju, Star Fox (099) 248-1170.

ANIMAL!!!



E aí, galera da SGP? Estou adorando a revista! Ela está melhorando a cada edição e cada vez me ajuda mais nos lances mais difíceis do jogo. Com a ajuda do detonado de Banjo-Kazooie, encontrei todas as 900 notas musicais e as 100 peças do quebra-cabeças. Tudo isso em apenas 5 horas, 58 minutos e 10 segundos.

Ednilson Duarte
Santa Rita do Passa Quatro, SP

CLASSIFICADOS

Vendo **um Nintendo 64** com **dois controles**, **dois cartuchos** e **Rumble Pak**. R\$ 299,00. Tratar com Rodrigo, (011) 7201-2383, Osasco, SP.



Vendo **um Mega Drive** com **seis cartuchos** e **um controle**. R\$ 250,00. Ou troco por **um Nintendo 64** com **um controle** e **um cartucho**. Tratar com Flávio, (011) 7633-3848, Mauá, SP.

Vendo **um SNes** com **sete cartuchos** e **dois controles**. R\$ 150,00. Ou troco por **um P.Station**. Tratar com Alexandre, (048) 438-0472, Criciúma, SC.

Vendo **um Game Boy Pocket**. R\$ 90,00. Tratar com Witamar ou Willian, (011) 271-6362, São Paulo, SP.



Vendo **os jogos** Formula Kart Special Edition, Road Rash, Doom, Fifa 98 e Rockman X4

para Saturn. Tratar com Leonardo, (011) 832-0512, São Paulo, SP.

Vendo **bazuca** do SNes. R\$ 50,00. Tratar com Felipe, (012) 232-2650, Taubaté, SP.

Vendo **um Saturn** com **dois controles**, **nove CDs**, **cabo RF** e **cartucho** de 8 MB de RAM. R\$ 270,00. Ou troco por **P.Station** destravado com **dois controles** e **quatro CDs**. Tratar com Rafael, (011) 7082-7759, Osasco, SP.

Vendo **o cartucho** Super Mario 64 original. R\$ 70,00. Ou troco por cartuchos de meu interesse. Tratar com Cristiano, (011) 6488-8328, Guarulhos, SP.



Vendo **um Nintendo 64**. R\$ 300,00. Ou troco por **um P.Station**. Tratar com Anderson, (011) 713-3549, Diadema, SP.

Vendo cartuchos para **Nintendo 64**. Tratar com Diogo, (021) 247-0861, Rio de Janeiro, RJ.

www.sgp.com.br

sgp na rede

Li a reportagem sobre o Dreamcast e não entendi como o modem desse supervideogame não é compatível com o padrão brasileiro. Em que sentido ele não é compatível?

Henrique Tancredi
htancredi@zipmail.com.br

BG: o problema não é o modem, Henrique. De acordo com a Tec Toy, o browser japonês tem um sistema de discagem diferente do usado aqui no Brasil e nos Estados Unidos. Por isso, não é possível conectar-se com os provedores brasileiros.

Não consigo pegar os três últimos lutadores de Tekken 3. Já terminei com todos os normais.

Mário leonardio
@ineparnet.com.br

BB: provavelmente, os três lutadores que faltam são o Tiger, o Gon e o Dr. B. Para pegar Tiger, selecione Eddy Gordo com o botão Start; para Gon, vença o modo Tekken Ball; para Dr. B., vença quatro vezes o modo Tekken Force.

Gostaria de saber se a Neo Geo do Brasil está com algum problema, pois nas lojas os vendedores dizem que não estão recebendo os produtos.

Eric Mockaitis
mockaitis.ericm@regra.net

BB: é o seguinte, Eric. A Neo Geo do Brasil agora só cuida das lojas Neo Geo World. A distribuição dos jogos e consoles ficou por conta de outra empresa, a PoliGames, cujo telefone é (011) 535-5449.

CIRCUITO ABERTO

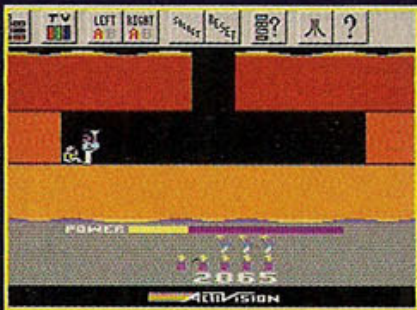
FEBRE DE EMULAÇÃO

Em 98, o Pong, primeiro arcade da história, fez 25 anos. O jogo era apenas uma tela preta, dividida por um traço branco, em que dois pontos, também brancos, disputavam uma partida de pingue-pongue. Hoje há poucas máquinas do jogo disponíveis. Conseguir uma delas significa desembolsar uma boa grana. O mesmo vale para grande parte dos arcades lançados nas décadas de 70 e 80. Esse foi o período em que apareceram os jogos mais criativos do videogame. Por conta da deterioração das máquinas, muitos dos

games ficaram só na memória. Em 97, um grupo de amigos começou a trabalhar para saciar o desejo dos jogadores. No mesmo ano, foi lançado o MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), um programa que finge ser uma placa de arcade e, assim, pode rodar seus jogos. Foi o MAME, criado para preservar a memória das velhas máquinas, que popularizou os

por isso, os emuladores são a última mania entre a moçada mais descolada do videogame. A onda, no entanto, nem sempre respeita as leis de direitos sobre a propriedade dos jogos. Bastou o MAME pintar na

ATARI (STELLA)
www.classicgaming.com/stella/index.html



Funciona com todos os jogos. Eles vêm em arquivos binários, de fácil compactação e são muito pequenos. Vale a pena relembrar clássicos como Enduro, River Raid, H.E.R.O e Pitfall

MEGA (GENECAST)
www.maelstrom.net/callus/



Funciona com praticamente todos os jogos. É bastante rápido e conta com um ótimo suporte. Tem até suporte para controle de 6 botões

ARCADE (MAME)
<http://mame.retrogames.com>



O MAME é um emulador de arcade múltiplo, roda vários jogos de vários tipos de placas diferentes. Entre os jogos estão Mortal Kombat 2 e 3, Metal Slug e jogos mais antigos como o Gradius e o Double Dragon

ARCADE (CALLUS)
www.maelstrom.net/callus/



O Callus emula a placa CPS1, da Capcom. Há vários jogos famosos, como Street Fighter II até a versão Turbo, Final Fight, Captain Commando e o recente Megaman Power Battle. Usando o Callus, dá para jogar os games via Internet, basta ter o IP do outro jogador

SNES (ZSNES)
www.csoft.net/~zsnes



É o melhor, mais rápido e com o melhor som e imagem. Funciona com a maioria dos jogos, exceto aqueles com chips especiais, como StarFox. Tem ainda um dispositivo de jogo via Internet, nos mesmos moldes do Callus, que ainda está sendo testado

emuladores, aparelhos que permitem jogar videogame no computador sem botar a mão no bolso. Justamente,

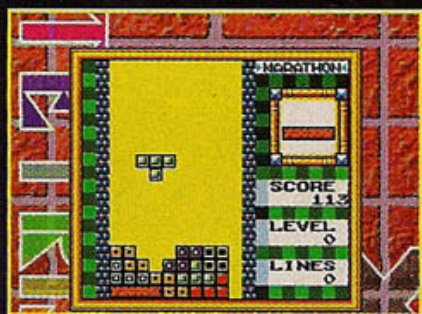
Internet para os emuladores se popularizarem. Em pouco tempo a rede ficou coalhada de programas para rodar games não só de arcade, mas de quase todos os consoles, incluindo os de última geração, como o P.Station (que ainda não funciona muito bem). É claro que os

emuladores não servem para nada se você não tem o jogo. É aí que a coisa complica. De acordo com a IDSA, associação internacional que representa as empresas de games, não há problema algum em criar um programa para rodar jogos de videogame no computador – desde que o programador não use o sistema criado pela empresa que detém o direito. O problema é copiar os jogos sem pagar por isso. No caso do MAME, você só estaria autorizado a jogar **Pac Man** no computador se tivesse um arcade com a placa na garagem da sua casa. Como isso é

bastante improvável, os webmasters dos sites de emuladores resolveram facilitar as coisas: passaram a copiar os jogos e deixá-los disponíveis na rede para quem quiser baixá-los e jogar em seus emuladores. Os jogadores ficaram felizes, claro. Mas as empresas não gostaram nem um pouco (veja texto nesta página). Pior: os jogos parecem melhorar a cada nova versão que aparece na Internet.

GAME BOY (VGB)

www.komkon.org/fms/VGB



Conta com suporte para praticamente todos os periféricos do GameBoy, desde a câmera até a impressora. O emulador também roda praticamente todos os jogos do Game Boy Color. Entre eles *Zelda*, *Pokemon* e *Tetris*

GAME GEAR E MASTER SYSTEM (BRMS)

www.lsi.usp.br/~ricardo/brsm



Feito por um Brasileiro, firmou-se como o melhor emulador de Master System e Game Gear da Internet. Roda praticamente todos os jogos perfeitamente, mas peca pelo suporte. Tem jogos famosos como *Shinobi*, *Sonic* e *R-type*

NEO GEO (NEO RAGEI)

<http://home5.swipnet.se/%7Ew-50884/emulator/ragei.htm>



O endereço é estranho, mas é isso mesmo. O emulador Neo Ragei, a cada versão roda mais jogos. Entre eles estão *Samurai Spirits 4*, *Fatal Fury Real Bout Special*, *The King of Fighters 94*, *95* e *96* e toda a série *Art of Fighting*

EMPRESAS FAZEM CRUZADA PARA TIRAR JOGOS DO AR

Para as empresas que fabricam os consoles e produzem os jogos, os emuladores são tão nocivos quanto os copiadores piratas. Na prática, o que pega é a mesma coisa: a cópia ilegal de jogos. Na luta contra a cópia não licenciada dos games, a Nintendo é, com certeza, a empresa mais empenhada. Na Internet ela é temida. Com razão: já obrigou vários sites a tirar as cópias dos jogos, chamadas de ROMs, de suas páginas.

Por isso, encontrar jogos para os emuladores de SNes, Nes, Game Boy e até para as placas de arcade da Nintendo é tarefa para ninja. A ação da empresa contra emulação só rola forte nos Estados Unidos. No Brasil não há um esquema preparado para combater esse tipo de pirataria. A Tec Toy, por exemplo, não tem nem uma posição definida em relação aos emuladores e ROMs de games da empresa disponíveis na Internet.

ZUMBIS 64

Quem tem um Nintendo 64 não vai nem dormir depois de ler esta nota. Comemorem: *Resident Evil* finalmente vai rodar no console da Big N. Numa das últimas edições da revista japonesa *Dengeki Oh*, Yoshiki Okamoto, que trabalhava na Capcom e hoje preside a Flagship, deixou escapar que um dos cenários do jogo já está pronto. A Flagship foi responsável por *Resident Evil 2* e está trabalhando em *Code Veronica*.

PEQUENO TURBINADO

Já turbinado depois da reforma geral, o Game Boy vai ganhar mais um acessório, uma espécie de Rumble Pak. O periférico deve ser lançado com uma nova versão de *Pokemon*, que será na verdade um Pinball. O preço e a data de lançamento ainda não foram divulgados. A Nintendo anunciou ainda novos jogos para o portátil: *NFL Blitz*, *Centipede* e *Duke Nukem: Time to Kill*.

CAMPEONATO DE COMPRAS

Já no primeiro dia, a Sega vendeu 150 mil unidades do seu novo console. O número é grande, mas a empresa resolveu dar um empurrãozinho. No Japão, quem compra o Dreamcast, seus jogos, acessórios ou periféricos ganha pontos que podem ser trocados por produtos. Entre eles estão versões coloridas do controle, um telefone que pode ser conectado ao console e, o mais cobiçado, uma TV LCD da Casio.

NO TEMPO DE ZELDA

Zelda já começou a bater recordes, também no Brasil. A locadora Blockbuster, com mais de 40 lojas no país, aceitou reservas do jogo antes de seu lançamento e vendeu cerca de 3 mil unidades de Link e cia. em menos de 3 meses.

Pré-Estréia

Finalmente, o Nintendo 64 equilibra a disputa do número de lançamentos com o P.Station. Destaque para *Monaco Grand Prix 2*, da Ubi Soft, e *Hybrid Heaven*, da Konami. O P.Station vai ganhar versão caseira de *The Last Blade* e reviver os mistérios de *Final Fantasy VI*. E o Dreamcast vem com *Shenmue*



SHENMUE

SEGA/AM2

ação

DREAMCAST

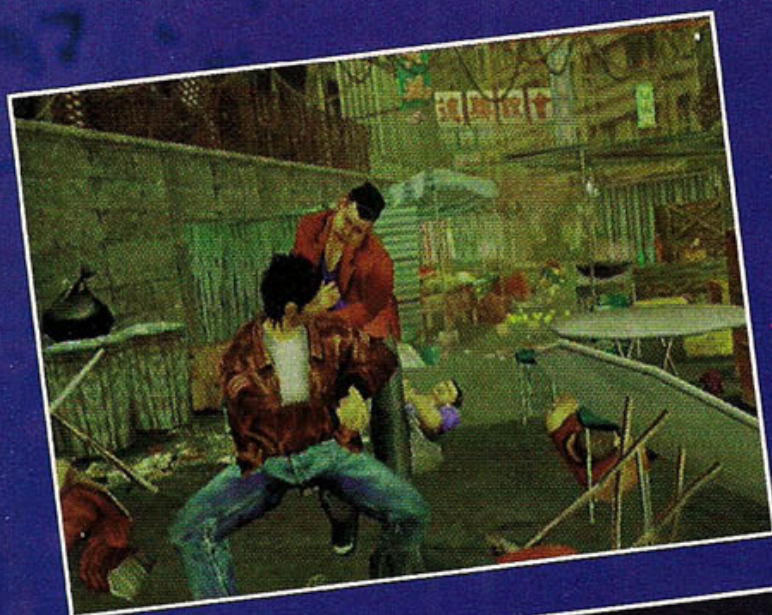
Quem pensa em jogar *Shenmue* deve estar preparado para três meses fora da realidade. É o que garante o criador do jogo, Yu Suzuki, autor dos títulos *After Burner*, *Virtua Racing* e da série *Virtua Fighter*. Suzuki diz que é esse o tempo de jogo necessário para se explorar todas as áreas. *Shenmue* terá cerca de



500 personagens, que farão parte de um RPG/ação ambientado no Japão e na China. Por enquanto, apenas uma personagem é conhecida, uma menina chamada Rei Sheng Fa. O game deve trazer a tecnologia Quick Time para o videogame. Com ela, o jogador participa de

filmes não interativos, mas que precisam de uma resposta, como o toque em um botão, para continuar. Os gráficos, já se pode ver pelas fotos, são de arrepiar.

Disponível no 2º semestre





THE LAST BLADE

SNK

luta

P.STATION

Enquanto *The Last Blade 2* rola nos arcades, a primeira versão chega ao P.Station. Ao todo, são 12 lutadores que guerreiam no Japão antigo. O jogador pode escolher entre os modos Power ou Speed. O primeiro faz com que os lutadores fiquem mais fortes, enquanto no modo Speed os combos são as melhores armas. Além disso há os



movimentos de repulsa, uma das características de *The Last Blade*. É melhor sacar a intenção do oponente antes de atacar. Aqui não basta descer a porrada.

Disponível em fevereiro



HYBRID HEAVEN

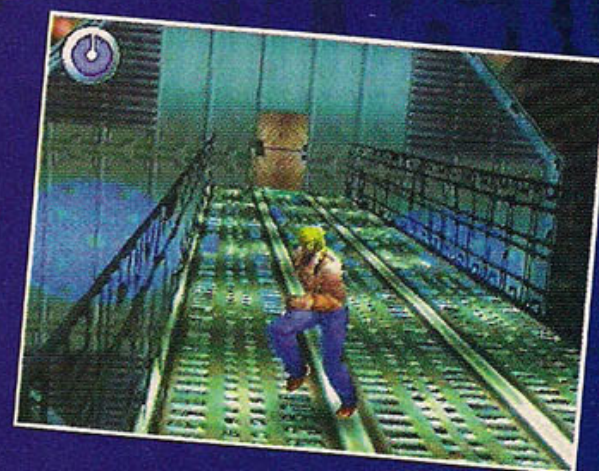
KONAMI

Ação/RPG

NINTENDO 64

Hybrid Heaven começa quando uma força desconhecida rapta o presidente dos Estados Unidos. Você, na pele de John Slader, deve resgatar o presidente. O jogo é bastante parecido com *Zelda*, mas é um pouco mais escuro e macabro. Tudo rola num ambiente 3D e você terá liberdade total para bisbilhotar onde quiser.

Disponível em abril



SILENT HILL

KONAMI

ação

P.STATION



Silent Hill é bem parecido com *Resident Evil*, com gráficos sombrios e seqüências de terror. Apesar da aparência, *Silent Hill* não fica muito no terror, cai no mistério. Você joga com Harry Mason, que estava dirigindo em uma estrada cheia de neblina com a filha e bate o carro após desviar de uma pessoa. Ao descer, sua filha desaparece e o mistério começa. Muita ação, quebra-cabeças e estratégia.

Disponível em fevereiro



FINAL FANTASY VI

SQUARE

RPG

P.STATION

Um dos maiores sucessos do SNes vai parar no P.Station. *Final Fantasy IV* e *V* já foram convertidos. A Square incluiu cenas de cinema neste remake (tem até a cena da ópera), que traz 14



personagens como a protagonista Terra e o caçador de tesouros Locke. Cada

guerreiro tem uma habilidade específica: há quem possa roubar, usar máquinas e tem até golpes especiais.

Disponível em março



GUARDIAN'S CRUSADE

ACTIVISION
RPG
P.STATION

Guardian's Crusade é um RPG no velho estilo. Você vai explorar terras misteriosas para aprender os segredos de um monstinho cor-de-rosa perdido e, claro, salvar o mundo. Durante a jornada você adquire novas armas, magias e armaduras e conta com a ajuda de vários aliados. Cada um destes caras tem um poder especial. Ao achar o monstinho rosa, o jogo vai deslançar. Ele se transforma em 14 personagens e objetos.

Disponível em março



ROLLCAGE

ATD
corrida/combate
P.STATION



Em Rollcage, você vai pilotar um veículo indestrutível com rodas bem grandes por 11 pistas, todas cheias de variações como túneis, atalhos e paredes possíveis de escalar. As armas são originais e vão além do tiro, como os teletransportadores e os time warps que desaceleram os oponentes. Prevê modo para dois jogadores com divisão de tela.

Disponível em abril



VIGILANTE 8

LUXOFLUX
corrida/tiro
NINTENDO 64

Vigilante 8 chega ao N64 com gráficos impressionantes e diversas opções multiplayer. Com gráficos bem melhores que os do P.Station, V8 mantém a jogabilidade, só que com algumas novidades como o modo de procura por um



alienígena. Dois jogadores podem cooperar nesta busca, mas até quatro podem fazer um combate no estilo todos contra todos.

Disponível em março



SNOWBOARD KIDS 2

ALTUS
esporte
NINTENDO 64

Esta sequência está saindo do forno para trazer mais neve e emoção. São mais personagens, novas pranchas e pistas para testar suas habilidades. No modo multiplayer você encara seus amigos e vê quem é o rei da montanha. Os controles mudaram um pouco para permitir manobras mais radicais ainda.

Disponível em fevereiro





SPORTS CAR GT

ELECTRONIC ARTS
corrida
P.STATION

Muita corrida na área do P.Station com séries como *Gran Turismo*, *Ridge Racer* e *Need for Speed*. Mas há sempre lugar para mais um, se for bom. *Sports Car GT* é bom, não se preocupe. Ele traz nada menos que 45 carros



animais como o Porsche 911 e o BMW M3, além de 5 pistas, como a Laguna Seca e a Las Vegas Motor Speedway. O jogo também traz diversas opções, como condição do tempo e horários (meio-dia, final de tarde e à noite).

Disponível em fevereiro



JET FORCE GEMINI

NINTENDO
ação/aventura
NINTENDO 64

Se você está esperando *Mega Man 64*, não se preocupe: aí vem *Jet Force Gemini*. Não só a jogabilidade é bem parecida, mas os personagens também. Eles ainda contam com a ajuda



de um cachorro. São três personagens, que devem ser trocados para se completar cada missão. O jogo tem um modo multiplayer, para dois jogadores cooperando e outro para quatro, que devem se achar e destruir-se.

Disponível em março



LOONEY TUNES: LOST IN TIME

BEHAVIOR INTERACTIVE
ação
P.STATION

Pernalonga e seus amigos estão de volta! Eles acionaram uma máquina do tempo que vai levá-los a cinco eras diferentes, a idade da pedra, a era medieval, a época dos piratas, pelas gangues dos anos 30 e um futuro intergalático, tudo isso em 24 fases.

Disponível em abril



- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temós todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil



games & arcades

Fone:(011) 6971-2457

Fone/Fax:(011) 6959-1157

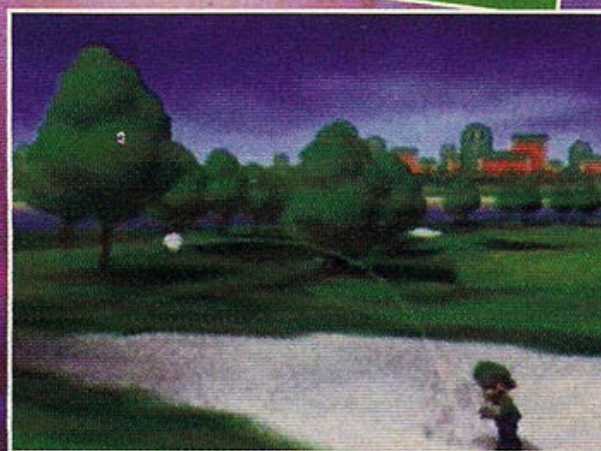
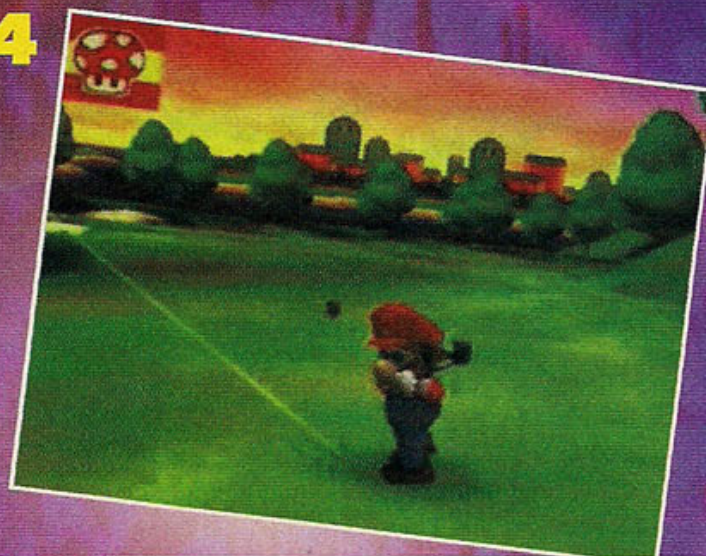


MARIO GOLF 64

CAMELOT/NINTENDO
esporte
NINTENDO 64

Ainda não se sabe muita coisa sobre *Mario Golf 64*. Produzido pela Camelot, softhouse responsável pelo game *Hot Shots Golf*, o jogo contará com a participação da maioria dos personagens da série Mario, incluindo a princesa Peach e Luigi. Prepare-se para ver o mascote da Nintendo vestindo calça xadrez e detonando nos campos de golfe.

Sem data prevista de lançamento



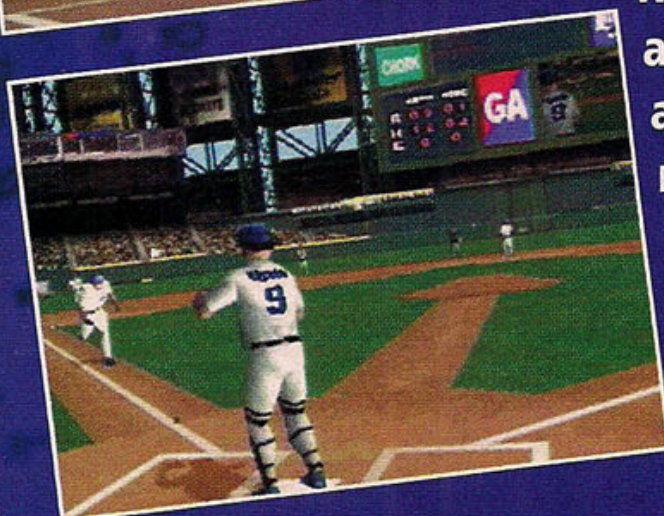
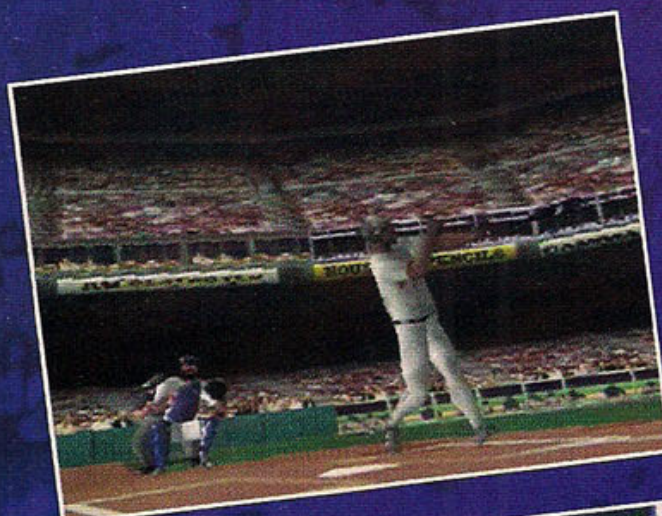
HYPE: THE TIME QUEST

UBI SOFT
RPG
NINTENDO 64



Em *Hype: The Time Quest* você encarnará Hype, um guerreiro com jeitão de playmobil. Como Link em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Hype viaja pelo tempo resolvendo quebra-cabeças e enfrentando batalhas para detonar o malvado Black Knight. O jogo ainda está bem cru – a Ubi Soft apenas começou a mexer nos cenários –, mas pelo que se pode ver pelas primeiras fotos, o game promete pelo menos gráficos muito bem trabalhados.

Disponível no 2º semestre



TRIPLE PLAY 2000

EA SPORTS
esporte
NINTENDO 64
P.STATION

A Electronic Arts está pronta para o final do milênio. O primeiro jogo do ano 2000 vai deixar os fãs de beisebol alucinados. As primeiras fotos mostram gráficos limpos e suaves, mas a EA promete mais: novos modos, melhor controle da bola e novas animações nos movimentos e expressões dos jogadores.

Sem data prevista de lançamento



MICRO MACHINES

CODEMASTERS
esporte
NINTENDO 64

Quem tem P.Station já conhece este jogo de longa data. Já a galera do Nintendo 64 vai ter de esperar até março para vê-lo pela primeira vez. A



Codemasters, softhouse que está produzindo o game, garantiu que a versão do jogo para Nintendo 64 não será idêntica a do P.Station. Alguns detalhes farão a diferença. Resta saber quais.

Disponível em março



LEGEND OF LEGAIA

CONTRAIL

RPG

P.STATION

Legend of Legaia começou a ser produzido em 96. A softhouse, a Contrail, é a mesma de *Wild Arms* – ótimo RPG que, por infelicidade, foi lançado na mesma época em que *Final Fantasy VII*. Este jogo, contudo, não terá esse tipo de problema. Ele é diferente dos RPGs já



lançados. A história rola no futuro, quando a natureza, maltratada pelo homem, se rebela. Vann, Noa e Gahra, três jovens heróis, devem evitar que toda a população enlouqueça. O

game usará uma nova interface para batalhas que vai deixá-lo com cara de jogo de luta.

Disponível em março



MONACO GRAND PRIX 2

UBISOFT

corrida

NINTENDO 64



de mecânica, já que o ajuste do carro (pneus, aerofólios, transmissão, peso do carro e freios) fica por sua conta. A Ubi Soft complicou um pouquinho, mas dá uma colher de chá: você mesmo diz quanto uma batida vai danificar seu carro.

Disponível em fevereiro



Monaco Grand Prix 2 tem grande chance de se tornar um campeão. O jogo reproduz fielmente todo o universo da Fórmula 1. Nele você correrá em todas as pistas do campeonato e poderá encarnar qualquer um dos pilotos da temporada 99. Ser bom de braço é essencial para se dar bem. Mas também é bom saber um pouco

SONIC ADVENTURE



Por Lord Mathias

Console vai, console vem... e o mascote da Sega, o porco-espinho que, na verdade, é uma espécie de ouriço terrestre, continua. No Dreamcast ele está mais rápido do que nunca e é a prova de que o videogame é realmente muito poderoso (em muitos momentos o console processa as imagens mais rápido do que nossos olhos). O estilo combina **Sonic Jam** e **Super Mario 64**. Você começa jogando com Sonic, mas existem outros cinco personagens: Tails,



DICA:

você começa o jogo na piscina do hotel. Converse com todos por lá e siga por aqui para entrar na primeira fase



DICA:

você terá de entrar várias vezes na mesma fase. Como nas aventuras anteriores de Sonic, você terá uma missão a cada vez que entrar na fase



DICA:

corra em volta de Chaos O até ter um ângulo bom para pular na cabeça dele



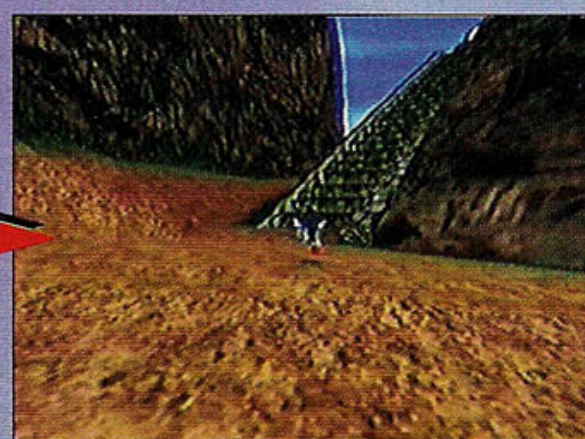
Knuckles, Amy, Big e E-102Y. Para jogar com eles você deverá primeiro encontrá-los durante o jogo. O game muda conforme o personagem que você escolhe, assumindo um estilo mais parecido com a personalidade do cara, ou da gatinha, no caso de Amy. Jogando com Sonic, você vai reviver os velhos tempos do mascote coletando moedas, libertando bichos e terminando as fases em tempo. Vai reviver ainda a pininba com Dr. Robotnic.

fim



DICA:

quando ele tomar a forma de poça d'água não tente acertá-lo, pois você será atingido



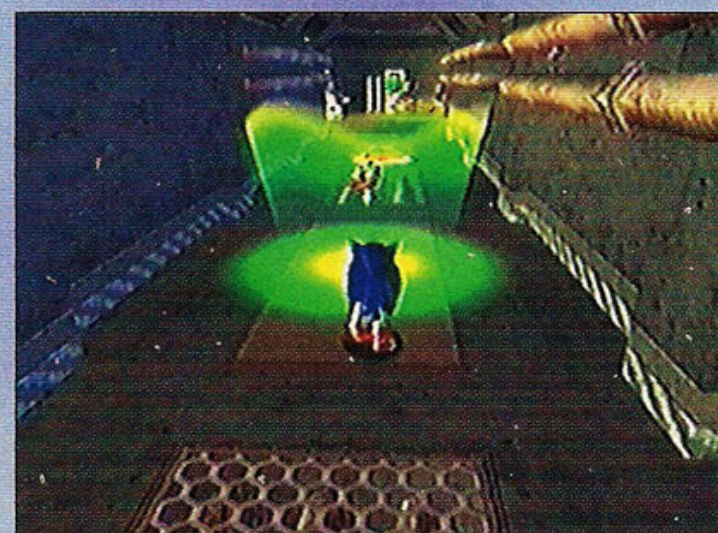
DICA: *siga para a estação de trem que fica na cidade. Ao chegar em Mystic Ruim, encontre e siga por essa escada*



DICA: espere Egg Hornet soltar seus mísseis. Corra para qualquer lado para despistá-los



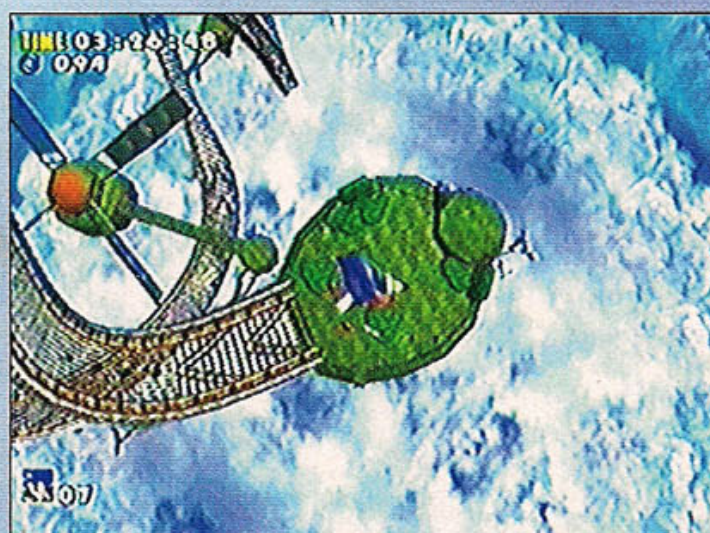
DICA: preste atenção nas fases. Você pode passar direto por foguetes como esse. Ele o levará para outras ilhas flutuantes



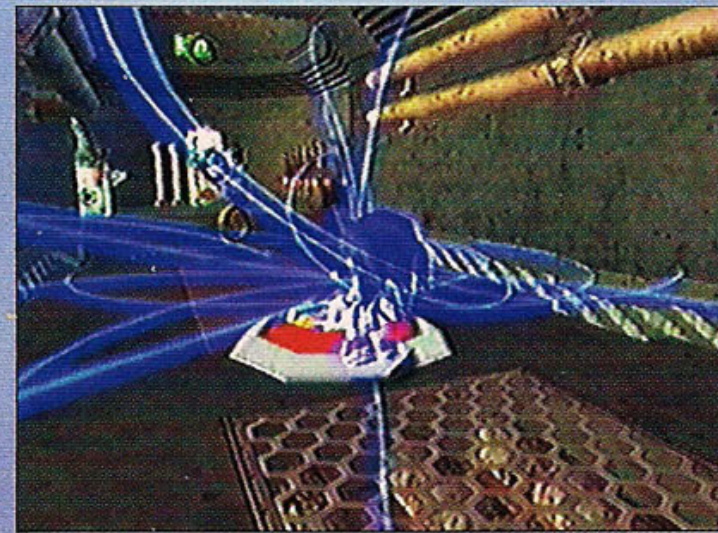
DICA: com esse tênis você conseguirá passar as fases no tempo estipulado e avançar no jogo



DICA: agora espere Egg Hornet preparar seu outro ataque. Quando vier pra cima de você, corra para qualquer lado. Acerte-o enquanto ele estiver no chão



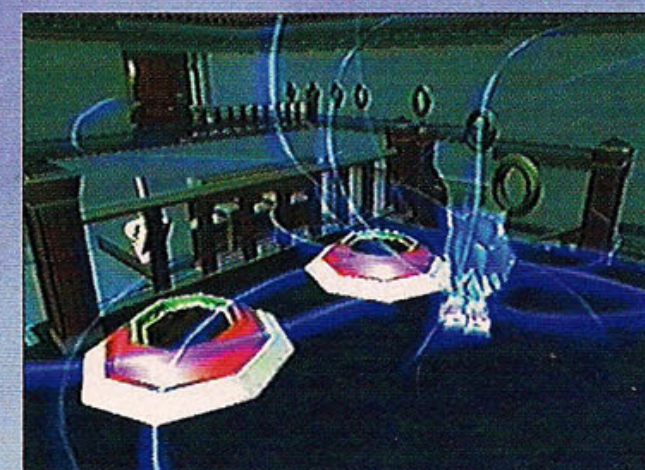
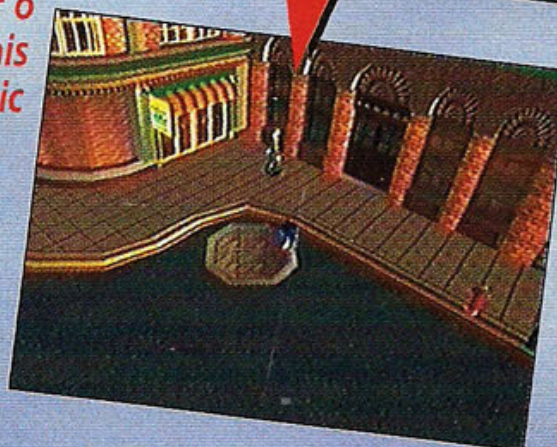
DICA: quando a vento jogá-lo para o alto, não mexa o controle. Você poderá cair fora da plataforma



DICA: esses interruptores fazem aparecer algumas argolas. Segure o botão Y até Sonic dizer "Ready" e solte-o para seguir por elas



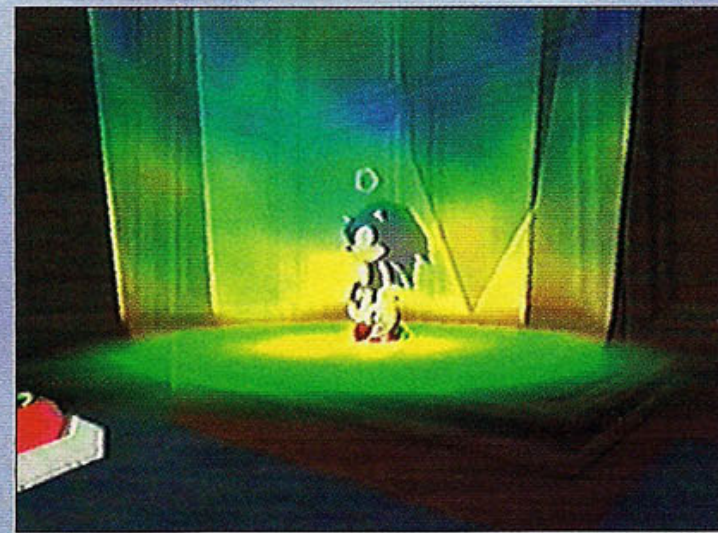
DICA: volte à cidade e siga pelas ruas à esquerda da estação de trem. Entre nesse bueiro para pegar o supertênis de Sonic



DICA: acione o interruptor da direita e depois o da esquerda. Use o botão Y pressionado para atravessar a sala e entrar rápido pela porta



DICA: pegue a pedra em frente à pequena escada na entrada da casa. Coloque-a nesse altar para entrar na próxima fase



DICA: na sala, pegue o item Ring. Para sair, acione o interruptor que está logo à frente de Sonic

SONIC ADVENTURE		
DREAMCAST	5	
SEGA TEAM		
ação/corrida		
CONTROLE	5	1 Jogador Visual Memory
DIVERSÃO	5	
GRÁFICO	5	
SOM	5	

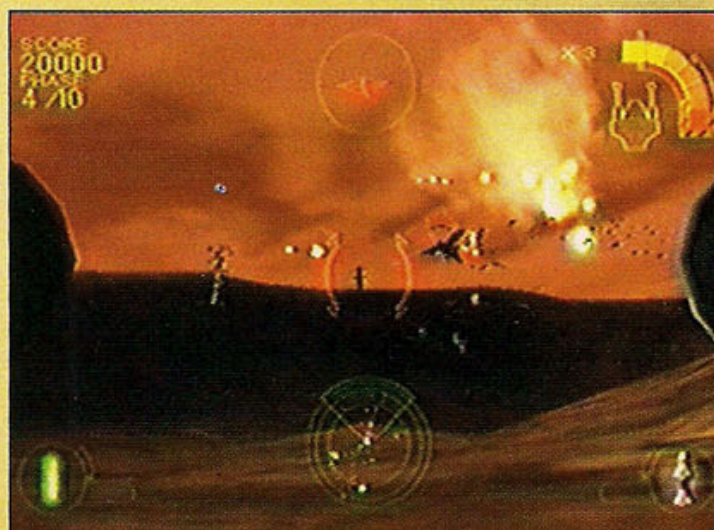
INCOMING



Por Lord Mathias

Incoming é um jogo para quem está a fim de enfrentar qualquer

parada. Isso não quer dizer que o game é difícil, ao contrário, algumas tarefas são muito simples e nada gloriosas. Por exemplo: levar gasolina para uma das naves do seu esquadrão. Como sempre, você começa com uma nave rebinha, equipada apenas com tiros simples e mísseis teleguiados. Para ganhar



DICA: na fase em que você comanda a metralhadora de dentro da base, use os mísseis teleguiados nos inimigos que se distanciarem

novas naves e armas, você deve cumprir à risca o que se pede na missão. Esteja pronto para pilotar o

DICA: após resgatar este avião, leve-o à base para consertá-lo. Mais para o meio da fase você poderá usá-lo

que derem na sua mão: helicópteros, tanques, aviões e mesmo metralhadoras. Não confie no radar. Ele não ajuda nem um pouco quando é preciso encontrar alguma coisa em pouco tempo. A cada 10 missões que você completar, o cenário irá mudar. O ponto alto são os gráficos, impressionantes.

fim

DICA: na terceira missão, você tem de proteger a base. Fique girando com o tanque parado neste local para acertar todos os aviões

DICA: ao pegar essa caixa, mate todos os inimigos que tentarem destruir o esquadrão. Leve a caixa até o esquadrão para consertar o avião



DICA: ao comandar o helicóptero, use os botões L e R para subir ou descer com a nave. Mantenha uma altura média para desviar das montanhas



DICA: quando estiver no comando desse avião, use os botões L ou R duas vezes para dar um Looping para o lado que for melhor e desviar dos tiros inimigos



DICA: na fase no gelo, procure destruir todos os inimigos do pedaço sempre que ocupar um novo espaço. Assim você evita tiros pelas costas



DICA: ao chegar neste ponto, destrua esse terminal e o do lado direito para liberar a cápsula que protege a base



INCOMING	
DREAMCAST	
IMAGINEER	
tiro	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	5
4.5	
1/2 Jogadores	
Visual Memory	

PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK



**PREÇOS
ESPECIAIS PARA
LOCADORAS**



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

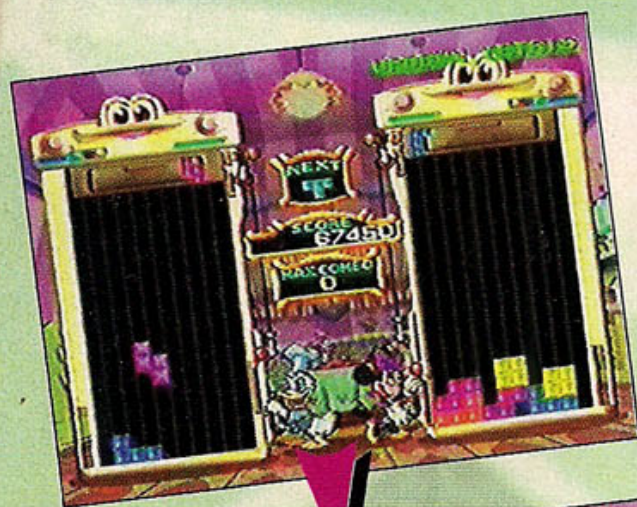
Rua 25 de Março, 1026 • Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365



Por Marjorie Bros

Sei que o Nintendo 64 já foi palco de versões mais que duvidosas de **Tetris**. Lembram de **Tetrisphere**, não é? Mas a Marjô garante que **Magical Tetris Challenge** tem algo mais, tem a mão da Capcom. A empresa faz a tão esperada estréia no console, mas vai deixar os

gamemaniacos decepcionados. Não pela qualidade do jogo – muito divertido –, mas porque todos esperavam uma estréia triunfante, com **Resident Evil**, por exemplo. O jogo ganhou alguns elementos novos. As peças agora têm sombra, o que facilita seu encaixe. Ainda para melhorar a visualização, foram criadas



DICA:

ao completar uma linha, a sua barra de energia aumenta. Quando a barra enche, surge na tela uma mãozinha que vai ajudá-lo a livrar-se de algumas peças



DICA:

caso você esteja craque no jogo e não precise de ajuda nenhuma da sombra, aperte qualquer botão C para sumir com ela



DICA: durante os 3

modos, preocupe-se em fazer combos ou deixar a tela sem nenhuma peça para ganhar bônus ao final de cada fase

MAGICAL TETRIS

CHALLENGE

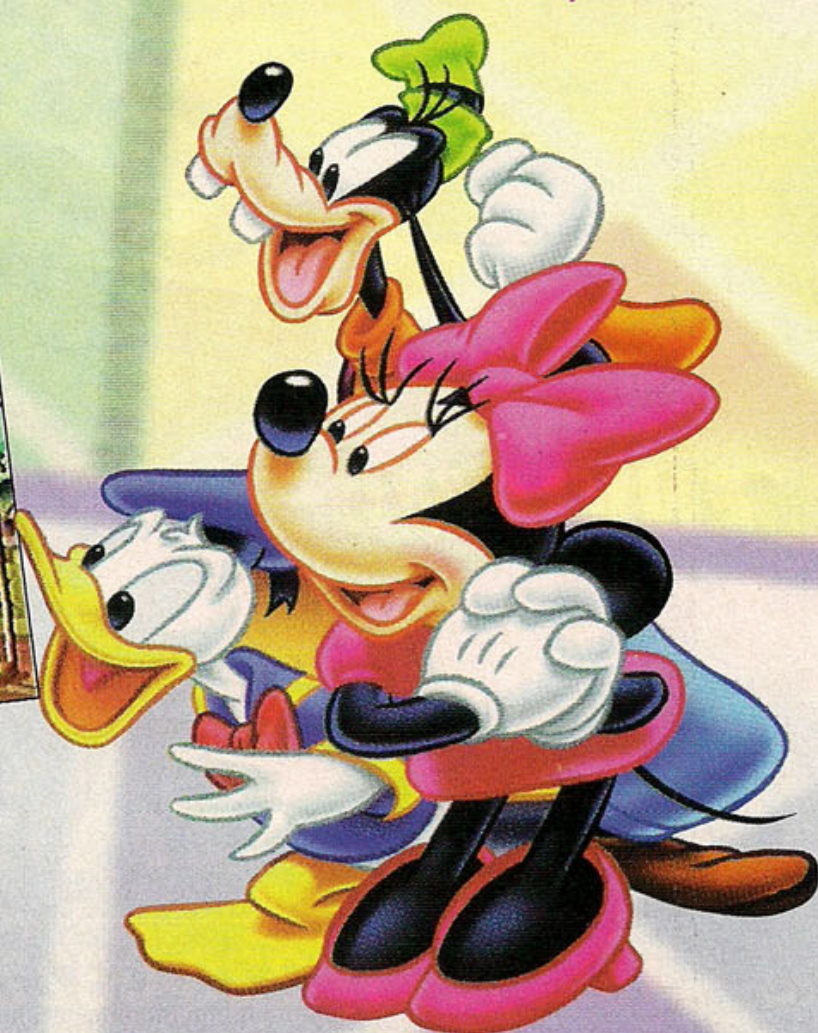


DICA: jogando no versus mode, procure completar duas linhas de uma vez. Se você completar apenas uma, nenhuma peça vai aparecer do lado do oponente



DICA: o esquema legal para o jogo é ficar como está na foto, deixando uma fileira para colocar a peça barra tetris

MAGICAL TETRIS CHALLENGE	
NINTENDO 64	
CAPCOM	
Quebra-cabeças	4
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
2 Jogadores Continue	



DICA: no modo Endless, faça o maior número de



linhas possível bem rápido. A cada volta do relógio a dificuldade aumenta, ficando mais difícil completar uma linha



Da GamePro

BATTLE TANX

NINTENDO 64

Prepare-se para um combate de tanques de primeira! Em um planeta pós-apocalíptico, só algumas mulheres que resistiram a um vírus mortal sobreviveram. Você precisa defendê-las para garantir a existência da espécie humana. Para isso vai usar os tanques. A ação do game é simples. Você controla o MIAI Abrams por 17 territórios combatendo gangues, destruindo prédios e fortalezas



DICA: as paredes descoloridas podem ser destruídas revelando power-ups. Vá preparado, pois sempre tem uma surpresa atrás da parede



DICA: sempre que achar um escudo em Queenlord Rescue, prossiga diretamente para a fortaleza inimiga para destruir o tanque Goliath



DICA: destrua os veículos abandonados que ficam no caminho, pois mais tarde, se você estiver fugindo, eles vão estar bloqueando sua passagem

inimigas. Os mísseis teleguiados são o destaque. O visual é só neblina, tiro e explosão. Para combinar com tudo isso, os efeitos sonoros e músicas são perfeitos. Os controles são fáceis. Apesar da concorrência no N64 ser brava, com jogos como *Turok 2*, *Zelda* e *Rogue Squadron*, com certeza *BattleTanx* tem o seu lugarzinho garantido.

fim



DICA: se estiver com a energia cheia, tente acionar uma mina no chão e saia de cima. Você vai ter algum dano, mas irá acionar outras minas, revelando novos power-ups



DICA: fique de olho no radar. Ache o ponto de origem e destrua o depósito

que faz regenerar os tanques



DICA: em *The Tunnel*, pegue o caminho da direita, destrua os carros de polícia abandonados e ganhe um tanque extra



DICA: em áreas urbanas como a *State Street*, destrua o máximo possível de prédios para ficar pronto para receber os inimigos



BATTLE TANX

NINTENDO 64
3DO
ação

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

4 Jogadores



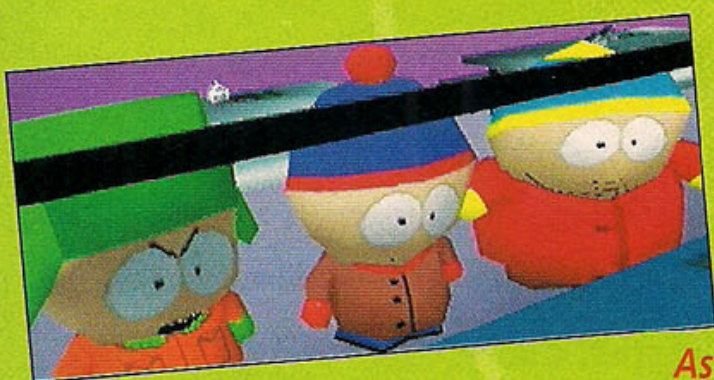
Da GamePro

Todo mundo já está ligado nessa galera. Os quatro moleques de **South Park**, seriado que rola na MTV, chegaram ao N64. No jogo, um cometa ameaça colidir com South Park, o que faz com que coisas estranhas aconteçam, como clones mutantes soltos e perdidos pelas ruas da cidade. Você controla Stan, Kyle,

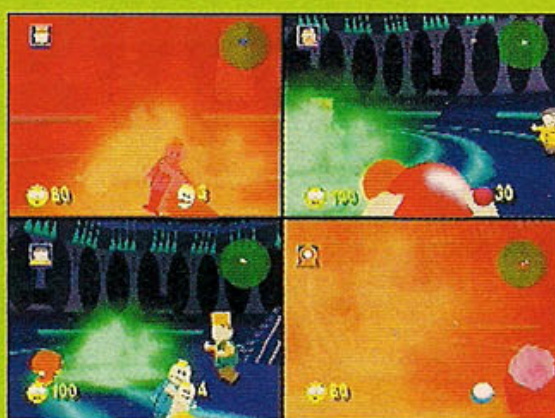
Cartman e Kenny, todos de uma vez, com lançadores de vacas e outras



DICA: depois de jogar os limpadores de privada, pegue-os de volta pois eles são reaproveitáveis



As animações durante o jogo parecem trechos do seriado!



noar pode causar danos em você também

DICA: cuidado ao usar a boneca Terrence & Philip, pois a fumaça de pum que fica



armas malucas. São três tipos de inimigos e muitas vezes você terá de voltar para encontrar algum que ficou perdido. O jogo tem um humor típico do seriado. A jogabilidade é desafiadora, mas repetitiva. No modo para quatro jogadores, cada um pode controlar um carinha diferente ao mesmo tempo.

fim



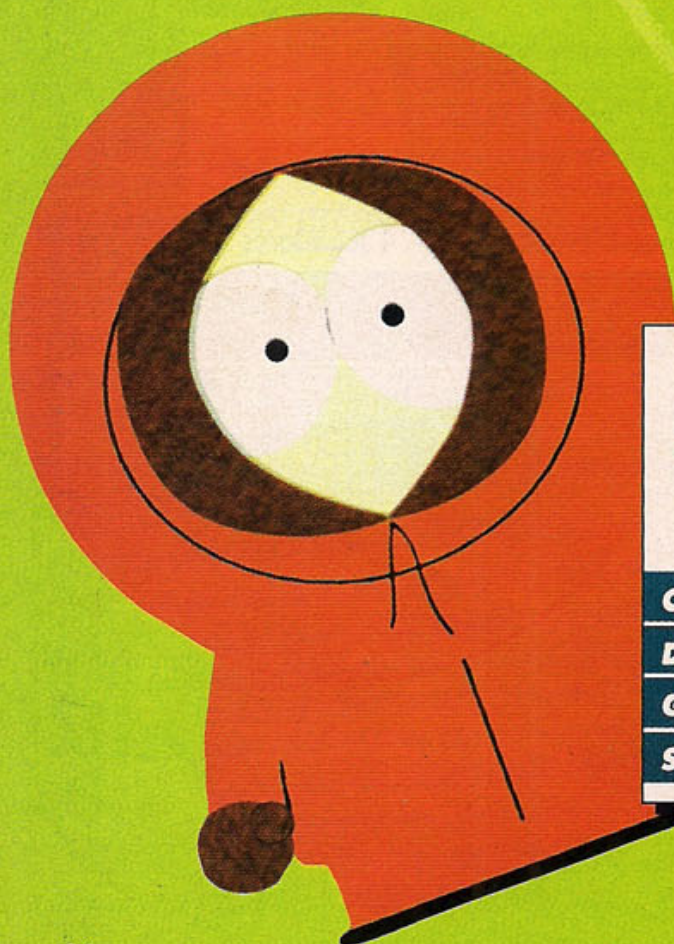
DICA: as bolas que você atira são ótimas para ambientes fechados. Elas são rápidas e ficam rebatendo, o que faz com que você elimine mais inimigos



DICA: a melhor arma no jogo multiplayer é a Alien Dancing Gizmo. Use-a para imobilizar os inimigos e, em seguida, acerte-os com qualquer outra arma



DICA: as vacas olham e partem para cima. Assim que elas vierem, recue atirando sem parar



SOUTH PARK

NINTENDO 64

ACCLAIM

ação

4

CONTROLE	4
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	5

4 Jogadores



DICA: as bolas de neve são infinitas e não o deixam lento. Segurando o botão de tiro, elas saem com bastante rapidez



DICA: o principal objetivo das fases é destruir os tanques antes que eles escapem e botem a cidade pelos ares



SUPER
GAMEPOWER apresenta:

III OSCAR DO VIDEOGAME

Acadêmicos da diversão, preparai-vos: é hora de eleger o primeiro time dos games outra vez. Aos bons, o prêmio maior, a estatueta do Chefe!

Para participar, basta preencher e enviar o cupom abaixo para a redação de **SuperGamePower** (rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP), em nome de **III Oscar do Videogame**. Se preferir, tire uma cópia do cupom. Vamos eleger os melhores jogos e personagens do videogame no ano de 98, na opinião de dos críticos e dos leitores de *SGP*. Atenção: só concorrem os jogos lançados até dezembro de 98. Pense direitinho, elabore sua lista e mande para nós. Na edição do 5º de aniversário da revista, em maio, publicaremos a relação dos vencedores de críticos e leitores. Os remetentes das primeiras vinte cartas que chegarem à redação vão ser premiados com uma camiseta de **SGP**.

MELHOR JOGO DO ANO:

GAME MAIS ORIGINAL:

MELHOR FIGURINO:

MELHOR ROTEIRO:

O PERSONAGEM MAIS ESQUISITO:

A MAIS SENSUAL:

O BOM DE BRIGA:

O BOM DE BOLA:

O GOSTOSÃO:

O MELHOR VILÃO:

O TRAPALHÃO:

A MAIS FEIA:

 **CORTE AQUI**



Por Baby Betinho

Street Fighter Zero 3

é o melhor Street Fighter que já pintou no P.Station. Além de ser uma versão fiel ao jogo original para arcade, **Street Zero 3** tem novas opções, exclusivas do console, e ainda mais lutadores.

Os modos são Training, World Tour, Entry Mode e os secretos Team Battle, Survival Mode e Dramatic Battle. Entre todos, o melhor é o Dramatic Mode. Nele, você enfrenta até quatro jogadores ou pode organizar um grupo para bater num único lutador. Essa última opção, uma covardia, só vale para a mulherada. Outro modo que vale alguns socos e pontapés é o Survival. Nesse modo, o computador

determina o tipo de golpe que você terá de usar para derrotar seu oponente. Daí não adianta inventar: o negócio é usar o golpe escolhido pela CPU, o único que vai tirar energia do lutador inimigo. A seguir, você tem os combos mais eficientes dos 16 principais lutadores.

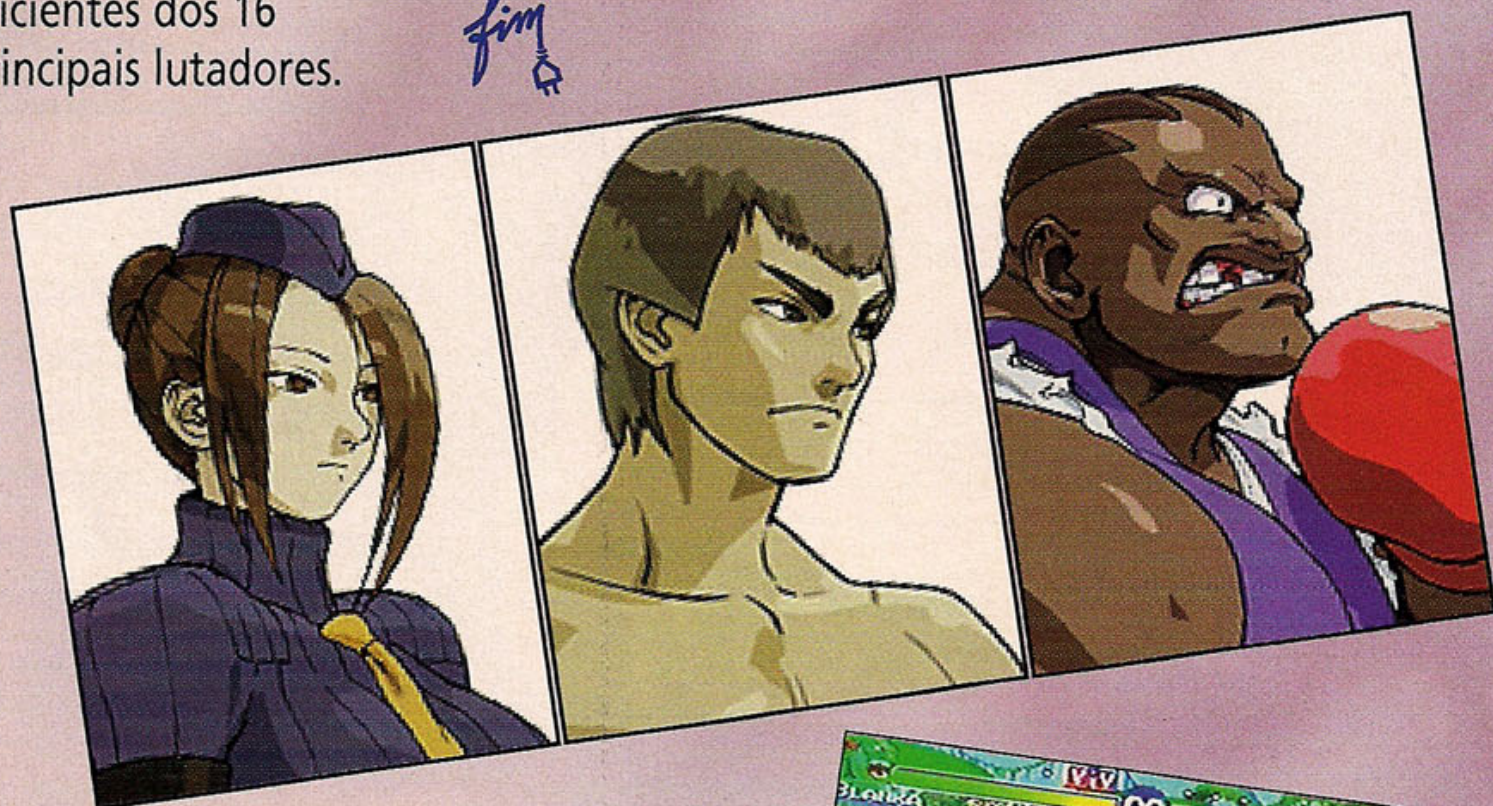
fim



KEN: voadora com CF, segure ↓, CR, SR e finalize com ↓↙← + CF (este último golpe não derruba o adversário)



RYU: voadora com CF, segure ↓, CR, SR, ↓↙← + CF, ao tocar o chão aperte rápido →↓↘ + SF para finalizar



BLANKA: voadora com SF, com o botão direcional carregado para ← desde a voadora; aperte SM, após a primeira cabeçada e finalize com → + SF



CHUN LI: voadora com SF, SM e finalize rapidamente com ↓↘→ + SF



OS COMANDOS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte

STREET FIGHTER ZERO 3

P.STATION
CAPCOM
luta

5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1/2 Jogadores
Memory Card
Pocket Station



AKUMA:
voadora com SF; segure ↓, SR, CR, ↓↙← + CF; finalize rápido com →↓↘ + SF



CHARLIE:
voadora com CF; segure ↓, faça SR, CR e finalize com ↑ + CF. Às vezes este último golpe só pega o oponente uma vez



CODY: voadora com SF; ↓ + SM; ↓↙← + SF; com o oponente ainda em queda faça SF e finalize com ↓↙← + SF



GUY:
voadora com CF, SR, SM, SF e finalize com CF. Atenção, treine um pouco para pegar o tempo em que se deve apertar os botões



KARIN: voadora com SF, SR, CR e finalize bem rápido com →↓↘ + SF



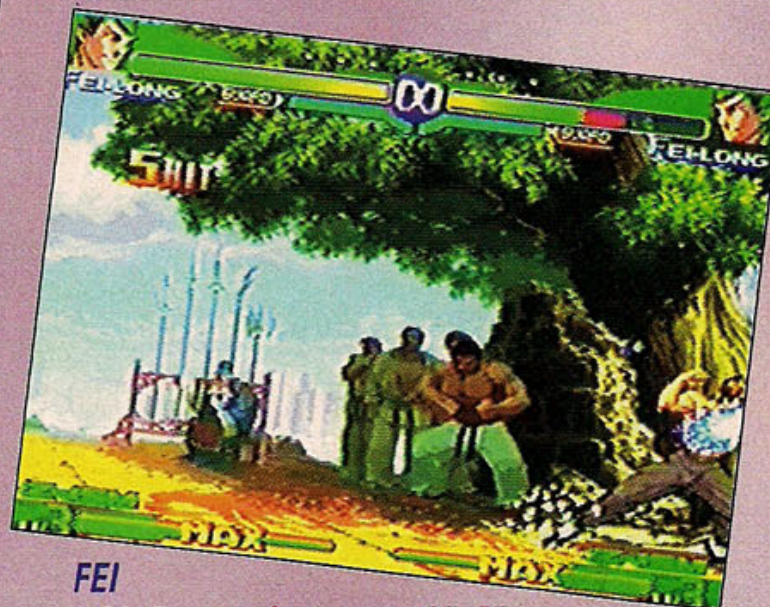
JULI: voadora com CF, SF e finalize rápido com →↓↘ + CF



CAMMY:
voadora com SF, SR, SR, finalize rapidamente com →↓↘ + CF



ROLENTO:
voadora com SF, ↓ + CM, finalize com ↓↘→ + SM, ↓↘→ + SM, ↓↘→ + SM



FEI LONG: voadora com CF, SF e finalize com ↓↘→ + SF, ↓↘→ + SF, ↓↘→ + SF



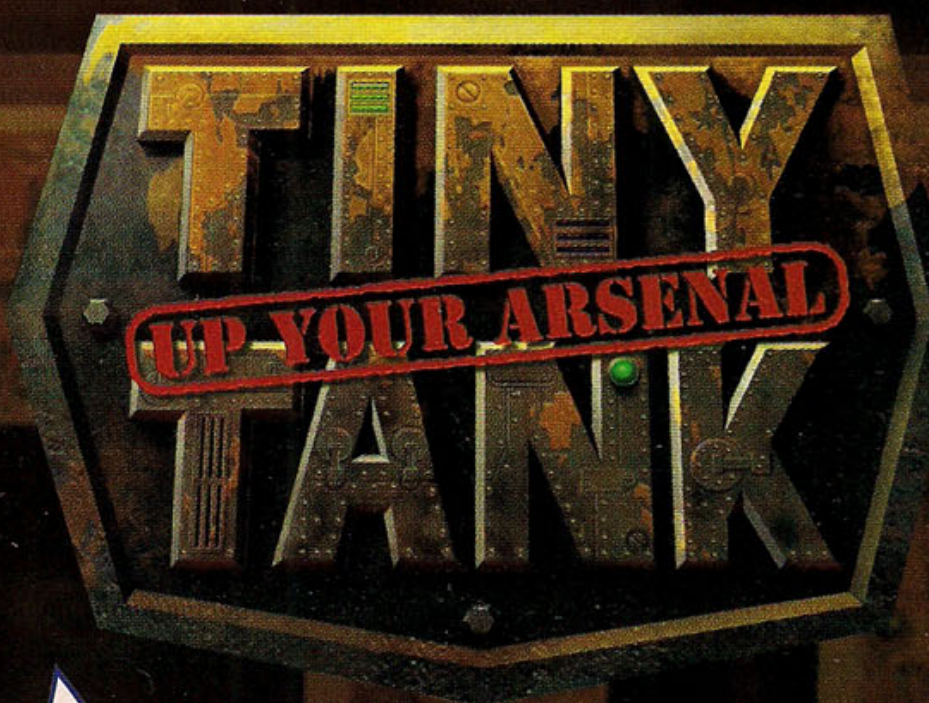
VEGA: voadora com SF, segure rapidamente para ↙, faça CM e finalize com → + SF



SAKURA:
voadora com CF, SR, CR e finalize rápido com →↓↘ + SF



DEE JAY: voadora com SF, segure rápido ↙, aperte SR, SR, CR e finalize com → + SF



Da GamePro

Em *Tiny Tank* você controla um pequeno tanque que foi reativado após dois séculos. Agora, as máquinas dominam a Terra, de onde os humanos foram expulsos. A ação desafiadora e criativa de *TT* é o destaque do jogo. Seu tanque começa simples e vai acoplando novas armas no correr do jogo, ficando cada vez



DICA: nos labirintos, o seu radar é seu melhor amigo. Procure os inimigos pelas luzes vermelhas que piscam nele



DICA: empreste um brain para o seu tanque para ele ficar no modo de coleta e pegar este power-up para você

mais potente. O visual, com ambientes internos e externos, tem uma movimentação excelente, com ótimos ângulos de visão. Os sons estão fortes, com muita explosão, tiro e uma trilha sonora empolgante. O controle



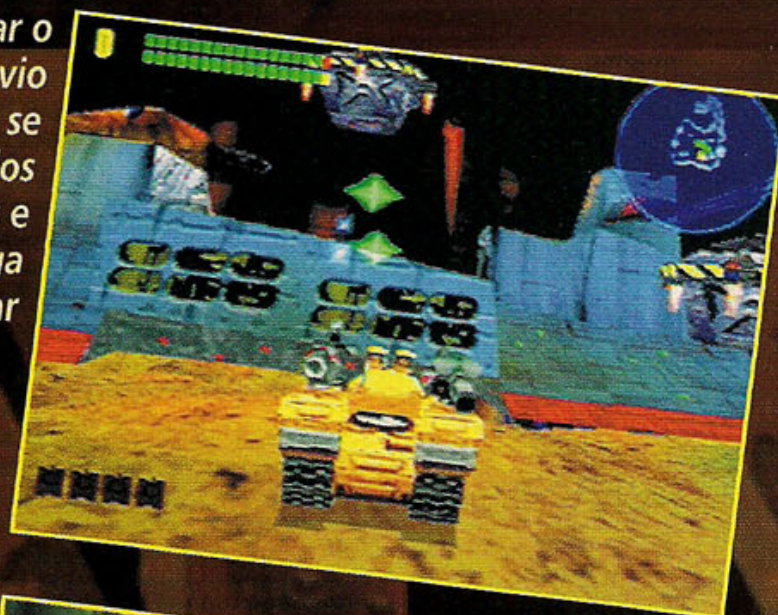
DICA: esses lasers podem ser temporariamente desligados com tiro. Por isso atire e não fique no caminho deles

TINY TANK	
P.STATION	
MGM INTERACTIVE	
tiro	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	5
2 Jogadores	



Aí está seu novo simpático amiguinho: *Tiny Tank*!

DICA: para evitar o supercanhão do navio de carga, fique se movendo pelos teletransportadores e atire na carga quando estiver no ar



DICA: no túnel de pedra, ponha todos os seus brains no tiro dianteiro para destruir tudo que vier pela frente enquanto você manobra



Dual Shock é indispensável, transforma o jogo. O ponto fraco de *Tiny Tank* é o modo head-to-head, que é lento, mas o jogo normal compensa essa deficiência.

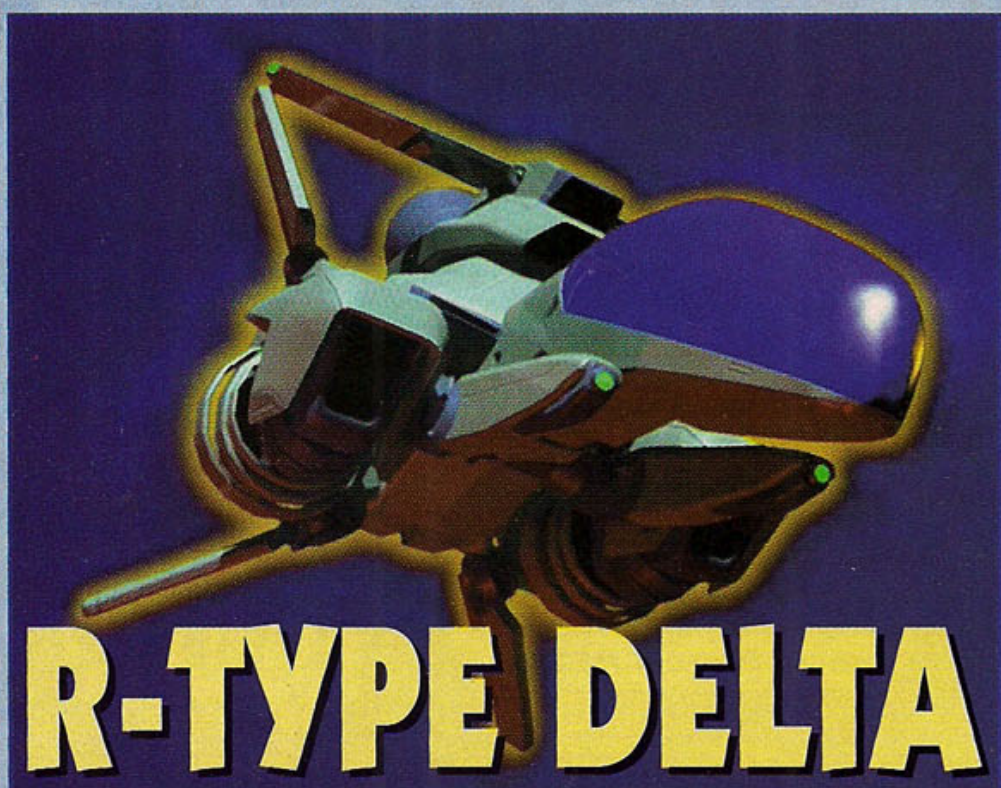
fim



DICA: no campo minado, use seu pulo para ir de plataforma em plataforma. Desvie dos mísseis e destrua os canhões



DICA: a manha para o modo head-to-head são os power-ups. Pegue todos antes que seu oponente o faça



DICA: não atire nos cachos de insetos. Procure jogar a Force Device para que os insetos não o ataquem



DICA: na terceira fase, atire a Force Device na junção entre os dois chefes quando eles estiverem acoplados



Por Lord Mathias

Com dez anos nas costas, a série R-Type, famosa pelo alto nível de dificuldade e pela jogabilidade única, gera mais um filhote. **R-Type Delta** tem o mesmo estilo de jogo de seus antecessores, mas visual completamente diferente. Os gráficos são poligonais e sua base ainda é 2D. Mas há uma série de elementos 3D, que dão o toque de modernidade ao game. Os efeitos de luz,

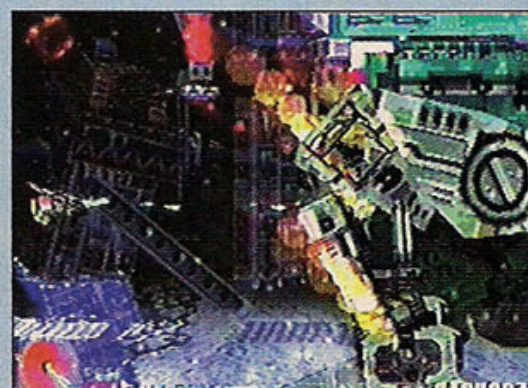
contudo, são o que há de melhor no jogo. Só não vá ficar olhando os gráficos e esquecer de jogar. A dificuldade ainda se mantém como o ponto mais marcante de **R-Type Delta**. Cada fase tem um desafio



DICA: contra o chefe da primeira fase, atire a Force Device entre as turbinas. Depois, quando ele virar, recolha a Force Device e atire-a de novo no ponto vermelho



DICA: com a nave R-13, ao atirar a Force Device, procure fazer um emaranhado com a corrente de energia que a prende à nave



diferente, que vai forçá-lo a fazer bom uso da movimentação horizontal e vertical. Enquanto você dá duro para detonar o game, o som vai rolar solto. E pode ligar a TV no último volume porque a música e os sons são da melhor qualidade. *fim*



horas que você jogou e sua pontuação. Isso abrirá algumas opções novas

DICA: é muito importante registrar um piloto para poder contar o número de

R-TYPE DELTA	
P.STATION	IREM
	tiro
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
4.8	
1 Jogador Memory Card	

DICA: o chefe da terceira fase rastreia e depois atira o raio. Se você desviar do rastreador ele não vai atirar. Mas caso seja descoberto, ele vai atirar no sentido do rastreamento



DICA: encoste em objetos, como carros e placas para encher mais facilmente o Delta Force



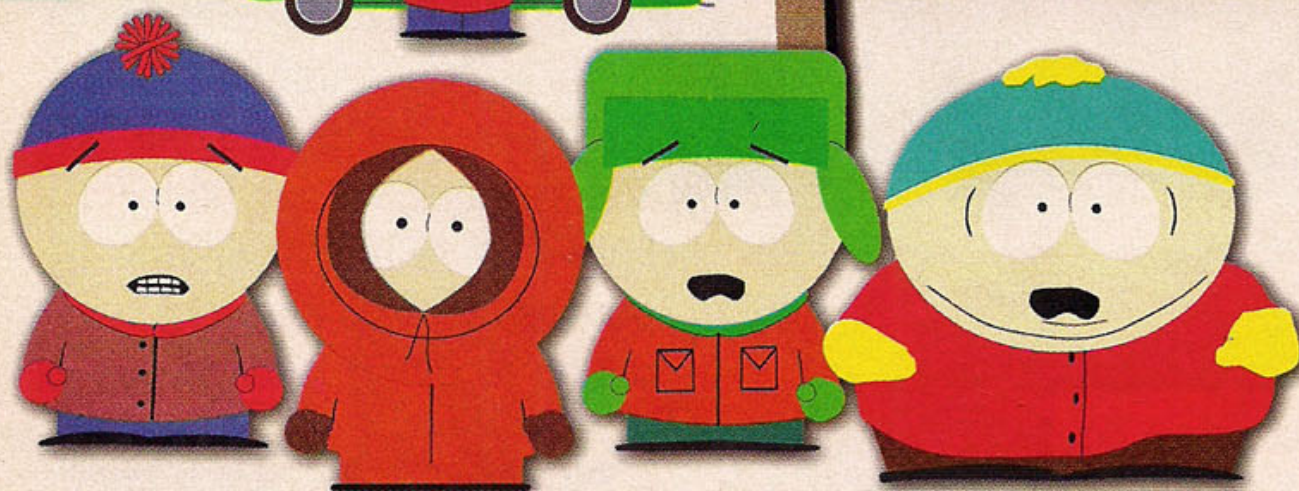
DICA: quanto mais usar o Delta Force, mais pontos você irá acumular



DICA: batendo os recordes de cada fase você abre um fundo de tela diferente

SOUTH PARK: O DESENHO QUE É O MAIOR SUCESSO NA TV, AGORA AO VIVO NO SEU N64!

SOUTH PARK



2X R\$ 49,50

OH MEU DEUS, SOUTH PARK
ESTÁ EM PERIGO!
PERUS REVOLTADOS ESTÃO
À SOLTA, VACAS ATACAM
HUMANOS, MALVADOS
CLONES GIGANTES
VAGUEAM PELA CIDADE,
TUDO POR CAUSA DA
CHEGADA DE UM SINISTRO
COMETA QUE SÓ APARECE
A CADA 666 ANOS.

E O PIOR: OS ENCARREGADOS DE SALVAR A GÉLIDA
CIDADE SÃO KYLE, CARTMAN, STAN E KENNY!
SEGUINDO O MESMO GÊNERO DE AÇÃO EM 1ª PESSOA
QUE CONSAGROU TUROK, SOUTH PARK TRAZ
TODOS OS PERSONAGENS DO DESENHO ANIMADO
AO SEU NINTENDO 64, DESDE O CHEF E BIG GAY AL
ATÉ O SIMPÁTICO MR HANKY. HOWDY HO!

- LEGENDAS TOTALMENTE EM PORTUGUÊS!
- VOZES DE TODOS OS PERSONAGENS!
- COMPATÍVEL COM CARTUCHO DE EXPANSÃO!
- DEZENAS DE ARMAS E BUGIGANGAS!

NINTENDO 64

por + R\$ 20,00 leve
DIDDY KONG RACING
OU NBA IN THE ZONE
OU INTERNATIONAL SS SOCCER



Novo preço

3X R\$ 123,00
OU 10X DE R\$ 47,56

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



2X R\$ 64,50

**INTERNATIONAL
S.STAR SOCCER 98**



2X R\$ 49,50

TUROK 2



2X R\$ 49,50

FIFA 99



2X R\$ 49,50

GOLDEN EYE 007



2X R\$ 39,50

BANJO - KAZOOIE



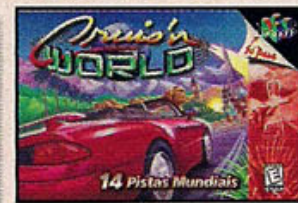
2X R\$ 49,50

TOP GEAR OVERDRIVE



2X R\$ 49,50

CRUIS'N WORLD



2X R\$ 49,50

F-ZERO X



2X R\$ 49,50

NASCAR 99



2X R\$ 49,50

BODY HARVEST



2X R\$ 49,50

OFERTAS ESPECIAIS

**SUPER MARIO 64
INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 64
DIDDY KONG RACING**

2X R\$ 34,50 CADA

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



2x R\$ 49,50

BUCK BUMBLE



2x R\$ 49,50

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



2x R\$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX



2x R\$ 49,50

MARIO KART 64



2x R\$ 39,50

WIPEOUT 64



2x R\$ 49,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO



R\$ 49,00



RUMBLE PAK
R\$ 35,00

CONTROLLER N64

NAS CORES AMARELO,
AZUL, CINZA, PRETO,
VERDE E VERMELHO

R\$ 59,00



CARTUCHO DE MEMÓRIA

R\$ 35,00



SUPER NINTENDO

GRÁTIS 02 GAMES:
KIRBY'S AVALANCHE,
SUPER MARIO WORLD.
E 2º CONTROLLER

NOVO
design

3x R\$ 83,00
OU 10x DE R\$ 32,09



KIRBY SUPER STAR



R\$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 49,00

MARIO PAINT



R\$ 79,00

F-ZERO



R\$ 29,00

SUPER METROID



R\$ 49,00

PILOT WINGS



R\$ 29,90

ALADDIN



R\$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 3



R\$ 49,00

KIRBY'S DREAM LAND 3



R\$ 69,00

SUPER GAME BOY



R\$ 69,00

REI LEÃO



R\$ 49,00

CONTROLLER EXTRA



R\$ 25,00

**COMPRA AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO
SEM TIRAR O PÉ DE CASA.**

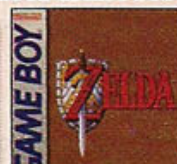
GAME BOY COLOR



O GAME BOY que você queria
finalmente chegou! GAME BOY COLOR
é a versão TOTALMENTE a CORES
do portátil mais vendido e popular
do mundo, com imagens mais nitidas
do que nunca e COMPATÍVEL com TODA
sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.
Nas cores ROXO e LILÁS TRANSPARENTE.

2x R\$ 84,50

ZELDA: LINK'S AWAKENING



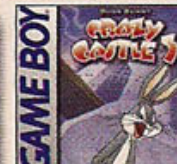
R\$ 49,00

TUROK 2



R\$ 49,00

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R\$ 49,00

POCKET BOMBERMAN



R\$ 49,00

TETRIS DX



R\$ 49,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R\$ 49,00 CADA

TODOS OS OUTROS MODELOS DO

GAME BOY

POR APENAS
R\$ 99,00

QUEST FOR CAMELOT



R\$ 49,00

STREET FIGHTER 2



R\$ 39,00

KIRBY'S DREAMLAND 2



R\$ 29,00

WARIO LAND



R\$ 39,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA

Nintendo
by gradiente



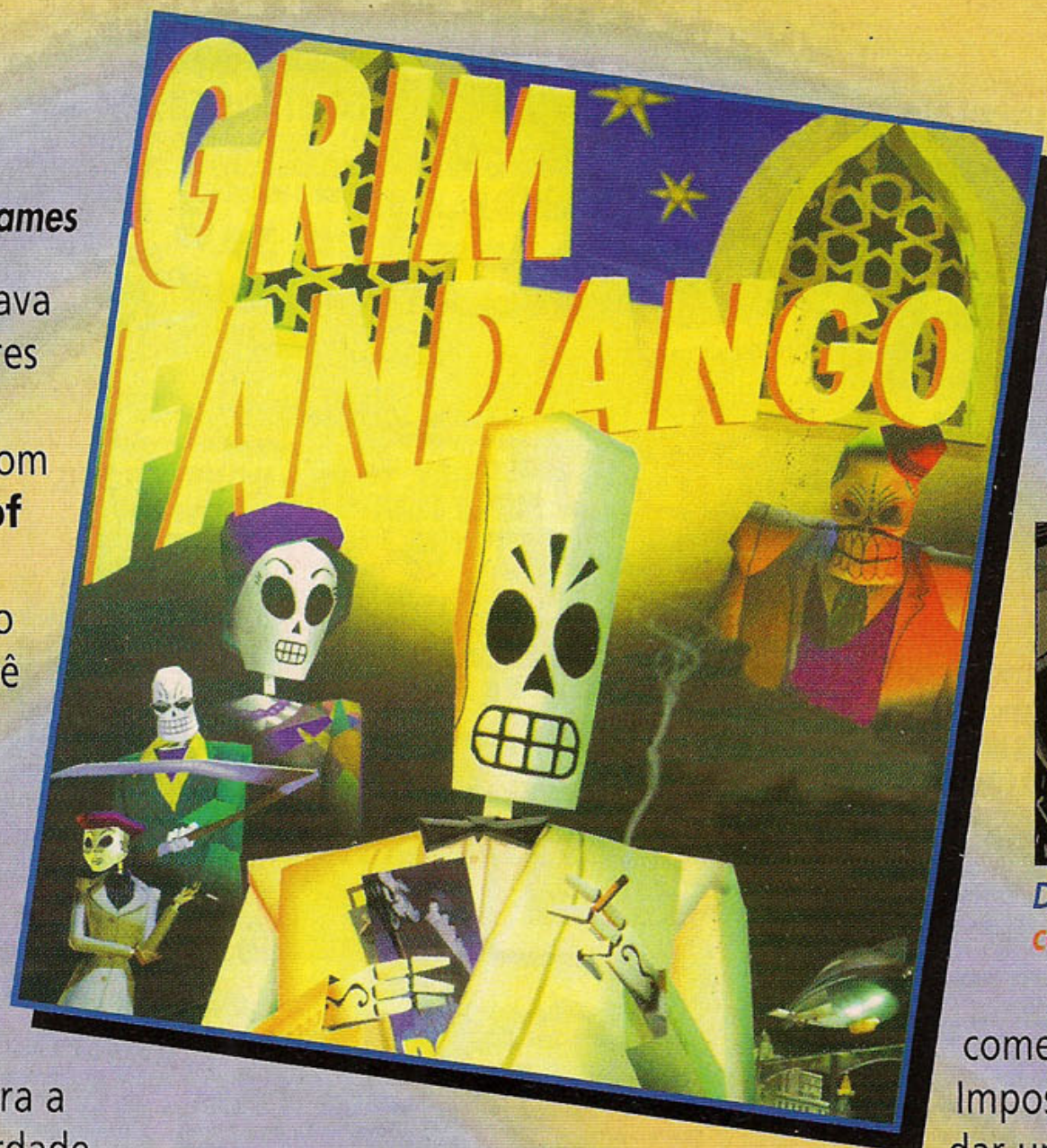
DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com



Por Bill Games

Vou confessar: estava até com saudade dos adventures da Lucas Arts. Quem viveu a época de ouro da softhouse, com **Day of the Tentacle** e **Fate of Atlantis**, deve estar até com água nos olhos. Bem, vamos ao jogo. Em **Grim Fandango** você vive o papel do agente de viagens Manny Calavera. Seu objetivo na vida é vender pacotes para a Terra Prometida. Enquanto isso, você se dedica a uma tarefa perigosa: descobrir o que está por trás da corporação para a qual trabalha. O jogo é, na verdade, um saladão: mistura de filme noir com o Fandango, festa que



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 133 MHZ
CD-ROM 4x
Placa de vídeo 2MB
32 MB RAM

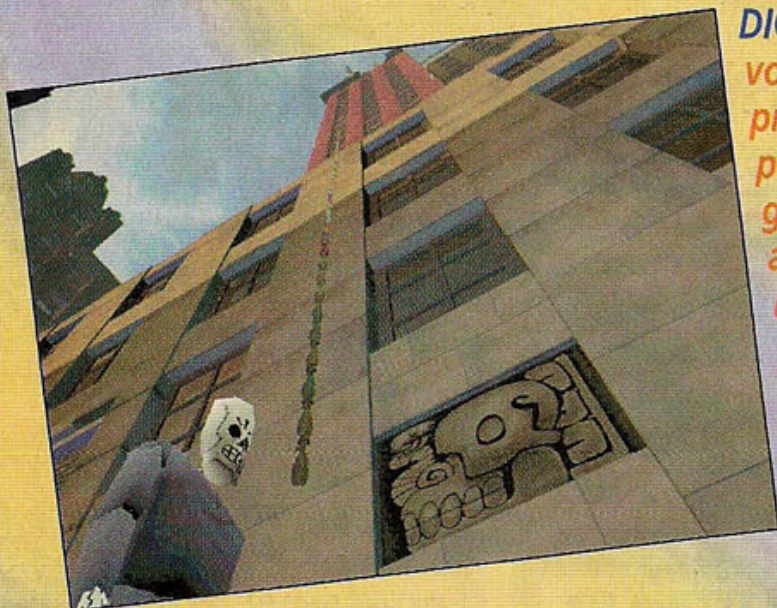


DICA: encha os balões, cada um com uma mangueira diferente

comemora o dia dos mortos. Impossível mesmo é ficar sem dar uma boa gargalhada. As

saídas para os enigmas são sempre engraçadas e absurdas, estilo Lucas Arts. O melhor é que você não pode morrer, pois está morto.

fim

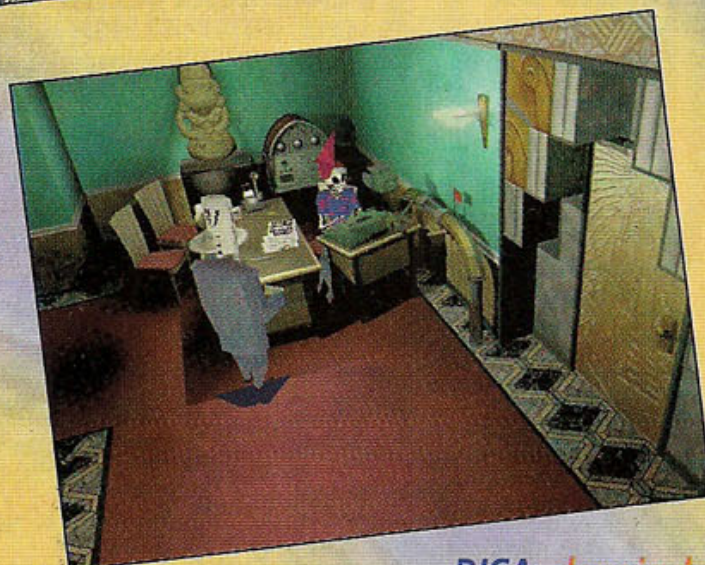


DICA: dê a volta no prédio e suba pelas gravatas até a sala de Don Copal para alterar o computador

GRIM FANDANGO	
PC	5
LUCAS ARTS	
adventure	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
	1 CD
	1 Jogador

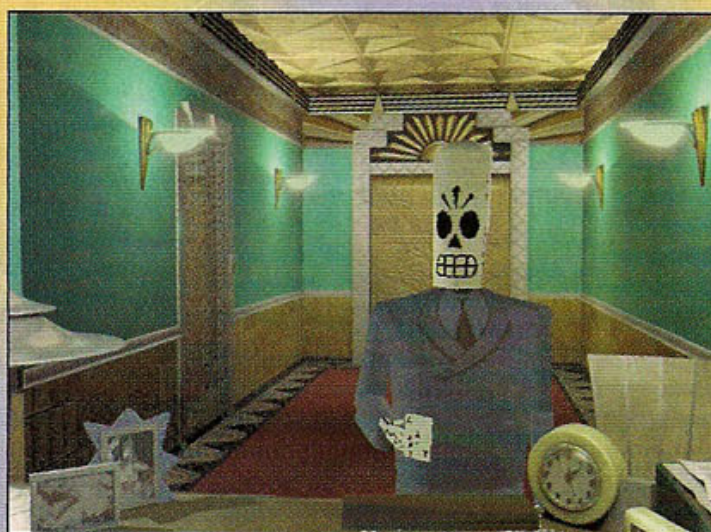


DICA: pegue um pão na barraca do lado do palhaço e pegue dois balões com ele, um cheio e dois vazios (minhoca morta)

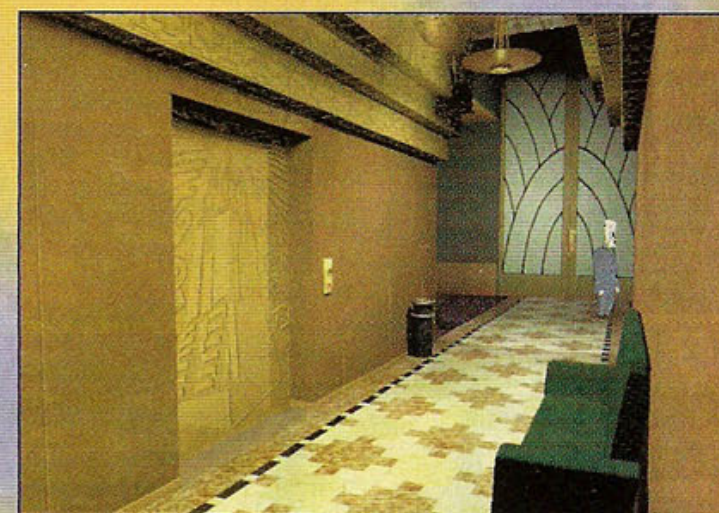


DICA: depois de alterar o computador, fale com Eva e entregue a ordem de serviço

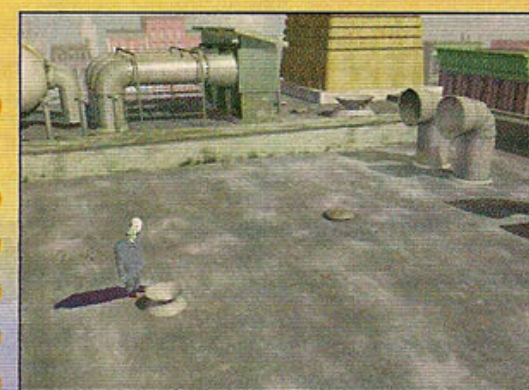
ENDEREÇOS:
www.brasoft.com
www.lucasarts.com



DICA: pegue as cartas em seu escritório, vá até o furador de papel de Eva e use a carta nele



DICA: atenção para não passar batido por uma sala que fica nesse local



DICA: no terraço, coloque o pão e o balão cheio no prato



DICA: na sala de Domíno dê três socos no saco de pancadas

HALF-LIFE



Da GamePro

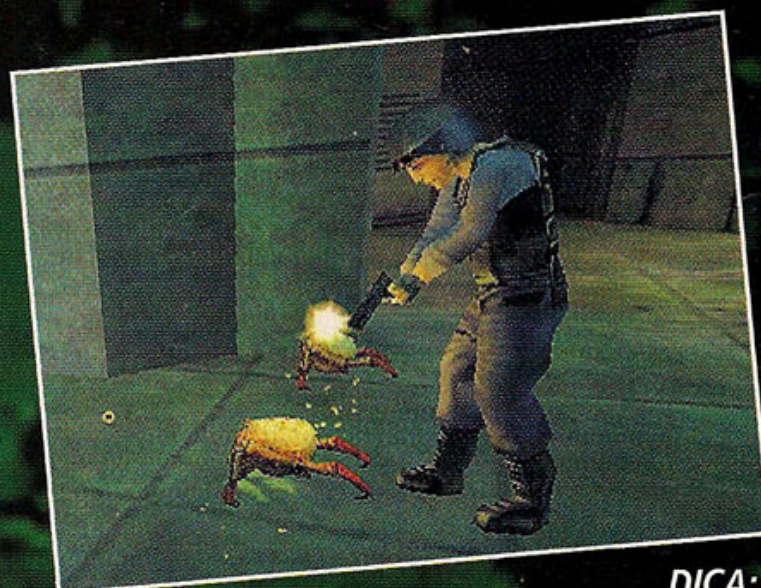
Vem aí mais um jogo de tiro para o PC. *Half-Life* é mais rápido que *Quake*, mais bonito que *Unreal* e melhor que qualquer outro jogo de tiro e corredor. Você vai estar na pele de Gordon Freeman, um cientista de 27 anos que está nos subterrâneos do laboratório Black Mesa Research Facility. Durante uma experiência interdimensional algo sai errado e você se encontra preso neste laboratório infestado de



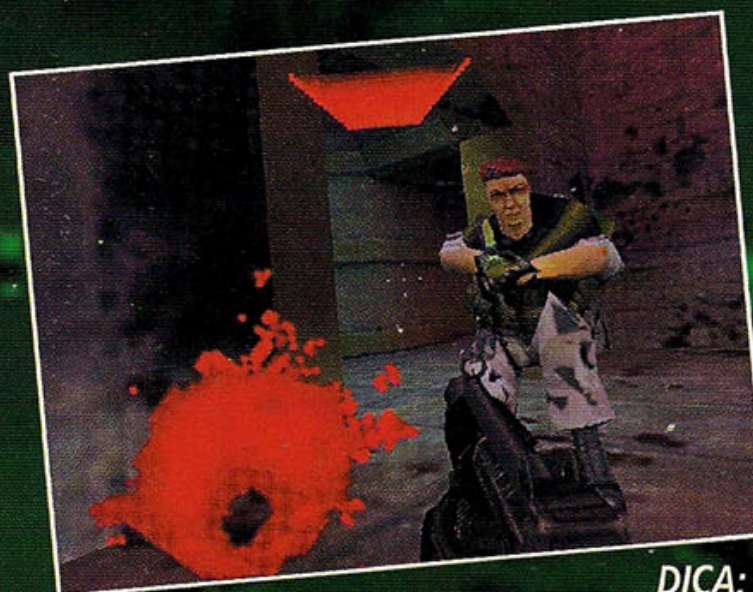
DICA: destrua esta criatura na estação de trem, levando-a para a sala de força. Acione o interruptor e frite o cara

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 166, 32 MB RAM, CD ROM 2x, Vídeo SVGA, Placa aceleradora 3D



DICA: sempre peça aos seguranças para protegê-lo, pois eles atiram bem e você vai precisar de toda a ajuda disponível



DICA: preste atenção aos sons dos walkie-talkies dos soldados. Você vai saber se seus movimentos foram detectados ou se está prestes a ser perseguido

criaturas de várias outras dimensões. Há outros sobreviventes com você que podem ajudá-lo. Eles são cientistas que abrem portas e dão itens, e seguranças que ajudam a destruir os inimigos. A ajuda é boa, mas sua sobrevivência depende de estratégia e raciocínio. *Half-Life* é um jogo, no mesmo nível de *Quake*. Não deixe de conferir!

HALF-LIFE	
PC	
SIERRA	
ação/tiro	5
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
32 Jogadores	



DICA: tente manter os cientistas vivos o maior tempo possível. Eles podem curá-lo mais de uma vez



DICA: não mate este monstro no complexo do escritório até ele arrombar a porta para você. Tem munição e uma pistola lá dentro

ENDEREÇO:
www.sierra.com



DICA: estes monstros meio serpentes são cegos, mas atacam se ouvirem algo. Jogue algumas granadas para distraí-los e passe andando. Lembre-se de não correr



DICA: a melhor hora para matar estas criaturas bem feias é quando elas pararem de se mover e começarem a carregar o ataque

KENSEI**KONAMI**

Luta - 2 jogadores

P.STATION

Podemos dizer que **Kensei** é um **Tekken 3** piorado. Ele até que consegue seguir o espírito e o esplendor, mas no final das contas, é melhor ficar com **Tekken 3**.

Kensei oferece 22 lutadores, todos com vários trajes e golpes especiais. Não há arremessos. O que salva são os ambientes bem variados, os replays e 13 personagens secretos para você descobrir.

**JEOPARDY!****HASBRO INTERACTIVE**

Game Show - 3 jogadores -
3.500 perguntas

P.STATION

Seguindo o programa de televisão americano com o mesmo nome, **Jeopardy!** é um jogo de pergunta e resposta. Apresentado por Johnny Gilbert e Alex Trebek, você vai ter de responder umas 3500



perguntas criadas por quem escreve este programa. O jogo é animado, mas tem de manjar bastante de inglês e assuntos americanos. Vale a pena tentar!

BLACK DAHLIA**TAKE 2 INTERACTIVE**

Aventura - 1 jogador

PC

Black Dahlia é daqueles games que não devem ser encarados com as luzes do quarto apagadas. Cheio de mistério e suspense, **Black**

Dahlia desafia os jogadores a desvendar um crime nunca solucionado pela polícia americana: o

assassinato de Elizabeth Short, uma atriz do terceiro escalão de Hollywood. Mas o jogo não se resume a um crime. No desenrolar do enredo, o negócio vai ficando mais assombroso ainda.

**FIGHTING FORCE****EIDOS**

Ação - 2 Jogadores
Rumble Pak

NINTENDO 64

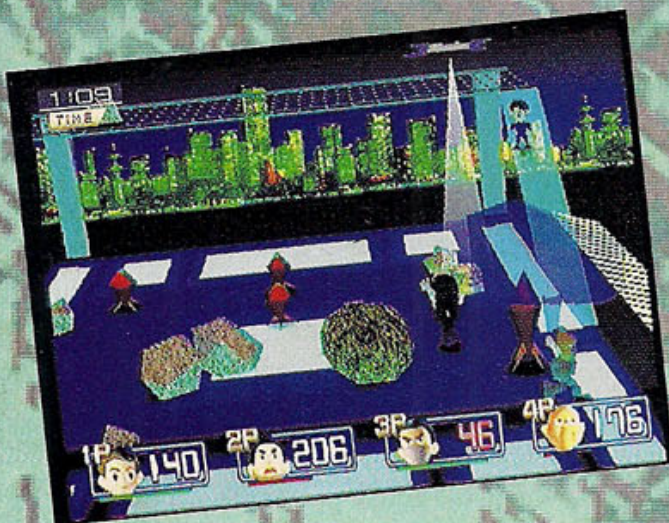
Apesar de estar mais bonito no N64, **Fighting Force** ainda mantém os mesmos problemas da versão do P.Station, como poucos ângulos de visão e inimigos bem fraquinhos. A ação simples de poucos botões cansa logo depois de você jogar algumas fases. Nem as bazucas, canos e outras armas salvam o jogo, mesmo porque eles são temporários. Você pode escolher entre dois caras bem fortes ou duas gatas bem nervosas. Para falar a verdade, **Fighting Force** não chega nem aos pés de **Streets of Rage** do Mega em termos de diversão.

POITTER'S POINT 2

SONY

Ação - 4 jogadores

P.STATION



Poitter's Point 2 (Poy Poy no Japão) é um bom jogo multiplayer para o P.Station. Assim como o antecessor, **PP 2** tem uma ação no estilo de **Bomberman**, mas com um visual 3D.

Você tem de pegar bombas, caixas e outros objetos e arremessar nos inimigos. São 16 personagens e 23 tipos de luvas que garantem ataques especiais.

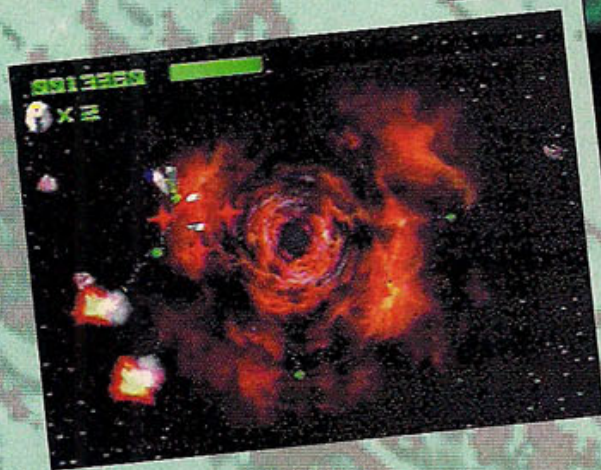
ASTEROIDS

ACTIVISION

Tiro - 2 jogadores

P.STATION

Esse tiraram do baú! A Activision pegou aquela antiga jogabilidade do original do Atari e trouxe para o visual moderno dos 32 bits. O resultado foram 5 ambientes semi-interativos que se



espalham por 15 levels de dificuldade. Muita explosão e um som de laser e tiro bem melhor que o de antes. Tirando isto está quase tudo igual. O destaque vai para fase em que você tem de salvar a Terra.

DOMINO

ACCLAIM

Puzzle/ação
1 jogador

P.STATION

Mr. Domino é praticamente o jogo mais maluco que já inventaram. Trata-se de um quebra-cabeças bem original. Sendo uma peça de um dominó, você corre por obstáculos 3D, como caixas de comida e outras coisas estranhas, acionando armadilhas e quebra-cabeças,



arrumando as peças pelo chão. Parece estranho, mas você acaba entendendo ao jogar. O visual é bem animado.

MILO'S

CRAVE

Boliche - 4 jogadores
Rumble Pak

NINTENDO 64

Milo's Astro Lanes tenta provar no N64 que jogo de boliche também é bem legal. É um boliche meio do futuro, com aliens e robôs pelas linhas vulcânicas do planeta Vênus. Com direito a até quatro jogadores, cada participante pode escolher o seu personagem e até o seu tipo de bola. Alguns ataques estão presentes, como fazer a bola do oponente encolher ou explodir. Milo's inventa um pouco, mas no final, consegue ser um bom jogo de boliche.



GOLPE FINAL



Recuperando três personagens do velho Super Street Fighter II – Dee Jay, Thunder Hawk e Fei Long –, Street Zero 3 ganha uma

conversão de primeira linha para o P.Station. Estude o esquema de jogo, veja os golpes e saia mandando bala!

BABY BETINHO

LEGENDAS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois botões de soco simultaneamente
CC - dois botões de chute simultaneamente
SSS - três botões de soco simultaneamente
CCC - três botões de chute simultaneamente
+ - pressionar simultaneamente
, - pressionar em sequência
/ - opção de comando
(c) - carregar
Obs.: os golpes em vermelho são os Super Combos.

Movimentos básicos

Defesa: ← ou ↓. Vale no ar também, mas não defende Super Combos e golpes terrestres que não sejam projéteis. Quando você defende, perde energia de defesa, uma barra localizada embaixo do medidor de energia. Quando a energia de defesa acabar, seu lutador ficará de guarda aberta por alguns instantes, o suficiente para tomar um belo combo.

Arremesso: ← ou → + SS ou CC. Alguns não têm arremesso com chute, mas todos agarram no ar.

Sair do arremesso: no momento em que for agarrado, aperte → + soco ou chute (exceto fraco).

Zero Counter: durante a defesa, aperte → + soco + chute da mesma força (gasta barra de Super Combo).

Recuperação (no chão): CC quando for golpeado.

Recuperação (no ar): SS quando for golpeado.

Provocação: Start.

Os modos de jogo

Em **Street Fighter Zero 3** cada personagem tem três modos de jogo: X-ism, Z-ism e V-ism.

Estilo X

Baseado na jogabilidade de **Super Street Fighter II X**, o **Super Turbo** nos EUA. Neste modo, o medidor de defesa é bem maior e a barra de Super Combo tem apenas 1 nível. Há apenas um Super Combo por personagem, mas o estrago que ele faz, geralmente, é superior ao nível 3 do estilo Z. Não existem elementos como defesa aérea, Zero Counter ou recuperação no chão.

Estilo Z

Tem como base a série **Zero (Alpha nos States)**. O medidor de Super Combo tem três níveis e você pode definir o nível a ser usado. Com os botões fracos, usa-se o Super Combo nível 1; com o médio, sairá o nível 2 e com o forte, óbvio, o Super 3. Os lutadores podem ter

mais de dois Super Combos e o Zero Counter gasta um nível de barra. Barra de defesa menor que o estilo X.

Estilo V

Refere-se ao Variable Combo, o Custom Combo de **Street Fighter Zero 2**. Aciona-se usando soco + chute da mesma força. Fazendo isso, o lutador ganha sombras e elas fazem o mesmo movimento do corpo real. Assim você "monta" seu Super Combo. O intervalo das sombras varia conforme a intensidade dos botões a serem utilizados. Com o fraco, o objetivo é fazer combos. Se usar o médio ou o forte, o negócio é rodear o inimigo com voadoras. O Variable Combo é desfeito ao se tomar um golpe ou quando acabar a barra. Não há Super Combos, a barra de defesa é a menor de todos os estilos e o Zero Counter consome 50% da barra.

RYU

XZV Hadouken: ↓ ↘ → + soco

XZV Fire Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

XZV Hadou no Kamae: ↓ ↘ → + Start

XZV Shouryuken: → ↓ ↘ + soco

XZV Tatsumaki Sempuukyaku: ↓ ↙ ← + chute (vale no ar)

XZV Shinkuu Hadouken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

ZV Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:

↓↙←↓↙← + chute

[X][Z] **Metsu Shouryuken:**

↓↘→↓↘ + chute (nível 3)

KEN

[X][Z][V] **Hadouken:** ↓↘→ + soco

[X][Z][V] **Shouryuken:**
→↓↘ + soco

[X][Z][V] **Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar)

[Z][V] **Zempou Tenshin:**
↓↙← + soco

[Z][V] **Zentou:** ↓↘→ + Start

[X][Z] **Shouryu Reppa:**
↓↘→↓↘ + soco

[Z] **Shinryuken:**
↓↘→↓↘ + chute

[Z] **Shippu Jinraikyaku:**
↓↙←↓↙← + chute (nível 3)

SAGAT

[X][Z][V] **Tiger Shot:** ↓↘→ + soco ou chute

[Z][V] **Tiger Blow:** →↓↘ + soco

[X] **Tiger Uppercut:**
→↓↘ + soco

[Z][V] **Tiger Crush:** →↓↘ + chute

[X] **Tiger Crush:** ↓↘→↗ + chute

[Z] **Tiger Angry:**
↓↘→ + Start (o Tiger Blow conseguinte ficará mais forte)

[X][Z] **Tiger Genocide:**
↓↘→↓↘ + chute

[Z] **Tiger Cannon:**
↓↘→↓↘→ + soco

[Z] **Tiger Raid:**
↓↙←↓↙← + chute

CHUN-LI

[X][Z][V] **Hyakuretsukyaku:**
chute repetido

[Z][V] **Tenshoukyaku:** (c)
↓↑ + chute

[X] **Tenshoukyaku:** em reversal, (c) ↓↑ + chute

[Z][V] **Kikouken:**
←↙↓↘→ + soco

[Z][V] **Sen'enshuu:**
→↘↓↙← + chute

[X] **Souhakkei:**

(c) ↔ + soco

[X] **Spinning Bird Kick:**

(c) ↔ + chute (vale no ar)

[X][Z] **Senretsukyaku:** (c)
↔↔↔ + chute

[Z] **Hazan Tenshoukyaku:**
(c) ↙↘↗ + chute

[Z] **Kikoushou:**
↓↘→↓↘→ + soco

ADON

[X][Z][V] **Jaguar Tooth:**
→↘↓↙← + chute

[X][Z][V] **Rising Jaguar:** →↓↘ + chute

[Z][V] **Jaguar Kick:** ←↓↙ + chute

[X][Z] **Jaguar Varied Assault:** ↓↘→↓↘ + soco (+ soco ou chute repetido para continuar)

[Z][V] **Jaguar Revolver:**
↓↘→↓↘→ + chute

BIRDIE

[X][Z][V] **Bull Head:** (c) ↔ + soco

[X][Z][V] **Bull Horn:** (c) SS ou CC (quanto mais carregar mais forte será o golpe)

[X][Z][V] **Murderer Chain:** 360° + soco

[X][Z][V] **Bandit Chain:** 360° + chute

[X] **Bad Hammer:** SF de perto, ↑ + soco

[X][Z] **The Birdie:** (c)
↔↔↔ + soco

[Z] **Bull Revenger:**
↓↘→↓↘ + botão

DAN

[X][Z][V] **Gadouken:** ↓↘→ + soco

[X][Z][V] **Kouryuken:**
→↓↘ + soco (probabilidade de 1/8 de sair um golpe invencível, que brilha)

[X][Z][V] **Dankuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar, exceto para o estilo X)

[X][Z][V] **Provocações especiais:** ↓↘→ + Start / ↓↙← + Start / ↓↘→↓↘→

+ Start

[V] **Saikyo Style**

Defense: → + SSS (uma espécie de Advanced Guard)

[Z] **Mith of Provocation:** ↓↙←↓↙← + Start (nível 3)

[X][Z] **Hisshou Buraiken:**
↓↙←↓↙← + chute

[Z] **Shinkuu Gadouken:**
↓↘→↓↘→ + soco

[Z] **Kouryu Rekka:**
↓↘→↓↘ + chute

DHALSIM

[X][Z][V] **Yoga Fire:** ↓↘→ + soco

[X][Z] **Yoga Flame:**
→↘↓↙← + soco

[X] **Yoga Flame:**
←↙↓↘→ + soco

[X][Z] **Yoga Blast:** →↘↓↙← + chute

[Z] **Yoga Blast:** ←↙↓↘→ + chute

[X][Z][V] **Yoga Teleport:**
→↓↘/ ←↓↙ + SSS / CCC (vale no ar)

[X][Z][V] **Yoga Float:** no ar, Start

[X][Z][V] **Yoga Escape:** em reversal, ←↙↓ + chute

[X] **Yoga Tempest:**
←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco

[Z][V] **Yoga Inferno:**
↓↘→↓↘→ + soco

[Z][V] **Yoga Strike:**
↓↘→↓↘ + chute

[Z][V] **Yoga Stream:**
↓↙←↓↙← + soco

ZANGIEF

[X][Z][V] **Double Lariat:** SSS (corpo invencível)

[X][Z][V] **Quick Double Lariat:**
CCC (pés invencíveis)

[X] **Banishing Flat:**
→↘↓ + soco

[Z][V] **Banishing Flat:**
→↓↘ + soco

[X][Z][V] **Screw Pile Driver:**
360° + soco

[X][Z][V] **Atomic Suplex:** 360° + chute

[X][Z] **Final Atomic**

Buster: 720° + soco

[Z] **Aerial Russian Slam:**

↓↘→↓↘ + chute

GEN

[Z][V] **Estilo Louva-a-Deus:**
SSS

[Z][V] **Estilo Garça:** CCC
Os golpes a seguir servem para o estilo Louva-a-Deus:

[X][Z][V] **Hyakurenkou:** soco repetido

[X][Z][V] **Gekirou:** →↓↘ + chute (+ chute para continuar)

[X][Z] **Zan'ei:** ↓↘→↓↘→ + soco

[Z] **Shitenshuu:** ↓↙←↓↙← + soco

Os golpes a seguir servem para o estilo Garça:

[X][Z][V] **Jassen:** (c) ↔ + soco

[Z][V] **Ouga:** (c) ↓↑ + chute

[Z] **Jakou'ha:** ↓↘→↓↘ + chute

[Z] **Kouga:** no ar, ↓↙←↓↙← + chute

Obs: no X-ism, há uma mistura dos estilos Louva-a-Deus e Garça.

ROLENTO

[X][Z][V] **Patriot Circle:** ↓↘→ + soco (até 3 vezes)

[X][Z][V] **Stinger:** →↓↘ + chute (+ botão para continuar)

[X][Z][V] **Mekong Delta Attack:** SSS (+ soco no pouso)

[X][Z][V] **Mekong Delta Air Raid:** ↓↙← + soco (+ soco para continuar)

[X][Z][V] **Mekong Delta Escape:** ↓↙← + chute (+ botão para continuar)

[Z][V] **Trick Landing:** pule e CCC quando tocar o chão

[Z][V] **High Jump:** ↓↑

[X][Z] **Take no Prisoner:**
↓↘→↓↘→ + soco

[Z] **Mine Sweeper:**
↓↙←↓↙← + soco

[Z] **Steel Rain:** ↓↘→↓↘→ + chute

GOLPE FINAL

SAKURA

- XZV Shououken:** →↓↘ + soco
- XZV Hadouken:** ↓↘→ + soco (carregável)
- XZV Shumpuukyaku:** ↓↙← + chute
- ZV Sakura Otoshi:** →↓↘ + chute (+ soco para atacar)
- XZ Midare Zakura:** ↓↘→↓↘ + chute
- ZV Shinkuu Hadouken:** ↓↘→↓↘→ + soco
- ZV Haru Itiban:** ↓↙←↓↙← + chute

GUY

- XZV Bushin Sempuukyaku:** ↓↙← + chute
- XZV Bushin Izuna Otoshi:** ↓↘→ + soco (+ soco para agarrar ou soltar uma cotovelada)
- XZV Hayagake:** ↓↘→ + chute (fraco para correr e parar, médio para uma rasteira e forte para uma voadora - pressione chute novamente para adicionar esses movimentos)
- XZV Houzantou:** ↓↙← + soco
- XZV Bushin Seoi Nage:** agarre com CC e →↗↑↖← + SS

- XZV Bushin Gokussaken:** SR, SM, SF, CF
- XZV Bushin Mussourenka:** →↘↓↙←→↘↓↙← + soco (nível 3)
- ZV Bushin Hassouken:** ↓↘→↓↘ + soco
- ZV Bushin Gouraikyaku:** ↓↘→↓↘ + chute

SODOM

- XZV Jigoku Scrape:** ↓↘→ + soco
- XZV Shiraha Catch:** →↓↘ + chute (movimento de contra-ataque)

XZV Yagura Reverse:

←↓↙ + chute

XZV Butsumetsu Buster:

360° + soco

XZV Daikyo Burning:

360° + chute

XZV Tengu Walking:

em reversal, ←↙↓ + chute

XZV Kouten Okiagari:

em reversal, →↘↓ + soco

XZV Yagura Reverse:

↓↙← + chute

XZV Tengu Walking:

quando derrubado, ↓↙← + chute

XZV Meido no Miyage:

↓↘→↓↘→ + soco

ZV Tentchusatsu:

720° + soco

CHARLIE

XZV Sonic Boom:

(c) ↔ + soco

XZV Somersault Shell:

(c) ↓↑ + chute

ZV Knee Bazooka:

corra e dê chute (no X-ism faça ← ou → + CR)

XZV Somersault Justice:

(c) ↙↘↙↗ + chute

ZV Sonic Break:

(c) ↔↔↔ + soco (+ soco para soltar os projéteis)

ZV Crossfire Blitz:

(c) ↔↔↔ + chute

ROSE

XZV Soul Spark:

←↙↓↘→ + soco

XZV Soul Throw:

→↓↘ + soco

XZV Soul Reflect:

↓↙← + soco

XZV Soul Spiral:

↓↘→ + chute

XZV Aura Soul Throw:

↓↘→↓↘ + soco

ZV Aura Soul Spark:

↓↙←↓↙← + soco

ZV Soul Illusion:

↓↘→↓↘ + chute

M. BISON

ZV Psycho Shot:

(c) ↔ + soco

XV Psycho Crusher:

(c) ↔ + soco

XZV Double Knee Press:

(c) ↔ + chute

XZV Head Press:

(c) ↓↑ + chute (+ soco para um Somersault Skull Diver)

ZV Somersault Skull Diver:

(c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)

XV Devil Reverse:

(c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)

ZV Bison Warp:

→↓↘ / ←↓↙ + SSS / CCC

XZV Knee Press

Nightmare:

(c) ↔↔↔ + chute

ZV Psycho Crusher:

↔↔↔ + soco

AKUMA

XZV Gouhadouken:

↓↘→ + soco (vale no ar)

XZV Goushouryuuken:

→↓↘ + soco

XZV Tatsumaki

Sempuukyaku:

↓↙← + chute (vale no ar)

ZV Hyakkishuu:

↓↘→↗ + soco (+ botão para atacar - dependendo da distância, há variação de golpes)

XZV Hell Hadouken:

→↘↓↙← + soco

XZV Ashura Semku:

↘↓↙/←↙↘ + SSS/CCC

ZV Rolar:

↓↙← + soco

XZV Shungokusatsu:

SR, →, CR, SF

ZV Messatsu

Goushouryuu:

↓↘→↓↘ + soco

ZV Tenma Gouzankuu:

no ar, ↓↘→↓↘ + soco

ZV Messatsu

Gouhadou:

→↘↓↙←→↘↓↙← + soco

BLANKA

XZV Electric Thunder:

soco repetido

XZV Rolling Attack:

(c) ↔ + soco

XZV Vertical Rolling:

(c) ↓↑ + chute

XZV Backstep Rolling:

(c) ↔ + chute

XZV Ground Shave Rolling:

(c) ↔↔↔ + soco (mantenha soco pressionado para atrasar o golpe)

ZV Tropical Hazard:

(c) ↙↘↙↗ + chute

CAMMY

XZV Spiral Arrow:

↓↘→ + chute

XZV Cannon Spike:

→↓↘ + chute

XZV Accel Spin Knuckle:

→↘↓↙← + soco

XZV Hooligan

Combination:

↓↘→↗ + soco (+ CM ou CF para atacar - o golpe varia conforme a distância)

ZV Cannon Strike:

pulando para frente, ↓↙← + chute

ZV Cannon Revenge:

↓↙← + chute (movimento de contra-ataque efetivo para golpes médios)

XZV Spin Drive Smasher:

↓↘→↓↘ + chute

XZV Reverse Shaft

Breaker:

↓↙←↓↙← + chute

ZV Killer Bee Assault:

(c) ↙↘↙↗ + chute (nível 3)

CODY

XZV Criminal Upper:

↓↙← + soco

XZV Raffian Kick:

↓↘→ + chute (fraco - rasteira; médio - chute lateral; forte - chute alto)

XZV Bad Stone:

↓↘→ +

soco (joga a faca se estiver com ela - mantenha pressionado o botão para atrasar o golpe)

XZV Pegar faca: ↓ + SS em cima dela

ZV Bad Spray: quando arremessado, ←↓ + soco

XZV Final Destruction: ↓↘→↓↘→ + soco

ZV Dead End Irony: ↓↘→↓↘→ + chute

Obs: no estilo V, Cody esquiva durante o bloqueio.

Obs 2: no estilo X, usando o Final Destruction, Cody pode fazer combos à la Final Fight apertando os botões repetidamente. Com soco + chute faça uma giratória.

E. HONDA

XZV Hyakuretsu Harite: soco repetido

XZV Super Zutsuki: (c) ←→ + soco

XZV Super Hyakkan Otoshi: (c) ↓↑ + chute

XZV Ooitchonage: 360° + soco

XZV Onimussou: (c) ←→ ←→ + soco

ZV Fuji Oroshi: (c) ←→ ←→ + chute

ZV Tchozetsunage: 720° + soco

VEGA

XZV Flying Barcelona Attack: (c) ↓↑ + chute (+ soco para atacar)

XZV Izuna Drop: (c) ↓↑ + chute (+ ↓ + soco perto do inimigo para agarrar)

XZV Rolling Crystal Flash: (c) ←→ + soco

XZV Skyhigh Claw: (c) ↓↑ + soco

XV Scarlet Terror: (c) ↘→ + chute

XZV Back Slash: SSS

XZV Short Back Slash: CCC

XV Rolling Izuna Drop:

(c) ↘↘↘↘ + chute (+ direcional + soco perto do inimigo para agarrar)

ZV Red Impact: (c) ←→←→ + soco (nível 3)

ZV Scarlet Mirage: (c) ←→←→ + chute

RAINBOW MIKA

XZV Flying Peach: ↓↘← + botão

XZV Daydream Headlock: 360° + chute repetido

XZV Paradise Hold: 360° + soco

XZV Wingless Airplane: no ar, →↘↓↘← + chute

XZV Thirteen's Peach Special: ↓↘→↓↘ + chute (aciona uma corrida - use soco para um Dageki e um chute para um Tobikoshi). Após acertar um Dageki e perto do poste faça os seguintes golpes:

- **Moonsault Press:** soco
- **Missile Kick:** chute
- **Wingless Airplane:** → + soco
- **Paradise Hold:** → + chute
- Após um Tobikoshi, aperte soco ou chute para pegar as costas do oponente e realizar os golpes:
- **Enzui Lariat:** soco
- **Enzui Drop Kick:** chute
- **Rainbow Suplex:** → + soco
- **Daydream Headlock:** → + chute

ZV Rainbow Hip Rush: ↓↘→↓↘→ + soco

ZV Heavenly Dynamite: 720° + soco repetidamente

KARIN

XZV Gurenken: ↓↘→ + soco, soco, soco (após o segundo hit pode-se ligar com → / ↓ / ↑ + chute ou chute sem usar o direcional - depois do segundo ou terceiro hit pode-se ligar com ← / → + soco ou ↓ + SS)

XZV Mujinkyaku: →↓↘ + chute

XZV Houshou: →↓↘ + soco

XZV Yasha Gaeshi: ↓↘← + soco / chute (golpe de contra-ataque; o soco pega golpes altos e o chute evita golpes baixos)

XZV Ressen'ha: ↓↘→↘ + chute

XZV Tetsuhiji: ←↓↘ + soco, soco

XZV Shimpi Kaikyaku: ↓↘→↓↘→ + soco

ZV Kououken: ↓↘→↓↘→ + chute

XZV Kill Bear: 360° + soco

MIKE BISON (BALROG)

XZV Dash Straight: (c) ←→ + soco

ZV Dash Ground Straight: (c) ←↘ + soco

XZV Dash Upper: (c) ←→ + chute

ZV Dash Ground Upper: (c) ←↘ + chute

XZV Turn Punch: (c) SSS ou CCC

ZV Buffalo Head: em reversal, (c) ↓↑ + soco

XV Crazy Buffalo: (c) ←→←→ + soco

ZV Gigaton Blow: (c) ←→←→ + chute (nível 3)

JULI

XZV Cannon Spike: →↓↘ + chute

XZV Sniping Arrow: ↓↘→ + chute

XZV Accel Spin Knuckle: →↘↓↘← + soco

XZV Reverse Shaft Breaker: ↓↘←↓↘ + chute

ZV Spin Drive Smasher: ↓↘→↓↘ + chute

JUNI

XZV Cannon Spike: (c) ↓↑ + chute

XZV Spiral Arrow: (c) ←→ + chute

XZV Hooligan Combination: ↓↘→ + soco (→ + chute quando chegar perto do inimigo)

XZV Cannon Strike: pule para frente e ↓↘→ + chute

XZV Mach Slide: ↓↘→ + chute

XZV Earth Direct: 360° + soco

XZV Psycho Streak: (c) ←→←→ + soco

ZV Spin Drive Smasher: (c) ↘↘↘↘ + chute

FEI LONG

XZV Rekkaken: ↓↘→ + soco (até 3 vezes)

XZV Shienkyaku: ←↓↘ + chute

XV Rekkukyaku: ↓↘→↘ + chute

XZV Rekkashinken: ↓↘→↓↘→ + soco

ZV Shienrenkyaku: ↓↘←↓↘← + chute

DEE JAY

XZV Air Slasher: (c) ←→ + soco

XZV Double Rolling Sobutt: (c) ←→ + chute

XZV Machine Gun Upper: (c) ↓↑ + soco repetido

XV Jack Knife Maximum: (c) ↓↑ + chute

XZV Sobutt Carnival: (c) ←→←→ + chute

ZV Theme of Sunrise: (c) ↘↘↘↘ + chute

ZV Climax Beat: (c) ↘↘↘↘ + soco

THUNDER HAWK

XZV Mexican Typhoon: 360° + soco

XZV Tomahawk Buster: →↓↘ + soco

XZV Condor Dive: na ascendente do salto, SSS

ZV Condor Spire: ←↓↘ + soco

XZV Raising Typhoon: 720° + soco

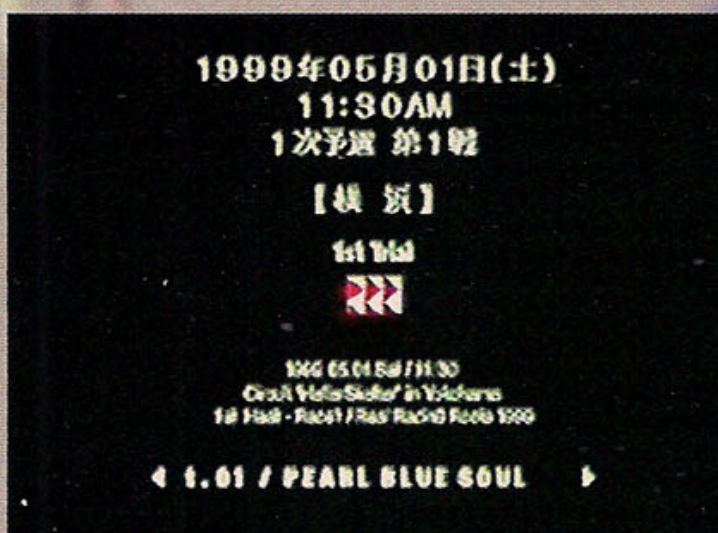
ZV Canyon Splitter: ↓↘→↓↘→ + soco

ESPORTE TOTAL

P.STATION

■ Num show de velocidade, o novo Ridge Racer consegue fazer frente a Gran Turismo

Velocidade é tudo na nova versão **Ridge Racer Type 4**, de Ridge Racer. Os gráficos lembram **Gran Turismo**, mas as máquinas de **R4** deixam qualquer carro do clássico da Sony comendo poeira. Você escolhe entre quatro marcas de carro. O modelo que você vai usar depende apenas da sua performance nas pistas: se tiver boa colocação, ganha um possante; se for mal, já sabe, não é? Alguns carros podem alcançar até 400 km/h! Existem dois tipos de carro: Drift e Grip. Se estiver dando suas



DICA: para mudar as músicas da corrida, use o direcional para o lado nesta tela

primeiras voltas no game, escolha Grip. Esse tipo de carro dá uma mãozinha na hora de fazer curvas. Os carros Drift são para profissionais. Só são bons para quem tem a manha da pista e consegue segurar o carro nas curvas velozes de **R4**.

DICA: durante a tela de replay, aperte o botão Δ para dar um efeito especial nos carros



DICA: na escolha dos carros, dê preferência aos carros tipo Drift. Esses carros derrapam nas curvas. Assim, você consegue tangenciar melhor a curva



DICA: na segunda pista, nas curvas em S, fique no centro da pista e passe pelo meio na moleza



DICA: fique esperto com esta curva, se você não entrar no tempo certo para tangenciá-la, seguramente vai sair da pista

RIDGE RACER TYPE 4

P.STATION
NAMCO
corrida

5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

2 Jogadores
Memory Card



DICA: procure alinhar o carro durante as curvas para voltar a acelerar. Caso acelere sem o carro estar alinhado, ele irá derrapar



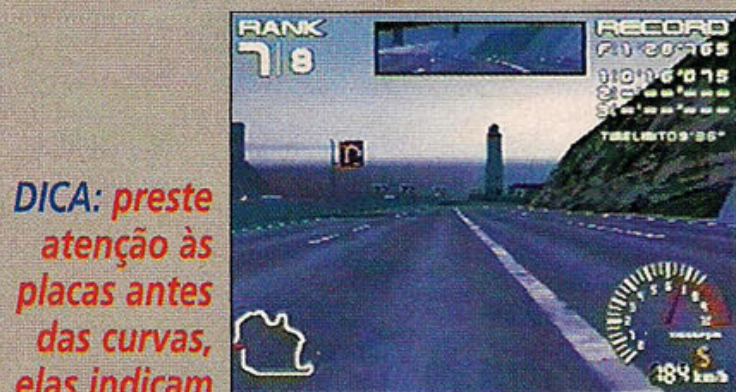
DICA: tente sempre usar o vácuo dos carros que estão a sua frente para ultrapassá-los; sua missão será bem fácil e rápida



DICA: na largada de qualquer pista, procure ficar com o acelerador no 6 ou 7 para evitar a derrapada na saída



DICA: caso esteja com carros na sua cola, use o retrovisor para visualizá-los e fechá-los a tempo de evitar a ultrapassagem



DICA: preste atenção às placas antes das curvas, elas indicam o grau de cada uma delas. Dependendo da curva, você não precisa nem reduzir



DICA: a melhor visão do jogo é a de dentro do carro, onde você tem uma noção ampla das curvas. Para mudar as visões aperte o Δ



CARROS SECRETOS

Primeiro Carro	Posições na duas primeiras pistas	Carros para a segunda etapa	Ranking da terceira e quarta pistas	Carros secretos da quinta à sétima pista	Carros secretos da última pista	MELHOR CARRO
PROMESSA BONFIRE AMBITIOUS PROPHETIE	1° 1° 2° 3° 2° 3° 3°	FATALITA OFFICER WILDBOAR MEGERE	RANKING A RANKING B RANKING C RANKING D	A INFINITO IGNITION STARLIGHT LICORNE	SQUALO RECKLESS DESTROYER SUPERNOVA	
		REGALO WISDOM RUMOR BATAILLE	RANKING A RANKING B RANKING C RANKING D	B CAVALIERE COMRADE COWBOY AVERSE	ESTASI CATARACT TERRIFIC SORCIERE	
		BISONTE DETECTOR TROOP DIRIGEANT	RANKING A RANKING B RANKING C RANKING D	C RONDINE COLLEAGUE CAPITAL ANTILOPE	AQUILA TAMER DECISION ESPION	
		PROMESSA BONFIRE AMBITIOUS PROPHETIE	RANKING A RANKING B RANKING C RANKING D	D FATALITA OFFICER WILDBOAR MEGERE	FATALITA OFFICER WILDBOAR MEGERE	
				E REGALO WISDOM RUMOR BATAILLE	REGALO WISDOM RUMOR BATAILLE	
				F BISONTE DETECTOR TROOP DIRIGEANT	BISONTE DETECTOR TROOP DIRIGEANT	
				G PROMESSA BONFIRE AMBITIOUS PROPHETIE	PROMESSA BONFIRE AMBITIOUS PROPHETIE	PIOR CARRO

MARCAS

As cores indicam o fabricante de cada carro conforme a tabela abaixo. Quer dizer, o modelo que estiver sobre o item amarelo é da marca Age/Solo.

ASSOLUTO	
LIZARD	
TERRAZI	
AGE/SOLO	

RANKINGS

Na segunda etapa, a posição de chegada não é o único fator para conseguir os carros. Para conseguir a qualificação A é necessário ter pelo menos um 1° lugar com um tempo bom. Na tabela aparece como S1°.

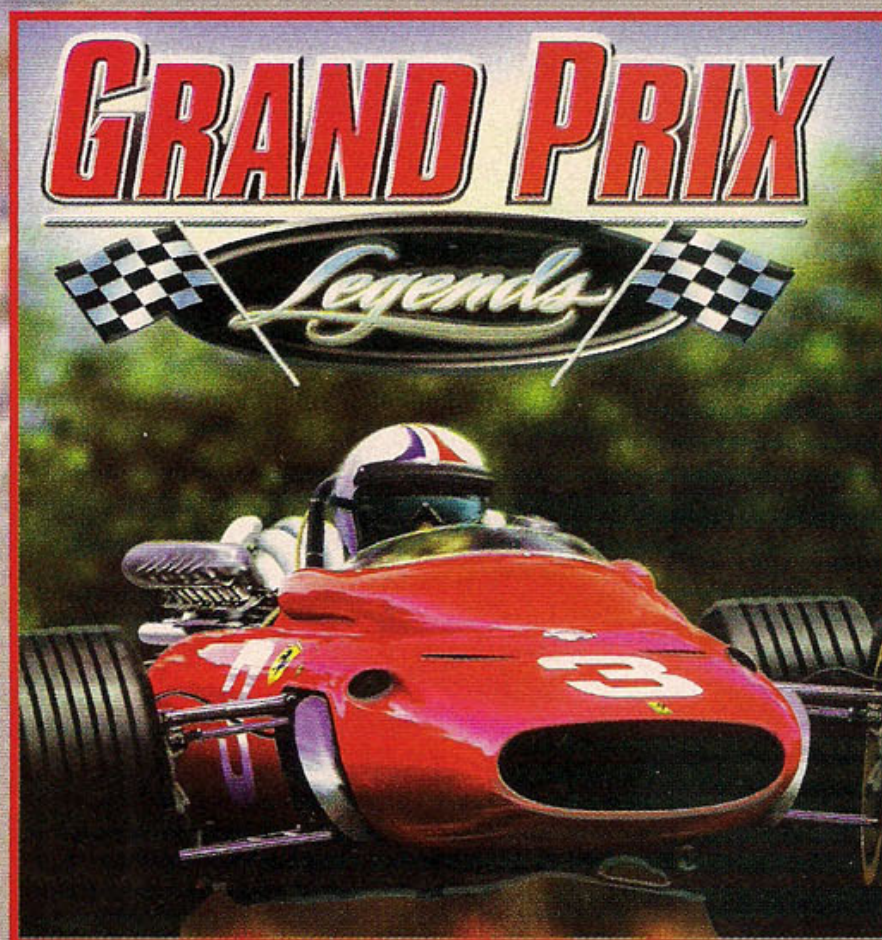
RANKING	Tempo e colocações para a terceira e quarta pista
RANKING A	S1°/S1° S1°/1° 1°/S1°
RANKING B	1°/1° 2°/S1°
RANKING C	S1°/2° 1°/2° 2°/1°
RANKING D	2°/2°

ESPORTE TOTAL

PC

■ **A Fórmula 1 do tempo dos grandes pilotos mostra se você é bom de braço**

Gran Prix Legends, como diz o nome, põe na pista do seu PC mitos da Fórmula 1 como Jack Brabham, Jackie Stewart e Jim Clark. O jogo é muito realista e vai agradar a quem gosta de automobilismo. A regulamentação dos carros é fundamental. Você vai ter uma idéia do que os antigos pilotos enfrentavam ao guiar as máquinas de seu tempo. Elas foram reconstituídas em detalhes e estão acompanhadas de ficha técnica. Os



DICA: antes de começar a jogar preencha a ficha de seu piloto

circuitos também aparecem em seu traçado original. O som se resume ao ronco dos motores. Um bom joystick faz a diferença. A Sierra rendeu-se à tecnologia 3DFX e não deve ter se arrependido disso.

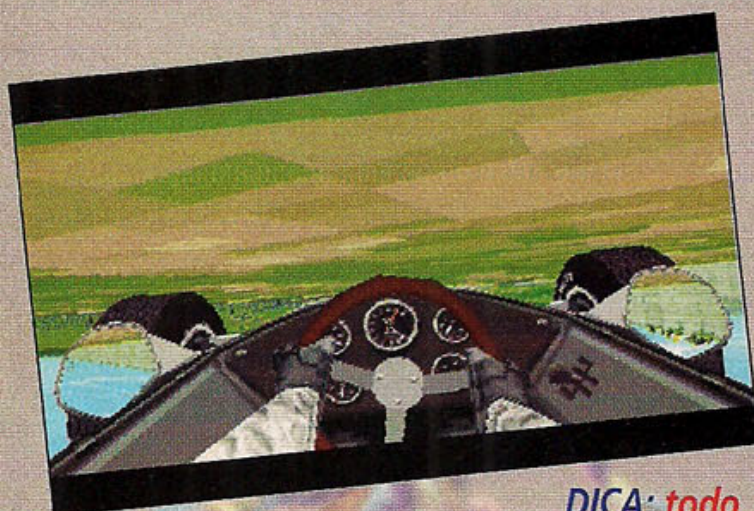


DICA: a única maneira de prever as curvas é decorar o mapa com o trajeto do circuito

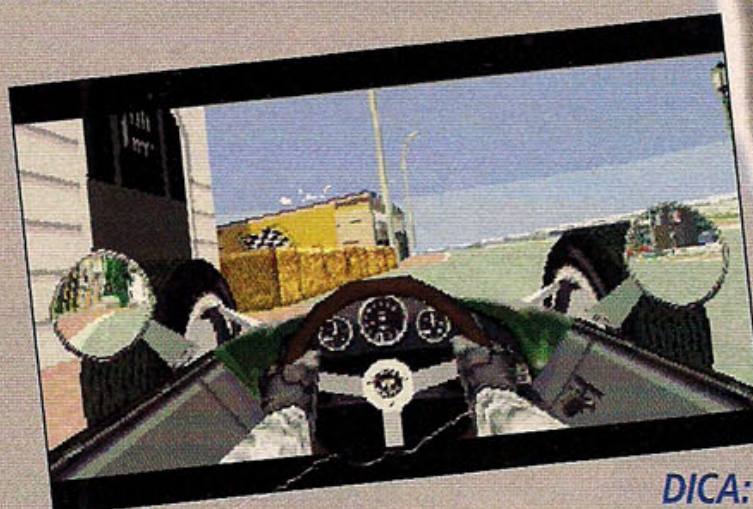


DICA: para escolher um bom carro, analise primeiro as equipes e seus carros

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM,
Placa de vídeo com 2MB,
CD-ROM 2x



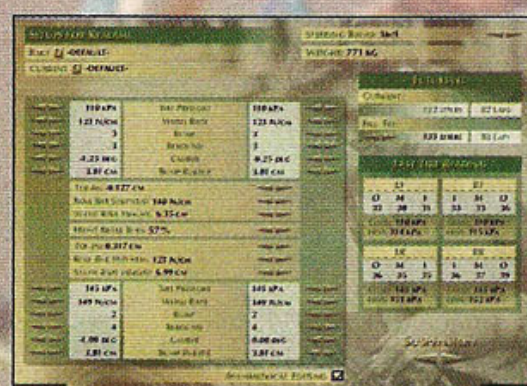
DICA: todo cuidado é pouco nas curvas, os carros são extremamente fáceis de capotar



DICA: as proteções e sinalizações são praticamente inexistentes, todo cuidado é pouco



DICA: caso seu carro fique prensado, sem poder movimentar-se, aperte SHIFT+R para voltar ao pit



DICA: procure regular bem o seu carro, é fundamental para uma boa colocação



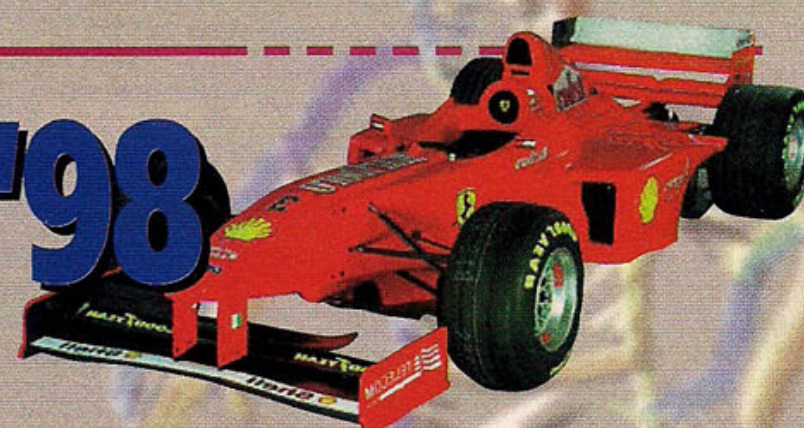
ENDEREÇOS:
www.brasoft.com
www.pappy.com

No início de cada pista você vê os cartazes originais de cada GP, desde os grande pegados dos anos 60



■ Fórmula 1 ganha espaço também no P.Station e concorre com campeões

Fórmula 1 '98



Com uma nova empresa por trás, a Visual Sciences, a série F1 ficou bem melhor. Concorrendo contra jogos como **Nascar '99** e **Gran Turismo**, **F1 '98** traz todas as pistas, pilotos e equipes do circuito mundial, com exceção do piloto francês Jacques Villeneuve. O modo para dois jogadores com divisão de tela é chocante. O jogo tem um



DICA: no modo Arcade, parta para cima dos oponentes sem medo e corte pela grama para ganhar posições

mapa da pista na tela para dar aquela noção básica. A parte visual e a movimentação é que ficam devendo para os concorrentes. Mesmo assim, **F1 '98** é ótimo para os fãs de jogos de corrida realista e técnica.



da Austrália, comece a brecar quando você passar pela última arquibancada da esquerda

DICA: memorize as marcações que indicam onde você deve brecar antes das curvas. Por exemplo, na curva 1 do GP

FORMULA 1 '98

P.STATION
PSYGNOSIS
corrida

4

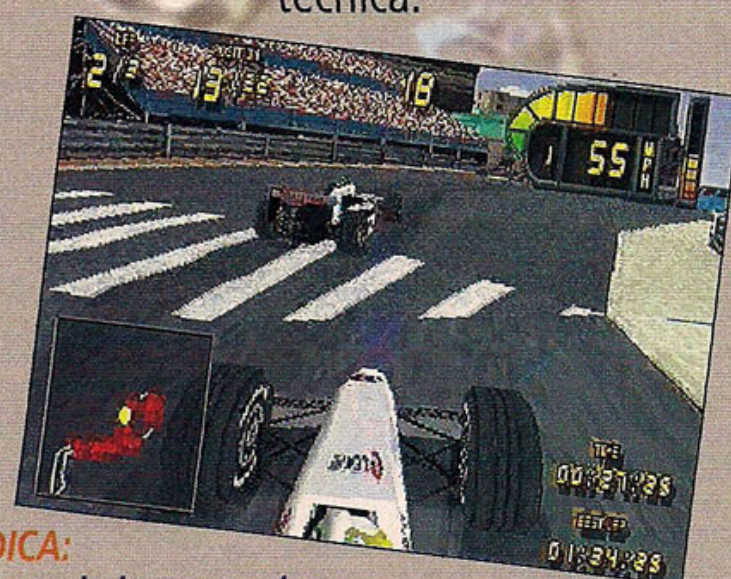
CONTROLE 5

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 3

SOM 4

16 pistas
2 Jogadores
Dual Shock



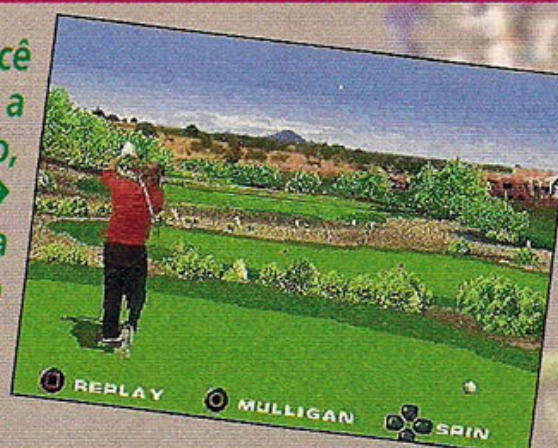
DICA: pare de brecar assim que começar a fazer a curva e aperte o acelerador gradualmente quando chegar na metade dela

TIGER WOODS 99

■ Game de golfe luta para ser conhecido

Embora pouco popular no Brasil, o golfe vem ganhando espaço nos games. **Tiger Woods '99** traz o melhor do esporte, com controles renovados e uma jogabilidade divertida. Os controles

DICA: quando você perceber que mandou a bola muito errado, aperte ← ou → para corrigir a direção enquanto ela estiver no ar



DICA: nas tacadas de perto, use os quadrados da grama para ajudar na mira do buraco

TIGER WOODS 99

P.STATION
EA SPORTS
golfe

3.8

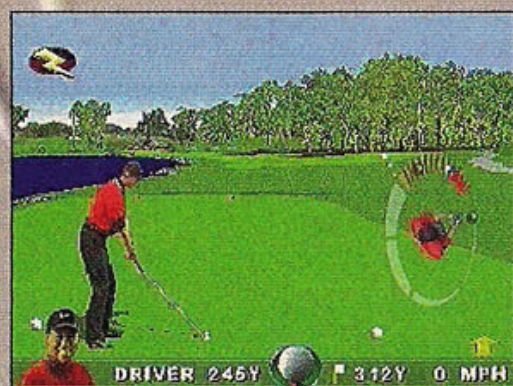
CONTROLE 5

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 3

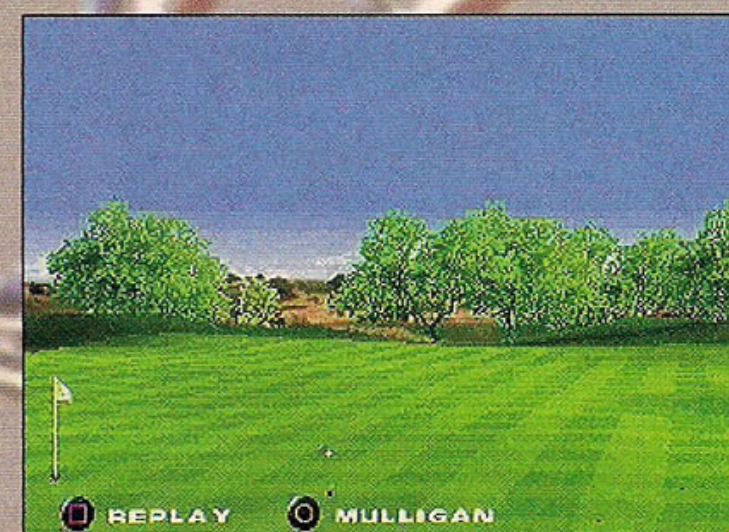
SOM 3

5 campos
4 Jogadores



DICA: quando ganhar o Tiger Charge com três buracos "subpar", aproveite usando-os nas tacadas mais arriscadas

são um ponto forte. Com o analógico, o jogo deixou de ser só cálculo e precisão e ganhou muito em swing. Rolam alguns problemas de movimentação, mas as animações estão bem diversificadas, assim como os ângulos de visão.



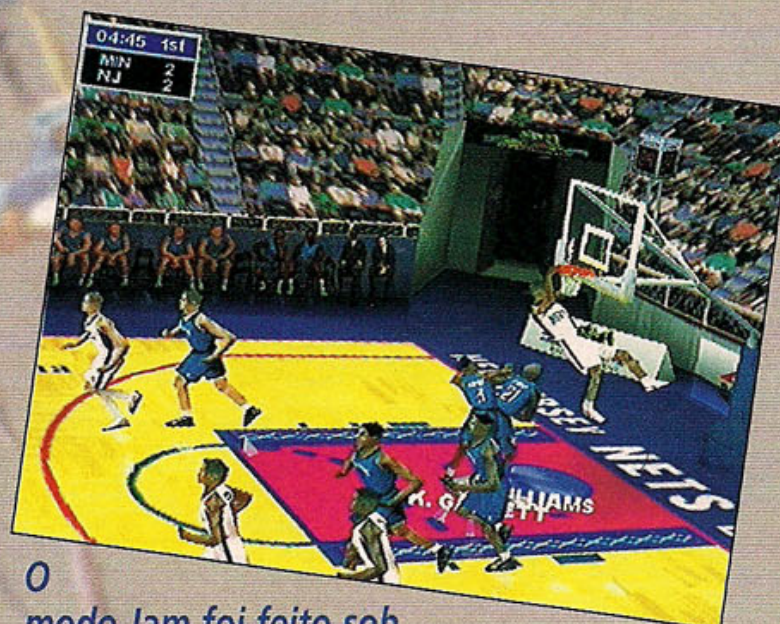
DICA: se a tacada sair muito forte, aperte ↓ para parar a bola assim que ela aterrissar

ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

■ Os gráficos são bons, mas NBA Jam '99 pisa na bola na jogabilidade

NBA Jam '99 é a tentativa da Acclaim Sports de trazer para o Nintendo 64 um jogo de basquete classe A. O jogo quase consegue marcar pontos em todos os quesitos, mas, no fim, a única nota máxima vai para os gráficos: exuberantes. O maior problema são os controles, que, sempre que você precisa de uma ação mais rápida, não respondem aos comandos. Tudo vai bem quando os jogadores estão nos



O modo Jam foi feito sob medida para quem quer experimentar a ação estilo arcade



DICA: jogando no modo Jam, você pode derrubar o jogador que está com a bola apertando Z e B

há times profissionais. O combate rola entre times com até cinco jogadores e nele vale tudo: não há regras e ninguém está lá para apitar as faltas.

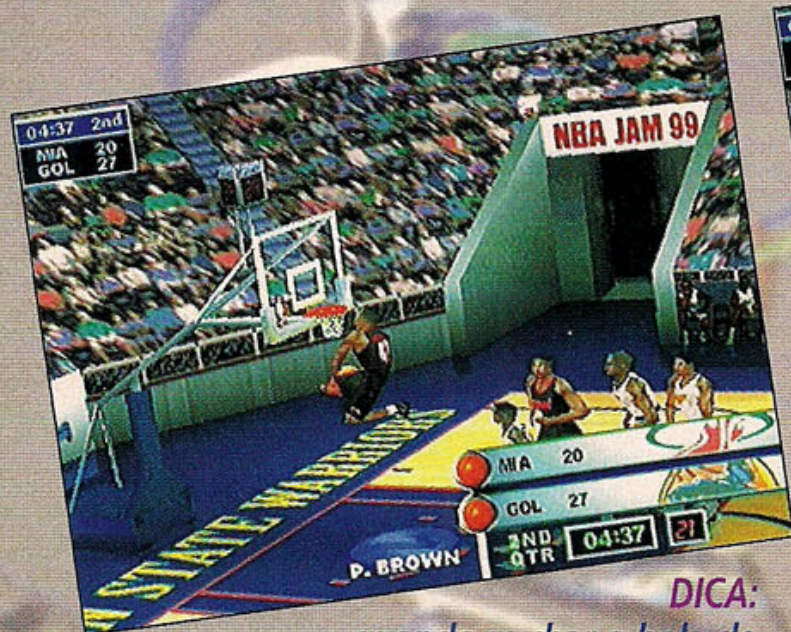
NBA JAM 99

pontos certos, previstos pelo jogo. Mas, às vezes, os jogadores ficam atrapalhados, como se não soubessem onde estão. No jogo não



DICA: se você tem um cestinha de primeira no seu time como Reggie Miller, arme suas jogadas para deixá-lo livre para o arremesso, preferencialmente de 3 pontos

NBA JAM '99			
NINTENDO 64 ACCLAIM basquete			4
CONTROLE	3	4 Jogadores	
DIVERSÃO	4		
GRÁFICO	5		
SOM	4		



DICA: quando roubar a bola do ataque adversário, lance direto para seu ataque para fazer dois pontos fáceis



DICA: o Alley-oop é fácil de usar e eficiente. Apenas aperte C duas vezes quando seu jogador estiver caindo e a bola vai entrar na moleza



O Skills Contest, uma espécie de competição para ver quem tem mais habilidade, é um lugar perfeito para treinar tiros livres



Nº 13
R\$ 4,00

**NINTENDO 64 • P.STATION
SATURN • DREAMCAST • SNES**

MELHORES

DO VIDEOGAME 98/99

**OS JOGOS QUE VÃO
FAZER SUA CABEÇA:**

- *Final Fantasy VIII* (P.Station)
- *Perfect Dark* (N64)
- *Resident Evil Code:
Veronica* (Dreamcast)

**A GUERRA DOS CONSOLES:
P.Station, Dreamcast e
Nintendo 64 lutam
pelo 1º lugar**

**OS 55 MELHORES JOGOS
DE 98 (COM DICAS)**

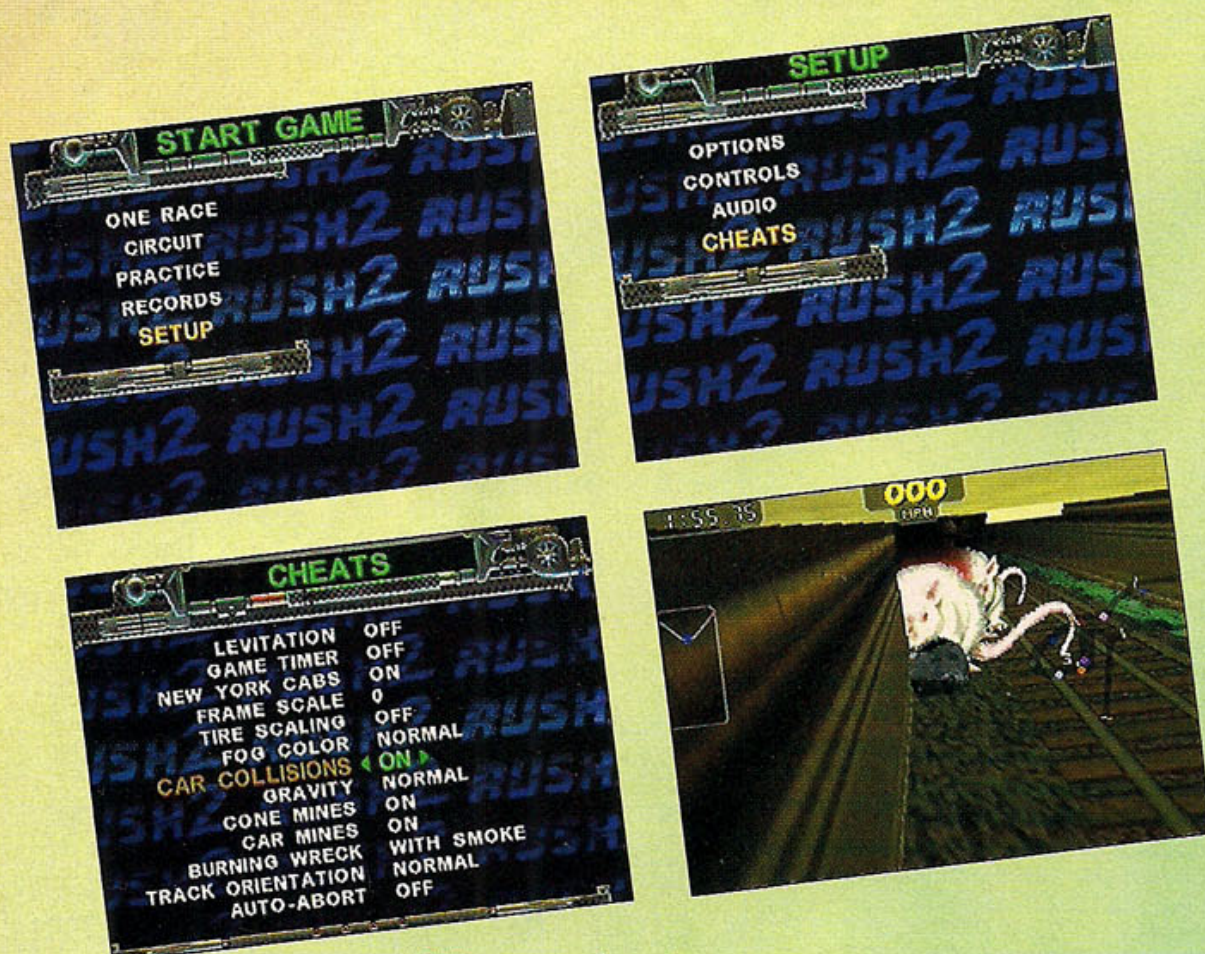
- ZELDA (N64)
- METAL GEAR SOLID
- VIRTUA FIGHTER 3
- BANJO-KAZOOIE
- GRAN TURISMO (P.Sta
- MARVEL VS. STREET FIGHTER (Sat
- ROCKMAN & FORTE (SN
- E MUITO MAIS!

**JÁ NAS
BANCAS!**

Este é o mês dos poucos jogos de muitas dicas. A festa começa com Rush 2, para Nintendo 64, e continua com Metal Gear Solid, Twisted Metal III e Future Cop, todos para o bom e velho P.Station. Mas também rolam umas dicas menores, como a primeira para o Dreamcast (Virtua 3 tb)

NINTENDO 64

RUSH 2 EXTREME RACING U.S.A.



Menu de truques

No menu Start Game, leve o cursor até Setup e aperte A. Já no menu de Setup, aperte simultaneamente L, R, Z, C↑, C↓, C←, C→. Se fez certo, uma nova opção, a "Cheats", vai aparecer na parte inferior da tela. Leve o cursor até ela e aperte X para entrar no menu de truques.
Obs: você precisa acessar o menu de truques para acionar as dicas abaixo.

Colisões: selecione Car Collisions e aperte simultaneamente os seguintes botões 5 vezes: L, R, Z, C↑, C↓, C←, C→.

Ajustar a gravidade: leve o cursor até Gravity, aperte e segure Z e aperte C↑, C↓, C↑, C↓, C↑, C↓.

Cones que viram minas: selecione Cone Mines e aperte L, R, L, R, L, R.

Transformar os carros em minas: leve o cursor até Car

Mines e aperte C→, C→, Z, C↓, C↑, Z, C←, C←.

Dirigir uma carcaça em chamas: leve o cursor até Burning Wreck, aperte e segure C↑ e aperte Z, Z, Z, Z.

Mudar a Track Orientation: leve o cursor até Track Orientation, aperte e segure Z e aperte C↑, C→, C↓, C←, C↓, C→, C↑, C←.

Auto-Abort: selecione Auto-Abort e aperte C↑, C↑, C↑, C↑.

Supervelocidade: selecione Super Speed, aperte e segure simultaneamente L e R e aperte C↑, C→, C↓, C←, C↓, C→.

Virar o carro de dentro para fora: selecione Inside-Out Car, aperte e segure simultaneamente C↑, C↓, C←, C→, aperte simultaneamente L e R. Pressione Z, aperte simultaneamente L e R novamente, aperte Z.

Acionar e desativar Danos: selecione Damage e aperte simultaneamente L e R, aperte C↓. Aperte simultaneamente L e R e aperte C↓. Aperte simultaneamente L e R e aperte C↓. Por fim, aperte simultaneamente L e R.

Invencibilidade: leve o cursor até Invincible e aperte simultaneamente L e R e aperte C↑. Aperte simultaneamente L e R e aperte C↑. Aperte simultaneamente L e R e aperte C↑.

Acionar e desativar Game Timer: leve o cursor até Game Timer e aperte e segure Z. Pressione e segure C↓, aperte e segure C↑, solte C↑ e C↓ juntos, aperte e segure C↑, aperte e segure C↓.

Deixar o carro invisível: leve o cursor até Invisible Car,

aperte e segure simultaneamente L e R e aperte C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C↑.

Deixar a pista invisível: leve o cursor até Invisible Track, aperte e segure simultaneamente L e R e aperte C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C↑.

Acionar e desativar os freios: selecione Brakes e aperte e segure simultaneamente L, R, C↑, C↓, C←, C→ e aperte Z, Z, Z.

Acionar e desativar Superpneus: leve o cursor até Super Tires, aperte e segure simultaneamente L e R e aperte C↑, C→, C↓, C←, C↑, C→, C↓, C←.

Massas diferentes: selecione Mass, aperte e segure simultaneamente L e R e aperte C↑, C→, C↓, C←, C↓, C→.

Modo Suicide: leve o cursor até Suicide Mode e aperte C↑, C→, C↓, C←, C↓, C→.

Do the Dew: leve o cursor até Do the Dew e aperte simultaneamente os seguintes botões seis vezes: R, L, Z, C↑, C↓, C→, C←.

Acionar e desativar Killer Rats: leve o cursor até Killer Rats, aperte e segure simultaneamente R e L e aperte Z, Z, Z, Z.

Reaparecer no lugar: leve o cursor até Ressurect in Place, aperte e segure Z, aperte e segure C← e C→, solte-os, aperte e segure C→, aperte e segure C←.

Acionar e desativar o Levitation: leve o cursor até Levitation, aperte e segure simultaneamente R, L, Z e aperte C↑ quatro vezes.

Rage Against New York Cabs: leve o cursor até New York Cabs e aperte e segure simultaneamente seis vezes os botões seguintes: C↑, C↓, Z, L, R.

Mudar a Frame Scale: selecione Frame Scale e aperte e segure C↓, aperte e segure C↑, solte os dois juntos, aperte e segure C↑, aperte e segure C↓.

Acionar e desativar Tire Scalling: leve o cursor até Tire Scalling e aperte e segure C←, aperte e segure C→, solte os dois juntos e aperte e segure C→, aperte e segure C←.

Mudar a cor da neblina: leve o cursor até Fog Color e aperte e segure Z, aperte C↓, C↑, C↓, C↑, C↓.

P.STATION

METAL GEAR SOLID

Bandana e Demo Theater Roll A

Não se submeta à tortura de Ocelot e termine o jogo.

Após os créditos, uma tela vai aparecer anunciando seu prêmio: a Bandana que garante munição ilimitada. Salve e comece um new game usando a informação salva. Você vai encontrar a Bandana no seu inventário. Para acessar a Demo Theater Roll A, termine o jogo da mesma maneira que anteriormente. Na tela título, entre na opção Special Menu e você vai encontrar a Demo Theater. Entre nesta opção e você vai encontrar a Roll A, que permite que você assista aos filminhos do cenário A.



Stealth Camouflage e Demo Theater Roll B



Desta vez, deixe o Ocelot torturá-lo e termine o jogo. Após os créditos, na tela com o seu prêmio, você vai ver o Stealth Camouflage. Este item o deixa imperceptível para

todos os personagens do jogo, com exceção dos chefes. Salve o jogo e comece um new game usando a informação e você vai encontrar o Stealth Camouflage no seu inventário. Para acessar o Demo Theater Roll B, termine o jogo da mesma maneira que anteriormente e, na tela título, entre na opção Special Menu. Você vai encontrar uma nova opção, a Demo Theater. Entre nela e você vai ver o Roll B, que permite que você assista aos filminhos do cenário B.

Snake in a Tuxedo e Red Cyborg Ninja

Jogue usando a informação salva de ambos os jogos acima. Não deixe o Ocelot torturá-lo durante o primeiro jogo e deixe no segundo. Não use a Bandana, nem o Stealth Camouflage durante ambos os jogos. Quando terminar o segundo jogo, comece um terceiro usando a informação salva do segundo. Quando o jogo começar, Snake vai estar vestido com um tuxedo, parecido com o de James Bond, e o Cyborg Ninja vai estar vermelho.

NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA

TODOS OS EXTRAS

A seguir, você tem todos os extras de Zelda, em ordem de acordo com a fase em que deve pegá-los.

Lost Woods

Extra link adulto
Fantasmas



Em Lost Woods, siga: direita, esquerda, direita, esquerda, frente, esquerda. Exploda a pedra e entre no buraco. Derrote o monstro.

Mais Deku Nuts



Em Lost Woods, siga: direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda. Dentro do mato, onde há borboletas, há uma buraco. Entre e use a Mask of Truth.

Mais Deku Seeds



Em Lost Woods, siga à direita. Faça 3 seqüências de 100 pontos acertando bem no meio do alvo.

Mais Deku Sticks



Entrando em Lost Woods, siga direita e direita. Detone o monstro e aumente a capacidade de carregar Deku Sticks.

Mais Deku Sticks



Em Lost Woods, siga: direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda. Dentro do mato, onde há borboletas, há um buraco. Entre e use a Skull Mask.

Saria's Song



Depois de achar Zelda vá à Secret Forest Meadow (entre em Lost Woods e siga: direita, esquerda, direita, esquerda, frente, esquerda e direita) e aprenda a Saria's Song.

Hylure Field

Extra link adulto
Fantasmas



Existem 10 fantasmas (big poes) no campo de Hylure. Monte no cavalo e ande até eles aparecerem.

Market

Extra link criança
Mais Deku Seeds

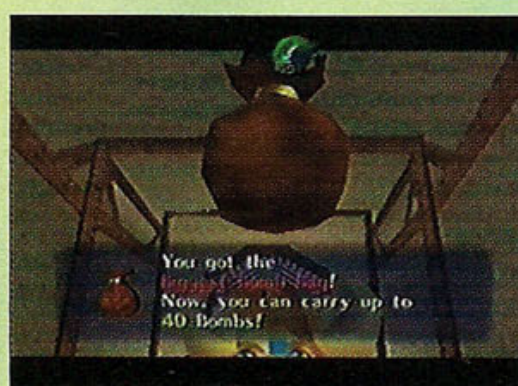


Dinheiro fácil



Venda o conteúdo da garrafa (como peixe) para esse cara. Ele dá 100 rupees pelo peixe.

Mais bombas



Depois de conseguir bombas, vá para o jogo do Bombchu. Um dos prêmios é a sacola de bombas.

Extra link adulto
Garrafa



Capture todos os 10 big poes e ganhe uma garrafa do comprador de fantasmas.

Kakariko Village

Extra link criança
Garrafa



Coloque as 7 galinhas no galinheiro. Algumas aves só podem ser alcançadas ao se planar com a galinha. Tem uma escondida dentro de uma caixa. Quebre-a com o encontrão. Fale com a mulher e ganhe a garrafa.

Pegue a Hylian Shield



Puxando a lápide da cova com flores, chega-se a um lugar com uma Hylian Shield.

Sun's song





No cemitério, em frente à lápide da família Real, toque a Zelda's Lullaby. Dentro do buraco, detone os morcegos para prosseguir. Ignore os zumbis (mas não chegue perto). Leia as inscrições para ter acesso a Sun's Song, que transforma noite em dia e vice-versa, e paralisa zumbis.

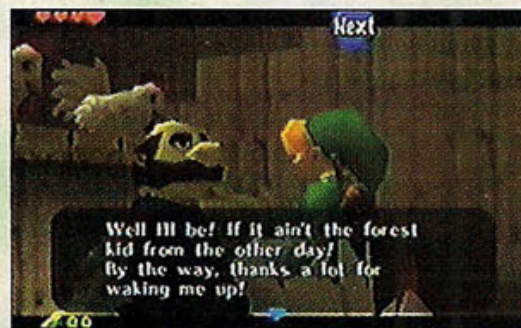
Extra link adulto Mais Flechas



Vença o jogo de tiros para elevar sua capacidade de carregar flechas.

Lon Lon Ranch

Extra link criança Garrafa



Antes de começar o jogo da galinha, jogue todas as outras aves para o espaço entre a mesa e a escada. Quando começar o jogo o negócio vai ficar mais fácil. Vencendo o desafio Talon lhe dará uma garrafa com leite.

Ocarina - epona



Use a Ocarina em Malon e aprenda a Epona's Song. Esta canção serve para chamar Epona depois de consegui-la. Tocando esta música para as vacas elas darão leite. Mas é preciso ter uma garrafa vazia.

Extra link adulto Pegue epona



Fale com Ingo e pague 10 rupees para montar no cavalo. Toque a Epona's Song e monte na égua. Dê um rolê e, ainda montado, fale com Ingo. Vença a corrida duas vezes. Depois, corra, dê um gás com o botão A e pule o portão da fazenda.

Ganhe a vaca



Depois de conseguir Epona, fale com Malon e tente terminar a corrida de obstáculos em menos de 50 segundos. Você vai ganhar uma vaca.

Goron City

Extra link criança

Mais bombas



Use a bomba para parar o cara que fica rolando. Mas pare-o perto da placa. O sujeito dará um item para carregar mais bombas.

Lake Hylia

Extra link adulto



Use a Scarecrow song para chegar à casa de pesca. Pegue um peixe de 20 pounds e ganhe a Golden Scale. Agora Link pode mergulhar até a 8 metros de profundidade.

Firearrow



Depois de terminar a fase Water Temple, venha para este local e atire contra o sol para ganhar a flecha de fogo (Fire Arrow).

Scare Crow SONG



Para aprender a música do espantalho, faça o seguinte: quando criança toque uma música qualquer para os espantalhos. Volte quando for adulto e toque a mesma música. Ela passará a ser a Scarecrow Song. Ela chama o espantalho para certos lugares e pode ser alvo do gancho.

Gerudo's Fortress

Extra link adulto

Gerudo Training Center



Na primeira sala detone todos os inimigos no limite de tempo.

Treino 2



Nesta sala há blocos que aparecem quando a Song of Time for tocada. Use a visão C↑ para direcionar Link com mais precisão.

Treino 3



Fique na base da estátua e acerte os 4 olhos usando a flecha.

Treino 4



Essa pedra você só empurra com a Silver Gauntlet, que se pega em Spirit Temple.

Treino 5



Em cima da porta falsa há uma passagem secreta visível somente com a lente.

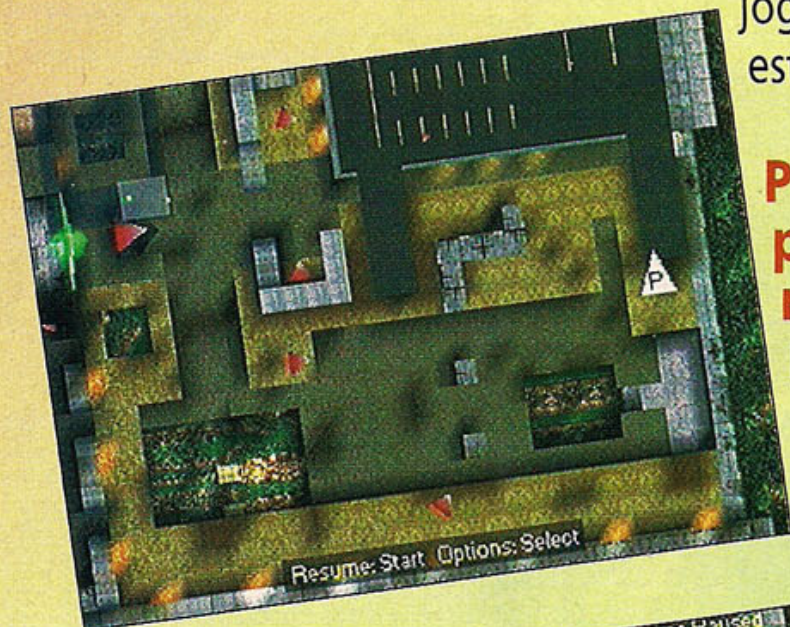
Ice Arrow



Depois de pegar pelo menos 7 chaves no Gerudo Training Center, use-as no labirinto da mesma e pegue a Ice Arrow para congelar os inimigos.

Recarregar escudo

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte □, Select, ○, X. Leve o cursor até Quit, aperte X e, em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X. Despause o jogo e seu escudo vai estar no máximo.



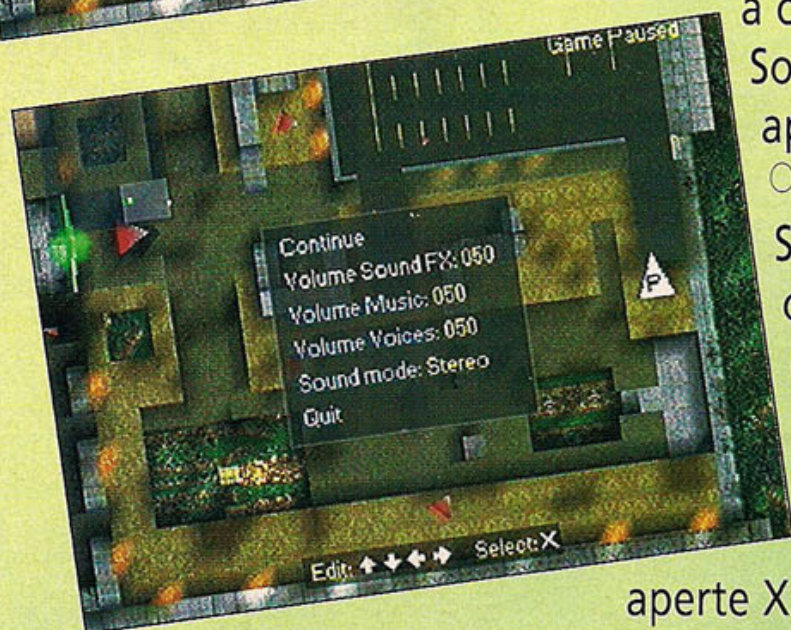
Pular para a próxima missão

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu.

Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte □, ○, □, ○, X, Select, X, Select. Leve o cursor até Quit e aperte X.

Em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X.

Despause e você vai estar na próxima missão.



Mudar a cor para branco e preto

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte □, Select, ○, X, X, ○, Select, □. Leve o cursor até Quit e aperte X e, em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X. Despause e seu veículo vai estar preto e branco.

Recarregar a arma 0

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte □, ○, Select, X, Select, X, ○, □. Leve o cursor até Quit e aperte X e, em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X. Despause o jogo e sua arma do slot 0 vai estar recarregada.

Recarregar a arma 1

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte ○, X,

Select, □, ○, X, Select, □. Leve o cursor até Quit e aperte X. Em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X.

Despause o jogo e sua arma no slot 1 vai estar recarregada.



Recarregar a arma 2

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte □, Select, □, ○, □, Select, X. Leve o cursor até Quit e aperte X. Em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X. Despause o jogo e sua arma no slot 2 vai estar recarregada.

Power-up da arma 0

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte ○, ○, ○, X, X, ○, Select. Leve o cursor até Quit, aperte X e, em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X. Despause o jogo e sua arma no slot 0 vai estar mais poderosa.

Power-up da arma 1

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte □, □, □, ○, X, ○, X. Leve o cursor até Quit, aperte X e, em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X. Despause o jogo e sua arma no slot 1 vai estar mais poderosa.



Power-up da arma 2

Pause o jogo e aperte Select para trazer o menu. Leve o cursor até a opção Volume Sound FX e aperte □, ○, □, □, X, □, ○. Leve o cursor até Quit e aperte X. Em seguida, leve o cursor até Yes e aperte X. Despause o jogo e sua arma no slot 2 vai estar recarregada.



P.STATION STREET FIGHTER ZERO 3

Acionar os modos:

Classical – jogue durante 3 horas.

Mazi – jogue durante 4 horas.

Saikyou – jogue durante 5 horas ou acabe no modo arcade com dificuldade nível 4 ou superior.

opções secretas:

Team Battle – vença o estágio Hong Kong no modo World Tour ou acabe o jogo no modo arcade no nível 8.

Survival – vença o estágio Point 48106 no modo World Tour.

Dramatic Battle – vença o Team Battle com ambos os times.

Final Battle – acabe o jogo no modo arcade com dificuldade nível 8.

Poses completas – jogue por 50 horas e pegue o mesmo personagem no modo versus (por exemplo, com Cody vs Cody, ao provocar o adversário Cody retira suas algemas).



Personagens secretos:

Guile – chegue ao nível 27 de seu personagem no modo World Tour.

Evil Ryu – chegue ao nível 28 de seu personagem no modo World Tour.

Super Akuma (Shin Gouki) – chegue ao nível 31 de seu personagem com as três barras ISM no master para selecioná-lo. Depois vá com o cursor até Akuma (Gouki), segure L1+ L2 e aperte qualquer outro botão.

Lute contra Super Akuma (Shin Gouki) no modo Final Battle:

Escolha qualquer personagem, segure L1+L2 enquanto escolhe a barra de ISM, mantenha-os apertados até Super Akuma (Shi Gouki) aparecer na tela VS.

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3TB

Use Dural

No training mode, aperte Start + A + X ou Y para escolher a criatura de metal líquido e detone com seus golpes.

CHEGOU O QUE FALTAVA!

*Despachamos
para todo o
Brasil!!*



CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

DETONADO NINTENDO 64



Por Marcelo Kamikaze

Para um jogo excelente e enorme como *Zelda*, um Detonado à altura. Nas próximas 12 páginas está descrita a epopéia de Link para salvar o reino de Hyrule e a princesa Zelda do vilão Ganondorf e sua horda de horrendos monstros. Como se não bastasse, a SGP traz um encarte com os segredos mais bem guardados da obra-prima de Shigeru Miyamoto. São corações, aranhas, fadas, músicas, itens, etc. Na seção de Dicas, você tem as partes extras do jogo. Enfim, tudo a que o leitor tem direito. Mas, antes de ver a matéria, tente vencer os desafios por conta própria. Também é recomendável reservar um bom tempo do que resta das férias para terminar o game, senão a tela final só vai aparecer quando sair outro *Zelda*!

THE LEGEND OF ZELDA	
NINTENDO 64	
NINTENDO	
RPG/ação	5
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
1 Jogador	
256 megabits	
Memory Card	



Manhas Gerais



Botão A - muda de função conforme a situação. Serve para pegar coisas, empurrar blocos, abrir portas etc. Serve também para rolar, movimento que destrói caixas e balança árvores



Botão B - dá golpes de espada. Pressione-o 3 vezes seguidas para um combo. Carregando o botão, Link dá um ataque giratório. Combinado com direcional, dá ataques diversos





Borboletas - aproxime-se de uma borboleta com a Deku Stick em mãos e o inseto vira uma fada. Ela enche toda sua energia e magias



Gossip Stones - tocando a Song of Storms ou a Zelda's Lullaby a pedra Gossip libera uma fada. Com a Mask of the Truth, a pedra dá dicas



Navi - onde tem algo estranho a fada indica. Se for no meio do nada, tente tocar alguma música



Pulo - os saltos são automáticos. Se houver pelo menos um espacinho é possível saltar. Caso queira saltar a qualquer hora, aperte Z + ← + A



Itens - os itens podem ser atribuídos aos botões C (menos o C↑). Com R ou Z você passa para as 4 telas do menu: item, mapa, equipamentos e status. O botão B salva seus progressos



Visão em primeira pessoa - use o botão C↑. Também serve para direcionar Link com mais precisão

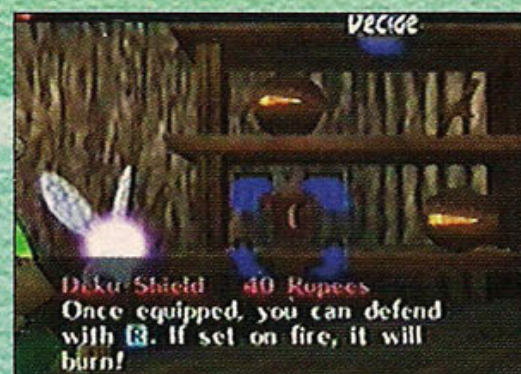


Mira Z - apertando Z a visão será baseada em algum objeto (inimigos, por exemplo). Ótimo para atacar. Se não houver nada por perto a visão será fixa, sempre por trás de Link. No modo de mira Z, o botão A faz mais funções, como o salto lateral (Z + lado + A), mortal para trás (Z + ← + A) e o salto com espadada (com a espada na mão, Z + A)

Kokiri Forest



Entre nesse buraco e pegue a espada Kokiri



Junte 40 rupees e compre a Deku Shield



Assim Milo vai deixá-lo passar. Entre na grande árvore

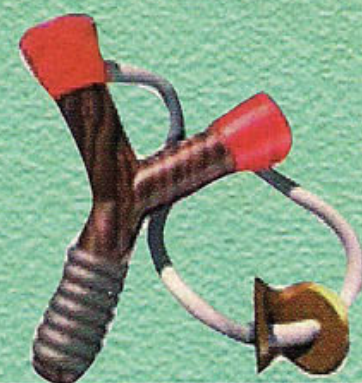
Great Deku Tree



Logo à esquerda, suba a escada e vá seguindo a espiral. No meio do caminho pegue o mapa. No final, entre na porta



Use o escudo (botão R) e rebata o tiro do monstro. Persiga-o e fale com ele



Pegue o estilingue e acerte a escada para fazê-la cair



Volte para onde pegou o mapa e detone as aranhas. Suba para o andar de cima



Acerte as aranhas quando elas mostrarem o lado da barriga



Empunhe a Deku Stick, coloque fogo nele e acenda a tocha para liberar a porta. Pise no switch para levantar as plataformas. Pegue a bússola. Ela mostra, no mapa, a localização dos baús e do chefe



Pule da plataforma mais alta no meio da teia para rasgá-la





Acenda a Deku Stick e ateie fogo na teia. Vá pela parte rasa da água e não apague o fogo



Acerte o símbolo do olho para destrancar a porta



Usando o mergulho, acione o switch. Pegue carona na plataforma e passe para o outro lado



Empurre o bloco e suba nele para prosseguir



Empurre o bloco para servir de ponte. Acenda a Deku Stick e aperte o botão correspondente ao item para atear fogo à teia do chão



Derrote esses inimigos na ordem: centro, direita, esquerda

Chefe: Gohma



Mire com o botão Z no chefe e meta estilingada no olho. Ai acerte espadadas. Quando o chefe fugir para cima, dê outra estilingada para fazê-lo cair



Se não acertar o chefe lá em cima, ele vai botar esses ovos. Quebre-os rápido para não nascerem bichos

Hylure Castle



Vá para Hylure Castle, volte para o Market e venha para o castelo de novo. Fale com Malon e ganhe o ovo. Em uma noite o ovo vai chocar. Suba pelos cipós da parede



Prossiga, mas fique bem longe dos guardas. Suba por esta parede e vá pela água, por trás dos vigias



Use a galinha e acorde Talon



Empilhe as duas caixas. Da posição da foto, empurre a caixa tudo para a direita. A outra deve ficar por cima da primeira. Pule para a abertura



Passe pelas fases sem ser encontrado pelos guardas

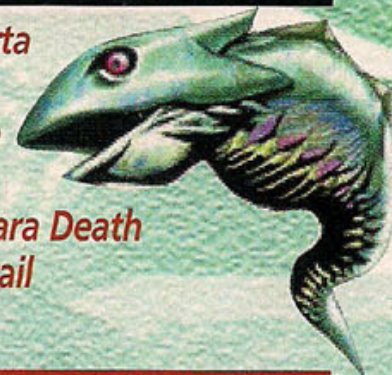


Fale com Zelda (ganhe a carta) e depois com Impa. Aprenda a melodia da Zelda's Lullaby

Kakariko Village



Mostra a carta de Zelda ao guarda e ele vai liberar a passagem para Death Mountain Trail



Goron City



Toque a Zelda's Lullaby para abrir a porta



Para Darunia, a melodia certa é a Saria's Song. Ganhe a Goron's Bracelet, que permite carregar a flor-bomba

Death Mountain Trail



Jogue a flor-bomba para detonar a entrada da Dodongo's Cavern

Dodongo's Cavern



Siga para o setor leste. Coloque a estátua sobre o switch e passe pela porta



Manha para enfrentar os lagartos: defenda seus golpes e contra-ataque com um salto com espada



Acerte o rabo desse bicho. Mas saia rápido para não tomar uma rabada de volta



Atrás da sala da escada com bombas em volta você encontra uma bússola



Coloque a flor-bomba no meio da escada. A reação em cadeia fará abaixar a escada



Aqui, arremesse a flor-bomba de modo que ela enrosque na escada e, assim, exploda o paredão de pedra



O estilingue faz fechar o simbolo do olho. O fogo vai sumir, mas é por pouco tempo



Depois de pegar as bombas, jogue-as nos dois olhos do Dodongo gigante no meio do hall central. Entre pela boca



Esse bloco fica no buraco central da fase, onde há um switch. Na sala que se abrir, exploda o chão

Chefe: King Dodongo



Quando o bichão sugar ar para soltar o fogo, jogue uma bomba na boca. Ela vai explodir na sua barriga. É a hora de detonar

Zora's River



Diante da cachoeira, toque a Zelda's Lullaby para entrar em Zora's Domain

Zora's Domain



Da sala do rei, siga para a esquerda e vença o jogo de pegar dinheiro. Tendo êxito, torne a falar com o cara que fez o desafio e receba a Silver Scale, que permite mergulhos de até 6 metros de profundidade

Lake Hylia



Mergulhe até o atalho e chegue em Lake Hylia. Na lagoa, mergulhe para pegar a garrafa com uma carta

Zora's Domain



Mostre a carta para o rei e ele permitirá que você vá a Zora's Fountain. Mas antes pegue um peixe (prenda-o na garrafa)

Zora's Fountain



Solte o peixe na frente de Lord Jabu Jabu e você será sugado

Lord Jabu Jabu



Acerte o tiro de estilingue nas amídalas para poder prosseguir



Na segunda sala estará Ruto. Ela vai fugir. Persiga-a (caia no mesmo buraco que ela)



Você terá de carregar Ruto. Nesta parte, jogue-a para o outro lado, acione o switch e nade para o lado oposto



Carregando Ruto, pise nesse switch e entre na sala onde o switch destravou para...



...encontrar o bumerangue (Boomerang). Esse projétil paralisa os inimigos (alguns ele até mata, como as anêmonas)



Deixe Ruto sobre o switch e...



...detone o tentáculo. Use a mira Z e fique circundando e atirando o bumerangue. Assim a passagem que o tentáculo vermelho estava obstruindo será liberada

Continua



Jogue Ruto para cima da plataforma e ela irá pegar a pedra. A plataforma vai subir e um subchefe cruzará o seu caminho



Acerte o bumerangue para paralisar Octorok. Faça isso até ele virar as costas. Aí aplique uma espadada caprichada



Essas "geléias" ficam duras se o bumerangue acertá-las. Faça isso e prossiga. Faça descer a plataforma e...



...pegue a caixa. Coloque-a no switch e vá em frente



Este switch pode ser acionado com o bumerangue. Faça isso e vá para a sala do chefe

Chefe: Barinade



Acerte o bumerangue no corpo até que as anêmonas se desprendam. Ainda com o bumerangue, derrote-as



Acerte o corpo (com o bumerangue) de novo. Ela vai ficar paralisada. Agora já dá pra detonar com golpes de espada

Temple of Time



Siga para o castelo de Hylure e Zelda sairá fugindo a cavalo. Mas ela joga a Ocarina of Time na água. Pegue-a e aprenda o Song of Time



Com as três pedras espirituais, toque a Song of Time na Temple of Time, que dá acesso à Market. Atravesse a porta do tempo e retire a Master Sword

Kakariko Village



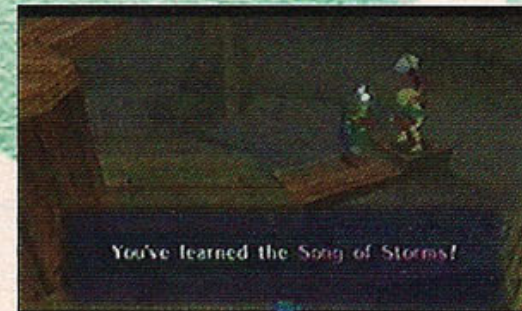
Tornando-se adulto, venha para o cemitério e puxe a lápide da cova de Dampé (fica ao lado da planta mágica). Entre no buraco



Se acompanhar o espírito de Dampé, você receberá o Hookshot que permite engancher em certos lugares (geralmente estruturas de madeira) e ir a locais distantes



Vá em frente e toque a Song of Time para remover o bloco. Você vai dar no moinho



Fale com esse sujeito e ele lhe ensinará a Song of Storms. A música abre buracos no chão como, por exemplo, no círculo de pedras em Zora's River



Lost Woods



Toque a Saria's Song para o garoto Kokiri deixá-lo passar



Use a Hookshot para derrotar esses gigantes. Faça isso com ele de costas para você



Contra o último gigante, o negócio é usar a Bombchu. Mais adiante Sheik lhe ensinará a música Minuet of Forest. Ela faz você teletransportar-se para este local quando precisar



Mire com o gancho na árvore para poder entrar no templo



Na entrada, suba na árvore (usando o gancho) e pegue a chave. Ela abre portas trancadas



Remova o bloco azul tocando a Song of Time. Toque-a de novo para o bloco reaparecer



Você pode usar o gancho nesses símbolos. Use o da foto para chegar ao switch que faz abaixar a água do poço e pegue o mapa



Contra os esqueletos, defenda o seu golpe e depois ataque. Eventualmente, consegue-se acertar as costas deles



Leve o bloco para onde as setas no chão indicam. Depois suba no bloco e passe ao andar de cima



Nesta sala, detone as duas caveiras. Se derrotar só uma, ela ressuscita com o tempo. Detone a outra antes disso



Depois da escada existe um baú com o arco. Use esta arma para acertar os fantasmas que estão dentro do quadro. Faça isso de longe para não espantar a assombração



Detonando os quadros o fantasma de verdade aparece. Use a flecha para derrotá-lo. Aproxime-se quando ele sumir e desvie rápido de seu ataque



Acerte a flecha nesse símbolo para alterar o estado do corredor (estados normal ou distorcido). Você conseguirá itens diferentes dependendo de como está o corredor



Nas salas em que vêm essas mãos (Navi dá um alerta), não fique parado. Se a mão pegá-lo, você volta ao início da fase



Para acionar o olho congelado você terá de atirar a flecha passando pelo fogo. Assim o gelo derrete



Ande com muito cuidado nessa sala. Olhe bem onde estão os buracos para poder prosseguir



Aqui deve-se montar o quebra-cabeças no tempo determinado



Derrotando três fantasmas o quarto aparece no hall central. Use a flecha e vá detonando: uma hora você acerta o fantasma verdadeiro. Entre no elevador central

Forest Temple



Empurre a engrenagem até ter acesso à sala do switch. Ative-o e gire de novo a engrenagem para ir à sala do chefe



Chefe: Phantom Ganon



Veja por onde o fantasma vai sair e acerte a flecha quando o portal roxo aparecer



Espere pela magia e devolva-a com uma espadada. Continue o pingue-pongue até acertá-lo. Corra até ele e encha-o de golpes de espada

Temple of Time



Encontre Sheik e aprenda a Prelude of Light. A música faz com que Link possa teletransportar-se para esse templo. Se colocar a espada no local original, Link se tornará criança outra vez

Goron City

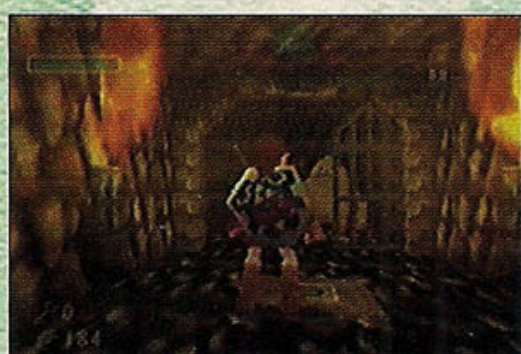


Faça esse cara parar colocando uma bomba em seu caminho. Ele lhe dará a Goron Tunic. Vá à sala de Darunia e puxe a estátua para liberar a passagem para a Death Mountain Crater e chegar em Fire Temple

Continua



Fire Temple



Os habitantes de Goron estão aprisionados. Salve-os todos



Os blocos azuis podem ser removidos ou recolocados com a Song of Time



Contra essas amebas, paralise-as com o gancho e mande porrada. Não chegue muito perto para não ser engolido



Lá de cima (use a grade para subir) derrube o bloco sobre o local de onde sai fogo. Pule para o bloco e vá para o piso superior



Nessa sala, após empurrar o bloco e chegar à parte mais alta, use o Hookshot, vá rápido até onde estava o fogo e suba a grade



Enfrente o labirinto e venha na parte de cima. Exploda o teto com a bomba



Nessa parte, pise no switch para abaixar o fogo e passe rápido antes que ele volte



Use a bomba para detonar a porta falsa



Use o gancho no subchefe para apagar seu fogo. Distribua espadadas



Aqui, pise no switch e saia correndo pela escada para alcançar o baú com a Megaton Hammer (martelo)



Use o martelo no bloco para seguir em frente



O martelo também remove os tótems. Há um desses no início da fase



Aqui o martelo também entra em ação. Ative a escada com ele. Pegue a caixa e deixe-o sobre o switch para liberar a porta



O martelo também serve para acionar switches enferrujados...

...Use o item para fazer descer o pilar no centro da sala da foto anterior



Aqui use a música Song of Time para fazer sumir o bloco. O switch está enferrujado. Acione-o e liberte mais um habitante de Goron

Chefe: Volvagia



Quando a salamandra aparecer, dê-lhe uma boa marretada e distribua espadadas. Fuja quando ele soltar fogos ou se fizer chover pedras

Zora's Domain



Compre ou capture o fogo azul (em Ice Cavern) e derreta o gelo vermelho. Receba do rei a Zora's Tunic, que permite ficar por tempo indeterminado dentro d'água

Ice Cavern



Use a garrafa vazia e capture a chama azul que derrete o gelo vermelho



Nessa sala use a Song of Time para ter acesso ao fogo. Ou volte algumas salas para pegá-la em outro lugar



Depois de pegar todos cristais, mova o bloco conforme a seta para prosseguir. Derrote o lobo branco e pegue a Iron Boots (bota de ferro)

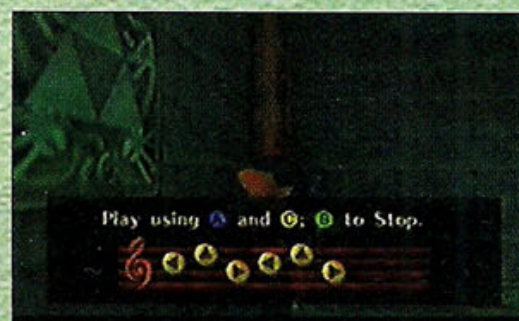
Water Temple



Use a bota de ferro e o gancho para acertar o pino que fica na entrada do templo



Vá ao setor leste no 3º andar. Empurre o bloco até ouvir um sinal e volte



Use a Iron Boots e afunde até o terreno. Siga para leste e ache Ruto. Ponha as botas normais e emerja. Lá você encontra o símbolo da família Real. Use a Zelda's Lullaby para fazer descer o nível da água



Para sair daqui, use o gancho



Acione o switch com a bomba para dar tempo de correr e chegar ao baú. Essa técnica é útil em vários pontos



Se não tiver a Din's Fire, use a flecha para acender as tochas. Faça o projétil passar pelo fogo



Para detonar essas conchas, acerte um golpe quando estiverem abertas



Ative o switch com gancho e vá rápido para o portão antes que feche. Cuidado com as conchas



Na torre central há outro símbolo que faz subir o nível da água para o andar 2. Na mesma torre afunde para pegar a chave



No setor leste, detone a parede com a bomba e pegue outra chave



Aqui você deve usar o gancho para subir para as plataformas superiores



O switch central faz subir ou descer o nível da água da sala. As estátuas acompanham esse nível. Faça-as subir e descer conforme precisar. Na última parte deve-se ativar o switch de cima da estátua



Use a Din's Fire para paralisar Dark Link e detoná-lo com maior facilidade. Siga em frente e pegue o Longshot, uma Hookshot mais longa



Com a Longshot é possível ter acesso a áreas como essa e a do chefe



Aqui, detone as paredes com a bomba e leve o blocão para cima do switch



Acerte a flecha no olho e use o gancho rápido. Lá dentro do corredor empurre o bloco para pegar mais uma chave



Na subida antes da sala do chefe, vá pelas laterais para desviar melhor dos espinhos

Chefe: Morpha



Muito fácil. Fique longe usando o botão Z e lance o gancho para retirar o núcleo do chefão. Ai desça a porrada

Continua



Kakariko Village



Aqui você encontrará a vila em chamas. Ache Sheik e aprenda a Nocturne of Shadow. Volte a ser criança, vá ao moinho, toque a Song of Storms e baixe a água do poço. Vá ao poço

The Well



Essa parede da frente é falsa. Há várias dessas armadilhas nesse lugar



Pegue todos cristais para abrir a porta. Lá em cima há uma sala com uma parede falsa



Toque a Zelda's Lullaby para fazer a água parar. Assim você pode ir para vários locais como a poça logo na entrada da fase



Seja pego pelas mãos, livre-se delas e espere a aproximação do chefe. Quando ele baixar a cabeça, meta porrada



Com a Lens of the Truth (lente) você poderá ver paredes falsas e baús escondidos



Com a Lens of the Truth você acha a entrada para a área central, onde há portas e baús

Shadow Temple



Toque a Nocturne of Shadow para chegar ao templo. Acenda todas as tochas para abrir a porta. Com a Din's Fire fica bem mais fácil



Use a Lens of the Truth para distinguir as paredes falsas. Pegue o mapa e a Hover Boots (a bota flutuante que está na sala deste chefe)



Use a Lens of Truth para ver qual caveira é a real. Direcione a estátua para essa caveira



Use a Hover Boots para chegar à porta. Essa bota permite flutuar por um certo tempo



Há duas passagens secretas aqui. A da direita tem uma chave e a da esquerda uma bússola. Depois exploda a parede da foto



Algumas salas escondem lâminas giratórias que só podem ser vistas com a lente



Na área com plataformas e guilhotinas há muita coisa escondida. Use a Lens of Truth. À oeste do mapa há uma sala com chave; ao norte você prossegue



Nessa sala ache o bloco usando a lente perto da entrada. Empurre-o para o outro lado, suba nele e pegue os baús



As caveiras podem ser destruídas colocando-se uma bomba na abertura da cabeça



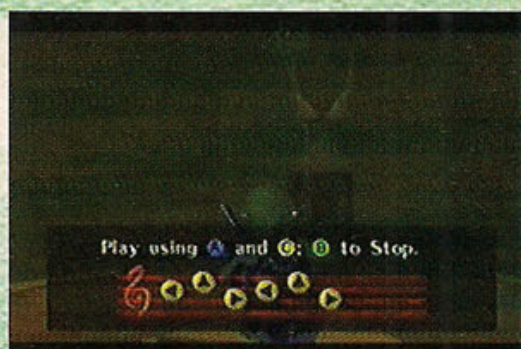
Na sala onde é preciso coletar os cristais, use a lente para achar o local de uso do gancho



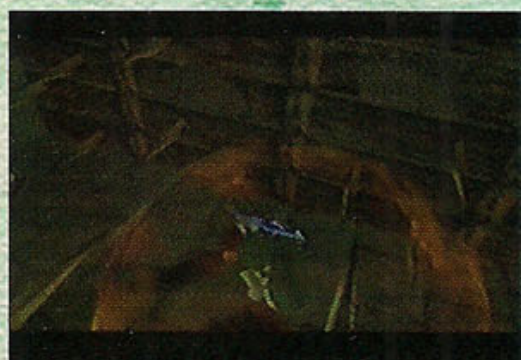
Usando a bota de ferro você não será levado pelo vento



Use a bota flutuante para alcançar esta passagem secreta com a ajuda do vento



Para fazer o navio mover-se, toque a Zelda's Lullaby. Na viagem vão aparecer alguns esqueletos. Detone-os



Na sala da Boss Key, use a Din's Fire para queimar os espinhos

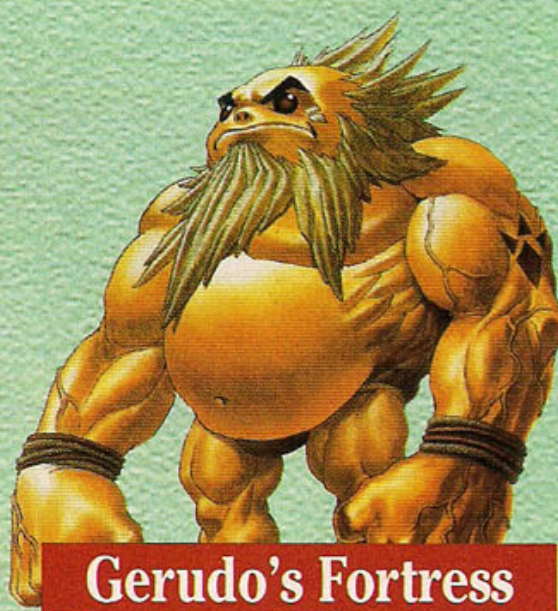


Derrube a estrutura de pedra acertando uma flecha de fogo nas bombas na base da estrutura. Ou toque a Scarecrow Song perto do local que a fada indicar

Chefe: Bongo Bongo



Equipe-se com a lente para o corpo do chefe. Acerte as duas mãos e depois o olho para paralisá-lo. Chegue perto e acerte-o sem dó



Gerudo's Fortress



Entre nas casas sem ser notado pelas vigias. Fale com o prisioneiro e enfrente a guarda. Mire com o Z, chegue perto e dê cutucões (↑ + B). Depois de derrotá-la, pegue a chave e salve o prisioneiro. São 4 no total. Caso seja preso, use o gancho para sair da prisão



Um dos prisioneiros mais escondidos está aqui. Venha por cima



Depois de salvar os 4 prisioneiros Link terá passe livre por Gerudo's Fortress



Fale com a vigia no alto do portão que leva ao deserto. Ela vai abrir a porta

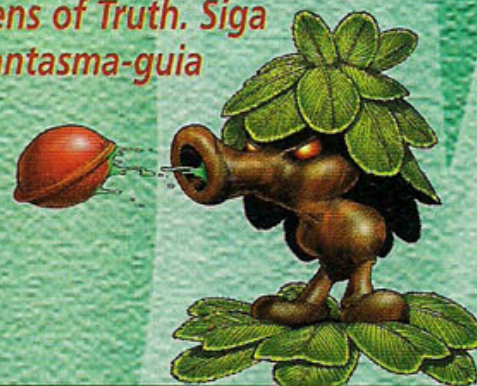
Haunted Wasteland



Mire o gancho na caixa e siga em frente. Siga as bandeiras para não se perder no deserto. Use a bota flutuante para chegar ao vendedor no tapete voador. Ele vende, entre outras coisas, Bombchus



Chegando nessa estrutura use a Lens of Truth. Siga o fantasma-guia



Spirit Temple

Requiem of Spirit



Entre no templo e saia. Sheik estará esperando. Aprenda a Requiem of Spirit, que permite teletransportar-se ao deserto



Volte a ser criança, toque a Requiem of Spirit e venha para o templo. Lá fale com Nabooru e escolha a última opção. Siga pela passagem



Usando o bumerangue, mire para o lado esquerdo do switch. O projétil vai fazer a curva e acertar o switch



Use a Din's Fire para torrar o bicho. Se não a tiver, pise no switch e guie o inimigo para cima do fogo



Use o Bombchu para abrir um buraco na parede e cobrir de luz o símbolo do sol. A porta será destravada



No hall da estátua, faça-a cair sobre o switch para liberar a porta. Acenda todas as tochas e revele um baú com o mapa



Desloque o bloco com o sol para que ele receba luz. Também acenda todas as tochas para fazer aparecer a chave

Continua



Fique embaixo da iluminação, acione o escudo Mirror Shield e direcione a luz para o sol



Usando a Longshot essa parte fica bem mais fácil e rápida



Atire a flecha no olho, use a Longshot no gancho do teto e venha para cima. Pise no switch para abrir o baú com a Boss Key



Direcione os espelhos para que o raio de luz chegue ao espelho gigante. Fazendo isso...



...reflita a luz para o sol para fazer descer a plataforma



Acerte a luz na cara da estátua para revelar a entrada para a sala do chefe. Use a Longshot para chegar até lá



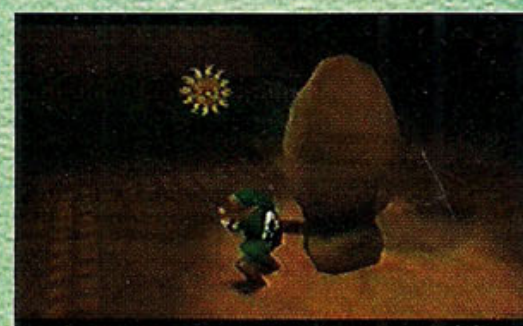
Contra o cavaleiro de armadura, chegue perto e dê um salto para trás para fugir da machadada. Quando ele terminar o golpe, use o salto com espadada para detoná-lo. Repita. Siga e pegue a Silver Gauntlet, que permite mover grandes pedras (as cinzas)



Torne a ser adulto e volte ao templo. A Silver Gauntlet permite remover o bloco cinza



Toque a Zelda's Lullaby e faça o baú aparecer. Mire o gancho para ele e pegue o seu conteúdo: uma bússola



Empurre o espelho para fazer a luz chegar ao sol



Toque a Zelda's Lullaby para o baú com a chave aparecer. A Longshot atinge o baú no canto superior esquerdo do mapa



Sem a Din's Fire, acenda o fogo e queime o inimigo. Os 3 locais onde você deve ficar para isso acontecer são: perto das duas portas e nesta plataforma que aparece com Song of Time



Paralise a estátua sobre o switch com a Longshot para passar por essa porta. Ai você encara o gigante de armadura



Pegue a Mirror Shield e volte à sala com um símbolo de sol

Chefe Twinrova



Mire com o Z na bruxa que vai soltar a magia e reflita-a na outra bruxa. Repita a operação



Após as bruxas se juntarem, defenda 3 vezes seguidas magias da mesma espécie (fogo ou gelo). Se a magia que vier for diferente da que você está sugando, fuja. Absorva os 3 tiros, devolva-a e meta porrada

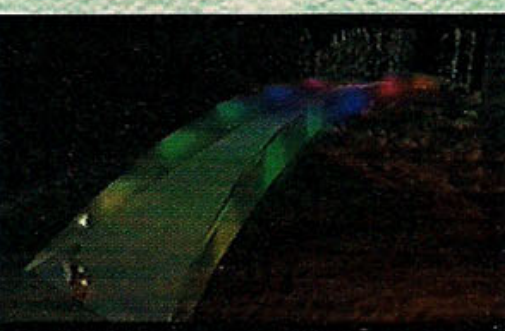
Temple of Time



Volte ao Templo do Tempo e fale com Zelda. Ganhe a flecha com a magia da luz (Light Arrow)



Ganondorf's Castle



Tendo todos os medalhões, uma ponte se formará



Use a flecha do fogo para acender todas as tochas



Forest Door



Misture bem a Iron Boots e a Hover Boots. Com a ajuda do vento chega-se às plataformas mais distantes



Detone essa estrutura com a Light Arrow

Water Door



Olhando para a foto, use o bloco da esquerda para tapar o buraco. Depois mova o outro bloco como indica a seta

Shadow Door



Acenda a tocha à direita com a flecha de fogo e passe pelo local usando as plataformas temporárias



Acenda a tocha de novo e vá para o switch. Abra o baú e pegue a Gold Gauntlet, que permite levantar pedras grandes



Use a Lens of Truth para ver o caminho e ir para a sala final

Fire Door



Levante o bloco com a Gold Gauntlet e faça uma plataforma



Não fique na plataforma central por muito tempo. Vá para uma plataforma fixa por perto, espere a central levantar-se e use o gancho rapidamente

Spirit Door



Na área de coleta de pedras, use um gancho no teto para pegar a pedra que está em cima



Use um Bombchu para acionar o switch mais distante



Use a flecha de fogo para fazer entrar luz nessa sala

Light Door



Na primeira sala detone todos os inimigos. Na segunda, toque a Zelda's Lullaby. Na terceira há um local para fincar o gancho no teto. Olhe com a Lens of Truth



Ao chegar à última sala, use a Lens of Truth para prosseguir



Depois de destravar tudo vá à sala central. Lá tem vários desafios. Quando encontrar os cavaleiros de armadura, enfrente só um de cada vez

Chefe: Ganondorf



Fique nos arredores e espere pela esfera de magia. Rebata-a dando uma espadada. Continue com o pingue-pongue até acertar o chefe. Aí, acerte a Light Arrow, pule para a plataforma central (se não der use o gancho no chefe), mire com o botão Z e distribua espadadas



Siga Zelda até sair do castelo. Seja rápido quando os inimigos aparecerem

Chefe: Ganon



Acerte uma Light Arrow na cabeça e mande golpes na ponta do rabo (com a espada Biggoron ou martelo). Repita



Uma hora você poderá pegar a Master Sword. Fale com Zelda e pegue-a



Repita o processo: Light Arrow na cabeça do chefe e...



...espadada (usando a Master Sword) no rabo de Ganon.



Depois de a princesa Zelda prender o chefe, mande o golpe de misericórdia na cabeça

Final



Depois de tudo isso, Link merece um pouco de romance...

fim

FLASHBACK



Por Lord Mathias

O final dos anos 80 marcou o auge do Nintendinho. Em 87, contudo, surgia um console mais potente, com dois processadores de 8 bits, o PC Engine ou TurboGrafx

R-Type Delta foi lançado para P.Station para comemorar os 10 anos de uma série que tem muita história para contar. O primeiro jogo foi lançado em 87 e revolucionou os arcades com seus gráficos, som e, principalmente, sua dificuldade. A Sega, espertinha,

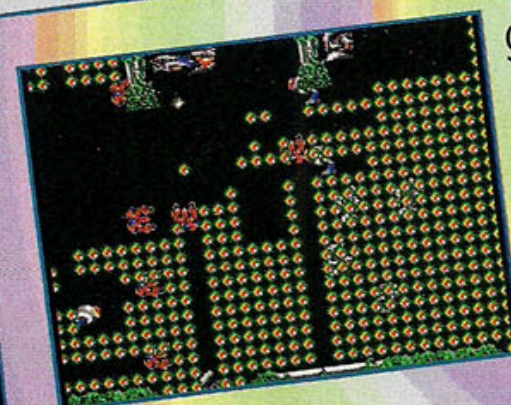
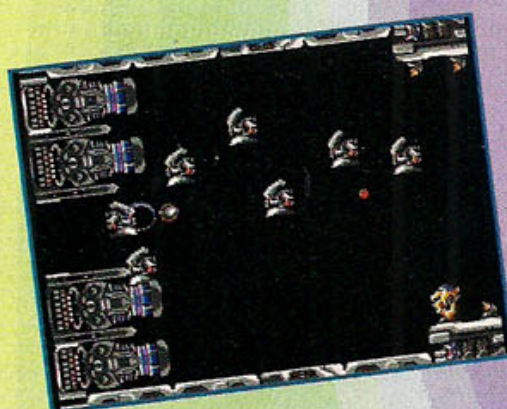


DICA:

contra o chefe da primeira fase, atire o Force Device quando a boca verde em sua barriga abrir. No chefe da segunda fase, encoste sua nave no olho do cara com a Force Device. Isso evita que você seja atingido



MASTER R-TYPE I



DICA: para entrar no estágio secreto durante a quarta fase, encoste levemente a traseira da nave na barra



reprogramou **R-type** para o seu novo console caseiro, o Master System. O jogo tornou-se um dos principais hits do console. Em 89, **R-type II** foi lançado com resolução maior e com som e efeitos melhorados para arcade. Já no início dos anos 90, **R-type III** ganhou versão exclusiva para o SNes. Nela, o desenho da tradicional nave R-9 foi mudado e foram acrescentadas duas novas Force Device com características diferentes e uma grande variedade de raios. Além disso, o tiro básico acumulado também foi alterado.

fim

ARCADE R-TYPE II



DICA: ao acumular o tiro até a barra ficar vermelha, não enrole e dispare logo para ela não voltar a ficar azul. No primeiro chefe, espere as portas fecharem, acumule o tiro conte até três e solte-o na barriga dele



SNES R-TYPE III



DICA: apertando o botão R, você seleciona o tipo de tiro acumulado. O tiro Hyper é muito forte, mas deixa sua nave em Over Heat; o tipo Beam é um tiro rápido e grande

TILT'S GAME LOCADORA

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

TILT'S 5 Pça. da Liberdade, 75
loja 28 - 1º andar
Tel. (011) 239 0099 Ramal 128

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

VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS

32 X

Saturn • 3DO

Master System

P.Station • Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive

Game Boy • Super Nes • PC Engine • Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar



**NIKA'S
GAMES**

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

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



Vendas, Locação e
Assistência Técnica
para todo Brasil

Av. Nossa Senhora do Sabará, 508 - Sala 6
CEP - 04686-000 - Tel/fax: (011) 523-3456/548-7725

NINTENDO 64

O MUNDO DOS GAMES

FINANÇAS VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

Nintendo **GAME OVER** SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

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

Game's

* Compra * Venda * Troca * Ass. Técnica

Tudo em até 7 vezes

V. Mariana - (011) 572-7868
Ipiranga - (011) 6914-6640

Para anunciar na

**SUPER
GAMEPOWER**

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

**Aí é só
DETONAR!!**

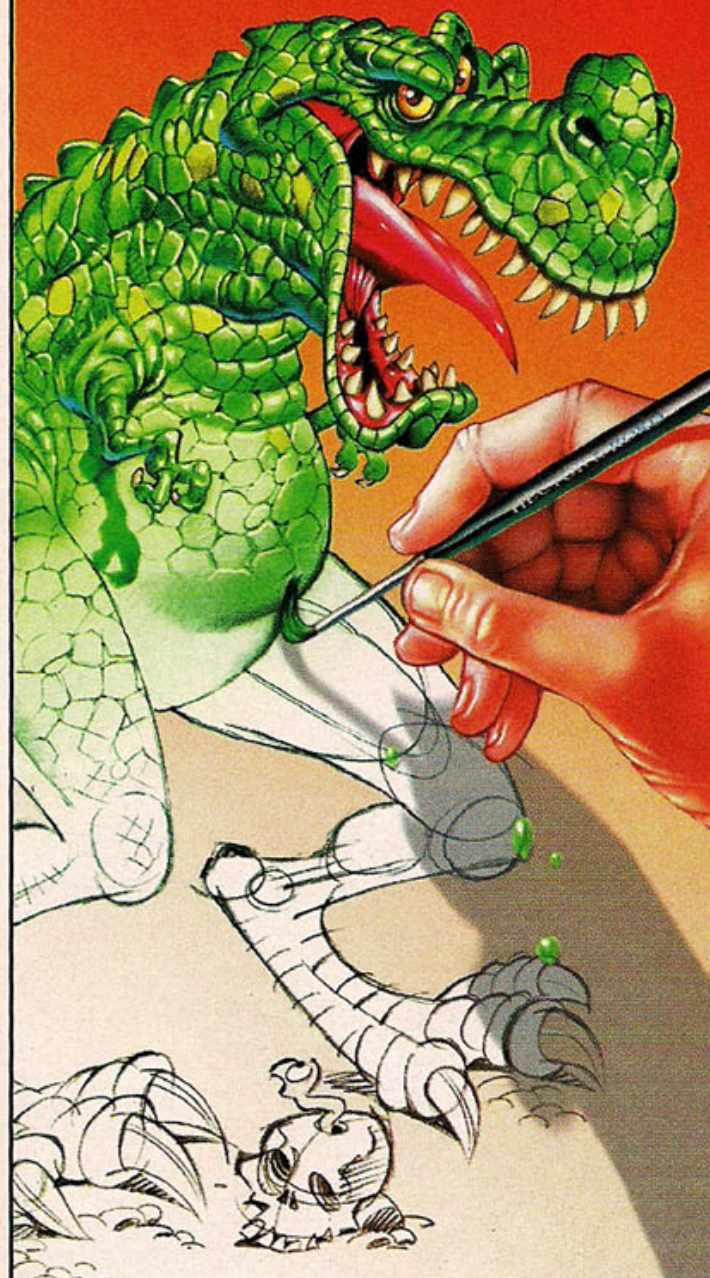
**CRZY
GAMES**

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - NEO GEO CD
3 DO - SUPER NES - MEGA DRIVE - PC CD Rom - Master

Vendas, locações, Assis. Técnica,
Acessórios e Card's Magic

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

**APRENDA
COM AS
FERAS!!**



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

**MATRÍCULAS ABERTAS
VAGAS LIMITADAS**

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO
ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail: hector@wnet.brworld.com.br

SUPER GAMEPOWER



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**VAI REZANDO AÍ PRA SOBRAR UMA
EDIÇÃO PRA VOCÊ, MANO!**

**MARVEL VS. STREET FIGHTER
PARA P.STATION**

**NÃO PERCA!
NA SGP DE MARÇO**



NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a
Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

EDIÇÃO 58



Virtua Fighter 3 tb, Pen-Pen, Godzilla Generations (Dreamcast), Zelda, Turok 2, Star Wars Rogue Squadron, Tetris 64 (Nintendo 64), Tomb Raider III, Darkstalkers 3, Crash Bandicoot 3, A Bug's Life, Fifa 99 (P.Station), Strikers 1945 II, Cotton Bumerangue (Saturn), Fifa 99, Dune 2000 (PC)

EDIÇÃO 57



Body Harvest, Rush 2, WipeOut 64, Extreme G2 (Nintendo 64), Shining Force III, Steam Hearts, Marvel vs. Street (Saturn), Spyro The Dragon, Beat Mania, Duke Nukem Time to Kill, Oddworld Abe's Exoddus (P.Station), Shining Force I (Mega), Israeli Air Force, War Games, Commandos (PC)

EDIÇÃO 56



Buck Bumble, GT 64, Choro Q 64 (Nintendo 64), Guardian Force (Saturn), Metal Gear Solid, Spyro the Dragon, Nascar '99, Colony Wars Vengeance (P.Station), Samurai Spirits 2 (Arcade), Metal Gear (Nes), Metal Gear 2: Solid Snake (Mx), Arquivo X, Need for Speed 3, Motocross Madness (PC)

EDIÇÃO 55



Gex 64, Nascar '99, Mission Impossible (Nintendo 64), Code R, Shining Force (Saturn), Rival Schools, Brave Fencer Musashiden, Silhouette Mirage, Future Cop (P.Station), Soul Calibur (arcade), Duke Nukem 3D, Phantasy Star III (Mega), Actraiser (SNes), Dark Earth, Mortal Kombat 4 (PC)

EDIÇÃO 54



Banjo-Kazooie, F-Zero X (Nintendo 64), Dracula X, GT 24 (Saturn), Sol Divide (32 bits), CC Red Alert Retaliation, Japan Gran Touring Car, Real Bout Dominated Mind, Rockman Adventure (P.Station), Street Fighter Zero 3, The King of Fighters '98 (arcade), Fatal Fury (16 bits), Interstate '76 Nitroriders (PC)

EDIÇÃO 53



Mission Impossible, Quest 64, World Cup France '98, WWF Warzone (Nintendo 64), Pocket Fighter, World Cup France '98 Road to Win (Saturn), Breath of Fire III, WWF Warzone, Pocket Fighter, Road Rash 3D, King 97, W. Eleven WC France '98 (P.Station), Battletoads (SNes e Mega), Unreal, Mith (PC)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

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

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretora-Superintendente:

Vera Helena M. Gomes

Diretores: Francesco Civita,
Plácido Nicoletto

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 5 - Nº 59 - FEVEREIRO DE 1999

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e
Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio
Nobre, André Oka (jogos), Maximilian
Winter (texto)

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS

Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE

Executivos de contas: Camilla
Dell'Arciprete, Jorge de Oliveira,
Fernando Porrino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: **IDG**
INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefex (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefex (061) 242-9590, Brasília, DF.

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) - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, 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 Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S.Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

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: Relevo Araujo, Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER. VAI COMPRAR ESTA BRIGA OU VAI AMARELAR?

• playstation •

Novo! Agora com
controle dual shock

2x R\$
149,50
ou 7x R\$ 51,49

OFERTA ESPECIAL: PLAYSTATION + 1 GAME =
1 CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*



AÇÃO

Metal Gear Solid
Spyro The Dragon
Superman
Tomb Raider 3
Twisted Metal 3
2x R\$ 44,95 CADA

AVENTURA

Akuji the Heartless (Eidos)
Crash Bandicoot 3
Beavis & Butthead in Hollywood
Mega Man Legends
Quake 2

ESPORTE

FIFA Soccer 99
Formula 1 98
Gran Turismo
International SS Soccer 98

NBA Shootout 99

Knockout Kings (Boxe)

Xtreme Games 3

LUTA

Darkstalkers 3
Destrega
Kensei - Sacred Fist
WCW/NWO Thunder
Mortal Kombat 4
Tekken 3
Marvel SH vs. Street Fighter

RPG

Brave Fencer Musashi
Final Fantasy 7
Legacy of Kain: Soul Reaver
Lunar: Silver Star Story
Parasite Eve
Xenogears

Acessórios Nintendo exclusivos

Pokémon Pikachu R\$ 44,90
Game Booster (Rocket) R\$ 94,90
jogue Game Boy no seu N64
Porta Console N64 R\$ 45,00
carregue junto: controles, cabos e 6 jogos
Game Boy Camera R\$ 99,90
Game Boy Printer R\$ 99,90
Game Shark R\$ 89,90
Porta Cartuchos N64 R\$ 40,00
Volante Mad Catz R\$ 119,90



Acessórios 32 bits

Controle Analógico (PSX/SAT) R\$ 69,90
Controle Arcade (PSX/SAT) R\$ 79,90
DEX Drive (PSX/N64) R\$ 89,90
Game Shark (PSX/SAT) R\$ 89,90
Mega Memory Card (PSX) R\$ 69,90
Volante Mad Catz (PSX/SAT) R\$ 119,90

• dreamcast • j a p o n ê s

Por que esperar mais 9 meses se você pode
comprar já? Peça o Dreamcast Japonês e detone
o primeiro console de 128 bits do mundo!

2x R\$
399,50
ou 10x R\$ 102,97

PROMOÇÃO: desconto de R\$ 30,00 na compra
do DREAMCAST com Virtua, Sonic ou Godzilla.

AVENTURA

Sonic Adventure
Blue Stinger

CORRIDA

Sega Rally Championship 2
Monaco Grand Prix Racing

ESPORTE

Pen Pen Tri-Ice-Lon
J-League Pro Soccer

2x R\$

64,95
CADA

AÇÃO

Godzilla Generations

LUTA

Virtua Fighter 3tb

ACESSÓRIOS

DREAMCAST

2x R\$ 44,95 CADA

Controller Extra

Cartão de Memória VMS



BRINDE: COMPRAS ACIMA DE
R\$150,00 GANHAM EXCLUSIVO
CHAVEIRO COM TETRIS.

Neo geo pocket
COM king of fighters
2x 119,90



• saturn •

Japonês

Americano

AÇÃO - 2x R\$ 47,95

Castlevania: Dracula X
Deep Fear

LUTA - 2x R\$ 59,95

King of Fighters Collection

Real Bout FF Collection

Marvel vs. Street Fighter

Vampire Savior

Samurai Shodown Collection

X-Men vs. Street Fighter

Jogos de luta incluem

cartão de memória

Conversor para console

americano: R\$ 20,00 (c/ jogo)

AÇÃO

House of the Dead
Mega Man X4

AVENTURA

Enemy Zero

Sonic Jam

Sonic R

RPG

Magic Knight Rayearth

Panzer Dragoon Saga

Shining Force 3

Conversor japonês c/ 4 Mb

de memória: R\$74,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com

VALE UMA
Jogada
PRÊMIO
Ao recarregar seu Sports Card.*

OS ÚLTIMOS SERÃO...

RETRO AVENGERS

RETRO AVENGERS



www.sportsarcade.com.br

...OS ÚLTIMOS.



Todos os lançamentos de jogos de luta, esportes, Pinballs e Simuladores, compra por combos, desafios e uma galera fera em todos os tipos de games.

Venha para a Sports Arcade e prepare-se para muita ação!

(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Candido de Abreu

*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.

**SUPER
GAMEPOWER**

ZELDA

O Livro dos Segredos

Grátis!



- ◆ Pedacos de coração
- ◆ Segredo das máscaras
- ◆ As grandes fadas
- ◆ Aranhas douradas
- ◆ Espada Biggoron
- ◆ Plantas mágicas

NA EDIÇÃO NORMAL:
DETONADO em 12 páginas
Todos os **EXTRAS** do jogo



Livro dos Segredos

Para complementar o Detonado da edição normal de SGP, preparamos este Livro dos Segredos de Zelda, contendo algumas partes vitais para ajudá-lo a terminar esta verdadeira epopéia. Pedacos de coração, máscaras, grandes fadas, plantas, aranhas, enfim, os segredos de Zelda estão aqui.

Pedacos de Coração	2	Espada Biggoron	6
O segredo das Máscaras	4	Plantas Mágicas	7
As 6 grandes fadas	5	Aranhas douradas	8

Pedacos de Coração

Link pode encontrar 36 pedacos de coração. A cada 4 pedacos sua energia máxima aumenta em 1 ponto. Até o final do jogo você estará com 20 pontos de energia. Quando houver a inscrição * o item só pode ser pego com o Link criança; quando houver **, você terá de acionar o Link adulto.



DEATH MOUNTAIN TRAIL: lá de cima, dê um salto e solte uma espadada durante a descida para pegar o pedaço. Ou plante uma semente mágica e pegue-o quando Link se tornar adulto



****DESERT COLOSSUS:** plante uma semente quando criança e suba na planta quando adulto



DEATH MOUNTAIN CRATER: desça o paredão



****DEATH MOUNTAIN CRATER:** quando criança, plante uma semente e volte como adulto



****GERUDO**

FORTRESS: no topo da casa mais ao norte há um baú. É preciso tocar a Scarecrow Song



****GERUDO FORTRESS:** consiga pelo menos mil pontos na prova de arco-e-flecha sobre o cavalo



GERUDO VALLEY: desça o penhasco com a galinha e quebre a caixa



GERUDO VALLEY: atrás da cachoeira há outro coração



***GORON CITY:** acenda todas as tochas e jogue uma bomba na boca da jarra gigante



HYLURE FIELD: coloque uma bomba na área cercada na entrada para Lake Hylia e entre no buraco que se formar



HYLURE FIELD: bem ao norte de Lon Lon Ranch há uma árvore. Exploda-a e mergulhe na água. É necessário ter a Golden Scale ou a Iron Boots



ICE CAVERN: no cristal vermelho. Derreta-o com a chama azul



KAKARIKO VILLAGE: puxe essa lápide para revelar uma passagem secreta



KAKARIKO VILLAGE: da torre de

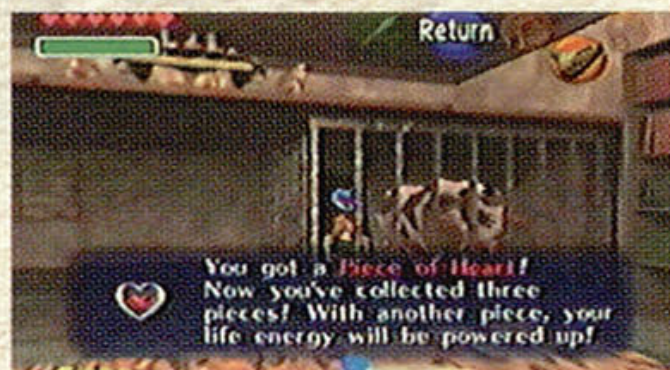
observação, dê um salto lateral usando a mira Z e converse com o sujeito em cima do telhado. Ou use um Hookshot quando adulto



***KAKARIKO GRAVEYARD:** ao entardecer encontre Dampé e peça para ele cavar. Pode ser que surja um coração



****KAKARIKO VILLAGE:** depois de disputar a corrida com Dampé, saia do local, toque a Song of Time e chegue ao moinho



KAKARIKO VILLAGE: suba ao topo da Death Mountain e pegue carona com a coruja. Ela vai deixá-lo no telhado da casa de Impa. Desça para o teto do galinheiro e saia no local da foto. Pode-se usar um Hookshot quando adulto



****KAKARIKO GRAVEYARD:** dispute uma corrida com Dampé. Se fizer um tempo bom, ele vai lhe dar um pedaço de coração



****KAKARIKO GRAVEYARD:** plante uma semente quando criança e volte quando for adulto



KAKARIKO VILLAGE: junte 50 símbolos e ganhe um coração do cidadão da casa amaldiçoada



***LAKE HYLIA:** pegue um peixe de 10 pounds e ganhe um prêmio



****LAKE HYLIA:** plante uma semente quando criança e volte quando for adulto



***LAKE HYLIA:** de posse da Golden Scale, mergulhe no tanque de água do laboratório. Depois, fale com o cientista



***LON LON RANCH:** vá para o sul e entre na casinha. Puxe as caixas e entre no buraco



***LOST WOODS:** toque a Saria's Song para esse garoto. Ele lhe dará um coração



***LOST WOODS:** de posse da Ocarina, fale com essa dupla. Vença o desafio musical



***MARKET:** à noite, entregue o cachorro certo (é branco e está perto do Bazaar) para a dona que está numa casa do Back Yard



***MARKET:** vença o jogo do Bombchu



***MARKET:** vença o jogo dos baús



****ZORA'S FOUNTAIN:** com a Iron Boots e a Zora Tunic, vá até o fundo do lago



****ZORA'S FOUNTAIN:** está em cima do plataforma de gelo



ZORA'S RIVER: quando criança use a galinha para chegar aqui. Quando adulto dá pra ir na moral



***ZORA'S RIVER:** toque a Song of Storms para os sapos



ZORA'S RIVER: pule com a galinha deste ponto



***ZORA'S RIVER:** depois de tocar a Song of Storms, vença o jogo dos sapos. Cada botão faz pular um sapo. Ajude-os a pegar comida



***ZORA'S DOMAIN:** vá acendendo as tochas com apenas um Deku Stick, da sala do rei até a cachoeira

O segredo das máscaras

Com a Mask of Truth pode-se obter informações da Gossip Stone. Mas, para consegui-la, é preciso seguir os passos descritos abaixo



Na loja de máscara em Market,

alugue a máscara de Kaeton e venda-a ao soldado que protege o portão para a Death Mountain



Volte à loja, entregue o dinheiro e pegue a Skull Mask. Venda-a para o garoto em Lost Woods



A terceira máscara é para o garoto em Kakariko Graveyard



E, por fim, encontre o maratonista que corre nos arredores de Lon Lon Ranch e siga-o até anoitecer. Fale com ele e venda a máscara Rabbit



Conseguindo vender a quarta máscara, a Mask of Truth (e mais três máscaras) serão suas

Localização das 6 grandes Fadas

As seis grandes fadas conferem poderes mágicos para Link. Para chamá-las é necessário tocar a Zelda's Lullaby. Elas também recuperam toda sua energia e a barra de magia.



A primeira está no topo da Death Mountain, ao lado da entrada para a Death Mountain Crater. Use uma bomba para abrir a passagem. A fada lhe dará o Magic Spin Slash. Carregue e solte o botão B para um supergolpe



Exploda a pedra em Hylure Castle para achar a gruta da fada. Ela irá presentear-lo com a magia Din's Fire



Aqui, em Zora's Fountain, também exploda a pedra para ganhar a Falore's Wind



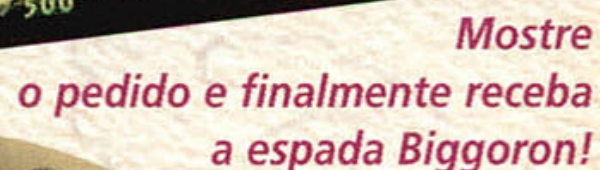
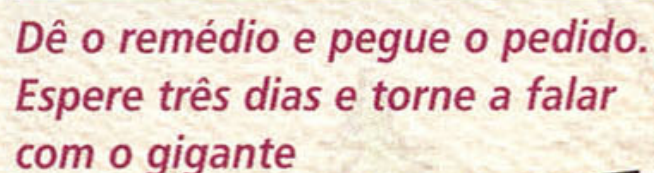
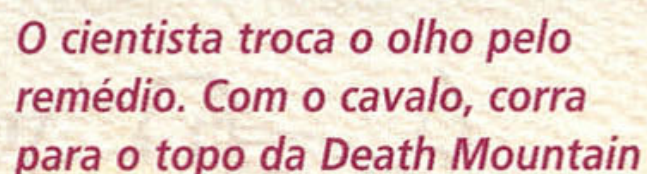
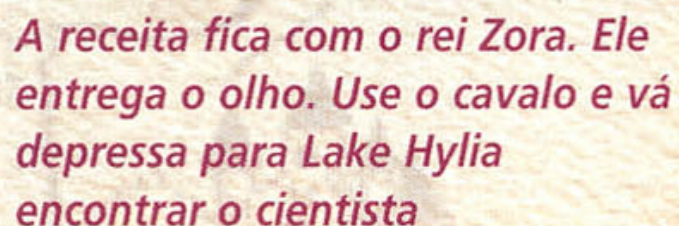
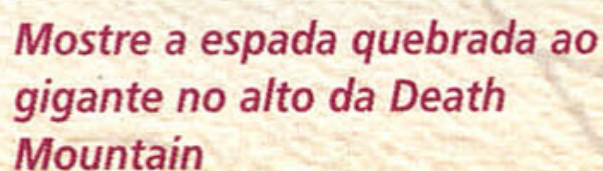
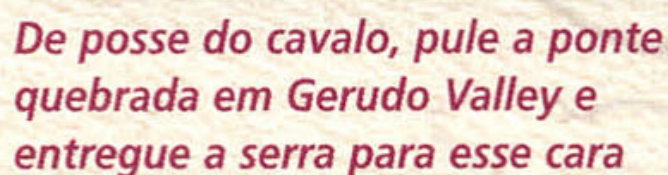
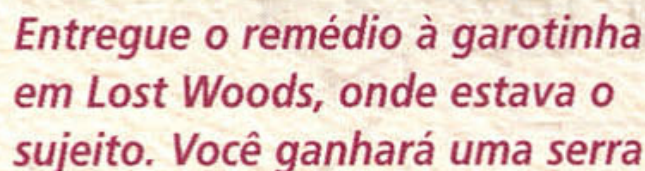
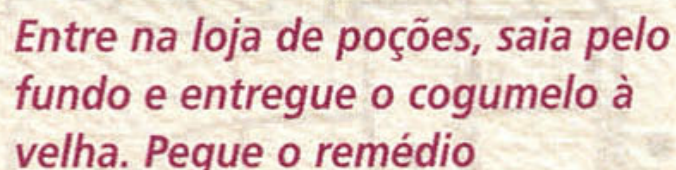
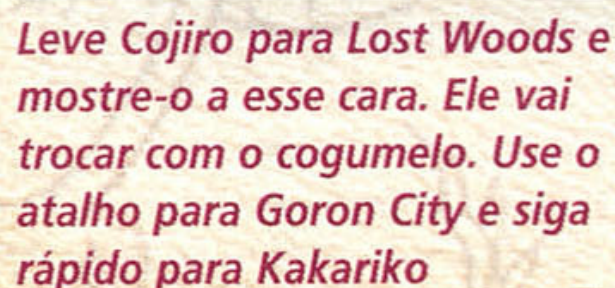
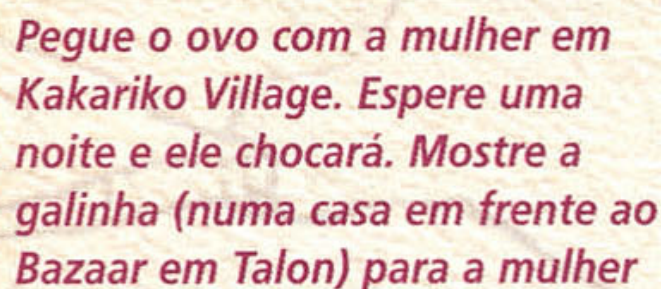
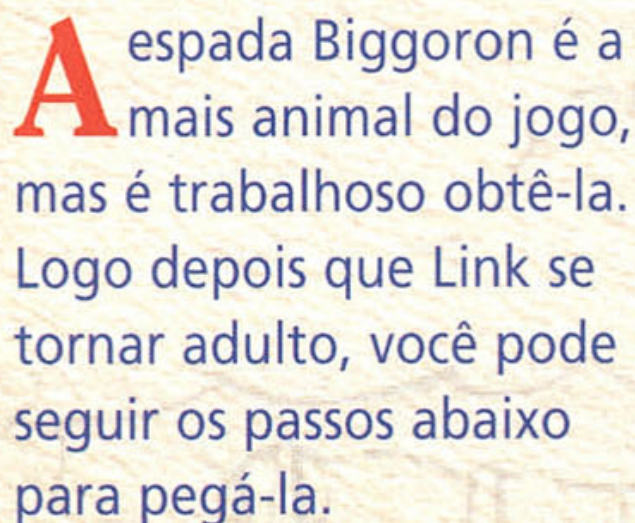
Use o martelo para quebrar as pedras em Death Mountain Crater. Essa fada dobra sua barra de magia



Em Desert Colossus, use a bomba aqui. Receba a Naryu's Love



Perto do castelo de Ganondorf, desloque a pedra usando a Gold Gauntlet. A fada dobra sua defesa



Plantas Mágicas

Os montinhos fofos escondem alguns segredos. Ao se colocar um inseto dentro deles, a aranha dourada será expulsa. Nestes lugares podem ser



plantadas sementes mágicas (adquira-as em Zora's River), que se transformarão em plantas mágicas quando você for adulto. Elas são plataformas muito úteis.



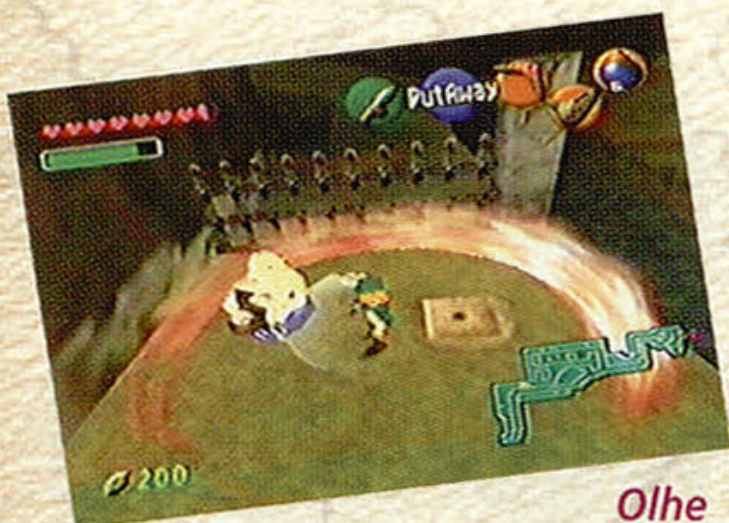
Tem mais um montinho ao lado casa do cientista



Perto da loja em Kokiri Forest há um montinho



Em Gerudo Valley, use a galinha e desça o penhasco pela direita



Olhe ao lado do vendedor de sementes em Zora's River. Só esse montinho não libera aranha



Entre em Lost Woods e siga: direita, direita



Entre em Lost Woods e siga: direita, esquerda, direita, esquerda, esquerda



Outro montinho fica perto da entrada para Dodongo Cavern



No cemitério de Kakariko há outro local para plantar sementes



Quando criança, toque a Rondo of Fire



No forma de criança toque a Requiem of Spirit e vá para a entrada do templo



Aranhas Douradas



As aranhas douradas, ao serem derrotadas, liberam um símbolo: a caveira dourada (Golden Skulltula). Se o aracnídeo estiver por perto, ouve-se um barulho característico, meio metálico. Coletando determinadas quantidades você ganha prêmios na casa amaldiçoada em Kakariko Town (veja quadro abaixo). São 100 símbolos ao todo. Aqui listamos 91 deles. Os outros 9 você consegue colocando um inseto nos buracos onde se planta a semente mágica. As legendas que têm um * mostram que a aranha só aparece com Link criança. Com **, a aranha só pode ser derrotada com Link adulto. Há também algumas que só aparecem à noite: nesse caso aparece a inscrição "!".



Death Mountain Trail



Detone a parede, use o estilingue para matar a aranha e suba pela parede para pegar o símbolo



*!**Atrás da pedra perto da flor-bomba há outra aranha. Quebre a rocha com o martelo ganho na Fire Temple*



*!**Está no caminho para o topo da Death Mountain*

Prêmios Dourados

Coletando determinadas quantidades de símbolos, ganha-se itens na casa que fica logo à direita, na entrada de Kakariko Town. Veja os itens:

- 10 símbolos: Adult's Wallet (permite carregar 200 rupees)
- 20 símbolos: Stone of Agony (o Rumble Oack balança toda vez que se aproximar de passagens ou itens secretos)
- 30 símbolos: Giant's Wallet (sua capacidade de carregar rupees sobe para 500)
- 40 símbolos: Bombchu
- 50 símbolos: pedaço de coração
- 100 símbolos: jóia dourada (vale 200 rupees)

Great Deku Tree



*Na sala de onde sobem três plataformas há um entrada lateral protegida por uma aranha gigante. É lá



*Depois de pular lá de cima e rasgar a teia, você chega a esta sala. Aqui há uma aranha dourada



*Na mesma sala da aranha anterior há mais uma. É necessário saltar para pegá-la



*Quebre a parede com uma bomba e obtenha o símbolo com o bumerangue

Desert Colossus



!**Na palmeira perto do oásis há uma aranha. Pegue-a com o gancho (Hookshot)



!**Plante uma semente mágica quando criança e volte como adulto. Pegue carona na planta para chegar aqui

Death Mountain Crater



Entrando aqui pela Death Mountain Trail, quebre a caixa para revelar uma aranha

Dodongo's Cavern



No corredor com Dodongos (os bichos verdes que explodem quando morrem) detone uma parede e entre nesta sala



Da sala da escada cercada de bombas, venha para este lugar, onde se pode subir



Depois de completar a Dodongo Cavern, torne a entrar na fase e vá à sala onde pegou a aranha acima. Pule de cima para alcançar a escada e detonar a aranha



Da sala dos blocos você chega a este lugar onde há mais uma aranha escondida



**Use a música de Scarecrow e a Hookshot no local indicado no mapa



****Há uma aranha na sala com uma ameça e azulejos que se desprendem do chão**



****Derrube a parede com a bomba**



****Está na outra sala com ameça e azulejo**



****No labirinto de pedras rolantes, toque a Scarecrow Song no local que a Navi indicar, use a Hookshot e suba para este local. Depois...**



****...continue seguindo o caminho para chegar aqui. Mate a aranha, mire a Hookshot e pegue o símbolo**



****Logo na área inicial você já encontra uma aranha**



****No hall principal há uma no alto**



****Está no jardim, na parte oeste. Mas você deve vir por cima**



****No jardim leste também tem uma aranha**



****Na sala anterior ao chefe, gire o mecanismo até revelar a sala que esconde o aracnídeo**

Gerudo Valley



!*Pouco antes da ponte há uma nascente de água. É o lugar



!Está atrás da cabana**



!Está na estrutura rochosa perto da cabana e do baú**

Goron City



*Depois de obter a bomba vá à plataforma superior, exploda as rochas e entre na sala com um monte de pedras. Abra caminho com a bomba e quebre a caixa



! **Olhe atrás da inscrição na plataforma central

Haunted Wasteland



! **No local onde está o fantasma-guia. Você deverá cruzar o deserto de noite

Hylure Castle



*Dê um encontrão na primeira árvore e pegue a aranha dourada



*Toque a Song of Storms na árvore que fica num canto do castelo, perto das duas caixas (onde acordou Talon)



**Há uma aranha atrás do arco de pedra, onde era o portão no passado

Hylure Field



Na entrada para Gerudo Valley há um círculo de pedras. Coloque uma bomba no centro para revelar um buraco. Você precisa da Din's Fire para queimar as teias



Saia do Market e siga para Kakariko. Depois de atravessar a ponte, vá para a esquerda e exploda a árvore

Ice Cavern



**Na sala das lâminas giratórias há outra aranha



**No mesmo local onde se pega o pedaço de coração e a bússola está a aranha



**Atrás da chama azul, na área onde há um bloco de gelo

Lord Jabu Jabu



*Na seção onde há água e um switch no meio



*Nesse lugar você só chega se detonar o tentáculo verde



*Na mesma área da aranha anterior



*Uma sala antes do chefe tem um símbolo

Kakariko Village



!*Dê um encontrão na árvore perto da entrada da vila

12 ESPECIAL SGP



!*Olhe atrás da casa perto da entrada para Death Mountain Trail



!*A casa amaldiçoada esconde uma Golden Skulltula



!*A casa em construção abriga esse bicho



!*Tem aranhas que gostam de lugares altos. Tente a torre de observação



!*No cemitério vive mais um desses bichos



!**Vá para o telhado da casa de Impa (que tem o galinheiro)

Kokiri Forest



!*Olhe atrás da casa dos irmãos sabe-tudo



!**No telhado dessa casa tem uma aranha

Lake Hylia



!*Vá para a pequena ilha para achar um símbolo



!*Tem mais um aracnídeo atrás da casa do cientista



*Está na árvore. Faça o bicho cair com um encontrão



!*Numa das janelas da casa de Talon reside a Golden Skulltula



!*Olhe nesta parede e consiga outro símbolo

Poço de Kakariko Village



*A leste do hall principal há uma aranha escondida



*Entre no hall principal e chegue ao centro do mapa, onde tem uma estrutura de madeira em forma de X. Entre na sala trancada à oeste para pegar esta aranha



Proceda da mesma forma que na aranha anterior, mas entre na sala à leste. Este lugar tem um enorme buraco no chão. Use a Lens of Truth para ver onde tem chão

Secret Forest Meadow



!**Olhe para o leste da entrada da fonte das fadas

Lost Woods



!**Plante uma semente quando criança e retorne quando se tornar adulto

Market



Na guarita (logo na entrada), quebre a caixa

Lon Lon Ranch



!*Procure pela aranha na parte de fora do cercado



Shadow Temple



****Entrando na sala com plataformas e gilhotinas, vá para frente e depois para esquerda. Esse lugar tem lâminas giratórias**



****A sala onde descem espinhos esconde mais uma Skulltula**



****Veja atrás da estátua (em forma de caveira) giratória**



****Na área do navio, toque a Scarecrow Song, use o gancho e venha para esse local**



****Veja atrás das três estátuas nesta sala**



Spirit Temple



***Nesta sala, se você pegar todas as pedras brancas a ponte desce. A aranha está na grade**



***Ao subir o buraco há outro símbolo**



***Antes de enfrentar o gigante de armadura você se depara com uma aranha**



****Na sala onde três pedras rolam, toque a Song of Time para fazer desaparecer um bloco e achar a aranha**



****Fique em cima da mão direita da estátua e toque a música de Scarecrow. Use o gancho para chegar a esta plataforma**

Gerudo Fortress



! **Siga para o teto das casas e procure por este local



! **Vá para o alvo ao norte





****Na parte onde tem água correndo e redemoinhos há uma aranha**



****Use um Longshot na sala que tem plataformas descendo**



****Daqui saem enormes esferas de pedra. Olhe bem o mapa**



****Vá para a parte mais alta da torre central. É necessário ter a Longshot**



****Este local fica no andar térreo ao sul**

Zora's Domain



! **No topo da cachoeira congelada, olhe para a esquerda para achar mais uma Skulltula

Zora's Fountain



***Dê um encontrão na árvore perto da entrada da gruta da grande fada**



! *Vá para o tronco meio submerso e olhe para a parede



***Na entrada da gruta da grande fada há uma pedra. Levante-a com a Silver Gauntlet, entre no buraco e, dentro dele, você vai achar mais uma aranha**

Zora's River



***Na entrada para Zora's River há uma árvore. Dê um encontrão nela**



! *Perto da cachoeira, há uma escada na parte de baixo. Mate o aracnídeo que impede Link de subir



! **No meio do rio, quando o vale se estreita, olhe para cima e veja uma Skulltula



! **Na parte superior, onde tem um círculo de pedra, olhe para a parede



SUPER GAMEPOWER

**A revista
definitiva
de games**

www.sgp.com.br



RETRO AVENGERS WELTD



Em prol da cultura gamer!

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

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

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


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


Digitalizado por: *crimsonphoenix*


Editada por: *evil_arthas*

Revista: *evil_arthas*

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

