

SuperPromoção:
Concorra a 4 DREAMCAST

SUPER GAMEPOWER

Reunião de feras no Nintendo 64

SMASH BROTHERS

Todos os golpes e como
vencer cada personagem

DETONAMOS

FINAL FANTASY VIII,
o jogo de US\$ 10 milhões

Dá-lhe jogo:

Legend of Legaia (PSX)

King 98 (PSX)

Beetle Adventure Racing (N64)

Power Stone (Dreamcast)

Monaco GP (Dreamcast)

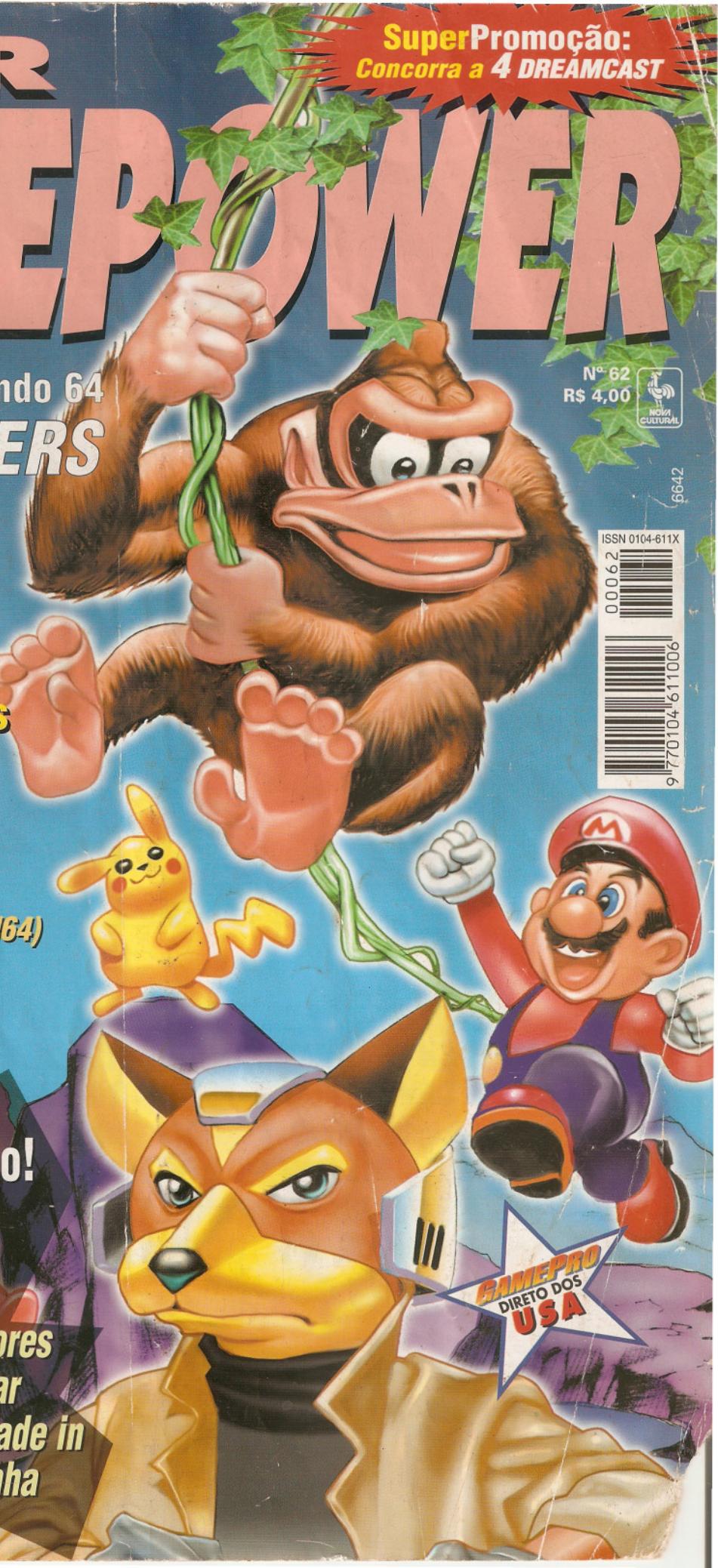
Alien vs. Predator (PC)

Edição de aniversário!

2 revistas em 1!

E mais:

- Os vencedores
do III Oscar
- Os games made in
Grã-Bretanha



Nº 62
R\$ 4,00



\$642

ISSN 0104-611X



91770104 611006

O ÚNICO GAME MAIOR

GAME EXCLUSIVO COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS



SOUTH PARK ESTÁ SENDO ATACADA! HÁ UM
COMETA GIGANTE CHEGANDO NA CIDADE E É
VOCÊ QUEM DEVE SALVÁ-LOS! (CARA TÁ UMA
ZONA DO CARAMBA POR AQUI.) TEMOS SONDAS
ALIENÍGENAS, CLONES DO MAL, PERUS
DEMENTES, E É CLARO, TERRANCE E PHILLIP É O ÚNICO
GAME MAIOR DO QUE A B... GORDA DO CARTMAN.



TM

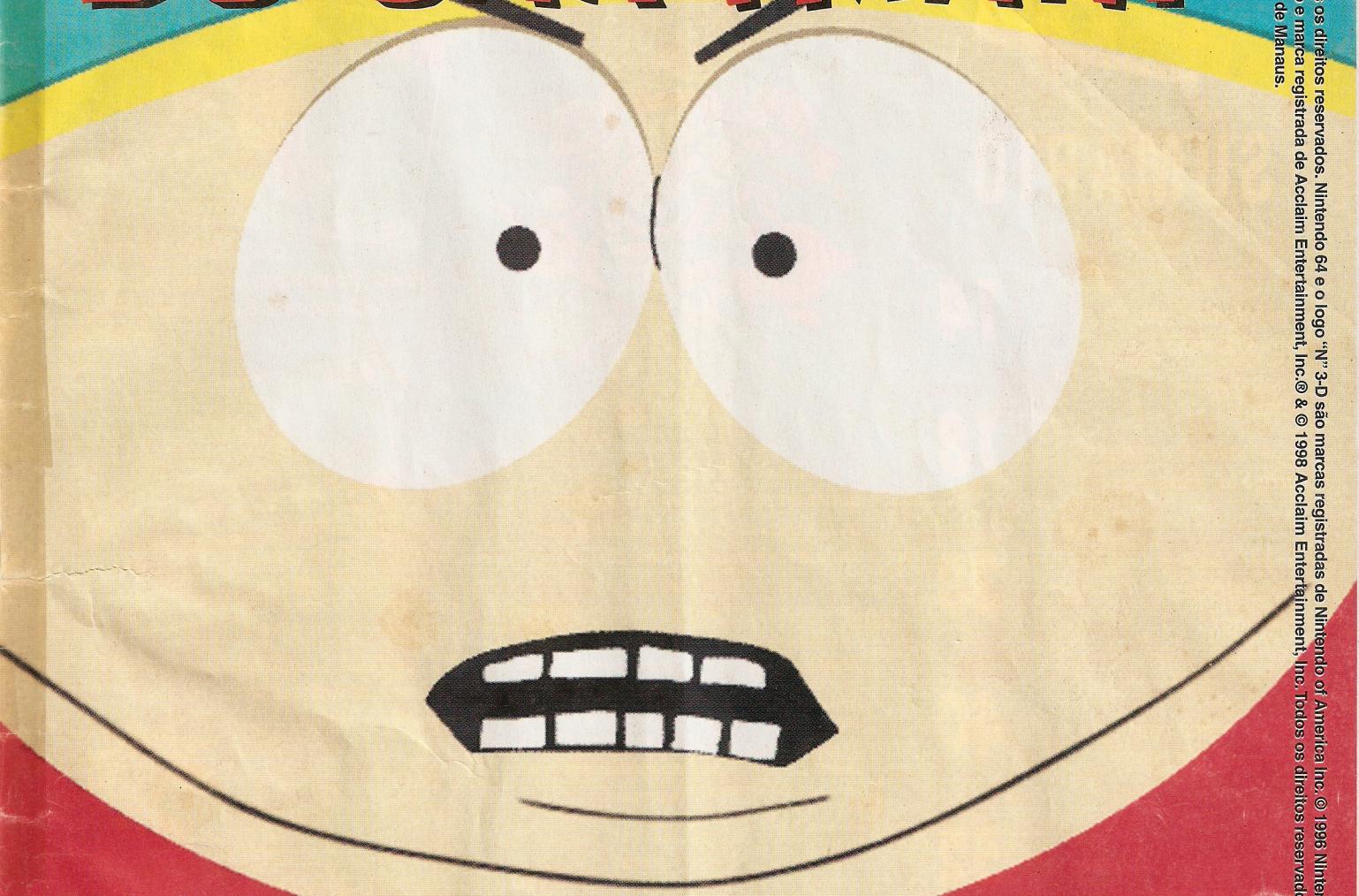
Este game é recomendado para pessoas adultas devido a linguagem utilizada.

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

TM & © 1998 Comedy Central. Todos os direitos reservados. Nintendo 64 e o logo "N" 3-D são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. Acclaim é uma divisão e marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

Produto produzido na Zona Franca de Manaus.

DO QUE A B... GORDA DO CARTMAN!



Olá crianças!



Com este novo
Lança-Vacas, as
pessoas vão respeitar
a sua autoridade!



Dúzias de lindos
ambientes sem
nenhum hippie
amante de árvores!



Ação multiplayer para
quatro jogadores!



Acclaim
entertainment, inc.



Nintendo®
by gradiente



SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

A escola britânica de games é de arrasar

14

PRÉ-ESTRÉIA

Boas novas para quem curte Star Wars

18

PAINEL

Você sabe jogar Mahjong?

38

ESPORTE TOTAL

Muita corrida com Monaco GP e cia.

40

DETONADO

Passo a passo completo de Final Fantasy VIII

52

FLASHBACK

As edições de Monaco GP para Mega e Master

64



GALERIA DA NINTENDO

Super Smash Brothers tira do bolso os famosos da Nintendo e põe todo mundo na arena (páginas. 28)



CAPCOM DOS SONHOS

Power Stone marca a estréia da Capcom no Dreamcast. E que estréia! Veja na página 25



SONY ATACA DE RPG

E o resultado é muito bom! Legend of Legaia deve virar sensação. Confira na página 32



E O VENCEDOR É...

Os vencedores da 3ª edição do Oscar do Videogame estão na página 12. Tem surpresa na parada

JOGOS DESTA EDIÇÃO

DREAMCAST

Aero Dancing	26
Pop'n Music	31
Power Stone	25
Ready 2 Rumble Boxing	21
Soul Calibur	20
Super Mahjong Special II	38
The House of the Dead 2	24
Under Cover	21
Velocity	22

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing	41
Command & Conquer 64	22
Goemon's Great Adventure	18
Ogre Battle 3	23
Resident Evil 2	20
Road Rash 64	22
Star Wars: Racer	19
Super Smash Bros	28
Triple Play 2000	45
V-Rally Edition 99	21
World Drive Championship	20

P. STATION

Army Men 3D	50
Pop'n Music	50
Syphon Filter	50
The Need for Speed: High Stakes	50
Stakes	49
Rogue Trip	48
Silent Hill	47

SATURN

X-Men vs Street Fighter	50
-------------------------	----

PC

Alien vs Predator	37
Red Line	36
Super Bike	44

MEGA DRIVE

Super Monaco GP	64
Master System	64
Super Monaco GP	64

SGP

cartas



Já virou tradição. Todo ano, na edição de aniversário, o leitor ganha uma revista renovada, sintonizada com a evolução do mundo do videogame que, você sabe, nunca pára. Este ano, devo confessar, o visual ficou demais. Nervoso, mas com classe. O conteúdo da revista, então, nem se fala. Pra começar, editamos um encarte especial com as dicas dos melhores jogos do videogame. Algo para você guardar como um manual dos melhores. O jogo de capa parece uma homenagem a vários carinhos que nos acompanharam nestes cinco anos: os vários personagens da Nintendo que estão em *Smash Brothers*, um divertido game de luta. O jogaco do momento, *Final Fantasy VIII*, está nas páginas do Detonado. E novidades não faltam: *Power Stone* (Dreamcast), *Legaia* (P.Station). *Beetle Adventure Racing* (Nintendo 64). Nas páginas do Circuito Aberto você vai conhecer os games made in Grã-Bretanha. E ainda tem o resultado do III Oscar e um brinde pra galera que tem uma Blockbuster perto de casa. Feliz Aniversário!

O CHEFE

OS GAMES DO MOMENTO

OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Turok 2	Nintendo 64	ação
2 Duke Nukem Time to Kill	P.Station	ação
3 Silent Hill	P.Station	ação
4 Fifa '99	Nintendo 64	esporte
5 Syphon Filter	P.Station	ação
6 Mario Party	Nintendo 64	quebra-cabeças
7 Formula 1 98	P.Station	esporte
8 The Legend of Zelda	Nintendo 64	RPG
9 South Park	Nintendo 64	ação
10 Super Smash Brothers	Nintendo 64	luta

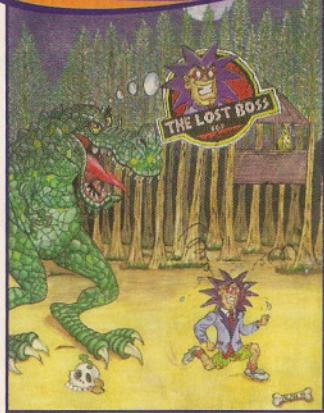
RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Final Fantasy VIII	P.Station	RPG
2 The King of Fighters '98	P.Station	luta
3 Power Stone	Dreamcast	luta
4 Legend of Legaia	P.Station	RPG
5 Super Smash Brothers	Nintendo 64	luta
6 Silent Hill	P.Station	ação
7 The House of the Dead 2	Dreamcast	tiro
8 WE 3 Final Version	P.Station	esporte
9 Need for S.: High Stakes	P.Station	esporte
10 Castlevania	Nintendo 64	ação

Fontes: em São Paulo, Crazy Games (011) 578-6353, Point Games (011) 212-4045, JCB Games (011) 217-1186; em São José dos Campos, Bits e Games (012) 337-2030; em Salvador, Só Games (071) 240-6353; em Goiânia, Bomber Vídeo (062) 218-1917.

SGP cartas

PREMIADO



Perdido, o Chefe está há muito tempo. O carioca Alan de Campos passou a maluquice do cara para o papel e vai levar o prêmio para casa



Link e a princesa Zelda ficaram encantados pela música no desenho do Cristiano Suguitani, de São Paulo, SP

O Jefferson Leite de Jandira, SP, levou sete horas para desenhar Flick de mala e cuia. Valeu o trabalho



Arte no Envelope

O prêmio do mês vai para o carioca Alan de Campos, que escreveu mais um capítulo das aventuras do Chefe, desta vez em visita aos (outros) dinossauros!



O Alessandro Vieira, de São Paulo, SP, mandou Link esquecer um pouco da princesa e dar uma volta em South Park



A gatinha Marli Santos, de São Paulo, SP, mostrou que é fera na hora de desenhar as curvas da Vampira



Mr. Bison não tem vez no desenho do Fernando Barbosa, de Taboão da Serra, SP



Scorpion e Sub-Zero estão mais esburacados que peneira no desenho do Davi da Silva, de São Paulo, SP

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



Mais Zelda na parada. Mesmo sem ter jogado, o Marlon Xavier, de Nova Iguaçu, RJ, passou o espírito do game para o papel

sgp na rede

Já terminei Silent Hill duas vezes no nível Hard e não consigo pegar a espada Katana. Ela não existe ou estou procurando no lugar errado?

Marison Gomes
marison@zaz.com.br

MK: a espada existe sim, Marison. Primeiro, salve Cybil dando a Proga a ela. Não resgate o Dr. Kaulfman em Annie's Bar. Termine o jogo e recomece. Abra a casa que tem uma casinha de cachorro e verifique a porta que estava fechada na primeira vez em que você jogou. A espada estará lá.

Já zerai Castlevania, mas só consigo pegar a esmeralda Special 2. Onde pego a primeira?

Mercio Rodrigo
emater@elogica.com.br

LM: a primeira esmeralda está logo na primeira fase, Forest of Silence. Dê uma olhada na tocha que fica na segunda plataforma flutuante.

Para acessar os códigos de Turok 2 é preciso ter Memory Card ou Rumble Pak? Já tentei fazer os códigos várias vezes e não consigo habilitar nenhum deles.

Roberto Ogando
multimedia@uol.com.br

LM: Roberto, as dicas foram testadas com o Memory Card e funcionaram perfeitamente. Lembre de acessar a opção Cheat antes de começar a jogar para os códigos funcionarem.

OS LINKS DA HORA

E3 Expo

<http://www.e3expo.com/home.html>

Antes de conferir a cobertura completa da E3 aqui na SGP, você pode dar uma espiada no site da feira, que promete ter notícias em tempo real durante a exposição.

Câmera Surf

<http://www.uol.com.br/camerasurf>

Passagem obrigatória antes de um fim de semana na praia, o site Câmera Surf mostra imagens das ondas nas principais praias brasileiras. Lá, você também encontra notícias sobre surfe e pode participar de chats com convidados.

Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro

<http://www.bibvirt.futuro.usp.br>

A Escola do Futuro da Universidade de São Paulo mantém a única biblioteca virtual brasileira. O acervo conta com obras completas de escritores brasileiros e portugueses. Ideal para pesquisar dados para aquele trabalho da escola.

TELEFONE E INTERNET AO MESMO TEMPO
 Logo, logo você vai poder receber chamadas telefônicas mesmo quando estiver usando a linha para a Internet. O provedor Mandic começou os testes do serviço em março, em Recife. Em São Paulo, o início dos testes estava previsto para o final de abril. Outros provedores já estão se mexendo para oferecer o mesmo tipo de serviço.

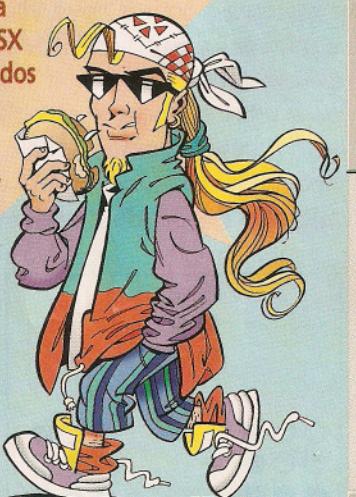
MP3: CADA DIA MAIS POPULAR
 Em julho deste ano, as lojas americanas vão receber o primeiro lote de aparelhos de som que tocam arquivos MP3. Os sistemas serão equipados com um disco rígido com capacidade para armazenar 150 horas de música, porta paralela para conexão com um computador e um cabo para conexão com TV. Os arquivos de som no formato MP3 viraram mania na Internet. Não à toa: a qualidade de som é bastante próxima a de um CD e o arquivo fica pequeno o bastante para rolar na rede.



Mês passado, com a notícia do PlayStation 2 ainda fresquinho, peguntei a vocês qual console deveria dominar o mundo dos games na virada do século. Pois bem: até o fechamento desta edição a briga era

grande entre Dreamcast e PSX

2. O Nintendo 64 tinha apenas 4% dos votos. Com a confirmação de que a Nintendo está mesmo desenvolvendo uma nova máquina, a questão é saber como ficam os donos de Nintendo 64. Se você for um deles – caso não seja ponha-se em seu lugar – o que você prefere: que o novo console seja lançado o quanto antes ou que se espere um pouco mais para que se possa aproveitar melhor o Nintendo 64?





SGP Responde



ANIMAL!!!



A equipe Los Ermanos conseguiu terminar Tomb Raider III em pouco mais de nove horas sem usar nenhuma dica!

Muriel Rodrigues
São Francisco do Sul, SC

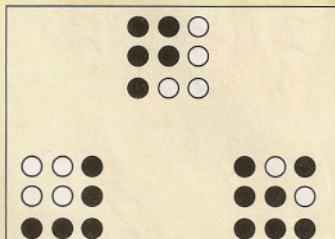
Final Statistics	
Time Taken	09:16:07
Secrets Found	59 of 59
Kills	344
Ammo Used	7809
Hits	6600
Health Packs Used	25.5
Distance Travelled	49.21km

AKIRA E AGORA

Andando de um lado para o outro da redação, fui vendo nascer as páginas da nova SGP, esta que você tem em mãos. Eu, de minha parte, fiquei empolgado com o novo visual da revista e suas novidades editoriais. Mas acho que vocês leitores, devem escrever, mandar fax, e-mail ou o que for para dizer o que acharam. Bem, deixando de lado este assunto, vamos às falhas da SGP de abril.

Aconteceram algumas que deixaram os leitores na mão. No Detonado de Silent Hill, na página 51, na foto do quebra-cabeças

1, digite assim o enigma dos signos: 4 em touro, 6 em sagitário, 8 em gêmeos. Mais adiante, as fotos dos diagramas saíram repetidas. A primeira, referente à



O que eu devo fazer para pilotar o carro de corrida em Need for Speed 3 para P.Station?

Emanuel Santana
Aracaju, SE

LM: não existe uma dica apenas para o carro da polícia, Emanuel. Por isso, é melhor você tentar a dica para conseguir todos os carros. Faça o seguinte: escreva em User Name, dentro de Options, a password SPOILT.

Em Zelda 64, na fase Fire Temple, há uma porta que parece inalcançável. Já tenho a chave para abri-la, como chego lá?

Hudson Pereira
Natal, RN

MK: dê uma olhada na foto acima. Se a porta for essa, basta andar na direção dela e pular.

Sou viciado em games de futebol, por isso imploro a vocês a dica que deixa os jogadores cabeçudos em Fifa '99, para P.Station.

Edson dos Santos Jr.
Alumínio, SP

LM: sinto muito, Edson, mas essa dica não existe. A única dica quente para Fifa '99 é a que enche sua conta bancária de grana. Na tela de edição de times, aperte L1, L2, R1, R2, O, X, □, Start, Select.



porta da direita, está certa. A segunda, da porta da esquerda, saiu repetida. A correta é a que você encontra ao lado. O código de Game Shark para Final Fantasy VIII, publicado na página 26, no quadro "Faça rodar o CD Japonês" também saiu incorreto. O certo é:

D009B2B0 FFF3

8009B2E0 0046

D009B2B0 FFF3

8009B2E2 1000

O código foi testado no Game Shark versão 2.3. Na página 44, na dica para o jogo de PC SimCity 3000, os comandos que devem ser apertados para acionar a janela de códigos são Control + Alt + Shift + C. Depois disso podem ser acionadas as passwords. Finalmente, o jogo Gradius IV (página 20) é da Konami. Ufa!

ROSA SHOCK

Eu, leitora da SGP, gosto muito de jogos de futebol, por incrível que pareça! Gostaria de saber como posso melhorar as características dos jogadores em Winning Eleven 3.

**Silvana Kawano
São Paulo, SP**

MB: Silvana, segundo o Lord, o bom de bola do pedaço, não dá para melhorar os jogadores. Mas você pode aumentar a força do time usando os jogadores que estão em melhores condições de jogo (carinhas laranja).

CLASSIFICADOS

Vendo um SNes com dois controles e seis cartuchos. R\$ 250. Ou **troco** por um **Nintendo 64** com um controle e um cartucho. Tratar com Carlos, (096) 242-2888, Macapá, AP.

Compro o jogo **Tomb Raider** original. Tratar com Jefferson, (011) 6958-6553, São Paulo, SP.



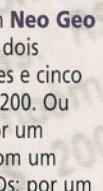
Troco um **Nintendo 64** com dois controles por um **P.Station**. Tratar com Lenadro, (011) 6541-2903, São Paulo, SP.

Vendo Mega Drive com um controle e dez cartuchos. R\$ 160. **Vendo** também um SNes com dois controles e quatro cartuchos. R\$ 160. **Vendo** os dois por R\$ 310 ou **troco** por um **P.Station** com dois controles e um Memory Card. Tratar com Alan ou Fredson, (037) 333-1160, Carmópolis, MG.

Vendo um **Saturn** com dois controles e quatro CDs. R\$ 220. Tratar com Marlon, (067) 783-5002, Campo Grande, MS.

Vendo um **Mega Drive** com quatro cartuchos. R\$ 150. Ou **troco** por um **P.Station** com o jogo Tomb Raider 3. Tratar com Gabriel, (041) 997-2391, Curitiba, PR.

Vendo um Neo Geo CD com dois controles e cinco CDs. R\$ 200. Ou **troco** por um **P.Station** com um controle e seis CDs; por um



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

Saturn com dois controles e três CDs ou por um **Nintendo 64** com dois controles e um cartucho. Tratar com Marçal, (011) 6405-3823, Guarulhos, SP.

Vendo um **P.Station** com dois controles, um Memory Card e 39 CDs. R\$ 500. Tratar com Vinícius (043) 722-1215, Jacarezinho, PR.

Troco um **Mega Drive III** com quatro controles, 23 cartuchos, adaptador multiplayer, adaptador para jogos de Master e um 3DO com dois controles e seis CDs por um **Nintendo 64** com dois controles e um cartucho.

Tratar com Leonardo, (088) 872-1849, Boa Viagem, CE.

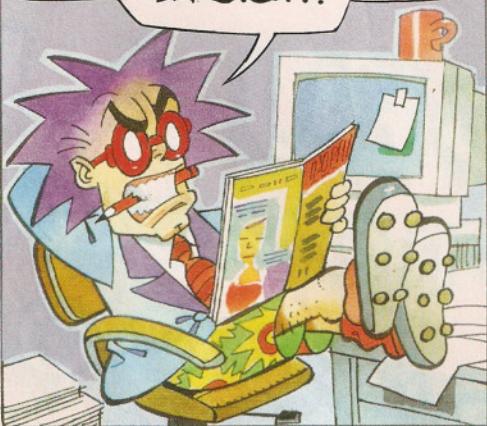


Vendo um **SNes** com dois controles e sete cartuchos. R\$ 175. Ou **troco** por um **P.Station**. Tratar com Tadeu ou Cláudio, (011) 6944-3254 ramal 28, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com dois controles e doze cartuchos. R\$ 280. Tratar com Bruno, (011) 4675-3490, Ferraz de Vasconcelos, SP.

DELÍRIOS DE OUTONO

QUE RAIOS EU POSSO FAZER PARA A FESTA DOS 5 ANOS DA S.G.P.?



POURQUÉ VOCÊ NÃO PÔE UMA FANTASIA E SAI POR AÍ COMIGO, CHEFÃO?



E' ISSO AÍ! LÁ VAI O CHEFE FANTASY 99!

DEU A LOUCA NANI

PROMOÇÃO CARTUCHOS N64

R\$ 49,00 CADA



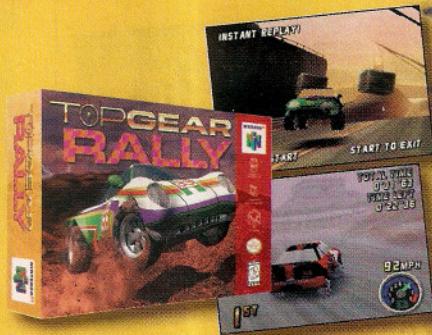
DIDDY KONG RACING

- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!



AUTOMOBILI LAMBORGHINI

- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!



TOP GEAR RALLY

- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak!

CORRIDA



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

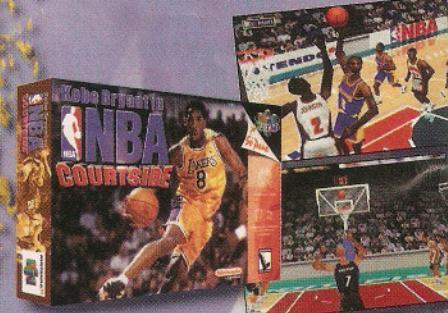
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Impressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!



NBA IN THE ZONE

- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!

ESPORTE



KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!

NTENDO!



BIO-FREAKS

- Livre uso do espaço 3D!
- Arenas interativas!
- Possibilidade de desmembramento!
- Impressionante design de personagens!

AÇÃO & RPG



QUEST 64

- Gigantesco ambiente 3D com 07 cidades e inúmeras localidades!
- Mais de 100 personagens para interagir e batalhar!
- Mais de 50 magias que utilizam os 4 elementos da natureza
- Compatível com Cartucho de Memória



MACE: THE DARK AGE

- 16 personagens selecionáveis, 2 impressionantes chefes e 6 personagens secretos!
- Cenários interativos!
- Cada personagem possui sua própria arma!



FIGHTER'S DESTINY

- Lutas com revolucionário sistema de pontuação
- Modo de treinamento
- Mais de 60 golpes por personagem e diversos estilos de artes marciais
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!

LUTA



FORSAKEN 64

- Os melhores efeitos de iluminação do N64 até hoje!
- Emocionante modo multiplayer para 4 jogadores!
- Impressionantes velocidades!
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

- Quatro personagens!
- Primeiro game de N64 com elementos de RPG!
- Excelentes efeitos sonoros e música!

**AQUI TEM GAME PARA
TODOS OS GOSTOS!**

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIQUE
AGORA

Nintendo®
by gradiente
www.nintendo.com.br



(011) 7295-9666
DIRECTSHOPPING

E RECEBA
EM CASA

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com



III OSCAR DO VIDEOGAME

Os leitores querem ação! É o que se vê pela eleição do melhor jogo de 98, em que o favorito *Zelda* acabou desbancado pelo nervoso *Metal Gear Solid*

Curioso é que os dois jogos tem histórias pré-lançamento bem parecidas: ambos vinham aticando a nossa imaginação havia mais de três anos. Uma coisa, porém, é certa: o mundo do videogame nunca esteve tão bem representado como agora. E o melhor é que eles devem ser sucedidos por outras superproduções. Boa premiação a todos. E eu gostaria de agradecer a minha mãe por este Oscar...

MELHOR JOGO

SGP/Leitor

Metal Gear Solid

Zelda até pode ser o game do século, mas leitores e redação concordam: Metal Gear Solid é o melhor do ano. A Konami enrolou muito para lançá-lo – apareceu pela primeira vez na E3 de 96. Mas saiu na hora em que todos queriam games de ação.



MELHOR ROTEIRO

SGP/Leitor

Zelda

O que parecia uma barbada para o prêmio de melhor do ano, acabou levando só o de melhor roteiro. Pode ser uma história parecida com a do filme Cidadão Kane, que não ganhou nenhum Oscar quando foi lançado, mas hoje está em primeiro em todas as seleções de críticos. Zelda, depois de três anos de trabalho do mago Miyamoto, tem mesmo um roteiro de cinema.



GAME MAIS ORIGINAL

SGP

Metal Gear Solid

No quesito originalidade a disputa foi acirrada. Metal Gear Solid foi a escolha da redação, depois da recontagem dos votos. O mesmo teve de ser feito com os votos dos leitores, que, enfim, escolheram The Legend of Zelda como o primeiro da categoria.



Leitor

Zelda



A MAIS SENSUAL



SGP

Leitor

Aya Brea

Lara Croft

Há três anos Lara Croft é a mais sensual do mundo do videogame. O leitor continua apostando suas fichas nas curvas da moça e fez de Lara tricampeã no quesito. Aqui na redação, o Kamikaze mostrou que também tem hormônios e fez forte campanha a favor de

Aya, a policial de Parasite Eve.



O GOSTOSÃO



SGP/Leitor

Ethan Hunt

Vivido pelo galã Tom Cruise na telona, Ethan Hunt é unanimidade nacional. Tanto o leitor quanto a redação acham que o cara é, como diria o Baby, uma figura bem apessoada.



O TRAPALHÃO

SGP

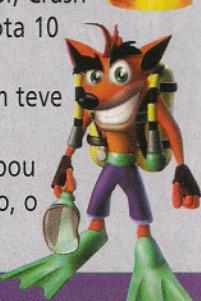
Banjo

Leitor

Crash



Para o leitor, Crash continua levando nota 10 em trapalhadas. Na redação, ele também teve seus votos, mas, na contagem final, acabou perdendo para Banjo, o urso-cachorro.



O MELHOR VILÃO



SGP

M. Bison

Leitor

Neo Cortex



A galera passou o ano ligada em Street Zero 3, primeiro no arcade e depois no P.Station. Por conta da fissura, M. Bison foi eleito o mais perverso vilão. O leitor votou no Dr. Neo Cortex, maluço de carteirinha que arma todas para cima de Crash.

O PERSONAGEM MAIS ESQUISITO



SGP

Leitor

Voldo Kazooie



Os jogos têm cada vez mais caras estranhas. Voldo, de Soul Calibur, é a versão assassina do Eduard Mão de Tesoura. O leitor escolheu Kazooie, o passarinho que leva um urso nas costas.

A MAIS FEIA



SGP

Leitor

Gruntilda

Sheeva



Tá legal, a Sheeva é muito feia. Mas ela já levou tanta estatueta pra casa que já não tem mãos para segurar. Sempre democrático, o Chefe manda avisar: nada de Sheeva no ano que vem. A redação, sob pressão, votou na Gruntilda, páreo forte para Sheeva.

O BOM DE BOLA



SGP

Hassil (Hagi)

Leitor

Allejo



Os leitores incorporaram o espírito da Fifa e elegeram o dublê de Ronaldinho, Allejo, como o melhor do ano. Isso mesmo depois da "convulsão" que foram os novos jogos da série International SuperStar Soccer, com Hagi esbanjando categoria.

MELHOR FIGURINO



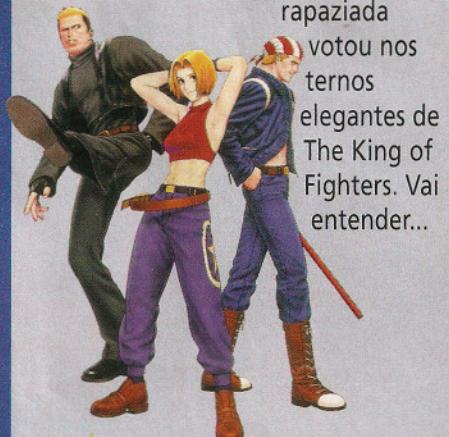
SGP

The King of Fighters '98

Leitor

Zelda

O vestido da princesa Zelda agradou aos leitores. Na redação, misteriosamente, a rapaziada



votou nos ternos elegantes de The King of Fighters. Vai entender...

O BOM DE BRIGA



SGP/Leitor

Ryu

Se o vilão é bom, o herói tem de ser melhor. E, quando comandado pelas mãos certas, Ryu pode deixar Bison no chinelo.



Leitores e a redação se curvam aos seus golpes.

CIRCUITO ABERTO

OS JOGOS QUE VÊM DO FRIO



O que as empresas Rare, Core Design, Bullfrog e DMA Design têm em comum? Todas são usinas de sonhos, instaladas no interior da Grã-Bretanha, e fazem parte de um grupo de mais de 3 mil "cottage-industries", pequenas empresas quase caseiras que reúnem designers entre os melhores do mundo do videogame. Eles são responsáveis por uma grande virada: pela primeira vez, o centro das atenções neste universo foi deslocado dos Estados Unidos e Japão, os maiores consumidores e produtores de videogame do mundo, para a terra da rainha da Inglaterra, dos Beatles e do futebol de chuveirinho.

GENTE QUE GOSTA DE FICAR TRANCADA

O clima frio e cinzento é considerado um dos fatores-chave para a descoberta de designers de qualidade, afinal eles passam metade do ano trancados na frente do computador. "Com o tempo ruim e a vontade de ficar em casa, uma tradição britânica, criamos o ambiente ideal para inspirar os melhores designers. Hoje a criação de jogos é um dos melhores negócios do país", diz Jez San, fundador da Argonaut, responsável pela série Croc, hit-parade do PlayStation. Um dos maiores estandartes do sucesso dos jogos made in Grã-Bretanha é Lara Croft, cria da Core Design, que rendeu

a Eidos, distribuidora da série, US\$ 230 milhões só em 98. Tanta grana no caixa da empresa vai permitir o lançamento de mais dez games até junho, entre eles *Braveheart*, baseado no filme estrelado por Mel Gibson, assinado pela Red Lemon, e *Saboteur*, da Tigon. Os novos títulos não significam a morte da musa Lara Croft. "Já estamos trabalhando em *Tomb Raider IV*", diz Susie Hamilton, da Core. Com o impulso dado pela heroína, Ian Livingstone, fundador da Eidos, prevê que sua empresa deve liderar o mercado no próximo milênio.

ESCONDERIJOS CAMPESTRES

Mas há quem não queira aparecer muito. A Rare, empresa fundada nos anos 80 e que trabalha com exclusividade para a Nintendo, assina sucessos como *Banjo-Kazooie*, *Golden Eye 007* e *Twelve Tales: Conker 64*. A software house é um show de mistério: até os nomes de seus gerentes de marketing são secretos e nem as revistas inglesas de videogame tem acesso direto a eles. A Rare cresceu tanto nos dois últimos anos que construiu um enorme quartel general em Yorkshire, ao norte da Inglaterra, em meio a ovelhas e pastos. Neste cenário, a empresa prepara o próximo grande lançamento do Nintendo 64, *Perfect Dark*, game de ação que tem como estrela principal a



A Argonaut está preparando *Croc II* para lançá-lo até o meio deste ano para o P.S. Station. A primeira versão foi um dos grandes sucessos do console da Sony



Uma das maiores apostas da Nintendo para este ano é *Perfect Dark*, game de ação produzido pela Rare, softhouse que trabalha com exclusividade para a "Big N". A fórmula "ação com heroína", consagrada por Lara e seu *Tomb Raider*, estará presente



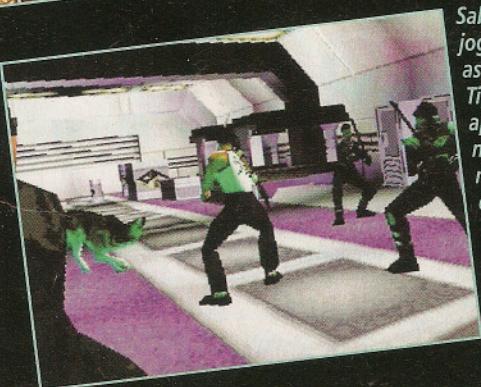
heroína Joanna Dark, e que promete suceder, com sobras, 007. Em seu site, a empresa vende a idéia de que a paisagem bucólica é a grande fonte de inspiração e concentração de seus designers. Outros adeptos dos ares do campo são os designers da Bullfrog, recentemente incorporada pela americana Electronic Arts (que parece ter uma fome de crescimento insaciável). Em um pequeno vilarejo no condado de Surrey, perto de Londres, foram criados games já históricos, como *Populous* (Mega Drive) e *Theme Park* (vários consoles), sempre com a assinatura do "mago" Peter Molineux. A empresa foi vendida, mas Molineux continua instalado perto de Londres em sua nova empresa, a Lionhead.

NAS TERRAS DO WHISKY

Mas nem só de ar fresco vive a criação de jogos. A Red Lemon e a DMA nasceram na Escócia, ao lado do melhor whisky do mundo. Ainda neste ano, a DMA deve lançar *Attack*, uma grande aposta da empresa para Nintendo 64, PlayStation e PC. Em meio à nova febre que vem do frio, uma coisa é certa: os britânicos têm grande parcela de responsabilidade na onda de jogos de ação que passou a dominar os videogames de uns dois anos para cá. Esses jogos, cujos principais representantes são *Tomb Raider* e *Golden Eye 007*, deixaram os clássicos de luta, como *Mortal Kombat* e *Street Fighter* em segundo plano. Parece que os britânicos estão dando seu toque particular à nova era.



Braveheart, game inspirado no filme de mesmo nome, é um dos 10 títulos do novo pacote a ser lançado pela Eidos até o meio deste ano



Saboteur: mais um jogo de ação, assinado pela Tigon, que aproveita a onda nascida com a musa Lara Croft e 007

CIRCUITO ABERTO

DOS 32 BITS AOS 128 BITS

Em cinco anos de história, SuperGamePower noticiou o lançamento de sete novos consoles que chegaram aos jogadores brasileiros; revista saiu na frente na hora de mostrar as novidades aos seus leitores

Tudo que o Chefe tem de cabelo, tem de memória. Ele é capaz de lembrar os jogos da Pré-Estreia da primeira edição da **SuperGamePower**. Quando são os consoles que entram em pauta, então, nem se fala. Nos cinco anos de **SGP**, sete novos videogames pintaram nas prateleiras das lojas do Brasil. Nossos leitores ficaram sabendo do nascimento do 32X, da Sega, o segundo console da geração 32 bits, nas páginas da revista. O 32X era uma espécie de periférico, que fazia um upgrade no Mega Drive, emprestando ao console um pouco de memória RAM e mais 16 bits. Prenúncio da então nova era dos videogames, o 32X sofreu a concorrência do seu irmão mais novo, o Saturn, e acabou morrendo na praia, com poucos jogos. Os primeiros boatos a respeito do Saturn rolaram ainda na SuperGame, revista especializada em Sega comandada pelo pulso firme do Chefe. Depois da fusão da SuperGame e da GamePower (em que só rolava Nintendo), foram publicadas na **SGP** as primeiras fotos do videogame. Na época, a Sega havia anunciado que o console teria um



A SGP deu em primeira mão, em julho de 94, as primeiras fotos que mostravam o design do console da Sony. Antes de chegar às lojas, o Virtual Boy e seus jogos apareceram nas páginas do Círculo Aberto, em setembro de 95



1994
O 32X era um periférico que aumentava a memória RAM e o número de bits do Mega Drive. Pouco tempo depois do lançamento, surgiu no Japão um Mega Drive que vinha com um 32X embutido. A própria Sega matou o console, deixando muita gente furiosa

1994



Conhecido pela sigla PSX durante seu desenvolvimento, o P.Station foi uma das maiores surpresas da história do videogame. Afinal, a Sony não era uma empresa com tradição no ramo, como a Sega ou a Nintendo. Mas isso nunca atrapalhou seu crescimento



1994

A Sega mal havia lançado o 32X quando anunciou o Saturn. Compatível com a mais potente placa de arcade da Sega na época, a Titan, o console sempre levou a melhor em jogos de luta. O número de jogos lançados para PlayStation acabou atrapalhando



O Nintendo 64 ainda se chamava Ultra quando a SGP mostrou seus primeiros jogos, em janeiro de 96. Alguns, como Kirby's Bowl, nunca foram lançados



drive multimídia com velocidade 4X e 7 processadores. Quando foi lançado, o Saturn tinha 9 processadores e drive multimídia com velocidade 2X. O design também sofreu mudanças antes do lançamento: nas primeiras fotos o Saturn era prateado, mas chegou às lojas cinza chumbo. Nada mais normal no mundo do videogame do que essas mudanças de última hora. O PlayStation, lançado pouco tempo depois do Saturn, era conhecido como PSX, nome do projeto da Sony que continua a ser usado. Na época, a Sony brasileira pensava em distribuir o console no Brasil, o que nunca acabou acontecendo. Ridge Racer e Toshinden foram os jogos de estréia da nova máquina. Enquanto os jogadores que conseguiram comprar um PlayStation no lançamento, em fins de 94, curtiam os dois primeiros games, outras 164 empresas trabalhavam em novos títulos. Sempre apressadinho, o Chefe foi o primeiro a ver e

jogar o P.Station, na E3 de 95, antes do lançamento americano. Foi quando ele previu que a disputa pelo pódio dos 32 bits seria acirrada. E no início a profecia do guru provou ser verdadeira. Com o tempo, porém, o PlayStation ficou na dianteira. Quando chegou às lojas americanas, só a Capcom, a Namco e a Konami estavam trabalhando em cerca de 200 títulos. Enquanto isso, a Nintendo trabalhava no seu 32 bits. Pouco sabia-se sobre o projeto, que era de um portátil e não de um sistema caseiro. O Virtual Boy era um tipo de óculos com pernas, desenvolvido para eliminar os estímulos externos e mergulhar o jogador num universo 3D. O tal universo 3D

em vermelho e preto não teve muitos adeptos. A maioria dos jogadores esperava um videogame que fizesse a Nintendo entrar na briga de novo. No começo de 96, chegou a notícia direta da Shoshinkai, feira da Nintendo: o novo console, chamado Ultra 64, teria 64 bits.

Antes do lançamento, a Nintendo mudou o nome do videogame para Nintendo 64 e prometeu o 64 DD, um periférico que aumentaria a capacidade dos cartuchos. O 64 DD até hoje não deu as caras e o Nintendo 64, mesmo com 32 bits a mais, não conseguiu enfrentar o P.Station, com muito mais jogos. O Chefe, que pegou o primeiro 32 bits no colo, agora vê o início da era 128 bits. O Dreamcast, que já se chamou Black Belt, Dural e Katana, começa a ganhar espaço no Japão e está às vésperas de um megalançamento no mercado americano. E o PlayStation 2, ainda sem nome certo, já ganha espaço nas nossas páginas com tudo o que vem prometendo. Agora, a Nintendo também prepara uma nova máquina. Seguramente, nos próximos cinco anos de SGP haverá um número maior de novos consoles do que houve nestes cinco. Difícil é prever do que eles serão capazes.



Na onda do Sega CD, todo mundo esperava que o Neo Geo CD fosse apenas um periférico do Neo Geo. A SNK acabou lançando outro videogame, que ganhou basicamente os mesmos games do Neo Geo



Com o design de um gafanhoto, o Virtual Boy foi o único sistema com 32 bits lançado pela Nintendo. Mais ou menos portátil, o objetivo do videogame era deixar o jogador imerso num universo 3D, todo em vermelho e preto



O primeiro e, provavelmente, último videogame 64 bits caseiro, apesar de inovador, foi atropelado pelo sucesso do PlayStation. O uso de cartuchos no lugar de CDs foi um dos problemas: os jogos ficaram mais caros e menores



Processamento de gráficos é a especialidade do novo console da Sega. Com 128 bits e memórias RAM separadas para a CPU e o processador gráfico, o Dreamcast é capaz de ler 3 milhões de polígonos por minuto

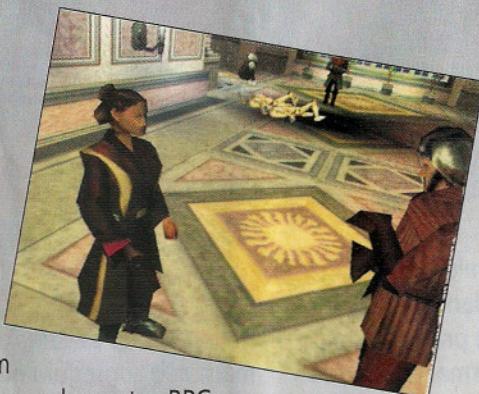
para Nintendo 64 e PC. O N64 mantém a promessa de melhorar a oferta de jogos e vai ganhar Resident Evil 2 e Ogre Battle 3. O Dreamcast, Soul Calibur



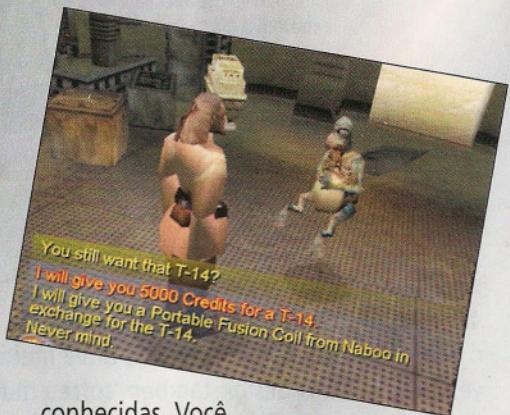
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

LUCAS ARTS
ação/aventura
P.STATION

A LucasArts está preparando uma surpresa para os fãs de **Star Wars**! Em maio o novo episódio da série deve estar chegando aos cinemas dos Estados Unidos e você vai poder jogar o game baseado no filme também neste mês. O P.Station ganha uma versão fiel ao filme, repetindo as cenas e sequências originais, porém poligonais. A visão superior foi chupada de **Metal Gear Solid**. Os objetivos são, principalmente, solucionar quebra-cabeças, combater inimigos e achar pistas, mas, com a combinação de



elementos RPG com ação/aventura, você poderá explorar qualquer fase. Ainda não se sabe quantos personagens do filme vão estar disponíveis, mas a Lucas Arts pretende que sejam pelo menos quatro. Obi-Wan Kenobi já é um nome garantido. As armas também já são



conhecidas. Você usa pistolas de laser, o famoso sabre da luz e ainda o poder da força para mover objetos, mas isso é para poucos. Tudo isso vai rolar em 12 fases. Que a força esteja mais uma vez com você!

Disponível em maio

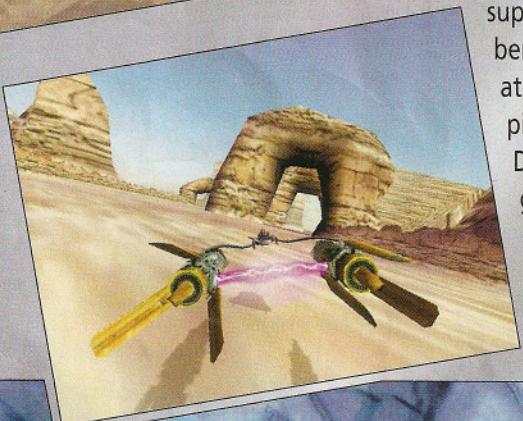
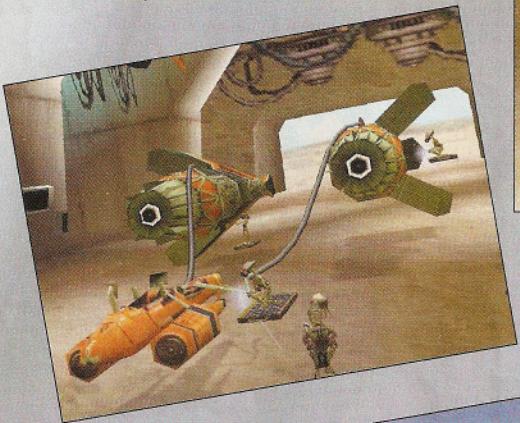




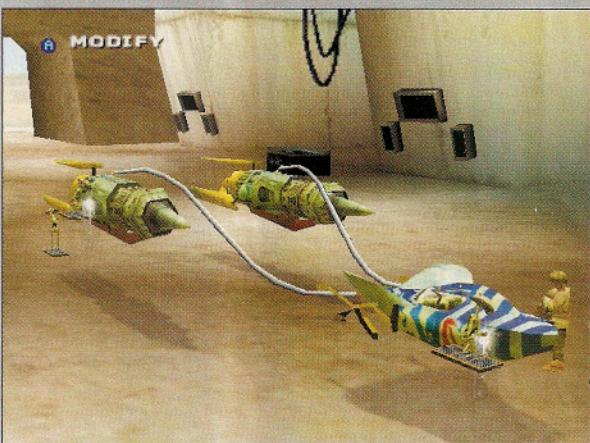
STAR WARS: RACER

LUCAS ARTS
corrida
NINTENDO 64/PC

Se você pensou que a Lucas Arts tinha se esquecido do Nintendo 64, enganou-se. Ela está preparando um superjogo de corrida com os elementos do novo episódio da série Star Wars. Esse jogo de corrida segue a linha de **Wipeout**, com mais de 20 veículos e as naves do filme, chamadas pod-racers. Você compete em 21 pistas espalhadas por 7 mundos, cheias de partes secretas e com o



visual do filme. Você deve estar se perguntando o que é um pod-racer? Trata-se de uma nave pequena que fica presa por cabos em duas superturbinas. É meio frágil, porém bem rápida. Elas chegam a correr até 600 milhas por hora. Você é o piloto Anakin Skywalker, o futuro Darth Vader. Você pode usar a grana que ganha para melhorar as naves, competir contra personagens para acessar pistas e naves novas e, ainda,



Rush 2, Extreme-G 2 etc.

Disponível em maio



SOUL CALIBUR

NAMCO
luta
DREAMCAST

O pessoal que curte a Sega deve estar com bronca da Namco. Afinal, a empresa fazia parte do quadro de softhouses que deveriam desenvolver jogos para o Saturn e não terminou nenhum game. Agora a Namco quer redimir-se, lançando nada mais nada menos que **Soul Calibur**, seu principal sucesso no arcade, para o Dreamcast. É uma seqüência de **Soul Edge**, com mais personagens



e um novo sistema, o 8 Way Run, em que o lutador pode correr livremente pelo campo de batalha, como acontece em **Ehrgeiz**. A coreografia das lutas é uma obra de arte, baseada em lutadores reais. Segundo a empresa, a versão do Dreamcast deve superar à do arcade, por causa das melhores técnicas de programação e do hardware, que é muito melhor. Em guarda!

Disponível no 2º semestre

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

KONAMI
RPG
NINTENDO 64

O herói de **Mystical Ninja** está de volta, e com amigos! **Goemon's Great Adventure** é um RPG de plataforma da

Konami que mistura ação e interação. Sua missão é recuperar uma máquina



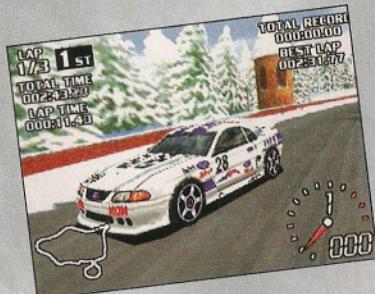
Disponível em maio

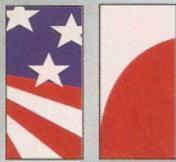
WORLD DRIVE CHAMPIONSHIP

MIDWAY HOME corrida
NINTENDO 64

World Drive Championship, originalmente chamado de **Boss Rally World Tour**, é o segundo jogo pra valer de corrida da Midway, seguindo **Top Gear Rally**. Os carros são autênticos e os ambientes mais realistas que os de **San Francisco Rush** e **California Speed**. São 15 carros, 10 pistas, 10 modos e uma competição para dois jogadores head-to-head. Quanto mais corridas ganhar melhores serão suas equipes e carros.

Disponível em junho





RESIDENT EVIL 2
CAPCOM
ação
NINTENDO 64

Nada de **Resident Evil Zero**. A Capcom confirmou o lançamento de **Resident Evil 2** para Nintendo 64. O game será diferente do lançado para P.S. Station. A começar pelos gráficos. Todos os cenários foram reconstruídos com alta resolução. Ou seja: você vai ver o sangue com muito mais nitidez. Melhor, você poderá ajustar o nível do terror. Dá até para mudar a cor do sangue. Fora isso, a Capcom acrescentou itens para ajudar aqueles que não jogaram o primeiro game da série.

Sem data prevista de lançamento



**V-RALLY
EDITION '99**
INFOGRAPHES
corrida
NINTENDO 64



**READY 2 RUMBLE
BOXING**
MIDWAY
esporte
DREAMCAST

Em **Ready 2 Rumble Boxing** você vai encontrar os lutadores mais esquisitos que o boxe já viu. São vinte caras, uns com cabelos à Globethrotter, outros sem cabelo nenhum. Com o



Disponível no 2º semestre

game, a Midway tenta emplacar no mercado de jogos de boxe, que vem crescendo ultimamente. **Ready 2 Rumble** deve aproveitar ao máximo os recursos do Dreamcast. O jogo multiplayer, que usa o modem do console, por exemplo, já está garantido.



UNDER COVER
PULSE INTERACTIVE
aventura
DREAMCAST

Os clones de **Resident Evil** estão à solta. **Under Cover** é um deles: a jogabilidade e a ação são idênticas. Mas o game conta com alguns figurões em

sua produção que devem fazer dele um sucesso. O roteiro é assinado por Arimasa Osawa, romancista japonês que está com a bola toda por lá. O cara roubou alguns elementos de seus próprios livros para compor a história. A música é dance, criada por um novo-iorquino maluco chamado Gomi. Os personagens principais foram

desenhados por Ken-Ichi Kutsugi, artista de mangá, e por Takashi Yoda, de **Wonder Project**.

Disponível neste semestre

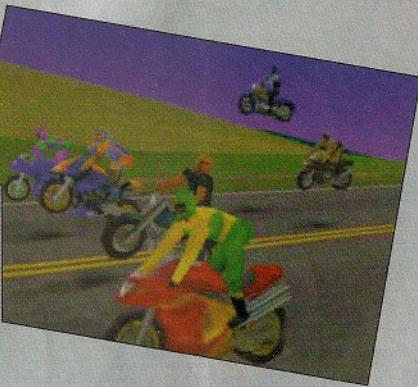


A Infogrames, antiga Ocean, está lançando mais um game da série **V-Rally**. É o primeiro jogo de corrida do N64 a usar o antigo sistema de V-Rally, que passou por algumas mudanças para melhorar os gráficos e velocidade. O resultado é um jogo de corrida dos mais rápidos, com 15 carros e 50 pistas, como Indonésia, Córsega e os Alpes Franceses. Isso só para citar algumas.

Disponível em maio

ROAD RASH 64
PACIFIC POWER/THQ
esporte
NINTENDO 64

Desde o lançamento de **Road Rash 3D** para P.Station, a THQ tem ouvido reclamações. O grande problema, de acordo com os jogadores, é a falta de um modo multiplayer. Pois bem, chega de reclamar. A versão para Nintendo 64 tem



um modo para quatro jogadores. Pouco se sabe, porém, além disso. Mas novos personagens, modos de competição diferentes e mais armas estarão no pacote.

Disponível no 2º semestre

VELOCITY
CRITERION/ACCLAIM
esporte
DREAMCAST



Um dos primeiros games para Dreamcast anunciados por uma softhouse inglesa – a Criterion –, **Velocity** promete ser a sensação da E3

neste ano. As fotos foram tiradas enquanto o game rolava num Pentium III equipado com a aceleradora Voodoo 2, que, segundo os produtores, reproduz com fidelidade a capacidade do console. Se isso for verdade, preparem-se para ver um dos jogos mais incríveis

dos últimos tempos: ótimos cenários, pistas com atalhos e caminhos alternativos, três tipos diferentes de prancha e muita velocidade!

Disponível no 2º semestre

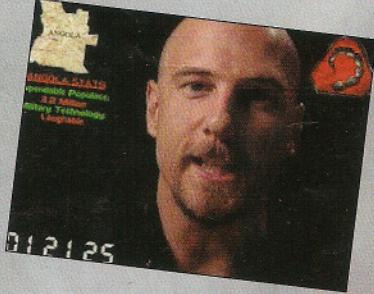
SHAO LIN
POLYGON/THQ
luta
P.STATION

Shao Lin é diversão garantida para fãs de Bruce Lee e Van Damme. Baseado no estilo de luta chinês, o game traz seis tipos de artes marciais diferentes que fizeram história durante a dinastia Ching. No modo de luta, até quatro pessoas podem brigar ao mesmo tempo. Ganha quem sobrar no ringue. Ou melhor, no cenário – todos ambientados em cidades chinesas do século XIX. Há ainda um modo RPG, com todos os elementos de um jogo do gênero de verdade.

Disponível em agosto



COMMAND & CONQUER 64
LOOKING GLASS
estratégia
NINTENDO 64



Obs.: fotos da versão para PC

Command & Conquer virou sinônimo de estratégia em tempo real no PC. Agora, a Looking Glass tem, sob licença da Westwood, a tarefa de conseguir a mesma façanha no Nintendo 64. O terreno é inexplorado: **Command & Conquer** deverá ser o primeiro game do estilo no console. A história é a mesma da versão para PC, mas a jogabilidade será incrementada. Além disso, os gráficos serão todos 3D.

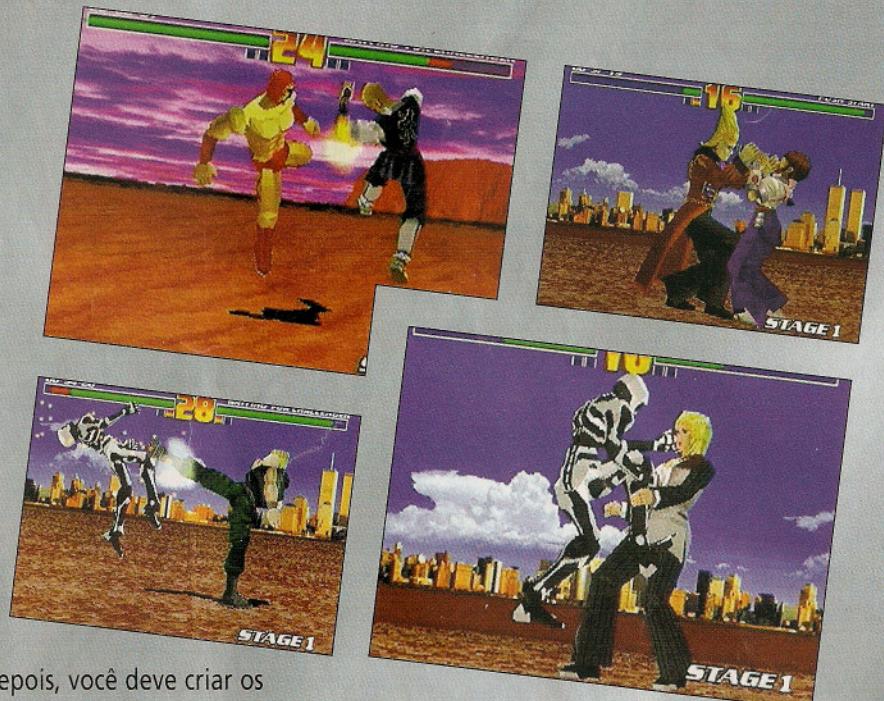
Disponível no 2º semestre



FIGHTER MAKER

ASCII/AGETEC
luta
P.STATION

Depois de muitas vezes adiado e até cancelado, **Fighter Maker** chega ao P.Station. Este é o jogo dos sonhos para quem curte luta e gosta de editar personagens e golpes. Na verdade você não vai editar, mas criar. Existem 20 lutadores, alguns conhecidos, como Skullo Mania, de Street Fighter. O primeiro passo é escolher um deles.



Depois, você deve criar os golpes e movimentos. Isso inclui estabelecer como serão os chutes, o soco baixo ou o alto. Na hora de criar os golpes do lutador você pode se basear no banco de golpes que o jogo oferece ou criar os seus do zero. Ainda é

possível criar os sons que serão ouvidos a cada golpe. Com tudo pronto, basta iniciar o jogo, carregar seu Memory Card e partir para a luta.

Disponível no 1º semestre



OGRE BATTLE 3

QUEST
RPG
NINTENDO 64

Ogre Battle 3 tem uma difícil missão pela frente. Ele será um dos primeiros RPGs lançados para o Nintendo 64 logo depois de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. A história vai rolar depois do **Ogre Battle** original para SNes e antes de **Tactics Ogre**, lançado para P.Station. A Quest aproveitou elementos desses dois jogos. O tema e o

enredo têm influência do jogo para SNes, que coloca a luta pela justiça em primeiro plano. De **Tactics Ogre** veio o detalhamento. Todos os personagens têm uma característica chamada de Elemental Birth Sign, que funciona como os signos. Essa característica afeta diretamente a maneira de lutar do personagem e ainda determina a que magias ele é vulnerável. As unidades de combate são tão detalhadas quanto os personagens. Elas podem treinar para se



tornar mais fortes, acampar para se recuperar do cansaço e ainda aceitam ordens pré-determinadas. Muita diversão para os adeptos do gênero.

Disponível no 2º semestre

DREAMCAST



Por Marjorie Bros

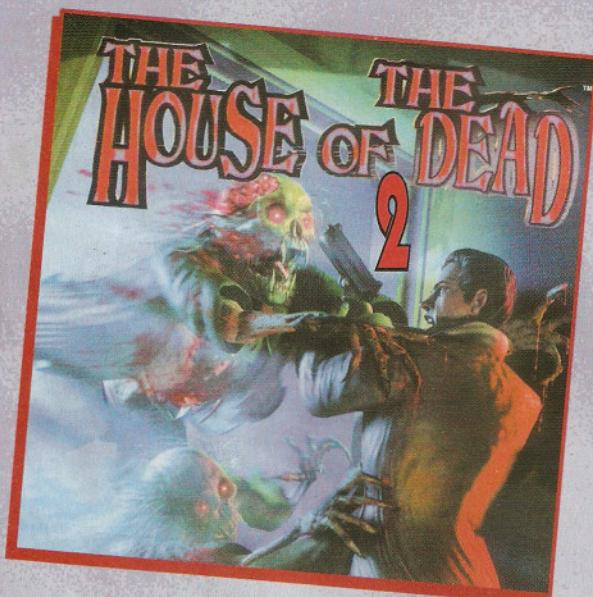
Querem saber o que eu estou fazendo com a pistola do Dreamcast na mão? Bem, não queria deixar os meninos encabulados, mas fui a única com coragem suficiente para encarar **The House of the Dead 2**. O jogo foi lançado no Japão para arcade, rodando na nova placa Naomi. Como o custo para trazer as máquinas para o Brasil é muito alto, pode ser que o game só role por aqui no Dreamcast mesmo. Não houve grandes mudanças gráficas,



DICA: o melhor lugar para acertar o tiro é no pescoço



DICA: preste atenção no livro que abre a cada chefe de fase, ele indica com um círculo o seu ponto fraco



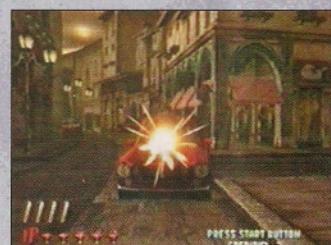
mas a Sega caprichou e melhorou muito a interatividade com o cenário e ainda reforçou os chefes. A dificuldade aumentou bastante. Por isso, a Sega criou dois modos de treinamento. Neles, você vai aprender a atirar nos zumbis e em tudo mais que aparecer no cenário, pois disso depende seu desempenho no game. A pistola é precisa, tem suporte para vibration, direcional e mais dois botões que facilitam o acesso aos menus.



DICA: no Original Mode, você pode escolher entre aumentar a força, o número de créditos ou a vitalidade



DICA: atire em objetos como barris e vasos para obter itens



DICA: no começo da segunda fase, atire nos zumbis que estão em cima do carro



DICA: se você estiver tendo problemas com algum chefe durante o jogo, entre no Boss Mode e decore sua sequência



DICA: um ponto importante é salvar os inocentes, eles podem dar itens ou mudar o caminho do jogo



DICA: quando um inimigo arremessar um objeto, atire nele para tirá-lo de seu caminho



DICA: para aprimorar sua técnica vá ao Training Mode e escolha o tipo de treino adequado a sua dificuldade



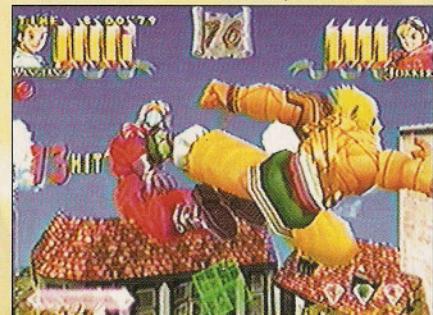
THE HOUSE OF THE DEAD 2	
4.8	
tiro	5
Sega	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5
Pistola - 2 Jogadores	
Ponto Forte	A pistola, que é muito precisa
Ponto Fraco	Pouca coisa mudou nos gráficos



Por Baby Betinho

O primeiro jogo da Capcom para o Dreamcast já chega detonando.

Power Stone juntou a boa idéia de **Ergheiz**, mal executada pela Square, e a jogabilidade viciante dos games da Capcom. O melhor do jogo é a liberdade dada aos lutadores. É possível andar e lutar por todo o cenário e quase tudo nele – cadeiras, postes, bancos de praça, mesas etc. – pode ser usado



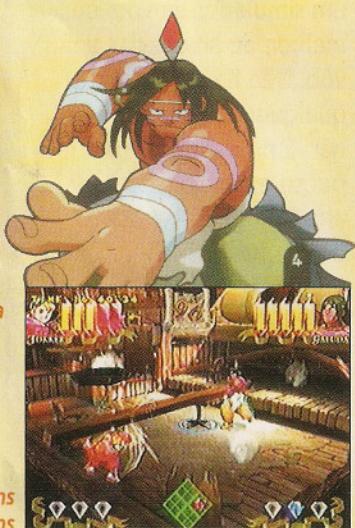
DICA: cada personagem tem pelo menos dois Power Fusion. Alguns só podem ser acionados enquanto você estiver pulando



DICA: agarrar o oponente é a maneira mais fácil de fazê-lo soltar a Power Stone. Aperte B para agarrá-lo



DICA: aperte A+X ou Y+X durante o Power Drive para soltar o Power Fusion. Esse especial consome toda a barra de energia



DICA: alguns personagens conseguem agarrar objetos maiores, como esse poste, mesmo fora do Power Drive.



DICA: para entrar no modo Power Drive é preciso pegar as três Power Stones. Durante o Power Drive, todos os seus golpes ficam mais fortes



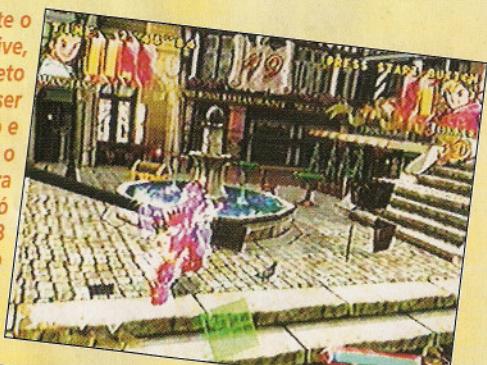
DICA: uma boa tática em Power Stone é usar mesas, cadeiras e até bancos de praças como armas, agarrando



com B e lançando com X ou Y

POWER STONE	
5.0	5
Luta	Capcom
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
VMS - 2 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Liberdade no uso do cenário durante a luta	Falta de um movimento de defesa

DICA: o jogo não tem defesa, porém tem esquiva. Para usá-la, segure B e move o direcional para qualquer lado



DREAMCAST



Por Lord Mathias

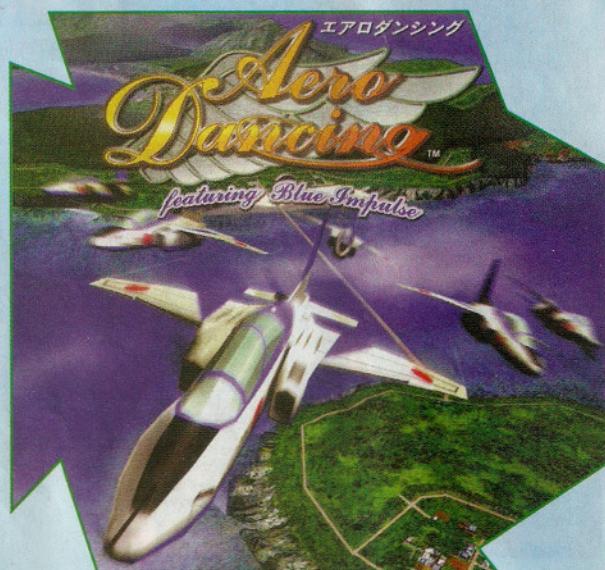
Curioso que o Dreamcast tenha **Aero Dancing** entre seus primeiros jogos. O game é um daqueles que você ama ou odeia, mais ou menos como **Pilotwings** no Nintendo 64.

Antes que alguém saia dizendo por aí que eu falei que o jogo é ruim, vou explicar. **Aero Dancing** é um simulador de vôo, ou melhor, de acrobacias em vôo. Não há combate de qualquer tipo e também não é preciso ser expert em pouso e decolagem. E, para alguns jogadores, isso é problema. Você joga como um dos pilotos da Blue Impulse, uma espécie de Esquadrilha da Fumaça. O

DICA: no primeiro teste, após decolar suba e mantenha o avião nos 1200 pés para conseguir passar na moleza



DICA: uma boa opção para passar os testes com facilidade é assistir aos vídeos. Com isso você poderá saber o momento exato para executar as manobras



DICA: você consegue acionar os arcos passando no meio deles ou tocando os com alguma parte da nave



DICA: nos testes de aterrissagem, quando chegar próximo da pista, segure o direcional para o lado esquerdo para descer o trem de pouso



DICA: logo após passar no meio de algum arco, procure ficar esperto com as setas que aparecem na tela. Elas indicam a posição em que o próximo arco está.

lance é fazer as melhores acrobacias e passar pelos pontos determinados para ganhar pontos. Os aviões são perfeitos. Os cenários, de perto, são bem definidos. Mas de longe, tudo vira um borrão. Os efeitos do vôo acrobático no seu organismo são extremamente fiéis à realidade. Prepare-se para náuseas e enjôos.



DICA: na segunda parte dos testes, segure o direcional sempre na mesma posição para fazer o retorno sem problemas



DICA: para conseguir os pontos necessários para passar de fase você precisa passar entre os arcos espalhados pela fase

AERO DANCING	
4.5	
SIMULAÇÃO	CSK
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
Memory Card - 2 Jogadores	
Ponto Forte	Faltam missões o que garante a diversão
Controles fáceis,	em que se use armas potentes

PROMOÇÃO: GANHE 1 DREAMCAST



PROCURA-SE UMA NOVA MUSA DO VIDEOGAME

A redação de *SuperGamePower* está atrás de uma nova gata fera em games!

O mundo do videogame está muito agitado com a chegada do Dreamcast ao Brasil.

Por isso, o Chefe está procurando uma companheira para a Marjorie e para o resto da equipe.

Que tal botar no papel a **descrição da sua gata ideal** e mandar para nós? Descreva a sua escolhida (como ela deve ser fisicamente, personalidade, especialização profissional etc. Se quiser, mande um desenho com a gamegirl dos seus sonhos!)

As cartas deverão ser enviadas para Promoção : Ganhe 1 Dreamcast, Rua Paes Leme, 524, 10º and. Pinheiros, Cep 05424-010 São Paulo - SP, até dia 10 de junho.

PREMIAÇÃO:

1º lugar: 1 Dreamcast, 1 joystick, 1 jogo, 1 assinatura da revista e 1 carta personalizada da nova funcionária

2º lugar: 1 Dreamcast e 1 jogo

3º lugar: 1 Dreamcast e 1 jogo

4º lugar: 1 Dreamcast

5º ao 10º lugar: 1 boné e camiseta da revista

**O resultado
será publicado em
nossa edição
de agosto**



Capriche na sua descrição e fature um Dreamcast!

REGULAMENTO

1. Esta promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 03/05/99 a 10/06/99.
2. Os participantes da promoção deverão descrever o perfil da nova musa do game (isto inclui a sua descrição física, personalidade, especialização profissional, etc. O envio de um desenho descriptivo da personagem é facultativo) e enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e nome e CPF do pai ou responsável. Na hipótese do participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas descrições quiser, desde que seja uma por envelope. As cartas deverão ser nominais a "Ganhe 1 Dreamcast" - Rua Paes Leme, 524, 10º andar - Pinheiros - Cep: 05424-010 - São Paulo - SP
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participarem da promoção.
5. As descrições serão julgadas pela Redação de *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
6. Serão contemplados as 10 melhores descrições, que receberão os prêmios descritos acima, conforme sua respectivas colocações.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Nova Cultural, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições e eventuais ilustrações enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. O resultado será publicado na edição 65 (agosto) da revista *SuperGamePower*. Todos os ganhadores serão avisados até o dia 10/07/99. Os prêmios serão entregues até o dia 15/09/99.
9. Não poderão participar desta promoção os pais e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
10. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.
11. Quaisquer casos omissos serão resolvidos em juiz, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo, para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre este regulamento.

SEGA

Dreamcast.

TEC TOY

**SUPER
GAMEPOWER**

SUPER SMASH BROS. BROTHERS IN ARMS



Baby Befinho

Mario, Donkey Kong, Link, Fox McCloud, Samus, Yoshi, Kirby e Pikachu. Em **Super Smash Brothers** você vai lutar com os caras que fizeram, ou fazem, a história da Nintendo. É possível jogar sozinho ou em até quatro jogadores. Jogando sozinho, você passa por fases com desafios engraçados como exterminar 25 Yoshis de uma só vez. O modo multiplayer, entretanto, é o mais divertido. Cada personagem tem seus golpes e alguns deles são exclusivos. Mas a melhor estratégia é socar seu brother à exaustão e daí jogá-lo para fora da arena. Do outro lado da moeda o que vale é estar forte o bastante para pular e voltar à arena se for jogado para fora.

SUPER SMASH BROTHERS 2	
4.5	
Luta	Nintendo
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
Continue - 4 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
A galeria de personagens da Nintendo	Esperava-se mais diversão

MARIO

A, A, A - Seqüência de chutes e socos

→ + A - Supersoco
→, A - Giratória
↑ + A - Cabeçada
↑, A - Gancho
↓ + A - Rasteira
↓, A - Chute Rápido
Pule, ↑ + A - Voadora
Pule, → + A - Voadora Giratória para o lado
Pule, ↓ + A - Voadora Giratória para baixo
Pule, ← + A - Giratória com a perna de trás
Dash + A - Escorregão
B - Bola de Fogo
↓ + B - Seqüência de socos no ar
↑ + B - Gancho no alto
Pule, ↑ + B - Gancho no alto rápido



DONKEY KONG

A, A - Combo de socos e chutes

→ + A - Tapão
→, A - Soco para frente
↑ + A - Telefone
↑, A - Esmagar o inimigo
↓ + A - Giratória Baixa
↓, A - Jogar para baixo
Pule, ↑ + A - Soco no alto
Pule, → + A - Martelo
Pule, ↓ + A - Giratória para baixo
Pule, ← + A - Giratória com a perna de trás
Dash + A - Peitada
B - Ultra Soco
↓ + B - Soco no Chão
↑ + B - Tornado
Pule, ↑ + B - Tornado Rápido



YOSHI

A, A - Combos de chutes

→ + A - Cabeçada
→, A - Chute para frente
↑ + A - Cabeçada Forte
↑, A - Narigada
↓ + A - Giratória com a cauda
↓, A - Giratória com a cauda para baixo
Pule, ↑ + A - Giratória com a cauda no alto
Pule, → + A - Cabeçada aérea
Pule, ↓ + A - Esmagar
Pule, ← + A - Chute para baixo
Dash + A - Empurrão
B - Engolir
↓ + B - Bundada
↑ + B - Jogar ovos
Pule, ↑ + B - Voar

KIRBY

A, A - Combos de socos

A (Rapidamente) - Múltiplos socos
→ + A - Chute
→, A - Chute para frente
↑ + A - Giratória
↑, A - Chute de costas
↓ + A - Giratória dupla
↓, A - Chute Baixo
Pule, ↑ + A - Estrela
Pule, → + A - Giratória de lado
Pule, ↓ + A - Giratória de lado para baixo
Pule, ← + A - Chute para baixo
Dash + A - Escorregão
B - Sugar o poder
↓ + B - Ataque de Tijolo
↑ + B - Combo de 3 hits
Pule, ↑ + B - Voar



SAMUS ARAN

A, A, A - Seqüência de chutes e socos

→ + A - Tiro
→, A - Giratória
↑ + A - Tiro na cabeça
↑, A - Bundada
↓ + A - Rasteira
↓, A - Chute Rápido
Pule, ↑ + A - Giratória
Pule, → + A - Tiro na cabeça rápido
Pule, ↓ + A - Giratória Baixa
Pule, ← + A - Bundada para trás
Dash + A - Corrida
B - Super Tiro
↓ + B - Bomba
↑ + B - Parafuso
Pule, ↑ + B - Parafuso Rápido

FOX MC LOUD

A, A, A - Socos e ganchos

A (Rapidamente) - Chutes múltiplos
→ + A - Giratória
→, A - Chute para frente
↑ + A - Giratória Forte
↑, A - Chute na cabeça
↓ + A - Chute duplo
↓, A - Usar a cauda
Pule, ↑ + A - Chute vertical
Pule, → + A - Chute lateral
Pule, ↓ + A - Giratória para baixo
Pule, ← + A - Chute de trás
Dash + A - Chutão
B - Laser
↓ + B - Escudo
↑ + B - Se jogar
Pule, ↑ + B - Voar

PIKACHU

A - Cabeçada
 → + A - Facada elétrica
 ↗, A - Plantar Bananeira
 ↑ + A - Usar a cauda
 ↑, A - Cauda na cabeça
 ↓ + A - Bananeira Dupla
 ↓, A - Rasteira com a cauda
 Pule, ↑ + A - Ataque aéreo
 Pule, → + A - Tornado Elétrico
 Pule, ↓ + A - Tornado para baixo
 Pule, ← + A - Chute aéreo
 Dash + A - Cabeçada
 B - Bola Elétrica
 ↓ + B - Raio
 ↑ + B - Carregar o Raio



BONUS GAMES



Na primeira fase, use as plataformas para destruir todas as bolinhas espalhadas pela tela. Use o soco no alto para facilitar o trabalho



Na segunda fase seu objetivo é pisar em todas as plataformas que encontrar. Cuidado, pois em certos momentos você deve esperar a hora certa para pular



Na terceira fase bônus, você deverá chegar até o final do labirinto. Caso queira enfrentá-los, você terá um monte de inimigos pela frente

Link



DICA: você conseguirá passar por Link tranquilamente usando os socos, cuidado apenas com a sua sequência de espadas

Yoshi Team



DICA: a melhor opção para o time de Yoshis é lançar todos para fora da tela. Não esqueça de destruir as caixas para pegar itens

COMO ENFRENTÁ-LOS

The Mario Bros



DICA: os melhores ataques para destruir este time são aqueles que jogam os caras para fora da tela

Kirby Team



DICA: a seqüência de socos no alto tira muita energia, procure usar nos cantos da tela para jogar o inimigo para fora dela



Fox McCloud



DICA: agarre Fox e gire o direcional até conseguir uma boa velocidade. Daí solte para lançá-lo longe. Se pegar a espada, fique no canto para tentar jogá-lo para fora da nave

Pikachu



DICA: não fique perto dele para não ser jogado para fora da tela. Use os ataques a distância

Samus Aran



DICA: muito cuidado com seus chutes, pule para o ponto mais alto quando a lava subir. Na lava, use Z para defender-se

Dummy Team



DICA: procure ficar no centro da tela, use os combos e o agarraço para acertar os Dummys

Giant Donkey Kong



DICA: ficar na frente dele é pedir para ser jogado para fora da tela. Use as bolas de fogo de longe e a sequência de socos no solo

Metal Mario



DICA: muito difícil jogá-lo no chão e agarra-lo. Quando ele acabar o seu ataque é hora de contratá-lo

Glove



DICA: o momento certo para correr para o lado é quando a luva subir. Na hora em que ela parar na sua frente atire as bolas de fogo



Por Bill Games

Existe uma técnica usada em programação chamada Reuse of Code. Nela, o programador cria um único código, flexível o bastante para ser usado em diversos programas com propósitos diferentes. A SNK é mestre nesse tipo de programação e, por isso, seus jogos têm características tão semelhantes. Em **The Last Blade** você usará técnicas muito parecidas com as que usou em **Samurai Shodown IV**, principalmente na hora de fazer os especiais. Existem



DICA: para fazer esse especial, é só fazer a sequência

$\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + \circ$ com a barra de energia piscando e a barra de poder cheia



DICA: os combos podem ser bloqueados normalmente durante o Combo Especial. Sendo acertado uma só vez já cancela o combo



semelhantes aos Custom Combos de Street Fighter.



DICA: ação o Combo Special e detone sequências variadas de soco e chute, terminando com $\leftarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + \square$ três vezes seguidas



DICA: para fazer combos como esse, só escolhendo o Speed Mode



DICA: para se transformar no Kaede Awakened no Power Mode, aperte todos os botões juntos com a barra cheia

DICA: para acionar o Combo Special aperte $\downarrow \downarrow + \square$, ai é só detonar com sequências de espadas fortes e fracas



DICA: para fazer esse combo com o Minakata no modo Power, comece com \square , X e termine com o especial, $\leftarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + \circ$



DICA: é possível fazer alguns combos no modo Power, mas não tão poderosos quanto os do modo Speed

THE LAST BLADE



THE LAST BLADE	
5.0	
Luta	SNK
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
Memory Card	
1 ou 2 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Jogabilidade e trilha sonora fiéis ao arcade	Pouca criatividade e inovação

P-STATION DREAMCAST



Por Lord Mathias

Alguém lá na Konami gostou muito de **Beat Mania**. Gostou tanto que teve a brilhante ideia de fazer uma porção de jogos a partir da idéia de **BM**. Um deles é **Pop'n Music**, que já foi lançado para PlayStation e deve rolar em breve para Dreamcast. Esta é uma versão mais complicada do que o original. O conceito e a jogabilidade são os mesmos: você tem de apertar os botões do joystick no ritmo da música. Mas



DICA:
escolha a configuração de botões que se adapte melhor ao seu ritmo no começo do jogo



O esquema do jogo é acertar o máximo de notas e não perder o ritmo



DICA: quando a frase **DANGER!** aparecer, prepare-se, pois o oponente fará de tudo para atrapalhá-lo



DICA: fique esperto para não se confundir com os enfeites e perder o ritmo

prepare-se: você vai ter de ser muito mais rápido e deverá prestar ainda mais atenção, pois os comandos são mais complexos. Como acontece em **Beat Mania**, as músicas não são fantásticas. Mas têm acordes mais detalhados, o que contribui para complicar sua vida.



DICA: nessa tela, escolha seu personagem. Cada personagem tem uma dificuldade diferente



Você confere sua pontuação geral no final do jogo



POP'N MUSIC	
3.8	acção
Konami	CONTROLE
5	DIVERSÃO
3	GRÁFICO
4	SOM
Memory Card 1 ou 2 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
O gênero ainda é novidade, divide	Poucas músicas e controle ruim



DICA:
selecione seu oponente. Oriente-se pela barra verde que mostra a dificuldade de cada um deles



DICA: tome cuidado para não perder o ritmo no começo da música, pois a tendência é ficar mais difícil



Legend of LEGAIA



Por Marcelo Kamikaze

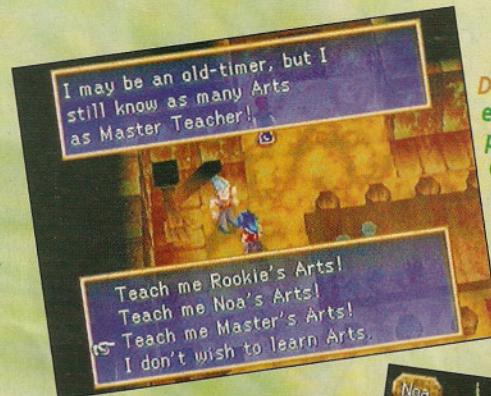
Vahn é um jovem caçador determinado a acabar de vez com uma neblina que destrói ou enlouquece tudo em que toca. Para livrar Legaia desse mal, ele terá de encontrar e reavivar as sete árvores Genesis e detonar os três geradores de neblina. O enredo é fantástico e seu desdobramento surpreendente. Mas **Legend of Legaia** não é só a história. O jogo mescla elementos tradicionais do RPG com táticas empregadas em jogos de luta. Isso já acontece em outros RPGs, mas



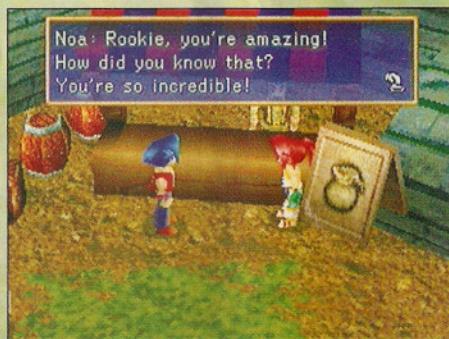
DICA: ao lutar contra os dois Viguros em East Voz Forest, concentre o ataque em um deles e, depois de detoná-lo, para para o outro



DICA: não enfrente Zeto despreparado, ele é um osso duro de roer. Certifique-se de que todos os seus personagens estão cheios de energia e com a barra de magia cheia antes da briga



DICA: depois de reencontrar Gala em Biron Monastery e antes de partir para East Voz Forest, vá encontrar-se com Kin para aprender mais um golpe de Gala, o Battering Ram Art



DICA: no jardim de Drake Castle, responda as perguntas de Noa na seguinte seqüência para ganhar 10 Healing Shrooms: Healing Berry, Escape from the dungeon, Wats

em **Legaia** é diferente. Isso porque a equipe que o programou passou dois anos projetando o Tactical Arts System. Esse sistema permite que você não só escolha qual inimigo vai atacar, mas

também decida em que ponto do corpo ele sofrerá o ataque. **Legaia** é um dos RPGs com melhores gráficos (poligonais e bem detalhados), som e controle (interface intuitiva) que estão rolando por aí.



Prepare-se para ver seqüências de ataque impressionantes



DICA: não se preocupe quando enfrentar Seru em Drake Castle ou Biron Monastery. Haverá sempre lugares em que você poderá recarregar sua energia

ARTS DE VAHN, NOAH E GALA

Vahn

Fire Blow: aperte → ↓ ←
Power Punch: aperte ← ↓ ←

Noa

Frost Breath: aperte ← ↓ → →
Blizzard Bash: aperte → ↓ ←

Gala

Thunder Punch: aperte → → ←
Head-Splitter: aperte ← ↑ →

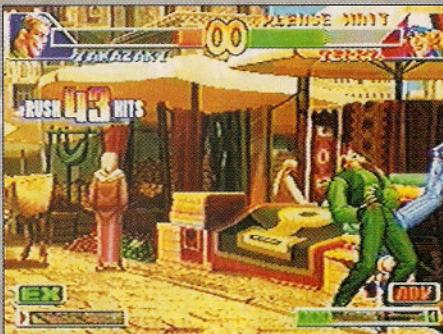
LEGEND OF LEGAIA

4.8	
RPG	Sony Computer
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4
1 Jogador	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Sistema de batalha inovador	Falta de diálogos falados



Por Baby Betinho

É a vez do P.Station encarar a quarta versão de **The King of Fighters**, uma das séries de luta mais bem sucedidas da história do videogame. King '98 reúne lutadores de todas as versões anteriores. Entre eles estão Rugal, chefão de King '94 e '95, Takuma, pai e mestre de Yuri e Ryo, o time Orochi e Mature e Vice, companheiras de Iori. O jogo para P.Station está tão bom quanto a versão



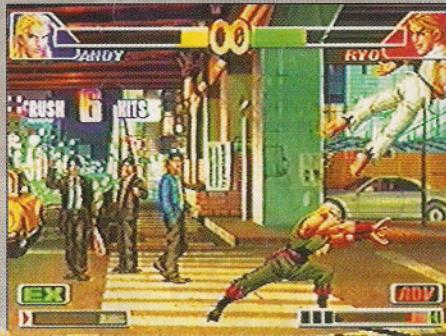
DICA: para detonar esse combo de Yamasaki, comece pulando com soco forte, soco forte de novo e termine com o especial $\downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow$ $\downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow +$ soco, alternando rapidamente entre socos forte e fraco, para obter múltiplos hits



DICA: com Robert, pule com chute fraco, chute forte, ação $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$ chute, pule apertando soco forte e, quando chegar ao chão, ação especial $\downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow +$ chute



DICA: esse combo de Iori continua sendo eficaz no KOF 98. Faça $\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow +$ soco e, logo em seguida, emende o especial $\downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow +$ soco



DICA: pule com Andy dando soco forte, soco forte, $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$ soco; pule com soco forte e termine com o especial $\downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow +$ soco

THE KING OF FIGHTER'S 98	
5.0	PS
Iuta	SNK
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
Memory Card 1 ou 2 Jogadores	
Ponto Forte Mantém o padrão da série na jogabilidade	Ponto Fraco A existência de combos infinitos

THE KING OF FIGHTERS '98



DICA: para fazer esse combo infinito com Kyo, aperte $\downarrow \downarrow \rightarrow +$ chute 2X. O oponente irá subir. Pule e acerte um soco forte. Quando ele estiver caindo de novo, repita a sequência

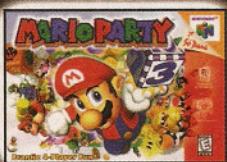


DICA: para fazer essa sequência com Chris Orochi, comece pulando com soco forte, chute forte, $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$ chute. Quando o oponente subir, pule e acerte um soco forte e, enquanto ele estiver caindo, termine com o especial $\downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow +$ soco



para arcade. Muitos frames, que compõem a movimentação, foram cortados, mas o game não perdeu tanta qualidade como nas versões 96 e 97. Isso porque com o novo kit para desenvolvimento distribuído pela Sony, a SNK foi capaz de aproveitar todo o poder do P.Station. Assim, até o tempo de loading diminuiu. Apesar de a jogabilidade estar bem melhor, quem está acostumado com os games da série vai sentir falta de uma história de fundo mais definida.



MARIO PARTY

3x R\$ 43,00

BEETLE ADVENTURE RACING

3x R\$ 43,00

SUPER SMASH BROS

3x R\$ 43,00

LEGEND OF ZELDA

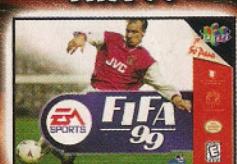
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



3x R\$ 53,00

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

3x R\$ 43,00

FIFA 99

3x R\$ 43,00

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

3x R\$ 43,00

INTERNATIONAL S. STAR SOCCER 98

3x R\$ 43,00

SOUTH PARK
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS

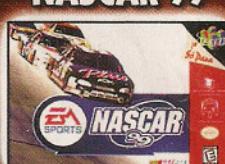
3x R\$ 43,00

F-ZERO X

3x R\$ 33,00

BODY HARVEST

3x R\$ 33,00

NASCAR 99

3x R\$ 43,00

SUPER MARIO 64

3x R\$ 33,00

STAR WARS RAC PARA PARTICIPAR MAIS ELETORIZANTE**STAR WARS EPISODE I RACER**

3x R\$ 49,67

PROMOÇÃO DE PRÉ-LANÇAMENTO
 COMPRE ATÉ 15/05/99
 (DATA OFICIAL DE LANÇAMENTO)
 E GANHE O FRETE GRÁTIS


Este novo game para Nintendo 64 traz toda a excitação de corridas interplanetárias onde alienígenas, andróides e outros seres estranhos competem por fama e fortuna pilotando naves em altíssimas velocidades. Neste segundo jogo desta nova trilogia você poderá correr em mais de 20 pistas super velozes que passam por desertos, campos de gelo, prédios e túneis e exigirão reflexos que vão além da capacidade humana!!!

NINTENDO 64
 DR + R\$ 30 LEVE
 IDDY KONG RACING,
 OU TOP GEAR RALLY
 U LAMBORGHINI 64.

3X R\$ 133,00
 OU 10x DE R\$ 53,96
ACESSÓRIOS N64**CONTROLLER N64**NAS CORES AMARELO,
AZUL, CINZA, PRETO,
VERDE E VERMELHO

R\$: 69,00


CARTUCHO DE EXPANSÃO
 R\$: 79,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA
 R\$: 49,00

RUMBLE PAK
 R\$: 49,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DO NINTENDO 64 EM 3X SEM JUROS!

ER: PREPARE-SE AR DA CORRIDA TE DO UNIVERSO!



Anakin Skywalker é a estrela do jogo e com sua força será o único humano a participar das competições, além dos vários personagens selecionáveis. Como em todos os jogos da saga Star Wars, a Lucas Arts usa o universo do filme como ponto de partida para criar um mundo incrível para você explorar! Não perca mais este maravilhoso lançamento da Nintendo!!!

NA COMPRA DE UM CONSOLE NINTENDO VOCÊ GANHA UM BÔNUS E UM CADERNO EXCLUSIVOS NINTENDO!

SUPER NINTENDO

**3x R\$ 89,67
OU 8x DE R\$ 43,15**

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



SUPER MARIO ALL STAR



R\$ 69,00

MARIO PAINT



R\$ 49,00

F-ZERO



R\$ 39,00

PILOT WINGS



R\$ 39,00

SUPER MARIO KART



R\$ 69,00

DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 69,00

DONKEY KONG COUNTRY 3



R\$ 69,00

KIRBY SUPER STAR



R\$ 59,00

SUPER GAME BOY



R\$ 49,00

CONTROLE EXTRA



R\$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

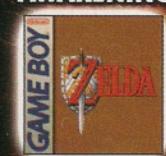


(011) 7295-9666

E RECEBA EM CASA



ZELDA: LINK'S AWAKENING



R\$ 69,00

TUROK 2



R\$ 69,00

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R\$ 69,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R\$ 69,00 CADA

WARIO LAND



R\$ 39,00

POCKET BOMBERMAN



R\$ 69,00

JAMES BOND 007



R\$ 49,00

STREET FIGHTER 2



R\$ 39,00

KIRBY' DREAM LAND 2



R\$ 29,00

WARIO LAND II



R\$ 49,00

PROMOÇÃO

GAME BOY pocket COLORS
2x R\$ 39,50 CADA



Game Boy Pocket Colors é 30% menor que o Game Boy original mas com o mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez. Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy e funciona com apenas duas pilhas AAA.

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



Por Bill Games

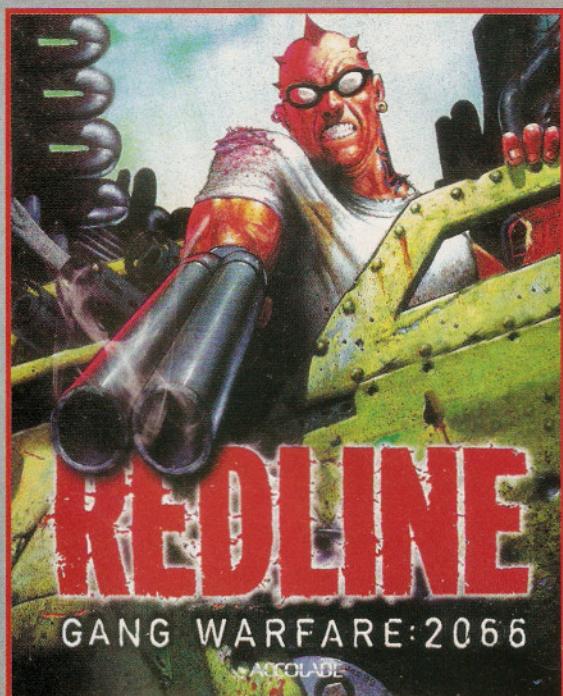
A Accolade, famosa pelo seu bom **Test Drive**, fez um jogo que mistura o melhor dos jogos de tiro em 3D com um game de carro estilo **Vigilante 8**. Os gráficos são sombrios, com efeitos de brilho e fragmentação de objetos muito boa. O que rouba a cena, contudo, são a enorme variedade de veículos (mais de 20) e a quantidade de armas (mais de 40). O objetivo básico do jogo é enfrentar gangues rivais em missões especiais e evoluir no ranking. O game é perfeito para jogos em rede, o que fica ainda mais divertido quando você está pilotando um carro e seu



DICA:
com o furgão, espere a mira ficar vermelha para atirar um míssil



DICA: para abrir esta porta, atire no quadrado vermelho (ele fica verde depois de você atirar), localizado acima dela



DICA: logo no começo do jogo atire nos inimigos através desse buraco

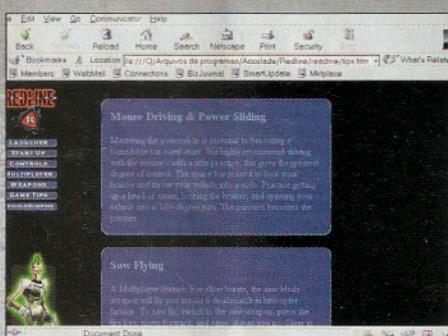


DICA: quando entrar em um veículo, atropele o inimigo em vez de atirar



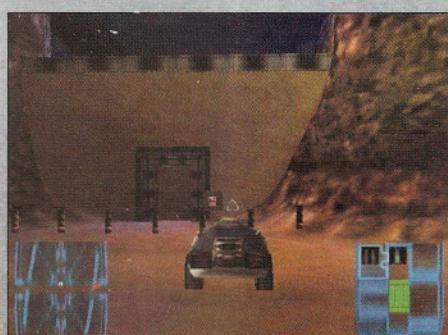
DICA:
contra eventuais bloqueios, atire com uma arma de calibre mais grosso

inimigo está a pé. Ainda assim, você pode apanhar um pouco. Principalmente porque a mira não funciona muito bem com objetos pequenos ou quando você está distante do alvo.



DICA: se você tiver um browser instalado, é muito melhor olhar o manual em html

ENDEREÇO:
www.ea.com



DICA: como nesse caso, saia do carro apertando DEL e aperte o botão para abrir a porta

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 200 MMX
360 MB livres no HD, 32 MB RAM
CD-ROM 8x, Placa de vídeo com 4 MB

REDLINE	
4,5	PC
tiro	Accolade
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4
1 a 12 jogadores (em rede)	
Ponto Forte	Efeitos visuais detalhados e realistas
Ponto Fraco	Difícil acertar a mira de longe



DICA:
vá até a pasta de Redline no Windows. Nela existe um demo do jogo Slave Zero



Por Bill Games

Alien Versus Predator traz ao PC uma experiência única com duas das criaturas mais famosas da ficção científica. Os fãs de tiro vão adorar! Você pode jogar com o Alien, o Predador e ainda com os Colonial Marines, cada um com um tipo de estrutura de missão. Enquanto os Aliens são rápidos e podem escalar paredes, eles não são tão bem armados e fortes. Já o Predador pode ficar invisível e possui armas bem modernas, mas em compensação é o mais fraco. E, por último, os Marines que são bem armados, mas não passam de

ALIENS VERSUS PREDATOR

PC



DICA: quando jogar contra os aliens, ataque-os por cima ou por trás e de repente, sem eles perceberem. É covardia, mas funciona



DICA: os predadores não ficam invisíveis quando atiram ou quando estão sem energia



ENDEREÇO:
www.foxinteractive.com



DICA: o radar dos marines mostra ambos os inimigos e os seus artefatos, como cadáveres, discos e excreções. Fique esperto apenas com os sinais móveis



DICA: só porque alguma coisa está morta, não significa

que não pode machucá-lo. O sangue dos aliens é ácido e extremamente perigoso até depois de uns 10 segundos que você matá-los

ALIEN VS. PREDATOR

4.3

PC

tiro

Fox Interactive

CONTROLE 3

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 4

SOM 5

5 Jogadores

Ponto Forte
A reprodução dos sons de tiro está perfeita

Ponto Fraco
Habituá-se aos controles é bem difícil

humanos. Graficamente, tudo está animal! Cada personagem possui um tipo de visão especial, como por exemplo a visão ultra-vermelha do Predador. Os sons são iguais ao dos filmes. Muito tiro, explosão e gritos. *Alien Versus Predator* tem tudo para ser o melhor game baseado em filmes de todos os tempos. O problema é que não dá para salvar durante uma partida.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 200 MMX, 64 MB RAM, 64 MB HD, CD-Rom 4x, placa aceleradora 3D



DICA:
a visão de calor do Predador é a melhor de todas. Use-a quase sempre



DICA: use as chamas para iluminar seu caminho nas missões com os marines. Mas use com cuidado no modo multiplayer, pois elas deixam um rastro, facilitando que você seja localizado

PAINEL

BUST-A-MOVE 99

ACCLAIM

Puzzle - 2 jogadores

P.S.TATION

Com novos modos mais difíceis e a sempre empolgante competição head-to-head, esta última versão de **Bust-A-**

Move é bem divertida. Os controles são fáceis e simples: junte as bolhas da mesma cor usando um botão e o



direcional. Os gráficos estão vibrantes, com cenários bem coloridos. O único lance chatinho é a musiquinha.

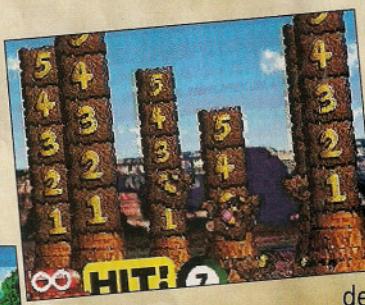
Bust-A-Move 99 tem uma jogabilidade bem legal, principalmente se você encarar um adversário.

POINT BLANK 2

NAMCO

Tiro - 2 jogadores - Pistola

P.S.TATION



Point Blank 2 traz competições de tiro típicas dos velhos parquinhos de diversões. Assim como o original, **PB2** é meio bobo, mas desafiador. Não tem sangue. Você apenas tira a lâ de ovelhas e acerta outros alvos. A arma Guncon faz a diferença. Ela é indispensável, pois o jogo com o direcional fica bem insuportável. Vale a pena dar aquela jogadinha.

SHADOW MADNESS

CRAVE ENTERTAINMENT

RPG - 1 jogador

P.S.TATION

Parecendo mais um livro interativo do que um jogo de aventura, **Shadow Madness** é, sem dúvida, direcionado para o viciado em RPG. Você tem de gostar bastante de ler e esquecer da

ação. Uma terrível ameaça chamada **Shadow Madness** espalhou morte e caos pelo mundo de Arkose. Cabe a você e seus amigos salvar o mundo. Você terá de combater monstros e solucionar diversos quebra-cabeças. A história até que surpreende, mas a jogabilidade é um sono só.



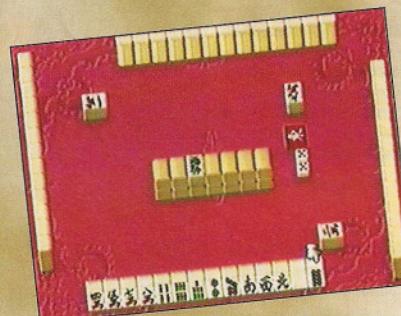
SUPER MAHJONG SPECIAL II

KOEI

Puzzle - 4 jogadores

DREAMCAST

Mahjong é um jogo oriental de peças estilo dominó. Em alguns países, como Japão e China, o povo apostava grande quantidade de dinheiro durante as partidas. O jogo chegou ao Brasil com os imigrantes japoneses e, apesar de ser proibido por aqui, rola solto nos bairros orientais. Quem sabe jogar, pode até achar **Super Mahjong** divertido. De qualquer maneira, é um desperdício de potência. Os gráficos não têm nada de especial. Não que seja necessário, basta ver as peças. O som é enjoativo. A vantagem é que, se você sabe jogar e conhece mais gente que saiba, é possível jogar em até quatro pessoas. Mais: dá pra fazer apostas virtuais e até para formar grupos e misturá-los aos do computador.



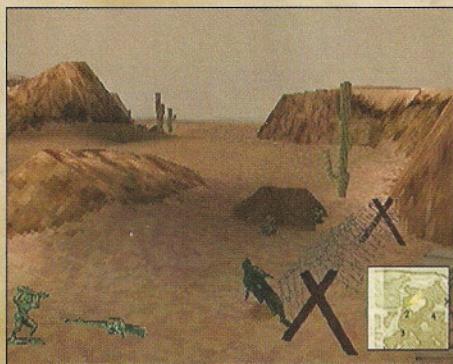
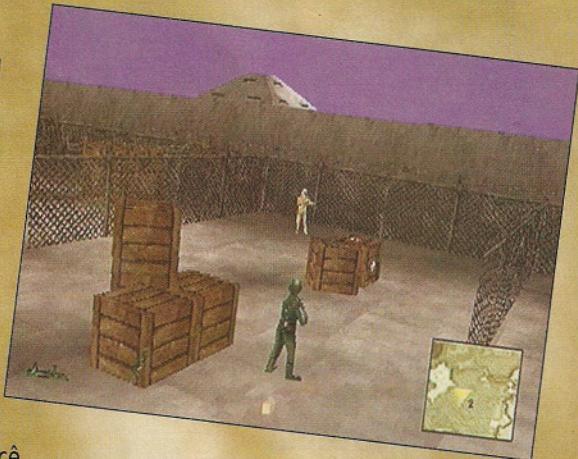
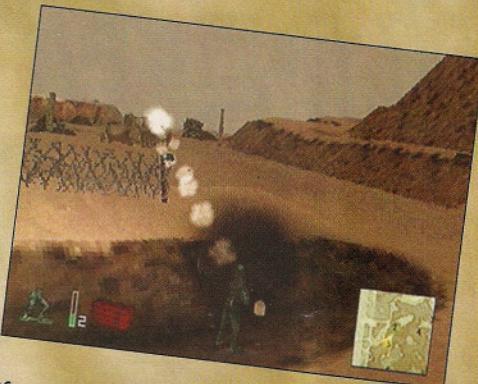
ARMY MEN 3D

3DO

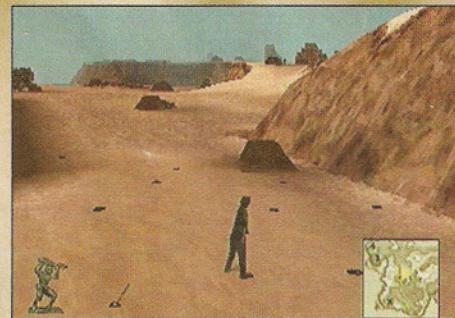
Ação - 1 jogador

P.STATION

Em **Army Men 3D**, você joga com Sarge, um soldadinho de brinquedo encarregado de várias missões, como, por exemplo, a de procurar e resgatar reféns e achar e destruir alvos. Muitas dessas missões requerem reflexo, ação e boa pontaria para escapar de minas, pilotar



jipes e tanques e eliminar certos inimigos. O jogo é meio difícil e você deve ficar atento aos franco-atiradores que vão estar sempre por perto. Prepare-se para recomeçar algumas vezes do zero. As armas são bem variadas. Você usa explosivos, granadas, minas e lança-chamas. O ponto fraco fica por conta dos gráficos, muito pixelados, que não permitem que se tenha noção de muitos detalhes. Mas há bastante ação e muita matança.



T'AI-FU: WRATH OF THE TIGER

ACTIVISION

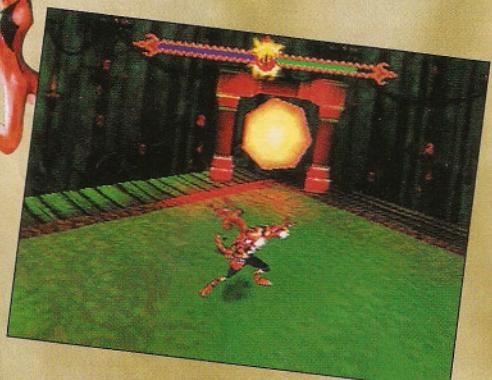
Ação/luta - 1 jogador

P.STATION

Assim como os outros títulos anteriores da DreamWorks, **The Lost World** e **Tresspasser**, **T'Ai Fu: The Wrath of the Tiger** segue a mesma linha esquizofrênica. Desta vez você é T'ai e está aprendendo as artes marciais de diversas espécies para finalmente combater o diabólico Dragon Master. Durante o jogo você aprende 6



novas habilidades que podem ser combinadas para dar vários golpes diferentes. Às vezes, isso fica meio complicado e você acaba evocando essas forças sem querer. **T'ai Fu** tem inimigos bem feios e um ambiente bem grotesco.



ESPORTE TOTAL

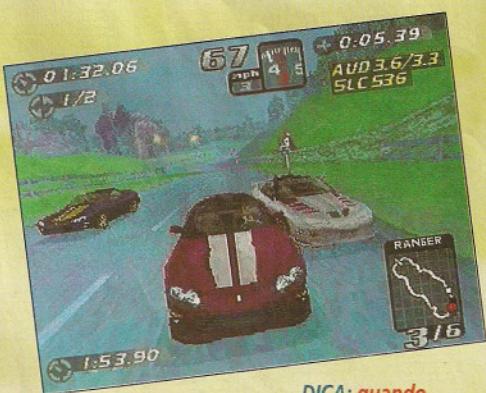
P.STATION

■ Ótimos carros em uma produção feita com gráficos de primeira linha

Este novo **Need for Speed: High Stakes** traz um novo estilo de corrida para o console. O jogo traz controles precisos, gráficos soberbos e uma ótima jogabilidade. A grande novidade é que **High Stakes** permite que você jogue como o policial no modo Hot Pursuit, podendo chamar reforços e ordenar que outros policiais bloqueiem a pista. É claro que você ainda pode ser o fugitivo. Mais além, você ainda pode jogar no modo para dois jogadores com divisão de tela



DICA: para fazer as curvas mais fechadas,breque antes delas e volte a acelerar quando começar a virar



DICA: quando escutar outros carros se aproximando, aperte e segure L2 para olhar para trás e tentar impedir que eles o ultrapassem

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

podendo ser a presa e o predador. O dinheiro que você ganha garante os consertos e melhorias no seu carro. Como sempre, as máquinas disponíveis são as melhores. Você pode escolher entre Porsche, Ferrari, Lamborghini, McLaren, Corvette e muitas outras marcas famosas. Com certeza, **Gran Turismo 2** é o grande favorito da moçada, mas este **Need for Speed** vai dar o que falar!



DICA: quando for o policial, a melhor maneira de fazer os carros pararem é batendo de lado e jogando-os para fora da pista

DICA: corte as curvas por dentro com cuidado, soltando o acelerador e só pisando de novo quando o carro estiver estabilizado na pista



DICA: não há problema em sair da pista. Ultrapasse pela grama e por fora da pista



DICA: ao pilotar à noite, deixe a luz alta acesa (aperte ↑) para ter a melhor visibilidade

NEED FOR SPEED HIGH STAKES	
4.5	
corrida	Electronic Arts
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4
2 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Ótimas pistas e carros, belos gráficos	Os narradores são alegres demais, chatos

DICA: os cavaletes não são necessariamente barreiras. Você pode atravessá-los, mas os guardas vão ficar mais bravos ainda



■ Electronic Arts faz homenagem a Itamar Franco e ressuscita o Fusca!

Quando a equipe de **Need For Speed** resolveu pôr as mãos no N64, coisa boa começou a rolar. E o primeiro resultado que você pode ver – e jogar – é **Beetle Adventure Racing**. Você pilota o fusquinha em 6 pistas fenomenais, que possuem vários atalhos e rotas alternativas. Dá para ficar horas em cada pista. Os cenários são superdetalhados, passando por uma floresta com um T.Rex e ainda uma caverna de gelo que esconde uma nave espacial. No modo Championship, as pistas ficam cheias de caixas com pontos que, se acumulados, garantem continues e acesso a pistas secretas. O modo para

DICA: no jogo após o ponto da Sunset Sands, quando o anunciante disser "Lap 2", siga pela esquerda na areia e caia na vala. Dê um pulo até o prédio à direita da pirâmide e empurre a barra de madeira. Mais tarde, ela vai abrir um supersalto sobre a lava nos prédios



DICA: para dar um supervôo na parte do ski em Mt. Mayhem, vire à direita quando entrar na cidade e siga pela estrada até o topo da colina, em vez de cair no vale. Quando chegar ao que parece ser o final da linha, vire à direita na direção da árvore e do vdro e desça para saltar



DICA: para dar um supervôo na parte do ski em Mt. Mayhem, vire à direita quando entrar na cidade e siga pela estrada até o topo da colina, em vez de cair no vale. Quando chegar ao que parece ser o final da linha, vire à direita na direção da árvore e do vdro e desça para saltar

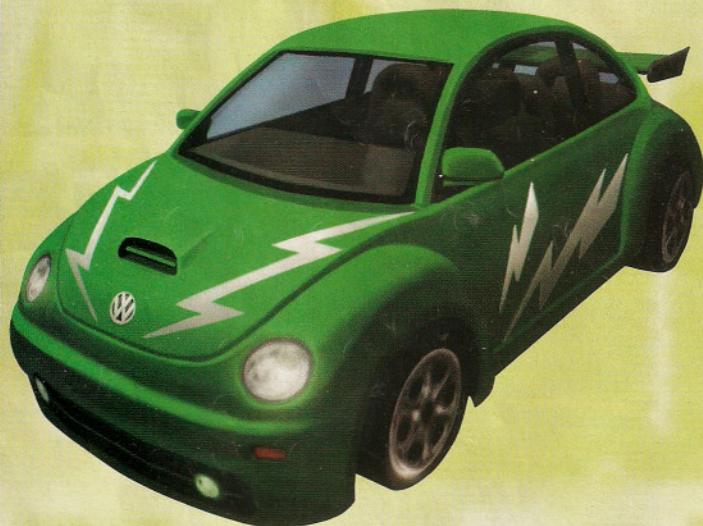
dois jogadores com divisão de tela é bem decente, assim como os deathmatches para até quatro jogadores. Apesar de só poder correr com o Fusca, o jogo dispõe de 9 tipos com diferentes visuais e características. Parece que o Fusca voltou com tudo! O único perigo é encontrar o Itamar na pista!

Beetle Adventure Racing



DICA: para dar uma volta bem grande pela lava em Inferno Isle, fique de olho nos trilhos acima quando que deixar a cidade. Assim que os trilhos passarem pela segunda vez sobre a estrada, corte pela direita para a estrada de terra

BEETLE ADVENTURE RACING	
4.5	corrida
Electronic Arts	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	3
4 jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Um estilo de jogo inovador, muita diversão	O som, que não entra no clima do jogo



DICA: quando passar pela ponte com o asfalto quebrado em Mt. Mayhem, pule para esquerda para aterrissar em uma caverna com a nave espacial escondida



DICA: use o freio de mão para deslizar nas curvas fechadas. Corte por dentro dessas curvas e aperte o C↓ sem soltar o acelerador. Se começar a deslizar demais, ajuste no direcional



DICA: para andar nos telhados de Inferno Isles, siga pela direita na estrada de terra no começo da pista. Quando for saltar no pântano, fique à esquerda para aterrissar no telhado

ESPORTE TOTAL

DREAMCAST

■ Ubisoft arrepiava em novo jogo de corrida para o Dreamcast

Muita velocidade e acidentes inacreditáveis. A nova versão de **Mônaco GP** tem gráficos exemplares e bom som. O jogo tem todas as pistas do Campeonato Mundial de F-1, incluindo Interlagos. Todos os pilotos também estão lá, mas têm, no lugar de seus nomes verdadeiros, um outro parecido, já que a UbiSoft não conseguiu a licença para usá-los. Fora os modos tradicionais em jogos de corrida, **Mônaco GP 2** tem um modo chamado Retro. Nele, você poderá escolher um dos



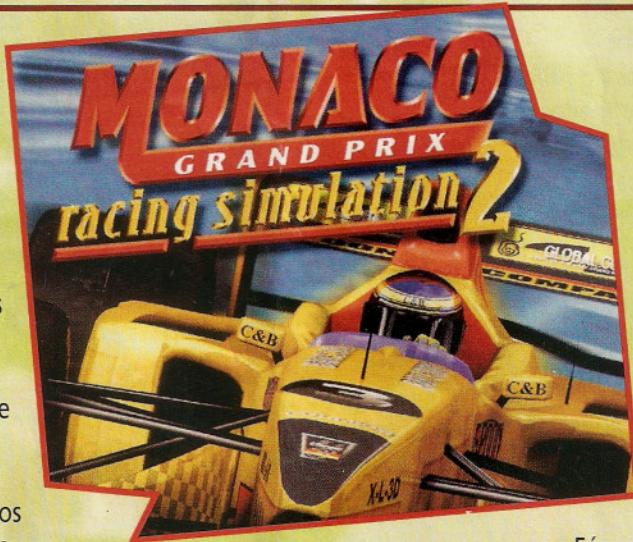
DICA: para se dar bem em qualquer largada, acelere depois de a quinta lâmpada vermelha acender. Com isso seu carro não irá derrapar



DICA: para saber o trajeto das curvas, siga o rastro dos pneus no chão



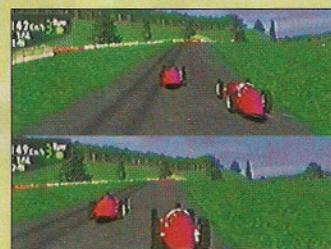
DICA: nas curvas, o segredo é entrar sem o pé no acelerador e só voltar a pisar quando o seu carro estiver alinhado com a próxima reta



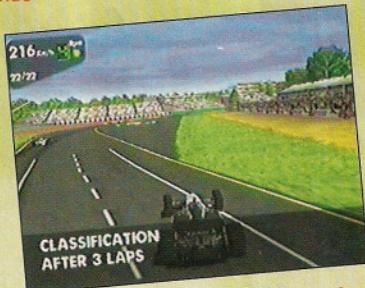
DICA: para ultrapassar os adversários, cole na traseira deles para usar o vácuo



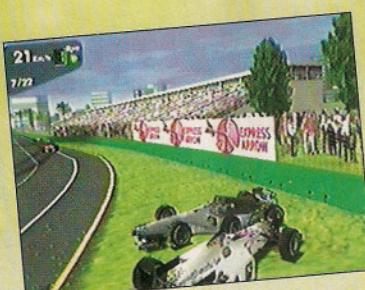
DICA: na pista da Alemanha, logo após o grande retângulo inicial, siga em frente e passe pelo S numa boa. Mas cuidado com o direcional, pois se o seu carro entrar de lado na zebra irá voar



DICA: na corrida com carros antigos, o segredo é mantê-los na pista sem acelerar muito. Eles não tem muita aderência e saem facilmente da pista



DICA: na pista da Austrália quando chegar neste S, em vez de seguir o trajeto, vá reto (como na foto) para cortar caminho e não perder velocidade



DICA: após sofrer qualquer acidente na pista e parar na grama, espere um tempo para voltar a pisar fundo, senão seu carro ficará sem aderência e não completará nenhuma curva



DICA: caso você sinta que seu carro está sem controle, entre no box para dar ajustar a máquina. Mas vá devagar para não perder o local de entrada, que fica sempre ao lado da chegada

pilotos que fizeram história na Fórmula 1. As pistas foram adaptadas para a época em que o piloto competia. Os gráficos são perfeitos: em freadas bruscas você pode ver a marca dos pneus no chão; quando o carro passa na grama, o pneu fica sujo. A velocidade de processamento dos gráficos é ótima e dá a medida certa de realidade.

MÔNACO GP 2	
4.3	
corrida	4
Ubisoft	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
Visual Memory - 2 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
O modo Retro, com corretores antigos	Falta um narrador para dar o clima

■ Konami adapta futebol aos resultados da Copa do Mundo da França

Winning Eleven 3, ou International SuperStar Soccer

98 nos Estados Unidos, ganha versão nova para PlayStation, lançada apenas no Japão. Esta **Final Version** foi feita após a Copa da França e, claro, tomou como base o desempenho das seleções no último mundial. Portanto, em vez do Brasil, agora o negócio é escolher a França. Além disso, o jogo também está melhor. O ponto que mais evoluiu foi a jogabilidade, que reproduz mais

DICA: quando estiver defendendo, procure sempre ficar com o botão de corrida pressionado. Com isso, quando o adversário for tocar a bola no ataque você poderá antecipar o passe



DICA: se estiver jogando com a seleção paraguaia, Chilavert cobra as faltas da equipe. Tome muito cuidado, pois se a bola bater na barreira o gol estará vazio para o chute do adversário



DICA: os jogadores com índices altos nas características podem ficar com a carinha no amarelo (ou até mesmo no azul, no caso dos melhores) que têm bom desempenho mesmo assim



DICA: ficou muito mais difícil fazer gols de bola cruzada. Nos escanteios, toque a bola para o jogador ao lado cruzar para a pequena área



DICA: o momento certo para dar o carrinho e não cometer nenhuma falta é quando o jogador adversário estiver com a bola dominada correndo. Dê o carrinho pelos lados



DICA: jogando com o Brasil, cruze as bolas na pequena área, pois Ronaldinho consegue livrar-se fácil da marcação e mandar para o gol



DICA: nas jogadas de contra-ataque, quando a defesa

adversária estiver aberta, o botão **△** na diagonal coloca o seu jogador na cara do gol. Daí e só chutar de fora da área ou, caso o goleiro saia, drible-o na corrida e chute para o gol



DICA: o botão de chute ficou muito mais sensível, então, nos chutes de fora da área você enche a barra até mais da metade. Na pequena área não passe da metade da barra, senão a bola vai lá para a torcida

ESPORTE TOTAL

PC

Jogo de motos vai fazer a tela do seu PC tremer

A Electronic Arts resolveu ampliar ainda mais o seu leque e entrar no mundo das corridas de moto. Sem as invencionices de **Nascar**, com gráficos mais simples e uma

excelente trilha sonora, **Superbike** é um jogo bastante atraente para a galera que se liga em velocidade. O jogo conta com os principais pilotos e as principais marcas de motos da categoria. Os



DICA: para sair na frente na largada, deixe o botão do acelerador apertado antes da hora



DICA: as placas com os números indicam a proximidade de curvas fechadas



DICA: durante as curvas não force muito a inclinação no direcional. Vá dando alguns toquinhos

circuitos são, em sua maioria, os mesmos da Fórmula 1, com algumas pequenas mudanças no traçado para adaptá-los melhor para o jeito de correr das motocicletas. Os tombos são o melhor: fantásticos e muito realistas.

ENDEREÇO:
www.ea.com

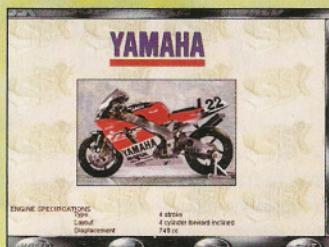
DICA: não corte caminho pela grama, você pode sofrer penalidades



DICA: evite jogar no modo Quick Race. Além de vir mal configurado, é muito aleatório



DICA: escolha bem sua motocicleta. Algumas correm mais, porém tem um controle mais difícil, outras correm menos, mas são mais fáceis de se controlar



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 200 MMX,
Windows 95/98, 32 MB RAM
CD-ROM 16x, placa de vídeo com 4 MB



DICA:
regule bem a sensibilidade do joystick. O jogo depende muito de toquinhos



DICA: caso o jogo fique um pouco lento em seu PC, retire alguns competidores do páréo

SUPERBIKE	
4.3	PC
corrida	4
Electronic Arts	4
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5
1 a 8 Jogadores (em rede)	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Gráficos simples e boa trilha sonora	Os cenários foram pouco trabalhados

■ Beisebol vai bem no PSX e decepciona no Nintendo 64

Enó mínimo estranho o que aconteceu com **Triple Play 2000**. A versão para P.Station é um show: bons gráficos, controles precisos, movimentos e jogadas variadas. A versão para Nintendo 64, ao contrário, parece ser uma adaptação de **Triple Play '99**, lançado para

P.Station – jogo que foi um fracasso absoluto. No console da Sony, a maioria dos erros de TP '99 foi corrigida. O objetivo da EA não era fazer um game real, mas divertido. E TP 2000 é só diversão.

TRIPLE PLAY 2000

3.3



beisebol

EA Sports

CONTROLE 3

DIVERSÃO 3

GRÁFICO 3

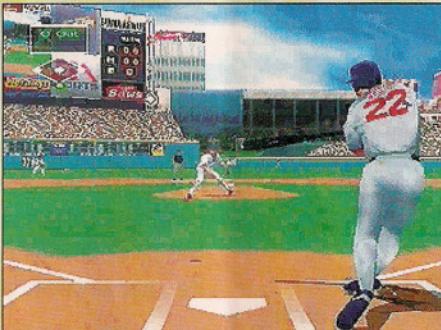
SOM 4

2 Jogadores

Ponto Forte
Cenários nítidos
e comentários
precisos

Ponto Fraco
Controle falha
na troca de
jogadores

P.STATION:
usar o
speed
burst para
percorrer
as bases é
fundamental. Por isso, não tire o
dedo do botão X



P.STATION:
quando a
energia do
lançador cair
para 55%,
coloque um
reserva no aquecimento para substituí-lo

TRIPLE PLAY 2000

NINTENDO 64: para
conseguir um
home-run, segure
L, gire suavemente
seu batedor, espere
o lançamento e
segure **↑** enquanto
aperta **B**

TRIPLE PLAY 2000

4.3



beisebol

EA Sports

CONTROLE 4

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 4

SOM 5

2 Jogadores

Ponto Forte
Efeitos sonoros
originais e
narração real

Ponto Fraco
Controle do
batedor é
básico

PlayStation®
DUAL SHOCK™



NTSC U/C

Demo Disc Inside
Disque de demo
en supplément

SONY

AGORA COM DUAL SHOCK

**VENDA APENAS
PARA LOCADORAS
E REVENDEDORES**



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365



Esta edição marca a estréia dos códigos de GameShark na SGP, depois de pesquisa feita no site da revista em que maioria dos leitores aprovou a novidade. Mas não ficamos só nisso. Curta as dicas dos games mais disputados do momento!



SYPHON FILTER

Mate os inimigos com a metade dos tiros

Comece o jogo e pause para os menus aparecerem. Leve o cursor até Map, aperte e segure → R1 L2 X. Se fez certo, você vai ouvir uma risada.

Jogo mais difícil

Na tela título, aperte e segure ← L1 R2 Select □ ○ e X. Se fez certo, você vai ouvir "Dammit!".

Assistir aos filminhos

Na primeira fase do jogo, fique em frente às portas principais do cinema (no topo do mapa da tela). Você vai ter de rastejar sobre caixas e pela janela para chegar lá. Em frente às portas, pause o jogo. Nas opções do mapa, aperte e segure → L2 R1 e X. Se fez certo, você vai ouvir "Got it!". Agora você pode assistir aos filminhos. Aperte X para pulá-los e Start para sair.

Derrubar os inimigos com a puny pistol:

Pause o jogo e vá para o menu Weapons Select. Leve o cursor até 9mm Silencer. Aperte e segure ← R2 Select L1 □ e X. Se fez certo, você vai ouvir "Understood!".

Códigos

Comece o jogo e pause para acessar os menus abaixo:

Seleção de fase:

Vá para o menu Options, leve o cursor até a opção Select Mission e aperte e segure ← R1 L1 Select □ e X. Se fez certo, o menu vai aparecer.

Todas as armas e munição infinita

Leve o cursor até o menu Weapons e aperte e segure → R2 L2 ○ □ X



THE HOUSE OF THE DEAD 2

Sala Bônus

Termine o jogo sem matar nenhum refém e nem deixar que ninguém morra.



Abrir o Emperor e lutar com todos os chefes no Modo Boss

Elimine todos os chefes no modo Boss. Quando acabar com todos, os dois Emperors serão revelados com todas as opções de lutar com os chefes.



SUPER SMASH BROTHERS

Lutadores escondidos

Para jogar com qualquer um dos lutadores escondidos, você precisa derrotá-los antes.

Luigi: termine o Bonus 1 Challenge com todos os lutadores.

Ness: termine o jogo normal com três vidas e sem continue.

Captain Falcon: termine o jogo normal.

Jigglypuff: depois de obter o Captain Falcon, termine o jogo.

Fase Vs. escondida

Termine o jogo normal com todos os lutadores com três vidas.

Trocar a cor da roupa

Use os botões C para trocar de roupa. Cada um corresponde a uma cor.



UM JAMMER LAMMY

Jogue com Parappa

Termine o jogo e vá para a tela Stage Select.

Fique apertando → e você vai encontrar as fases agora disponíveis de Parappa. Termine-as e você vai destravar as fases para dois jogadores de Parappa vs. Lammy

LEGEND OF LEGAIA

Dinheiro fácil

Vá para a Muscle Dome em Sol City. Compre o máximo de tokens que puder e jogue na Slot Machine. Leve seus prêmios para o outlet e compre o máximo de Soru Bread. Estes valem 3000 gp cada, dinheiro mais que suficiente.



BETTLE ADVENTURE RACING



Menu de truques

Vá para o modo de um jogador e selecione "Championship". Corra em Coventry Cove e ache o atalho com o celeiro e duas pilhas de feno. Siga em frente na direção da pilha de feno mais perto da pista e atinja a caixa. Alguém dirá "Groovy!". Termine a corrida e entre no Options. Você vai encontrar uma opção chamada "cheats".

Pegue o Fusca Alien

Para jogar com o Fusca Alien "I come in peace!", termine o Expert Championship. Assim que terminar Metro Madness, você vai ganhar um Fusca superveloz e colorido.

Pegue o Fusca da polícia

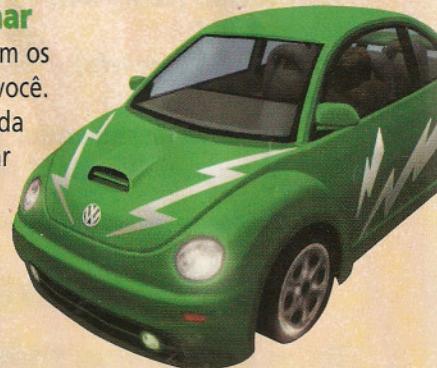
Em um anúncio de Need for Speed, a EA escondeu um Fusca da polícia bem difícil de se pegar. Termine os Standard Championships e a nova opção "Bonus" aparecerá. Chegando ao final deste desafio, você ganha o mais rápido dos Fusca.

Maior atalho em Sunset Sands

Quando estiver correndo por dentro do templo que tem saída pelos dois lados, vá em frente, pegue a caixa de nitro e pule no poço de lava. Você vai aterrissar em uma estrutura com um octágono vermelho. Breque e pare bem em cima do octágono. Toque a buzina e um elevador secreto vai descer com você até um atalho bem legal, que corta bastante caminho.

Fazer os carros estacionar

Os carros do computador pegam os atalhos e, às vezes, batem em você. Assim que estiver com o Fusca da polícia, segure o C(←) para ligar a sirene. Quando for ultrapassar, os carros vão encostar, dando passagem.



Acionar o Battle Stages

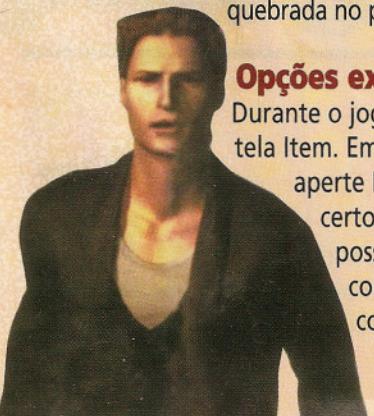
Muitos dos Battle Stages ficam escondidos e precisam ser destravados. Para consegui-los, você precisa entrar no modo Championship e pegar todas as caixas bônus nas pistas. Você precisa pegar os 100 pontos toda vez para destrarar um novo Battle Stage. Você não precisa ganhar todas as corridas, mas não pode ser desqualificado.

SILENT HILL



Bebidas energéticas extras no hospital

Para conseguir três health drinks, procure-os na Drink-Machine quebrada no primeiro andar do hospital.



Opções extras

Durante o jogo, aperte Select para trazer a tela Item. Em seguida, entre no Options e aperte L1 R1 L2 R2 juntos. Se fizer certo, um menu pequeno vai abrir, possibilitando que você mude a cor do sangue, troque os controles e desligue o auto-aim.

Destravar carros novos

Para jogar com variações do novo Fusca, termine o modo Championship no Novice e Advanced.

Modo View

Para acionar o modo View, vá para a Inferno Isle. Na área que parece uma vila, no lado direito da pista, tem uma casa com um teto chato. Pule com o Fusca, aterrissse no teto e acione o reverse para brecar em Daisy Crate, que está escondido.



ROGUE TRIP



Armas infinitas, modo God, jogue com Big Daddy e Combo Moves

Acionar Modo Cheat:

durante o jogo, aperte e segure simultaneamente L1, R1, R2 e Select.

Se fez certo, vai aparecer "Cheat Mode!" no topo da tela. Em seguida, também durante o jogo, aperte os seguintes botões para acionar as dicas abaixo:

Armas infinitas: aperte e segure L1 e R1, e aperte ↑ ↓ ↑ R2

Modo God: aperte e segure simultaneamente L1, R1, R1 e ↑ ↓ ← →

Jogue com Big Daddy: entre no Options e digite o password △ □ R2 X △. Comece o jogo no modo Challenge e selecione a fase "Nuke York". Você vai poder escolher o Big Daddy na tela player-select.

Combo Moves: aperte os botões abaixo durante o jogo e não com o jogo pausado:

Cash Suck Combo: aperte ← → ↑

Drop a Mine: ← → ↓

Jump: aperte simultaneamente L1 e R1

Stun Combo (de frente): aperte → ← ↑

Stun Combo (por trás): → ← ↓

Tilt nas rodas da esquerda: ↑ ↓ ←

Tilt nas rodas da direita: ↑ ↓ →



BODY HARVEST



Todos os artefatos, encher a energia e mais

Comece um new game com seu nome como **Icheat**. Em seguida, aperte durante o jogo os botões indicados abaixo:

Adam com armadura preta: aperte C←, C→, A, C↓, C→, ←

Adam baixinho: aperte ↓, C←, A, →, Z

Adam alto: B, A, C↑, A, C↑, A

Aliens com pernas gordas: ←, A, →, ↓

Todos os artefatos: ↑, C↓, C→, Z, ↑, ←

Cometer suicídio: B, ←, C→, C→, ↓

Smart-Bomb extra: A, C↑, C↑, ↑, ←

Todas as armas: A, →, C↓, C→, C↑, A, ←

Encher a energia: ↓, ↑, →, A, B, ←, C→

Modo Surreal: C↓, ↑, →, →, C→, A, ←

Chefes fracos: Z, C→, C→, B, ←, C→

SPYRO THE DRAGON



99 vidas

Pause o jogo, leve o cursor até Inventory e aperte e segure X. Em seguida, aperte □ □ □ □ □ ↑ ○ ← ○ → ○. Se fez certo, o medidor de vidas de Spyro vai pular para 99. Se ainda achar pouco, você pode repetir a dica quantas vezes quiser.



BATTLETANX



Invencibilidade, vidas infinitas, modo Frog e mais

Na tela Game Setup, leve o cursor até Input Code e aperte A. Digite os seguintes passwords para acionar as dicas abaixo:

Passwords para as fases no modo Campaign:

Invencibilidade: MSTSRRV

Vidas infinitas: LVFRVR

Todas as armas: PLVRZM

Munição ilimitada: LTSFBLLTS

Invisibilidade: CRSTLCLR

Modo Frog: FRGZ

Assistir a todos os filminhos do modo All Story: CDPLT

Visão psicodélica: CNCTHRTM

Visão giratória: HVRL

Suicídio: durante o jogo, aperte e segure simultaneamente C← C→ C↑ C↓



Passwords de outros modos Campaign:

The Tunnel: LHTSPMFRGS

Heartland: LPGCVBBJCF

Armageddon Highway: WSMBCPVRWS

Crimson Gate:

TMFNJMKGF



TWISTED METAL III



A outra tela de Flower Power

Digite o password ← □ □ □ ← e comece o jogo. Na tela player-select, selecione Flower Power, leve o cursor até Info e aperte X para ver a sua outra tela.

XG2

Wasp Bike, Modo Jet e mais

Na tela Game Type, entre na opção Enter Password. Digite qualquer um dos passwords abaixo para acionar as seguintes dicas:

Acionar todas as pistas: **8KLSZKW76ZM7**

Wasp Bike: **55HZ1MH3H9H1**

Levels extras do MultiPlayer: **N31GG76CG9DZ**

Obs: para esta dica funcionar, acione antes a dica da Wasp Bike.

Comece um jogo Extreme Contest e, na tela Select Bike, aperte R para entrar no menu Customize. Leve o cursor até Enter Name e aperte A. Agora digite qualquer um dos passwords abaixo:

Munição infinita: **MISTAKE**

Tela manchada: **FLICK**

Armas infinitas e escudo: **XCHARGE**

Modo Jet: **2064**

Câmera superior: **SPYEYE**

Pistas aleatórias: **JUGGLE**

Sem neblina: **PIXIE**

Câmera Spiral: **SPIRAL**

Modo "Tron": **NEUTRON**

Modo Turbo: **XXX**

Modo Wire-Frame: **LINEAR**

Nitros ilimitados: **NITROID**



TEST DRIVE 5

Acesso a todos carros

No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **RONE**. Volte para a tela Select Race Type e comece a corrida. Você vai poder escolher alguns carros novos.

Acesso a todas as pistas

No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **MTHREE**. Volte para a tela Select Race Type e comece a corrida. Você vai poder escolher novas pistas.



POWER STONE

Manipular a câmera da vitória

Quando ganhar, manipule a câmera fazendo o seguinte:

A – aproxima quando apertado e distancia quando solto

X, Y, B – o mesmo que A, mas só quando o A estiver apertado

Direcional normal e analógico – rotação da câmera



Outros segredos

Termine o jogo uma vez com qualquer personagem e ganhe uma opção extra no livro "The World of Power Stone", localizado em cima da opção "Arcade" na tela principal. Para conseguir duas opções extras, faça um download dos 3 jogos no livro "WoPS". Ganhe pelo menos 2000 moedas em qualquer um dos jogos e você vai acessar uma opção de música e um art book com um visual exclusivo.

Jogue com os chefes

Para jogar com os chefes, termine o jogo uma vez com qualquer personagem.

Jogue com o último chefe

Termine o jogo sem usar nenhum continue e em qualquer nível de dificuldade. Em seguida, entre no menu Collection e vá para a página 12. Você vai ver uma foto do último chefe. Você só pode jogar com ele no modo Vs., e só um jogador pode usá-lo de cada vez.



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Acesse todas as missões, voe com um carro e outras dicas

Na tela título, selecione Options e, em seguida, Passwords.

Digite qualquer um deles abaixo para acionar as dicas:

Acesse todas as missões: **DEADDACK**

Mudar a tela título: **HARDROCK**

Obs: para esta dica funcionar, deixe o demo passar e aperte Start para voltar à tela título.

Foto da equipe de produção: **BLAMEUS**

Jogo mais difícil e use o A-Wing em mais missões: **ACE**

Voe com um carro: digite o passcode **KOELSCH** e, na tela Select Your Craft, a nave V-Wing será substituída por um 1969 Buick Electra 225.

Obs: você só pode voar com ele na missão The Battle of Calamari



NEED FOR SPEED: HIGH STRAKES

Supercarro

Digite o user name como **Hotrod** e você vai jogar com um supercarro. Com este código não dá para salvar.



DICAS GAME SHARK



CASTLEVANIA 64

Vida infinita:

81389C3E0064

Projétil infinito:

81389C48000A

Modificador de projétil

Facas: **81389C420001**

Nenhum: **81389C420000**

Poção explosiva:

81389C420002

Crucifixo: **81389C420003**

Machados: **81389C420004**



SILENT HILL



Munição infinita, todas as

armas: **800BA0080001**

Mapa: **800BCB980002**

Modo Roller Skate:

800BA1323800

Todos os itens infinitos:

500028040000

300BCA3500FF

Tempo de jogo 0:0:0:

800BCC840000

800BCC860000

Vida infinita:

300BA0BD0040

800BA0BE0006

Rádio sempre

ligado: **800BCAE00001**

Mapa completo:

800BCC08FFFF

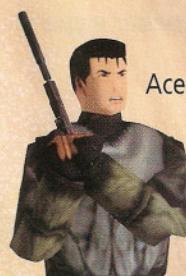
800BCC0AFFFF

800BCC0CFFFF

800BCC10FFFF

Lanterna sempre ligada:

800BC35C0100



SYPHON FILTER



Acessar todas as fases:
801462aa0b14



Munição infinita:
800467c62400

SOUTH PARK



Todos os jogadores:

810CD2220002

Todas as armas:

810CD2220004

Munição ilimitada:

810CD2220008

Cabeções:

810CD2220010

Seleção de fase:

810CD2220080

Ver créditos:

810CD2220100

THE NEED FOR SPEED 4



Modo Tournament e Special Events

Dinheiro infinito na conta: **80115DA4C9FF**

80115DA63B9A

Sala de Troféus

Troféus de ouro

Worldwide Roadcoaster Classic: **30115F810001**

Regional Club Circuit: **30115F820001**

Super Sedan Challenge: **30115F830001**

Grand Touring Competition: **30115F840001**

International Supercar Series: **30115F850001**

GT Racing Championship: **30115F860001**

Weekend Road Racing Classic: **30115F870001**

Twilight Open Series: **30115F880001**

International Open Road Tour: **30115F890001**

Knockout Challenge: **30115F8A0001**

Corvette Pro Cup: **30115F8B0001**

Porsche Pro Cup: **30115F8C0001**

Endurance Racing Competition: **30115F8D0001**

Open Road Knockout Challenge: **30115F8F0001**

Tempo de perseguição infinito: **8005E1EE2400**

X-MEN VS. STREET FIGHTER



Player 1 com energia infinita: **1060F42100090**

Player 2 com energia infinita: **2060F46100090**

Player 1 com barra Power infinita:

1060F42120090

Player 2 com barra Power infinita:

2060F42120090

Encher barra de energia do Player 1 depois de trocar de lutador: **160F421A0090**

Encher barra de energia do Player 2 depois de trocar de lutador: **160F461A0090**

Botão turbo para Player 1: **160F40C00000**

Botão turbo para Player 2: **160F44C00000**

Infinitas poses de vitória para o Player 1: **160F41060000**

Infinitas poses de vitória para o Player 2: **160F45060000**

Player 1 fica no chão por mais tempo: **160F40E6FFFF**

POP'N MUSIC



All Songs: **800B19B43FFF**

800B19B6001F4

Bad=0: **800524200001**

ARMY MEN 3D



Energia infinita: **800432A02400**

Munição infinita: **80057FD22400**

Combustível para lança-chamas infinito: **80058E3E2400**

**SUPER
GAMEPOWER**



Nº 15

R\$ 4,00

**CLÁSSICOS DETONADOS:
RESIDENT EVIL E PARASITE EVE**

PLAYSTATION

MAGAZINE

The Last Blade

*A versão final de
Winning Eleven 3*

All Star Tennis '99

**120 DICAS
DE 30 JOGOS
NOVOS!**

**PlayStation 2:
a nova máquina**

**SYPHON FILTER:
AÇÃO ATÉ O FINAL**

**JÁ NAS
BANCAS**

DETTONADO

P-STATION

FINAL FANTASY VIII



Marcelo Kamikaze

Dez milhões de dólares: **Final Fantasy VIII** teve o maior orçamento de produção da história do videogame. Durante o jogo, contudo, o herói Squall não vai nem ver essa fortuna. Você terá de viver às custas de seu salário de militar. Por isso, fique atento durante o game e não descuide da carreira: o salário é essencial para terminar **Final Fantasy VIII**. Mas nada de stress. Aqui na **SGP** você vai ver um roteiro detalhado e aprenderá a enfrentar todos os chefes e a pegar todos os itens do game. Não esqueça de dar uma olhada na paisagem. Os gráficos são impressionantes e as cenas de cinema, com personagens humanos totalmente renderizados, deixariam qualquer George Lucas boquiaberto.

FINAL FANTASY VIII	
5.0	RPG
Square	CONTROLE
5	DIVERSÃO
5	GRÁFICO
5	SOM
Memory Card Pocket Station	
Ponto Forte O realismo das cenas de cinema	
Ponto Fraco Muito centralizado em Squall e Rinoa	



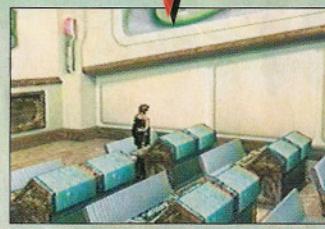
Converse com o cara encostado na mureta perto do elevador para obter os primeiros cards. Pegue o elevador



Desça as escadas na parte principal de garden. Decore as cores relacionadas às salas



Balamb Garden



Saia da enfermaria e vá à sala de aula. Cheque o seu computador e pegue as Guardian Forces



Equipe suas Guardian Forces, saia pela catraca out, converse com Quistis e saia de garden



Saia da sala de aula e converse com Selphie



Caverna



Faça algumas batalhas, aperte R1 ao escutar o som da Gunblade atingindo o inimigo e roube magias ICE dos monstros na praia



Vá ao estacionamento (faixa amarela) e entre no carro



Após a cena com Seifer, entre na rua onde os soldados entraram



Entre na porta, salve o jogo e, se preciso, dê um draw nas magias dos soldados. Suba pelo elevador



Vá à direita de garden e fale com o monitor na entrada da caverna. Escolha o menor tempo possível



Fuja das batalhas na caverna apertando R2 + L2. Contra Efrit, use Shiva duas vezes e dê um ataque normal



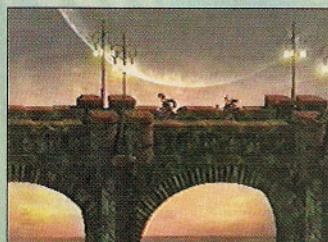
Vá com o carro à cidade de Dollet, é a cidade natal de Zell



Entre na cidade, compre alguns itens e dirija-se ao porto. Entre no navio



Converse com todos no navio e saia da sala



Siga direto pela ponte, aproveite e dê um draw nas magias dos soldados



Não gaste magias à toa em Biggs e Wedge. Espere Elviole entrar e descarregue Guardian Forces. Não esqueça de pegar o Guardian Force Siren utilizando o comando draw



Contra esse chefe, use a magia ICE, com Seifer, aperte R1 mais rápido quando atingir o inimigo



Contra esse inimigo, utilize a magia BOLT e a GF (Guardian Force) Quetzacoatl. Quando ele cair fuja imediatamente segurando L2+R2. Volte para o navio



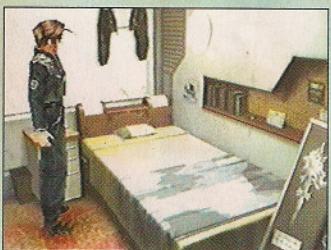
Subindo o morro, Seifer vai separar-se de seu grupo. Selphie vai entrar em seu lugar



Na beira, aperte o botão e escolha a primeira opção para seguir por um atalho



Voltando para Balamb. Siga para esse local e converse com Seifer



Volte para garden, entre no dormitory e troque de roupa



Ao desembarcar, siga Seifer e salve o jogo logo ao subir as escadas



Na praça, vá em direção à rua fechada por carros. Mate os soldados e converse com Seifer



Vá ao piso principal, Zell irá juntar-se a você



Na praça, vá em direção à rua fechada por carros. Mate os soldados e converse com Seifer



FINAL FANTASY VIII



Troque de roupa outra vez e vá à sala de treinamento (faixa verde)



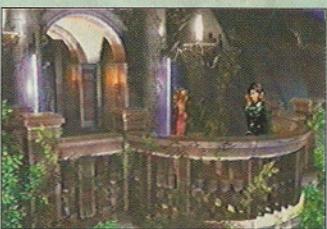
Suba pelo elevador e espere ser chamado em frente à sala de aula. Siga a caminho do elevador e receba sua graduação de SeeD



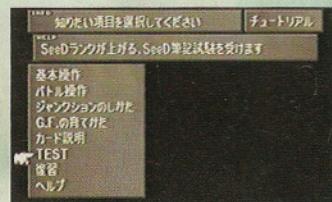
Vá ao dormitório e troque de roupa para o baile de formatura



Converse com Rinoa, e assista a uma das melhores cenas do jogo



Depois do baile, converse com Quistis na sacada



Como Seed, vá ao menu de comandos, escolha a opção tutorial e a opção TEST. Cole na prova usando as respostas publicadas no encarte especial Super Dicas desta edição



No Training room, utilize os GFs se enfrentar esse inimigo, mas a melhor opção é fugir



Entre nessa porta. Quistis vai falar sobre seu passado



Vá para a saída do Training room, enfrente esse chefe e dê um draw em algumas magias. Acabe antes com os monstros de baixo



Volte ao dormitory e fale com Zell

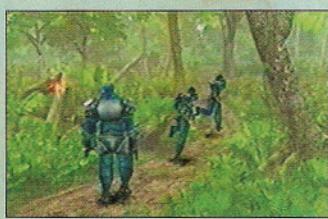


No dia seguinte, vá para fora de garden. converse de novo com Cid e pegue um item especial com ele

Dollet-Timber (Introdução de Laguna)



Siga para Dollet e pegue um trem na estação. Squall, Zell e Selphie vão cair no sono



Começa aqui a história de Laguna Loire, alter ego de Squall. Siga com ele na floresta



Ao chegar à cidade, vá para a direita da tela até o Hotel



No hotel, desça as escadas e converse com essa mulher. Escolha a primeira opção



Sente-se à mesa e, quando Julia estiver tocando, converse com ela



Converse com o cara da recepção e escolha a primeira opção. Suba agora no elevador



Após a conversa com Julia, Squall acorda de seu sono. Vá em frente e converse com o homem nessa parte de Timber. Entre no trem



Vá para o final do trem, salve o jogo e converse com Rinoa. Volte e entre na porta perto da entrada do trem



Rinoa e seus amigos vão explicar o que fazer. Treine bem com a maquete antes de ir em frente



Saia do trem e siga Rinoa. Digite os números de acordo com o diagrama e coloque ↑ quando os soldados se aproximarem



Volte ao trem pela porta principal. Contra o falso presidente utilize as GFs



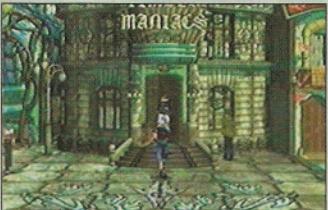
Entre na sala onde Rinoa estava e pegue o livro na mesa



Salve o jogo e use o item que Cid lhe deu. Dê um draw na magia demi e use-a contra o inimigo para obter a GF Diablo



Em Timber, entre nas duas lojas e compre os itens necessários



Entre em Timber Maniacs e converse com todos



Entre na casa ao lado do Timber Maniacs, suba as escadas e olhe pela janela



Saia da casa, desça as escadas à direita e entre no bar. converse com o bêbado e saia pelos fundos



Siga em frente até um telão para assistir à cena com Quistis e Seifer



Depois da cena, suba as escadas e siga em direção à estação de TV

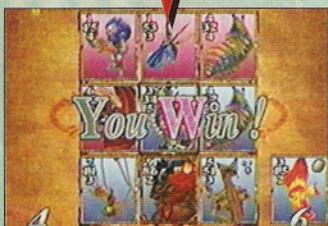
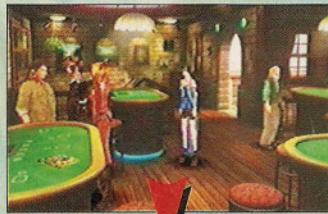


De volta à casa, converse com todos de seu grupo e saia da casa

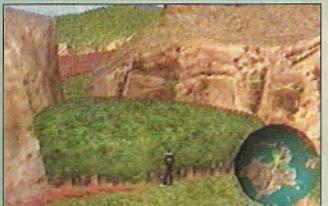


Siga os caras que não estiverem em seu grupo e tome o trem

A Caminho de Galbadia Garden (Laguna parte 2)



Desça do trem, vá para Kubutan (mais ao sul) e desafie o cidadão para um jogo de cartas. Desafie-o até que ele aposte a carta de Siren. Se ela não aparecer, dê reset e desafie-o de novo



Volte à primeira parada do trem e entre nessa floresta



De repente os membros de garden desmaiam e começa a outra parte da história de Laguna



Com Laguna, enfrente os inimigos e vá para a entrada da direita



Retire o pino dessa escotilha e arme uma arapuca



Aqui há um desvio à direita de onde você estiver. Pegue-o e suba pela parede



Escolha o caminho da floresta, é o mais curto



Siga em frente, se possível procure uma espécie de robô durante as batalhas e transforme-o em card. Enfrente os inimigos e veja a cena

Galbadia Garden



Em Galbadia, suba as escadas mais aos norte e vá para essa sala. Fale com todos e saia logo em seguida



Vasculhe garden, pegue algumas magias nos draw points e saia. Irvine vai se juntar ao grupo

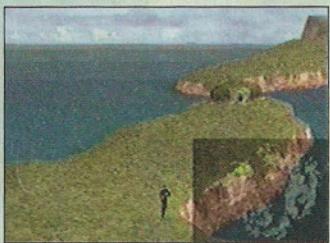
Galbadia Tomb



Pegue o trem, converse com esse homem em Galbadia e compre o mapa e todas as dicas que ele passar



FINAL FANTASY VIII



Saia da cidade, vá para a direita (como na foto) e entre na tumba



Olhe a espada no chão e anote o número. Se comprou o mapa e as dicas será fácil locomover-se



Siga para a extremidade direita do mapa. Enfrente esse inimigo



Vá para o extremo norte do mapa, retire a corrente e use o draw point à esquerda



Vá para a extremidade esquerda do mapa e retire o pino que está prendendo a engrenagem. Vá ao centro do mapa



Utilize a magia levite para evitar o ataque terremoto. Solte os GFs e as magias de ataque



Siga para a extremidade direita do mapa. Enfrente esse inimigo



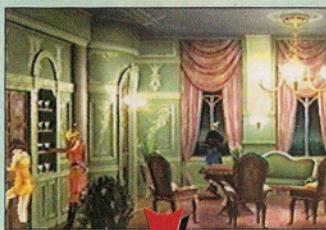
Converse com Rinoa e siga Carlway pela cidade. Com Quistis, volte para a mansão



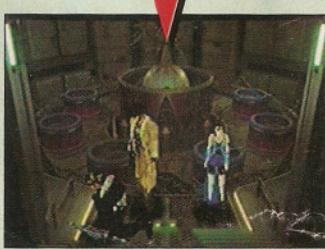
Controlando Rinoa, suba as caixas até o topo do prédio



Ao subir no prédio, enfrente esses dois chefes e dê um draw na GF Carbunkle



Com Quistis, pegue o copo na estante e coloque na estátua



Depois de derrotar os chefes, abra a tampa, desça e pegue a arma que está no chão



Nos esgotos, suba nas rodas d'água, destrave algumas grades e passe por elas



Com Quistis, ache a saída dos esgotos. No momento em que Edea entrar, puxe a alavanca



Com Squall e Irvine, retire a tampa do esgoto. No final dele pegue o livro para futuros up-upgrades em suas armas. Suba nas caixas como com Rinoa

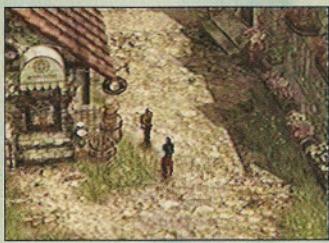


Ao enfrentar Seifer e Edea, abuse das GFs e, se possível, utilize a magia protect em seus membros

Laguna Parte 3



Converse com Elone, saia da casa e vá ao Pub que fica ao lado da casa



Vá até a saída, veja a cena com Kiros e volte para o Pub



No Pub, converse com Elone e com Lane



Volte para sua casa e durma em sua cama

Prisão



Na prisão, converse com Quistis e Selphie para combinar a fuga



Vá ao oitavo andar e enfrente esses soldados. Pegue de volta as armas de seu companheiros



Suba as escadas até o último andar e entregue a GunBlade para Squall



Nessa parte, seu grupo vai dividir-se. Suba no elevador gigante



Com o outro grupo, desça as escadas



Com o grupo de Squall, enfrente o chefe e siga adiante na ponte



Ao sair da prisão, vá até a barreira localizada mais ao sul com grupo de Squall e suba na parte principal do trem

Base



Com o grupo de Selphie, vá à base de mísseis. Cheque os painéis da parede ao lado das portas e entre



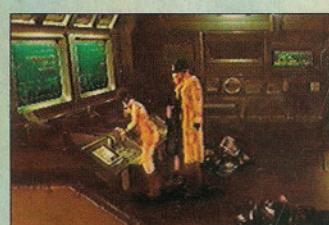
Converse com os soldados da base até conseguir permissão para entrar nessa sala. Aí, entre (óbvio!)



Ao entrar na sala, verifique os painéis e insista na primeira opção



Siga para a escada que o soldado estava bloqueando, enfrente esses inimigos usando as GFs



Depois da batalha cheque todos os painéis nos quatro cantos da sala



Na sala mais ao fundo, escolha o tempo de auto-destruição da base. Podem ser 10 ou 20 minutos, se necessário. Saia pela porta à direita



Volte de novo e converse com o soldado que está caído na escada, vá ao computador e digite EDEA



Escolha TARGET e SET ERROR RATIO, coloque o Status no erro máximo, escolha YES e depois a opção DATA UPLOAD. Vá até a saída



Contra esse chefe, use as magias BOLT e ICE

Balamb Garden



Quando você estiver com o grupo de Squall, os monitores de garden vão chamar monstros para você enfrentar

FINAL FANTASY VIII



Entre em todos os lugares de garden, converse com todos os alunos e enfrente os monstros



Suba pelo elevador e vá até o corredor ao fundo da sala de aula



Suba pelo elevador. converse com Cid



Pegue o elevador de novo e desça



Suba a escada até ela cair



Saia da sala e desça essas escadas



Esses dois chefes causam danos altos, utilize Protect e Shell. Abuse das GFs



Pegue o elevador, enfrente Nogue, destrua a parte do meio e use na GF Carbunkle. Dê um draw no GF Leviathan



Vá até infirmary e converse com Cid, ele vai revelar que Edea é sua esposa



Vá até o lugar da cena extra com Rinoa e fale com os cadetes SeeD



Continue em frente e desça as escadas. Cheque o painel de controle



Siga para a porta ao fundo do corredor perto da sala de aula. Se Rinoa estiver em seu grupo, você verá uma cena extra



Vá à biblioteca e fale com Elone



Ao bater em F.H., vá de novo ao lugar onde conversou com os cadetes SeeD e entre na cidade



Entre na enorme plataforma circular, desça as escadas e entre na casa. converse com o prefeito



Entre à direita nessa parte, faça up-grades em seus equipamentos com o senhor ao fundo



Siga adiante e enfrente esses soldados sem maiores complicações



Contra esse chefe (o mesmo da base), utilize as magias BOLT e ICE



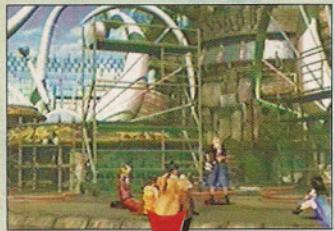
Vá até essa parte de garden e converse com Selphie

F. H.



Squall vai dormir. Combine um ensaio. A ordem dos personagens é

Zell, Irvine, Selphie e Quistis. A dos instrumentos é guitarra, sax, guitarra elétrica, piano, violino, flauta, baixo elétrico e sapateado. Escolha os seguintes instrumentos para uma melodia: sax, guitarra elétrica, piano e baixo elétrico ou guitarra, violino, flauta e sapateado



Acorde, saia do dormitório e fale com Rinoa



Desfrute da cena e siga para a direita, onde vai rolar outra cena com Rinoa

Shumi Village



Vá com a garden para nordeste. Na parte do continente com neve há uma construção. Entre nela, fale com um dos nativos e pague 5.000 para dar draw na magia Última



Suba no elevador e vá à casa mais à esquerda na tela. converse com esse nativo nos fundos da casa



Siga para essa casa e converse com os nativos que estão nela



Volte à casa mais à esquerda e fale com o nativo dos fundos outra vez. Ele dirá que é preciso achar 4 pedras para ter a força de Phoenix. Cheque a pedra azul ao fundo, perto da estátua. Vá à tela onde está o hotel da vila, cheque a pedra mais à esquerda, volte e fale com ele de novo. Na segunda tela da vila, cheque a pedra com uma árvore enorme, converse com o nativo, desça pelo elevador, cheque a pedra com uma sombra, volte, converse com o nativo. Na casa à direita da dele, cheque ao lado da pia, volte e fale com ele de novo para obter a Phoenix

Chocobo



Perto da villa há uma pequena floresta redonda. Lá o garoto vai ensiná-lo a pegar um chocobo. Se não tiver saco, pague a ele e obtenha um direto

Odin



Entre na ruína indicada na foto, vá até o topo, retire o olho da primeira estátua e coloque na estátua mais acima



Anote o número dado e retire os olhos da estátua. Desça, encaixe os dois olhos na estátua de baixo e digite o número dado



Seja rápido e ataque com tudo ao enfrentar Odin

Dollet



Vá até Dollet, entre na casa de Zell, fale com seus familiares até o irmão menor dele sair correndo. Suba a escada da casa e salve o jogo



Saia da vila, entre de novo, fale com todos os soldados e siga para o hotel. Enfrente Raijin



Os soldados e Raijin não serão

problema. Use a magia Protect para evitar maiores danos

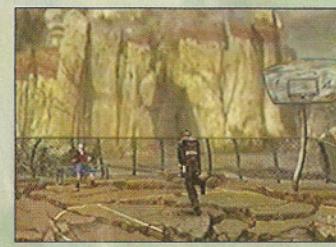


Use as GFs, exceto Quatzcoatl e as magias BOLT e TORNADO, dê um draw na GF Pandemonium

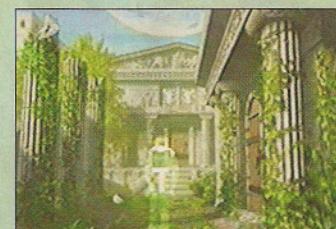
Travia Garden



Siga para Travia Garden e suba pela rede verde. converse com todos e siga sempre Selphie



Na quadra, fale com os membros. É hora de relembrar o passado



Converse com o jovem Squall em todas as partes da casa e desça as escadas em direção à praia

Balamb Garden Galbadia Garden



Seifer vai atacar, converse com Zell perto do palco. Depois da cena com Rinoa, procure Squall na sala de controle

FINAL FANTASY VIII



Com Squall, vá à sala de aula e lute com os soldados. converse com a garota à direita e saia da sala



Vá para o corredor perto da sala de aula. Aqui, escolha a opção do meio



Alterne socos e chutes, é fácil de acabar com esse soldado



Entre em Galbadia, suba essas escadas e vá para a direita, onde estão Fujin e Raijin. Entre na única sala aberta, pegue a chave com o aluno de garden. Perto da quadra de hóquei existe outra sala aberta. Entre e pegue a chave



Pule essa mureta e siga em frente na sala principal



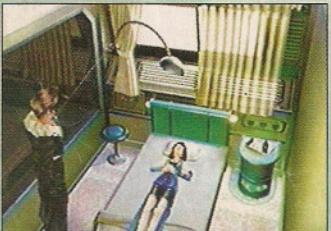
Na sala principal enfrente Cerberus no feixe luminoso, ele é bem difícil



Não utilize magias BOLT nem QUAKE, dê um draw em sua triple magic e utilize-a



Suba pelo elevador, enfrente Seifer, entre na sala indicada na foto e enfrente Seifer e Edea. Use as GFs, principalmente Cerberus



De volta a Galbadia, faça uma visitinha a Rinoa na infirmary

Edea's House



Vá à casa de Edea, ela fica mais a sudoeste no mapa. Entre e fale com Edea e Cid

FH - Esthar (laguna parte 5)



Vá até a infirmary, pegue Rinoa e siga adiante em F.H.

Laguna Parte 4



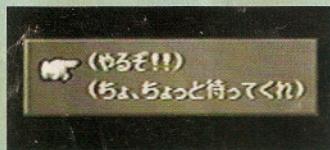
Converse com Kiros e siga para a parte mais ao fundo



A caminho de Esthar, suba no esqueleto e utilize-o como ponte. Use esse draw point



A primeira parte do dragão é fácil, defenda-se e ataque com a espada



Antes de enfrentar o dragão outra vez, escolha a opção de baixo, equipe Kiros com as GFs e salve o jogo



Volte e siga normalmente. Quando esse chefe ficar de pé use magias CURE nele



Nessa parte, quando aparecer algo parecido com um raio, aperte X e suba no buraco que vai se abrir

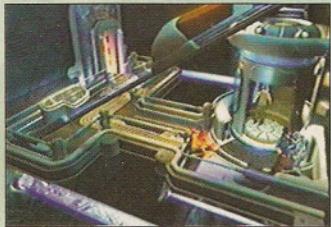
SeeD Ship



No meio do continente "furado", procure o navio e converse com a tripulação



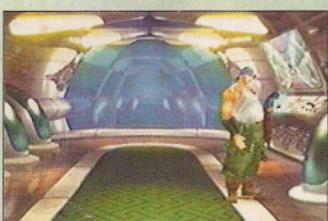
Ao entrar, mexa um pouco nos comandos e brinque um pouco com o painel



Com Laguna, converse com todos, enfrente os inimigos e desça pelo elevador



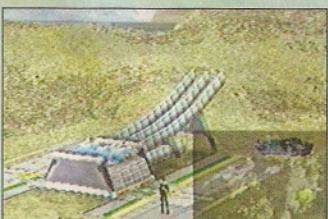
Entre de novo na construção e fale com os dois caras na sala anterior. Saia e entre no carro



Sente no "elevador", verifique os painéis, volte ao "elevador" e entre na porta que antes estava trancada



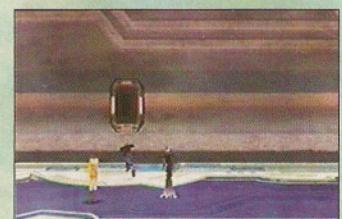
Com Squall, ande por toda cidade. Alugue um carro e vá para sudoeste de Esthar. O lugar se chama Tear's Point. Pegue o anel no chão



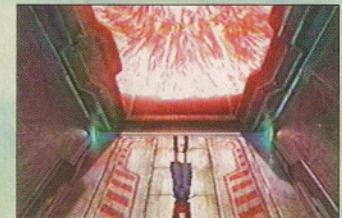
Entre nessa construção, escolha seus parceiros e entre na cápsula que vai ser ejetada



Monte um grupo com os caras que restaram e vá ao lugar onde Laguna liberta Elone. Pegue o "elevador" e fale com os caras com trajes estranhos. Volte para Esthar, aperte □ e vá ao local do primeiro ataque, indicado no quadrinho da tela



Mate os soldados e entre pela porta pequena



Vasculhe a nave, ao chegar em um determinado ponto você será jogado fora dela

Estação Espacial



Carregue Rinoa até a cápsula e coloque-a lá



Suba as escadas mais ao fundo e converse com Elone



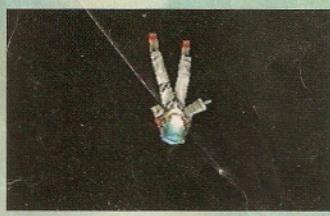
Vá para essa parte da estação espacial e siga Rinoa. Caso contrário, você vai ser jogado contra a parede



Nessa sala, abra o armário e coloque a roupa de astronauta. Siga Rinoa, mas a porta vai fechar em sua cara



Pegue o elevador perto da sala de controle e entre na cápsula. Depois de algum tempo, saia dela

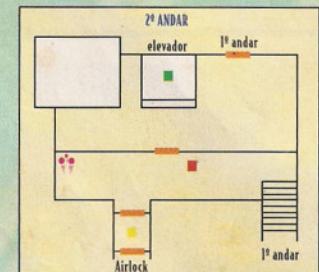
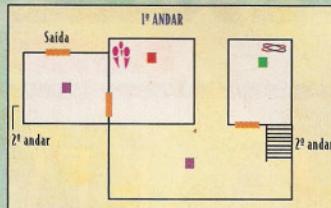


Para resgatar Rinoa, mantenha-a no centro da tela e esqueça o tempo

Ragnaroc



Ao entrar na nave Ragnaroc, mate os aliens de acordo com a sua cor. Ao matar um alien vermelho, você terá de matar um outro vermelho, senão o primeiro vai ressuscitar



Porta Alien roxo Alien vermelho Alien amarelo Save Magic Store

Os mapas indicam a localização dos aliens e suas respectivas cores. Vá à sala de controle da nave depois de matar todos (subindo o elevador onde há um alien verde)



Ao descer da nave, Rinoa vai se separar de você. Entre na nave e vá à sala onde há várias poltronas

Guardian Forces



Hora de pegar as GFs restantes. Vá ao local onde enfrentou Odin, suba só uma escada e enfrente 20 inimigos, os famosos lanterneiros com rabo de peixe (Tonberi). King Tonberi vai aparecer, derrote-o e obtenha a G.F. Tonberi



Numa ilha deserta, a sudeste no mapa, há um cacto enorme e único. Saia da Ragnaroc e chegue perto dele andando. Enfrente-o e obtenha o G.F. Sabotender

FINAL FANTASY VIII



Bem no canto inferior esquerdo do mapa existe uma minúscula ilha. Aterrisse com a Ragnaroc e entre na construção



Espere a luz do computador apagar totalmente para andar. Vá em direção a ele



Ao chegar perto do computador escolha a 3ª opção e enfrente Bahamut. Ao derrotá-lo obtenha a GF com o seu nome

Ultima Weapon



Saia da ilha, compre em Esthar muitas tendas, remedies e potions. Volte à ilha, desça pela árvore e aione a máquina de vapor. No primeiro andar de cima para baixo, coloque 2 blocos de vapor; no segundo andar, 2 blocos; no terceiro, 1 bloco; e no quarto, 1 bloco. Depois, na conversa com Zell, escolha a segunda opção



No save point, antes de enfrentar Ultima Weapon, fique perto dele e faça batalhas para aumentar seu level. É a melhor parte do jogo para isso. Contra Ultima Weapon, ataque com tudo. Se puder, use a ability auto-potion e as magias de defesa como Shell e Protect.

Atenção: dé um draw na GF Eden

Edea's House



Vá à casa de Edea, fale com ela e com Cid e siga para onde o Cão de Rinoa for, como na foto

Esthar

Antes de ir para Esthar, obtenha GF Grasharaboros. Compre 60 remedies, transforme-os em remedies plus com a habilidade Medicine level up de Alexandar. Roube 6 Iron Pipes dos gorilas verde-amarelos nos vales de Galbadia usando a habilidade de roubar itens. Perto do local onde você pegou o anel em Esthar, enfrente Molbor (planta carnívora verde que solta um bafo) e roube 6 de seus tentáculos. Use o anel e obtenha a GF



De volta a Esthar, entre numa sala à esquerda no palácio e fale com Laguna, o atual presidente de Esthar



Siga com Ragnaroc para o edifício flutuante perto de Esthar. Enfrente Raijin e Fujin de novo. Use a magia Bio e deixe de lado as GFs Queztalcoatl e Pandemonium



Bata um pouco em Seifer. Odin vai transformar-se em Gilgamesh e mandar Seifer pra longe



Ataque apenas Altemisia. Use a magia Regen em Rinoa, que está presa ao seu corpo. Não utilize GFs de ataque

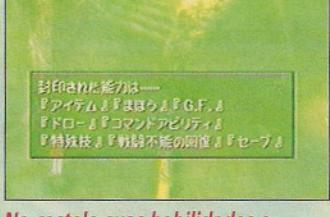
Parte Final



Após enfrentar Altemisia, você vai parar na sala de Edea. Vá reto e enfrente o chefe na manhã



Suba pelas correntes. As portas não serão de grande utilidade. Vá direto ao castelo



No castelo suas habilidades e

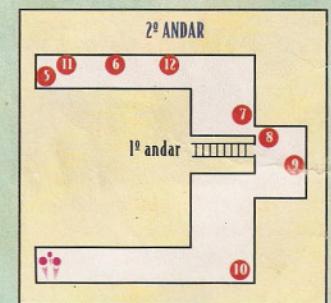
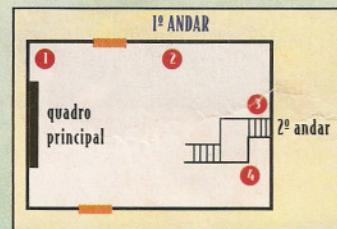
comandos vão ser desabilitados. Para reavê-los, enfrente os chefes presentes no castelo. Salve o seu jogo na entrada do castelo



Suba as escadas da sala principal e enfrente esse chefe. Escolha a habilidade que achar mais útil



Ao subir as escadas, entre na porta à esquerda. Desça e entre na porta à direita. Balance o sino e esqueça o contador



- | | |
|-----------------|---------------|
| 1 Ignus | 7 Venus |
| 2 Iavandantia | 8 Viator |
| 3 Iudicum | 9 Vigil |
| 4 Intervigilium | 10 Vividarium |
| 5 Inaudax | 11 Xystus |
| 6 Xeramelinae | 12 Xiphis |



Entre na porta em frente à corda do sino. Visite os seguintes quadros, conforme o mapa: VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM e VIATOR. No quadro principal coloque-os nessa ordem. Enfrente o chefe que vai aparecer e desbloqueie outro comando



Entre pela porta ao lado do quadro principal. Siga em frente até achar o anel verde para troca de grupo. Em frente ao anel, entre na porta que leva ao porão



No porão entre na única porta destravada, pegue a chave na mão do cadáver e enfrente esse chefe. Use a magia Demi (gravity) e a GF Diablo até ele morrer



Volte ao anel verde e troque de grupo. Suba as escadas com o outro grupo e entre na porta bem em frente. Suba no candelabro gigante. Ao cair abra a porta do chão e enfrente o chefe que está voando. Use magias de fogo



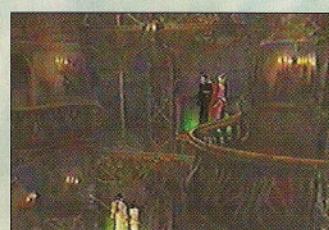
Ao derrotar o chefe, suba as escadas de novo, pegue a porta da esquerda e volte ao piso principal. Localize uma fonte de água no castelo, siga em frente na fonte, e suba as escadas perto do órgão. Só encoste na ponte e a chave cairá



Volte à fonte e troque de grupo, pegue a chave que está na água do porão



Com a chave, destrave uma das portas do porão e acabe com o chefe. Troque de grupo



Na sala principal, entre na sala da esquerda com o outro grupo. Siga pelo corredor até encontrar um espécie de elevador, entre no círculo verde e troque de grupo. Com o grupo principal entre na entrada de cima, à esquerda da entrada do porão. Vá em frente, coloque os seus personagens mais pesados no save point, entre na sala e suba pelo elevador. Troque de grupo e entre na sala à esquerda na parte de cima. Pegue a chave e troque de grupo de novo



Com o grupo principal, volte ao porão e puxe a alavanca da foto



Vá até a fonte e pegue a chave



Troque de grupo e desça pelo elevador. Entre no corredor, abra a sala com os caixões à esquerda, abra-os todos e enfrente o chefe



Mude para o grupo principal, caia do candelabro, mude de grupo no anel próximo à queda. Com o outro grupo, suba no candelabro e enfrente o dragão de cristal



Com o grupo principal, suba as escadas perto do órgão, atravessé a ponte e suba no sino gigante



Contra esse chefe, utilize Eden e os outros GFs. Depois volte ao sino e continue subindo. Saia do relógio e suba as escadas



Salve o jogo e equipe os personagens com auto-potion. Tomara que você tenha guardado a Phoenix para esse momento...



Contra Altemisia, use seu melhor ataque e utilize Cerberus e Regen



Contra Givera, ataque com tudo. Caso algum de seus personagens esteja contaminado, use a magia heal ou o item remedy



Contra a junção de Altemisia e Givera, use as habilidades de Squall e um elixir quando ele utilizar seu GF



Contra a última forma de Altemisia, utilize a magia aura ou uma Aura Stone. Se algum personagem morrer, utilize a Phoenix



Só desligue seu PlayStation quando aparecer "The End". E curta um dos finais mais bonitos do videogame!

Flashback



Por Lord Mathias

O Super Nintendo nem existia. Super Shinobi, Golden Axe e Altered Beast faziam a festa no Mega Drive, a novidade da época. Super Monaco GP é desse tempo

Super Mônaco GP é o Super Mario 64 do Nintendo 64, ou o Sonic Adventure do Dreamcast. É um daqueles jogos escolhidos a dedo para fazer parte da primeira leva de games lançados para um novo console. O jogo nasceu com o Mega Drive em 89 e mostrou do que o console, a grande potência da época, era capaz. Os gráficos eram avançados, a jogabilidade perfeita e o game complexo o bastante

para prender os jogadores ao console por algumas horas. No Mega Drive, o jogo tinha três modos: Super Monaco, World Championship e Practice. Para competir, o jogador podia escolher um dos carros prontos ou montar o seu, selecionando o motor, suspensão, pneus e transmissão. A versão para Master System foi lançada um pouco depois, ainda no mesmo ano. Não dá para comparar os dois jogos. No Master, Monaco GP tinha bons gráficos, mas a jogabilidade e o som eram um desastre.



MASTER SYSTEM



DICA: fique esperto na tela de baixo, pois ela mostra quem está na sua cola



DICA: cuidado nas curvas, pois o carro roda muito rápido



DICA: no circuito brasileiro, o esquema é aproveitar a reta para ganhar posições

MEGA



DICA: fazendo um bom tempo na Preliminary Race você garante um bom lugar no Grid de largada



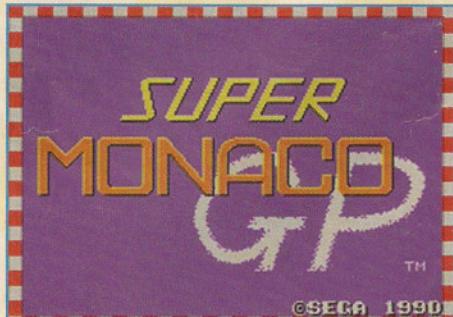
DICA: a cada volta o Position Limit abaixa, mostrando em qual posição você tem de estar para continuar na prova



DICA: fique esperto no mapa do circuito. Ele mostra as curvas mais perigosas



DICA: batendo em uma placa fora da pista, automaticamente você é eliminado da corrida



DICA: no Master, digite essas senhas para acessar os níveis indicados: 14 -ZXDE VHLY, 15 -EDWP WCCJ, 16 -EDYPWWWO

TILT'S GAME LOCADORA

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

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

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

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

GAMESOFT

Super Mesa System Placas: ARCADE

TKOF 98
TEKKEN III
Marvel vs CAPCOM
Playst. Modo Habilidade
Tel (011) 875-9287
Rua Parapuã, 491
Freg. Do Ó - São Paulo - SP
02831-000

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

NINTENDO⁶⁴
N64
PlayStation
SEGA SATURN
GAME OVER
GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

NIKAE GAMES
VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA
FONE: (011) 875-2737

JCB Games
Playstation
Nintendo 64
Dream Cast
Vende - Troca (Novos e Semi-Novos)
Aluga (Últimos Lançamentos)
Despachamos Via Sedex
FONE: (011) 217-1186

Para anunciar na
SUPER GAMEPOWER



ligue 816-5667,
Ramal 420
Ai é só
DETONAR!!

<http://www.hectoreroko.com>

**APRENDA
COM AS
FERAS!!**



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

**MATRÍCULAS ABERTAS
VAGAS LIMITADAS**

CURSO DE DESENHO
HECTOR & RÔRIO
ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
<http://www.hectoreroko.com>

SUPER GAMEPOWER



**UM JAMMER LAMMY,
PURO SUINGUE NO
PLAYSTATION**

**NA EDIÇÃO
DE JUNHO!**

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

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

Edição 61



Tetris 4D, July, Seventh Cross, Sengoku Turb (Dreamcast), Vigilante 8, Mario Party, California Speed, Castlevania (Nintendo 64), Final Fantasy VIII, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Waku Wau Volley, Colin McRae Rally, Smash Court 2, Silent Hill, Blaze & Blade (P.S.), SimCity 3000 (PC)

Edição 60



Sega Rally 2 (Dreamcast), Castlevania, Goemon 2, Turok 2, the Seeds of Evil, Snowboard Kids 2 (Nintendo 64), Ehrgeiz, Syphon Filter, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, Deep Freeze (P.S.), Riven (Saturn), Fatal Fury Wild Ambition (arcade), Heretic 2, Sin, Uprising 2 (PC)

Edição 59



Sonic Adventure, Incoming (Dreamcast), The Legend of Zelda, South Park, Magical Tetris, Battle Tanx, NBA Jam 99 (Nintendo 64), Street Fighter Zero 3, Ridge Racer Type 4, Formula 1 '98, Tiny Tink, R Type Delta (P.S.), Black Dahlia, Grand Prix Legends, Grim Fandango, Half Life (PC)

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.S.), 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.S.), 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.S.), Samurai Spirits 2 (Arcade), Metal Gear (Nes), Metal Gear 2: Solid Snake (Msx), Arquivo X, Need for Speed 3, Motocross Madness (PC)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

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, Shozi Ikeda

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 5 - Nº 62 - MAIO 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, André Oka, Marcelo Nunes (jogos), Maximilian Winter (texto)
Colaborou nesta edição: Anna Muggiati (Londres)

COMERCIAL

Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque

ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shozi Ikeda



GamePro licenciada por:

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, ramal 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (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, telefax (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 da nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguari 1.643, Jaguari, 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, Solo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3º andar, CEP 05424-000, S.Paulo, SP, tel. (011) 3038-1414; de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3038-1418.

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

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



SPORTS ARCADE

ULTIMATE FIGHT 2

OS MAIORES FERAS DO BRASIL

THE KING OF FIGHTERS '98

DISPONIBLIZADOS A TUDO PARA GANHAR

MARVEL VS. CAPCOM

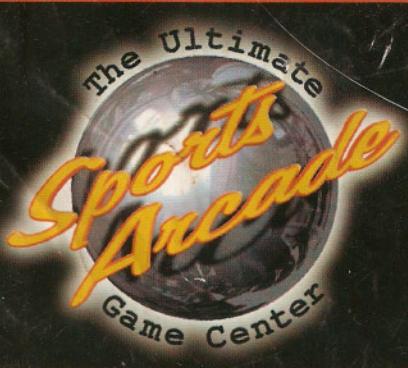
NOS MELHORES GAMES DE LUTA

TEKKEN 3

DE TODOS OS TEMPOS

STREET FIGHTER ZERO 3

VAI AMARELAR?



29 e 30/05, 5 e 6/06 (elimin.)

12 e 13/06 (final)

Inscrições até 25/05

em qualquer Sports Arcade
de São Paulo ou até
o esgotamento das vagas

WWW.SPORTSARCADE.COM.BR

(São Paulo): Av. Paulista, 989 - Av. Paulista, 1405, R. Barão de Itapetininga, 68

(Curitiba): R. XV de Novembro, 246 - Shopping Mueller

**SUPER
GAMEPOWER**

SUPER DÍCAS

OS MELHORES GAMES DE TODOS OS TEMPOS!

- *The Legend of Zelda*
- *Final Fantasy VII e VIII*
- *Marvel vs Street*
- *Mortal Kombat*
- *Super Mario 64*
- *Resident Evil 1 e 2*
- *Tekken 3*
- *Street Fighter Zero 3*
- *Metal Gear Solid*
- *Star Fox 64*
- *Sonic R*
- *Banjo-Kazooie*
- *E muito mais!*

Nintendo 64, P.Station,
Dreamcast, Saturn,
Snes, Mega

**299 DÍCAS!
36 JOGOS!**



SUPER DICAS

Difícil foi escolher os jogos que iriam entrar. Afinal, sempre tem aquele que está entre os preferidos da gente por algum motivo especial. A Marjorie queria porque queria incluir algum Kirby. O resto da galera vetou. No final, restou esta relação que você encontra abaixo. Chegar até esses jogos, deixando de lado tanta coisa boa, deu muito trabalho e dor no coração. Como Chefe da galera, estou aqui para assumir a escolha. Lamentamos as prováveis omissões, mas, caso vocês tenham gostado da idéia, a gente repete o especial!

O Chefe

SUMÁRIO

AÇÃO

Banjo-Kazooie	4
Goldeneye 007	6
Metal Gear Solid	3
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero ..	3
Resident Evil	3
Resident Evil 2	5
Resident Evil 2: Dual Shock Version ..	5
Resident Evil Director's Cut	5
Sonic Adventure	4
Sonic R	6
Super Mario 64	5
Tomb Raider III	3

LUTA

Killer Instinct Gold	10
----------------------------	----

Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter ..	10
Mortal Kombat 4	8
Mortal Kombat Trilogy	8 e 9
Soul Edge	10
Street Fighter Zero 3	12
Tekken 3	12
Ultimate Mortal Kombat 3	7, 8 e 10
X-Men Vs. Street Fighter	11

ESPORTE

F-Zero X	13
Gran Turismo	13
International Super Star Soccer '98 ..	13
International Super Star Soccer Pro '98 ..	13
Mario Kart 64	13

OUTROS

Parappa The Rapper	13
--------------------------	----

RPG

Final Fantasy VII	14
Final Fantasy VIII	14
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	14

TIRO

Star Fox 64	15
-------------------	----

ILUSTRAÇÃO DE CAPA:
HECTOR GOMEZ E ROKO



AÇÃO



TOMB RAIDER III

Pular de fase

L2, R2, L2, L2, R2, L2 ,R2, L2, R2,
L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2 e L2

Todas as Armas

L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2,
R2, L2, L2, R2, L2, L2 e R26t

Todos os Secretos

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2,
L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2 e L2

Race Key em Lara's House

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2,
L2, L2, L2, R2, L2 e L2

Encher Energia

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2,
L2, R2, L2, L2, L2, L2 e L2

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

Códigos

Digite os códigos abaixo na tela de passwords:

ZCCHRY: revelar os códigos

RCKMND: ver um exploding Earth boss

CRVDT5: mostrar os créditos

GTTBHR: vidas infinitas

TDFCLT: invencibilidade

NXCVSZ: começar com extra urns

Passwords:

Level	Password
2	THWMSB
3	CNSZDG
4	ZVRKDM
5	JYPPHD

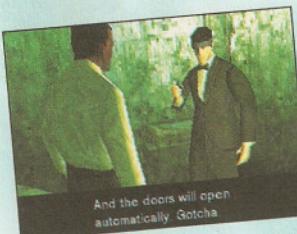
Level	Password
6	RGTKCS
7	QFTLWN
8	XJKNZT



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 antes. Na tela título, entre na opção Special Menu e você encontrará 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 para ver o Roll B, que permite que você assista aos filminhos do cenário B.

Snake usando smoking e Ninja vermelho

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 (smoking) quase igual ao de James Bond e o Cyborg Ninja vai estar vermelho.

RESIDENT EVIL



Armas secretas

Para conseguí-las basta terminar o game em menos de três horas. Salve o jogo e recomece-o usando esse save. Vá para o baú e pegue a arma.

Novas roupas

Termine o game com o melhor final (salvando seus companheiros). No final vai aparecer a inscrição "You've Got a Special Key". Salve o jogo e recomece-o usando esse save. Siga para sala do espelho grande e destrave a porta com a chave. Lá existem novas roupas.

BANJO-KAZOOIE



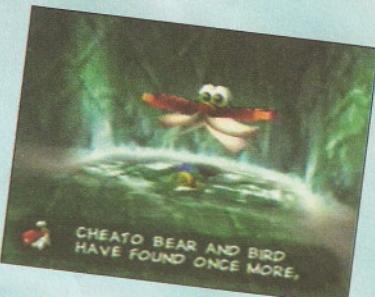
Códigos

Após terminar a fase Treasure Trove Cove, volte para a casa de Banjo. Lá, olhe para o quadro de Bottles, a toupeira, e acesse um jogo secreto em que deve encaixar as peças de um quebra-cabeças. Uma vez montado, você poderá usar o primeiro código. Monte 7 vezes para usar todos os códigos. Eles devem ser digitados no castelo em Treasure Trove Cove, depois de a água ter sido drenada.

Código	Efeito
BOTTLESBONUSONE	Banjo cabeça
BOTTLESBONUSTWO	Banjo com pés e mãos grandes
BOTTLESBONUSTHREE	Kazooie cabeça
BOTTLESBONUSFOUR	Banjo magro, alto e cabecinha
BOTTLESBONUSFIVE	Igual ao efeito acima, mas com pés e mãos grandes
BIGBOTTLESBONUS	Igual ao efeito acima, mas com cabeça
WISHYWASHYBANJO	Banjo transforma-se numa máquina de lavar roupas

Os Spell Books de Cheato

Primeiro Spell Book: para chegar ao primeiro buraco de Cheato, vá para o Bubble Gloop Swamp e ache a cabana de Mumbo. Use a rampa perto da cabeça do crocodilo e atravesse o labirinto. Mumbo transformará Banjo num crocodilo. Saia da fase e siga por trás da entrada da Bubble Gloop Swamp, atravesse o cano de madeira, suba a rampa de gelo e siga para o outro cano. Com ele, pode-se usar o código **BLUEEGGS** no castelo Treasure Trove Cove e ganhar 200 ovos.

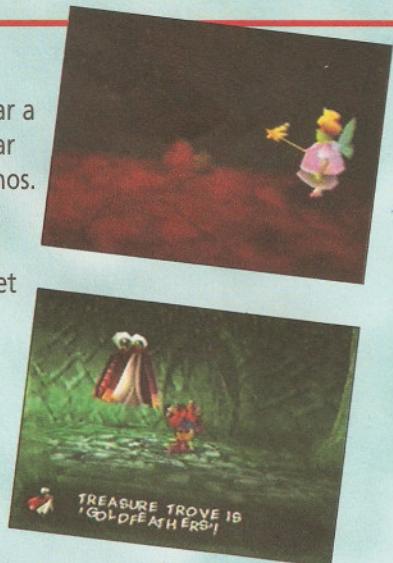


CHEATO BEAR AND BIRD HAVE FOUND ONCE MORE,

Segundo Spell Book: está na fase Mad Monster Mansion. Vá para cabana de Mumbo e transforme-se numa abóbora. Siga para a plataforma onde Brentilda está e vá para a caverna bem perto do local. Na Treasure Trove Cove, digite **REDFEATHERS** dentro do castelo para ganhar 100 penas vermelhas.

Terceiro Spell Book: siga para Rusty Rocket Bay. Olhe para direita e para cima e note que há uma caverna. Volte pela

entrada que usou para chegar a essa área e siga reto até achar uma plataforma com três canos. Quebre o do meio e acerte o switch. Nade rápido para a caverna perto de Rusty Rocket Bay e acha o Spell Book. Usando o código **GOLDFEATHERS** (no castelo de Treasure Trove Cove, é claro) ganha-se 20 penas douradas.



Penas Cheias

Com os três Spell Books, entre no castelo de Treasure Trove Cove e digite **BLUEREDGOLDFEATHERS** para encher Banjo com o máximo de penas vermelhas e douradas.

Animações Engraçadas

Na hora de carregar o jogo, espere pelo barulho característico de cada slot (Você vai ouvir um TOCK no primeiro e segundo slots e BOING no terceiro). Imediatamente após ouvir o terceiro som, aperte o botão A para ver a animação.

SONIC ADVENTURE



Jogue como Super Sonic

Termine o jogo com todos os personagens. Recomece um novo jogo e escolha como personagem o Super Sonic. Assim você vai iniciar o game como o Sonic normal em Mystic Ruins. Vá para a caverna formada pela explosão até alcançar a Crystal Shrine verde. Siga por trás até encontrar o Dr. Robotnik espatifado. Uma nova demo vai surgir e o fogo vai tomar conta de Crystal Shrine. Siga para esse lugar e virá mais uma demo. Esse é o lugar onde Chaos aparece. Continue seguindo para o Shrine para ver outra demo. Quando Tails acordá-lo, siga para o lago em Mystic Ruins. Siga pela mina e outra demonstração, que lembra a primeira do jogo, aparecerá. Você enfrentará Perfect Chaos e seus amigos jogarão as esmeraldas para Sonic transformar-se em Super Sonic.





RESIDENT EVIL 2

Mudar as roupas

Comece um new game na dificuldade normal. Não pegue nada e, quando chegar ao portão que dá na delegacia, desça a escada. Lá, você vai encontrar o Brad Vickers. Passe por ele e suba a escada. Pegue a erva que está na moita perto da escada e entre no R.P.D. Pegue as balas na escrivaninha no final da sala. Agora volte até o Brad e encha-o de balas. Reviste-o e pegue a chave especial. Na sala escura, você vai encontrar alguns armários. Use a chave para destrancar o que está cheio de roupas dentro. Você vai poder trocar-se e ainda pegar a Colt S.A.A. A maneira mais fácil de matar o Brad é chegando perto dele e não fugindo.

Armas bônus

Para conseguir a Gatling gun e a Submachine gun, termine qualquer cenário B com um ranking B ou maior. Para conseguir o lança-foguetes com munição ilimitada, termine qualquer cenário A com um ranking B ou maior. Estas armas bônus vão ser achadas no primeiro baú que você abrir.

Jogue com o Hunk ou Tofu

Jogue com o Hunk: para jogar com o Hunk, termine os jogos A e B com os dois personagens (Leon e Claire) com um ranking A nos dois. Hunk é um dos membros da SWAT.

Jogue com Tofu: para jogar com Tofu, termine 6 cenários com um ranking A. O único problema é que Tofu não usa armas, apenas uma faca.

Ranking System

Para conseguir um ranking A, termine o jogo em menos de três horas, sem usar nenhum spray de primeiros socorros, mas podendo usar ervas. Para conseguir um ranking B, apenas termine o jogo em menos de três horas. Para conseguir um ranking C, termine o jogo entre cinco e sete horas. Para conseguir um ranking D, termine o jogo em sete horas ou mais. Lembre-se que seu rank diminui se você usar alguma arma especial ou se você salvar mais de 12 vezes.



SUPER MARIO 64



Vidas infinitas (versão americana)

Na parte de fora do castelo, suba na segunda árvore a partir da cachoeira. Entre no castelo, volte para a árvore e pegue mais uma vida. Repita quantas vezes quiser.

Vidas infinitas (versão japonesa)

Enfrentando Bowser (Koopa) consiga 1000 moedas. Assim Mario, ao morrer, ganha vidas em vez de perdê-las.

Ache o Yoshi

Consiga as 120 estrelas e use o canhão que fica na parte de fora do castelo. Use o canhão e vá para o topo do castelo, onde você encontrará o Yoshi e receberá 99 vidas, além de poder dar o salto triplo sem correr e voar bem alto.

RESIDENT EVIL 2: DUAL SHOCK VERSION



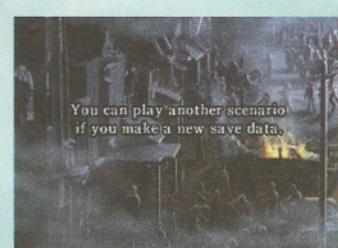
Faça os seguintes truques no jogo original e no nível de dificuldade Normal:

Extreme battle game

Jogue o jogo duas vezes usando consecutivamente a informação salva de cada personagem. Depois dos créditos finais e da tela do ranking do segundo jogo, uma nova tela vai aparecer dizendo: "You can play another scenario if you make a new save data." Salve a informação e, na tela de Load, selecione Arrange Data (Rookie Dara for Arrange Game) e carregue a informação denominada "???". Quando carregá-la, você poderá jogar um minigame secreto chamado Extreme Battle.

Níveis de dificuldade secretos e personagens no Extreme Battle Game

Cada vez que terminar o Extreme Battle game, um novo nível de dificuldade e um novo personagem vão estar disponíveis. Depois de jogar pela primeira vez, Ada e o nível 2 vão ficar disponíveis. Na segunda vez, Chris Redfield e o nível 3 vão estar disponíveis.



RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT



Arrange mode fácil

Se você acha o arrange mode muito difícil, tente essa dica. Coloque o cursor em arrange, na tela de modos, e coloque para a direita por três segundos. Se der certo, a palavra "arrange" vai ficar verde.

SONIC R

Personagens bônus

Pegue os cinco Sonic Tokens em uma corrida e termine entre os três primeiros para enfrentar os personagens bônus:

Resort Island: Mecha Sonic

Radical City: Mecha Tails

Regal Ruin: Egg Robo

Reactive Factory: Mecha Knuckles



Bonus course

Termine em primeiro nas primeiras quatro pistas e você vai poder jogar no Radiant Esmerald course.

Duplicar os personagens

O player 2 pode jogar com o mesmo personagem que o player 1. Para isto, deixe o player 1 um selecionar um personagem e, em seguida, leve o cursor do player 2 para o mesmo personagem. Agora, segure X + Y + Z

Dica do Mecha Sonic

Um jeito fácil de vencer Mecha Sonic depois de pegar os tokens é primeiro capturar o Mecha Tails, que é mais fácil de pegar que o Sonic, depois usar o Mecha Tails contra o Mecha Sonic, cortando caminho pela água. Sempre corra entre as ruínas ou abra 20 ring doors.

Jogue com o Dr. Robotnik

Termine em primeiro no Radiant Esmerald course e o Dr. Robotnik vai poder ser escolhido.

Jogue com o Super Sonic

Para jogar com o Super Sonic, ache todas as Chaos Esmeralds. Para isto, faça o seguinte:

1) Esmerald: Island course - atrás da porta que abre 50 anéis.

2) Esmerald: City course - atrás da porta que abre 20 anéis, no fundo do course, depois de cair no buraco na rua curta depois do túnel.

3) Esmerald: City course - atrás da porta que abre 50 anéis.

4) Esmerald: Ruins course - atrás da porta que abre 50 anéis, localizada ao lado esquerdo do course, em alguns arcades logo depois da largada.

5) Esmerald: Ruins course - atrás da porta que abre 20 anéis, localizado logo depois da rampa.

6) Esmerald: Factory course - atrás da porta que abre 50 anéis, logo depois do looping, a esmeralda vai pular para fora da máquina a sua frente.

7) Esmerald: Factory course - atrás da porta que abre 50

anéis, logo depois do looping, à esquerda da rampa, perto do excelerator. A esmeralda vai pular pra fora do submarino logo à frente.

Zoom In

Na tela principal, na tela dos personagens e em quase todas as outras, aperte L para aproximar e R para distanciar o zoom.

GOLDENEYE 007



Modo 007

Depois de terminar todas as fases no nível de dificuldade "00 Agent", incluindo as secretas Aztec e Egyptian, um novo modo chamado "007" vai aparecer. Nele, você pode configurar a energia dos inimigos, tempo de reação, pontaria e outras coisinhas mais.

Armas bônus

Para conseguir mais armas, termine as seguintes fases:

Magnum: Antenna Cradle, Janus Base

Laser: Aztec Complex

Golden Gun: Egyptian Temple

Códigos

Para acionar as dicas que se seguem, você vai ter de terminar as fases em um tempo determinado e num certo nível de dificuldade. Por exemplo, para acionar o modo paintball, você precisa terminar o Level 1 em menos de 2 minutos e 40 segundos (2min40), no nível Secret Agent.

Level 1: Dam - Modo Paintball - Secret Agent - 2min40

Level 2: Facility - Invencibilidade - 00 Agent - 2min05

Level 3: Runway - DK (cabeça grande) - Agent - 5min

Level 4: Surface - Lançador de granadas - Secret Agent - 3min30

Level 5: Bunker - Lança foguetes - 00 Agent - 4min

Level 6: Silo - Modo Turbo - Agent - 3min

Level 7: Frigate - Sem radar - Secret Agent - 4min30

Level 8: Surface 2 - mini-Bond - 00 Agent - 4min15

Level 9: Bunker 2 - 2X Throwing Knives - Agent - 1min30

Level 10: Statue - Animação rápida - Secret Agent - 3min15

Level 11: Archives - Invisibilidade - 00 Agent - 1min20

Level 12: Streets - Foguetes inimigos - Agent - 1min45

Level 13: Depot - Animação lenta - Secret Agent - 1min30

Level 14: Train - Silver PP7 - 00 Agent - 5min25

Level 15: Jungle - 2X Hunting Knives - Agent - 3min45

Level 16: Control - Munição infinita - Secret Agent - 10min

Level 17: Caverns - 2X RC-P90s - 00 Agent - 9min30

Level 18: Cradle - Gold PP7 - Agent - 2min15

Level 19: Aztec - 2X Lasers - Secret Agent - 9min

Level 20: Egyptian - Todas as armas - 00 Agent - 6min

Dois Alec no modo multiplayer

Selecione o modo para dois jogadores e vá para a tela Character Selection. Escolha Alec como o jogador 2. Saia, mude o número de jogadores para 3 ou 4 e comece o jogo. Se fez certo, tanto o jogador 2 como o jogador 3 vão ser o Alec.

Duas Xenia no modo multiplayer

Selecione o modo para 3 jogadores. Vá para a tela Character Selection e escolha a Xenia como jogador 3. Saia e mude o número de jogadores para 4. Comece o jogo e tanto o jogador 3 como o jogador 4 vão ser a Xenia.

Carregue duas armas diferentes

Para acionar essa dica você precisa ter munição e dois de pares de armas que aparecem emparelhados na sua lista. Um exemplo disso é o Military Archives, em que você possui duas Dostoveis e dois Klobbs. Para circular pelas armas, segure A e aperte o botão Z. Assim que circular por elas e tiver selecionado um par de armas, acione os seguintes botões com bastante rapidez: aperte e segure A, antes de circular, aperte Z duas vezes. Solte o botão A e aperte A mais uma vez. Aperte Z para atirar enquanto muda de armas.

Aumentar o número de jogadores no multiplayer

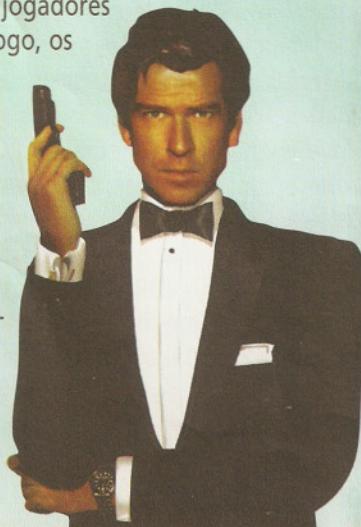
Para deixar o player 4 com 3 personagens iguais faça o seguinte: comece um four-player match no modo multiplayer e selecione o personagem que você quer triplicar no player 4. Escolha outros personagens para os players 1, 2 e 3. Mude o número de jogadores de 4 para 3, vá para a tela de Characters e selecione o personagem do player 4, como o player 3. Escolha qualquer personagem para os players 1 e 2. Agora mude o número de jogadores de 3 para 2, vá para a tela Character de novo e selecione o personagem do player 4 como player 2. Escolha qualquer personagem para o player 1. Para finalizar, mude o número de jogadores de volta para 4 e comece o jogo, os players 2, 3 e 4 vão ser os mesmos.

Todas as armas

Termine o jogo no nível de dificuldade "00 Agent" para conseguir o ALL WEAPONS cheat. Você vai poder acioná-lo no main menu.

Novos personagens

Para jogar com os personagens de GoldenEye



no modo multiplayer, termine o jogo no modo para um jogador, no nível "Agent". Todos vão estar disponíveis, como Mayday, Baron Samedi, Oddjob, Jaws e até o piloto do helicóptero.

Novos levels de batalha

Para conseguir três zonas de batalha inéditas, termine as seguintes fases no nível "Agent": the Archive, the Bunker e Water Caverns.

Bonus Levels

Termine o jogo no nível "Secret Agent" e você vai poder experimentar a fase Aztec. Terminando no nível "00 Agent", você vai conhecer a Egyptian Temple.

Modo Donkey Kong

Para acessar o modo DK, consiga um tempo de 5 minutos ou melhor na fase de fuga. Neste modo, o agente 007 vai ficar como o Donkey Kong. Não é uma dica muito eficiente, mas com certeza é bastante divertida.

LUTA

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Sound Test e menus animal, superanimal e legal

Sound Test: na tela título, aperte $\leftarrow \downarrow Y, Y$

Menu animal: na tela título, aperte $\rightarrow \uparrow B, B, A, \downarrow \uparrow B, \downarrow \uparrow B$

Menu superanimal: na tela título, aperte $\uparrow, B, A, \leftarrow \downarrow Y$

Menu legal: na tela título, aperte $B, A, \downarrow \downarrow \leftarrow A, X, B, A, B, Y$.

Fantasma de Sheeva

Acione o modo de campeonato e de escolha aleatória. Vai aparecer um E na tela e a imagem de um lutador quase invisível. O fantasma não dá os especiais de Sheeva, mas dá os combos. Tente arremessar e repare na movimentação da tela.

Escolha aleatória de personagens

Jogador 1: leve o cursor até o lutador Rain e aperte $\uparrow + Start$

Jogador 2: leve o cursor até Noob e aperte $\uparrow + Start$

Modo de campeonato

Esse modo não é possível com os personagens Rain, Noob e Human Smoke. Para acioná-lo, segure os botões L, R e Start no controle 1 e comece o jogo. O primeiro lutador que derrotar 8 oponentes ganha. Escolha aleatória: $\uparrow + Start$ no box do topo.

MORTAL KOMBAT 4



Cheat Menu

PStation: comece uma partida com dois jogadores e insira o kombat kode 302-213. Quando a luta começar, aperte Start e saia da luta com Quit. Vá para a tela de options, coloque o cursor em "Vs Screen Enabled" e segure os botões de bloqueio e corrida por 10 segundos.

Nintendo 64: vá para options, coloque o cursor em "Continues" e segure os botões de bloqueio e corrida por 10 segundos. Acionando o Cheat Menu, pode-se fazer fatalities facilmente (dando um ↓ + soco alto depois da frase Finish Him ou Her) e ver os finais após uma luta. Também permite fazer os códigos de usar os secretos Goro e Noob Saibot.

Azione Goro

Na tela de seleção de lutadores vá para hidden e aperte bloqueio e deixe o botão pressionado. Leve o cursor para Shinnok e aperte o botão de corrida. Mantenha os botões pressionados até Goro aparecer. No PStation só um dos lutadores pode acioná-lo.

Azione Noob Saibot

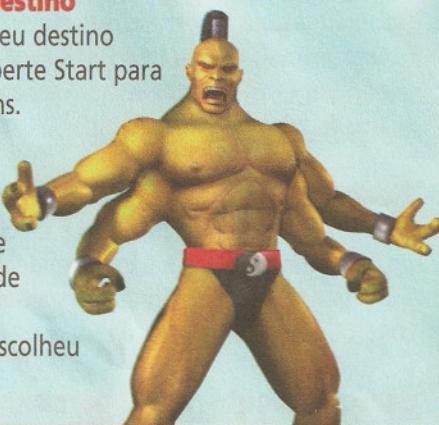
Na tela de seleção de lutadores vá para hidden e aperte bloqueio e deixe o botão pressionado. Leve o cursor para Reiko e aperte o botão de corrida. Mantenha os botões pressionados até Noob Saibot aparecer.

Escolha seu próprio destino

Quando for selecionar seu destino (Novice, Master etc.), aperte Start para revelar mais personagens.

Jogue com Meat

Términe o jogo no Team Mode e você pode selecioná-lo. Os golpes de Meat são iguais aos do personagem que você escolheu inicialmente.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



Jogue com Human Smoke

Na tela de seleção de personagens, escolha o Smoke. Em seguida, aperte e segure simultaneamente SA, CA, RN, BL e ←. Continue apertando esses botões até a luta começar. Logo no início, o cyber-Smoke vai transformar-se no Human Smoke.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



Jogue com os personagens secretos (Mileena, Classic Sub-Zero e Ermac)

Para habilitar os personagens secretos, faça o seguinte: entre no modo Mortal Kombat e perca a primeira luta para o computador. Não dê nenhum continue, espere aparecer a tela **Ultimate Kombat Kode** e digite os seguintes códigos:

Para Mileena: 700723

Para Classic Sub-Zero: 760520

Para Ermac: 964240

Atenção! Os três primeiros números equivalem aos botões X, Y e Z. Os outros três equivalem aos botões A, B e C. Os números indicam quantas vezes você tem de apertar cada botão.

Menu de truques

Na tela da marca registrada, depois que a voz disser "Prepare For Kombat", aperte C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X. Se tudo estiver certo, você vai ouvir uma risada. Em seguida, na tela em que o logo de UMK3 gira em cima das opções, aperte ↑. Uma caixa vai aparecer. Aperte qualquer botão para entrar em um menu de truques como tempo ilimitado para fatalities, lutas de um round e personagens secretos.



MORTAL KOMBAT TRILOGY



Truques especiais

Jogo mais difícil: para obter mais desafio no one player mode, leve o cursor até o Kano e aperte ↓ + Start. Você vai ouvir o Kano dizer "You'll never win". Você vai lutar em vários Endurance Matches. Ganhe várias dessas lutas, inclusive algumas com até 6 inimigos.

Seleção de fase: leve o cursor até a Sonya e aperte ↑ + Start.

Mais opções: durante a história do jogo, aperte rapidamente C↑, C←, C→, C↓, C, L, R, R, R, L, L. Se fez bem rápido, vai ouvir um som e duas opções vão aparecer na tela de Options.

Jogue com Human Smoke: escolha o Smoke e aperte e segure ←, SA, SA, L, R antes da luta.

Jogue com Motaro: essa dica só funciona nas fases Desert e Wastelands. Escolha qualquer personagem e, antes de a luta começar, aperte e segure ← + C↑ + C↓. Quando começar você vai transformar-se no Motaro.

Créditos ilimitados: aperte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ← na tela Attract Mode.

MORTAL KOMBAT TRILOGY



Free Play

Segure os botões de Run (L2 e R2) e, sem soltá-los, digite $\uparrow\uparrow\rightarrow\rightarrow\leftarrow\leftarrow\downarrow\downarrow$. Você ouvirá "Excellent!!!". Agora você pode detonar com continues infinitos.

Escolha aleatória de personagem

Aperte \uparrow e Start (cursor em Noob ou Rain para o jogador 1 e 2, respectivamente).

Jogue com Chameleon

Escolha qualquer ninja masculino e segure $\leftarrow + SA + CA + BL + RN$ até o lutador Chameleon (Camaleão) aparecer. Aí é só destruir quem aparecer pela frente.

Kombat Kodes

- Mostra versão: 999-999
- Sem arremesso: 100-100
- Sem música: 300-300
- Recuperação rápida de Uppercut: 788-322
- Arremesso com elogio: 010-010
- Randper Kombat: 460-460
- Sem bloqueio: 020-020
- Sem barras: 987-123
- Sans Power: 044-440
- Jogador 1 com 50% da energia: 033-000
- Jogador 2 com 50% da energia: 000-033
- Jogador 1 com 25% da energia: 707-000
- Jogador 2 com 25% da energia: 000-707
- P1 com 50% de ataque: 390-000
- P2 com 50% de ataque: 000-390
- Os 2 jogadores com 50% de ataque: 390-390
- Sem combos: 722-722
- Super run jumps: 321-789
- Sem especiais: 555-556
- Uppercuts rápidos: 688-433
- Real Kombat: 040-040
- Super endurance: 024-689
- Restaura energia: 975-310

Sead Pool Fatality

Segure SB + CB e dê um uppercut no oponente.

Escolha o cenário

Na tela de seleção de personagem, aperte \uparrow e Start com o cursor em Sonya. Você vai ouvir um barulho e a tela vai sacudir. Escolha um personagem e o cenário desejado.

Tela secreta de configurações

Entre no Options. Leve o cursor até o boxe de Game Configure e segure todos os botões superiores (L1, L2, R1, R2) e \uparrow por 3 segundos. A tela vai sacudir e o ponto de interrogação poderá ser selecionado. Agora você vai poder acionar as seguintes opções:

Fatalities de 1 botão

(SA) - Brutality (CA) - Fatality 1
 (CB) - Fatality 2 L2 - Animality

R1 - Friendship

Instant Agressor

Low Damage

Normal Boss Damage

Health Recovery



Jogue com os lutadores tradicionais

Na tela de seleção de personagem, leve o cursor até Rayden, Jax, Kano ou Kung Lao e aperte Select. Assim, você vai jogar com esses lutadores na versão original.

Crispy!!

Faça o Crispy durante o Lair Pit Fatality do Scorpion. Segure os dois botões de soco alto para ouvir o Dan Forden falar "Crispy!". Aperte os dois botões de Correr para ouvir Shao Kahn dizer "Crispy!"

MORTAL KOMBAT TRILOGY



Configuração secreta

Entre no menu de Options, aperte e segure simultaneamente \uparrow , L e R até ouvir um som e a tela tremer. Leve o cursor até o ponto de interrogação verde e aperte A para acessar o menu com fatalities de um botão e outros truques.

Escolha aleatória de lutador

Na tela fighter-select, leve o cursor até o Noob Saibot e aperte simultaneamente \uparrow e Start. Seu lutador vai ser escolhido aleatoriamente pelo computador.

Seleção de zona de combate

Na tela fighter-select, leve o cursor até a Sonya e aperte simultaneamente \uparrow e Start. Depois de escolher seu lutador, uma opção de seleção de zona de combate vai aparecer na parte inferior da tela.

Jogue com o Classic Raiden, Jax, Kano e Kung Lao

Na tela fighter-select, leve o cursor até Raiden, Jax, Kano ou Kung Lao e aperte Start. O lutador vai transformar-se em sua versão clássica.

Jogue como o Chameleon

Na tela fighter-select, escolha qualquer ninja que seja homem. Em seguida, na tela de loading, logo antes da luta, aperte e segure simultaneamente \leftarrow , bloqueio, corrida, soco alto e chute alto até a luta começar. Se fez certo, seu personagem vai explodir e virar o Chameleon.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Truques e segredos

Na tela "There is no knowledge that's not power", aperte Start. Quando a tela Starting Options aparecer, aperte B, A, ↓← A, ↓ C, →↑↓.

MEGA

SOUL EDGE

Pegue a 8ª arma no Edge Master mode



Depois de derrotar Cervantes, procure a arma numa das fases ligadas à dos Cervantes. **Atenção:** se perder a luta, a espada vai para um outro lugar, sempre ligado à fase em que estava a arma.

Use os mestres

Soul Edge - basta terminar o jogo, no arcade mode, com todos os lutadores usando a arma normal.

Seung Han Myong - acione Soul Edge e termine novamente com Hwang e Seung Mina no arcade mode.

Sophitia! - basta ter as 8 armas de Sophitia no Edge Master mode. Só a roupa muda.

Sophitia!! - obtenha todas as armas de todos os lutadores no Edge Master mode. Só muda a roupa.

Siegfried dominado pela Soul Edge - ele aparece quando se tem todas as armas de Siegfried.

Final secreto

Nos finais no modo arcade faça (na hora certa):

Mitsurugi - aperte A ou B

Siegfried - aperte B

Sophitia - aperte →

Taki - aperte D (defesa)

Rock - aperte B

Hwang - aperte A

Cervantes - aperte B

Seung Mina - faça ↓↑

Li Long - A ou B repetidamente

Voldo - faça ↓↑ repetidamente

KILLER INSTINCT GOLD



Todas as opções

Para acessar todas as opções, aperte Z, B, A, L, A, Z durante a introdução.

Todos os uniformes

Para acessar todas as cores sem treinar, aperte Z, B, A, Z, A, L.

Mudar de cor

Quando for escolher seu personagem, aperte ↑ ou ↓ para circular pelas cores.

Infinite combo de Glacius

Essa combinação vai deixar os oponentes quebrados. Para começar, dê um Liquidize, seguido de um Uppercut e um chute médio. Agora, aperte → + chute forte. Continue apertando esses botões para manter o combo. Ele só acaba quando o oponente já era.

Seleção de fase

Quando for escolher seu personagem, segure os seguintes pares de botões para selecionar a fase:

Wolf Castle: ↓ + SR

Bridge: ↓ + CR

Stonehenge: ↑ + CR

Dojo: ↓ + CR

Jungle: ↑ + SM

Dungeon: ↓ + SM

Museum: ↑ + CM

Spinal Ship: ↓ + CM

Space Ship: ↑ + SF

Street: ↓ + SF

Helipad: ↑ + CF

Sky Stage: ↓ + CM

(ambos os jogadores)

Jogue com Gargos

Para jogar com Gargos, aperte Z, A, R, Z, A, B durante a introdução.

Assista aos créditos finais

Para ver os créditos, aperte Z, L, A, Z, A, R durante o Story Mode.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER



Use os mesmos lutadores, cores extras e energia infinita

Termine uma vez o jogo. Assim você pode:

- fazer uma dupla com o mesmo personagem: Ryu e Ryu, por exemplo.
- acionar a terceira e quarta cor de roupa, usando, respectivamente, o botão SF e CF.
- acionar o VS Life Gauge (dentro de Option) que, se estiver no Full, não deixa você perder energia no Versus Mode. É como se fosse um Practice Mode.

Energia Hyper Combo infinito

Termine o jogo sem usar continues e a opção Super Gauge vai aparecer no Option. Assim você pode usar Hyper Combos à vontade no Arcade e no Versus Mode.

Modo Mech Gouki Now

Termine os modos Arcade e Survivor uma vez. Agora coloque o cursor no Survivor Mode e pressione L ou R para fazer aparecer o modo Mech Gouki, onde você enfrenta o chefão.



Controle Mech Gouki

Termine o modo Mech Gouki e vá para o Versus ou Arcade Mode. Coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Gouki será selecionado. Na hora de escolher o segundo membro da dupla, coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Mech Gouki possui quase os mesmos golpes de Gouki, mas muito mais potentes.

Personagens secretos

Para acionar os seguintes lutadores coloque o cursor nos personagens indicados e aperte Start + soco ou chute.

Agente americano: coloque o cursor em Vega (M.Bison).

Homem-Aranha de armadura: coloque o cursor em Homem-Aranha.

Mephisto: coloque o cursor em Ômega Vermelho.

Mech Zangief: coloque o cursor em Black Heart.

Sakura morena: coloque o cursor em Hulk.

Trocar a ordem da dupla

Para trocar o lutador que começa a batalha, deixe pressionados SSS na tela de VS. Esta dica é bem útil no Survivor Mode.

Super Norimaro

Escolha Norimaro e, na tela de VS, deixe pressionados os botões CR + SM + CF.

Assim Norimaro vai poder usar o salto quádruplo.

Dan Explosivo

Escolha Dan como o primeiro lutador. Na tela de VS mantenha pressionado SR até a luta começar. Dan vai cair no chão e explodir.



LEGENDA

SR - soco rápido

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido

CM - chute médio

CF - chute forte

SS - dois socos quaisquer

CC - dois chutes quaisquer

SSS - três socos quaisquer

CCC - três chutes quaisquer

(c) - carregar

* - **Hyper Combo** - gastam um nível de energia de Hyper Combo

Obs: muitos golpes podem ser acionados também no ar. Em alguns movimentos, se você ficar apertando os botões repetidamente durante algum golpe, os hits aumentam

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Cores novas e personagens iguais

Termine o jogo uma vez. Recomece um novo jogo e escolha os personagens com C ou Z para obter duas cores novas. Além disso o jogo permitirá escolher personagens iguais na sua dupla.

Barra de combo sempre cheia

Termine o jogo sem usar continues e com mais de 3 vitórias com Hyper Combo. Vá para o options e verá que uma nova opção apareceu, o Combo Gauge. Coloque-o em "full" para ter sempre a barra cheia.

Jogue com Akuma

Leve o cursor lá para cima, acima do quadro de Magneto, Fanático, Dhalsim e M. Bison. Assim o quadro de Akuma vai aparecer.

Chun Li com roupa de Street Zero

Mova o cursor para Chun Li e escolha-a com o botão de Start pressionado.

Seleção aleatória de personagem

Mantenha o direcional para o lado e o cursor vai se mover muito rápido. Aperte o botão para escolher. Só funciona com o shortcut em off.

Revanche

Após perder uma luta no modo versus, pressione o botão L ou R para recomeçar a luta com os mesmos lutadores.



Efeitos sonoros mais metálicos

Termine o jogo uma vez. Vá para option e coloque o cursor em Audio. Pressione L ou R para selecionar "Sharp SE".

Dez estrelas de velocidade

Termine o jogo uma vez. Vá para o option e coloque o cursor em Turbo. Agora ela vai até 10 estrelas.

STREET FIGHTER ZERO 3



Novos modos

Classical: termine o arcade mode no nível 3 (ou mais difícil) ou supere 3 horas de tempo total jogado. Neste modo os lutadores ficam sem Super Combos e elementos específicos de Street Fighter Zero 3, lembrando o estilo de Street Fighter II.

Saikyo: termine o arcade mode no nível 4 (ou mais difícil) ou supere 4 horas de tempo total jogado. O modo Saikyo tem a barra de defesa bem curta, é difícil acertar o oponente e fácil tomar golpes, além de ser tonteado com facilidade. Também não dá para cortar um golpe normal para emendar com um especial ou Super Combo. A única vantagem do modo é que dá o dobro de pontos.

Mazi: termine o arcade mode no nível 5 (ou mais difícil) ou supere 5 horas de tempo total jogado. No modo Mazi o poder de ataque é alto, mas sua defesa diminui em igual proporção. O inimigo vence a luta se ganhar 1 round enquanto você precisa vencer dois ou mais rounds.

Novos modos de jogo

Team Versus: vença a fase da China no World Tour ou supere 16 horas de tempo total jogado. Esse é um modo para jogar com times, como em The King of Fighters.

Survivor Battle: vença a fase Point 48106 no World Tour ou supere 24 horas de tempo total jogado. Trata-se de um teste de sobrevivência: o jogador tem uma barra de energia para enfrentar inimigos casca-grossa em seguida.

Final Battle: termine o arcade mode no nível 7 (ou mais difícil) ou supere 32 horas de tempo total jogado. Permite jogar com os chefes M.Bison (Vega), Ryu e Super Akuma (Shin Gouki).

Dramatic Battle: termine o arcade mode no nível 8 ou supere 72 horas de tempo total jogado. No Dramatic Battle dois jogadores lutam contra um oponente da CPU.

Lutadores secretos

Balrog (M.Bison) extra: vença a primeira fase dos Estados Unidos no World Tour ou supere 8 horas de tempo total jogado. É o Balrog com as especificações do arcade. É bem limitado.

Guile: vença a fase secreta dos Estados Unidos no World Tour ou supere 96 horas de tempo total jogado. Para fazer aparecer esta fase tenha 27 (ou mais) de level ao passar da 19a. fase.

Ryu assassino: vença a fase secreta do Japão no World Tour ou supere 120 horas de tempo total jogado. Para fazer esta fase tenha 29 (ou mais) de level ao passar da fase secreta dos Estados Unidos. O Ryu assassino tem golpes do Akuma (Gouki).

Super Akuma (Shin Gouki): vença a fase secreta 2 do Japão

no World Tour ou supere 144 horas de tempo total jogado. Para fazer esta fase tenha 32 de level ao passar da fase secreta do Japão. Para usá-lo, coloque o cursor em Akuma e selecione-o com o botão L2 pressionado. Os golpes de Super Akuma são os mesmos de Akuma porém muito mais poderosos.

Mais segredos

Mais cursos no Dramatic Battle: termine o Dramatic Battle com as duplas Ryu / Ken e Juni / Juli.

Final Battle com Super

Akuma: depois de escolher o lutador no Final Battle deixe pressionado os botões L1 e L2.

Novo demo: supere 48 horas de tempo total jogado.



TEKKEN 3



Combo Recording

Vá para o Practice Mode e selecione Freestyle. Na tela de freestyle options, aperte L1, L2, R1, R2 e círculo e, em seguida, aperte ↓, Select para gravar ou rever um combo.

Jogue com Anna, Heihachi e outros

Para acessar muitos dos personagens secretos, termine o jogo com todos os personagens normais.

Jogue com Doctor B

Complete o Tekken Force quatro vezes. Cada vez que terminar você vai ganhar uma chave. Pegue três chaves e derrote Doctor B para jogar com ele.

Jogue com Gon

Escolha qualquer personagem e jogue nos modos Time Attack ou Survival. Consiga um High Score e digite suas iniciais como **GON**. Ou vença-o no modo Tekken Ball.

Jogue com Tiger

Termine o jogo com 17 personagens diferentes, incluindo Eddy Gordo. Em seguida, leve o cursor até Eddy Gordo na tela Character Select e aperte Start.

Modo Tekken Ball

Termine o jogo com todos os personagens iniciais.

ESPORTE

MARIO KART 64

Banana trick, estrelas mais fáceis, corredores fantasmas, escudo de item e modo mirror

Banana Trick: assim que passar por cima de uma casca de banana, segure o freio por um segundo, solte e aperte o acelerador. Isto vai impedir que você rode ou perca um balão no Battle mode.

Estrelas mais fáceis: quando pegar uma caixa de itens, aperte B depois de 2 segundos para ganhar uma estrela.

Corredores fantasmas: para correr contra os fantasmas, entre no modo Time Trial e termine a corrida antes dos tempos abaixo. Ao terminar entre rapidamente no Retry e você vai ver: "Now meet the Course Ghost".

Mario Raceway: 1'30"00

Luigi Raceway: 1'52"00

Royal Raceway: 2'40"00

Escudo de item: você pode manter um item como conchas, caixas explosivas e bananas segurando Z. Assim, você vai poder pegar outros itens e vai ficar protegido dos ataques dos oponentes.

Modo Mirror: para correr nas pistas ao contrário, você precisa ganhar a Gold Cup em todas as provas de 150cc. Boa Sorte!



GRAN TURISMO

Modo Hi-Fi

No modo Quick Arcade, vença as quatro pistas no easy nas três classes. Você terá mais 4 pistas disponíveis. Vença as 8 pistas no hard, nas três classes, para abrir o GT Hi-Fi, em que o processamento é de 60 frames por segundo, o dobro do normal! No modo Gran Turismo basta vencer o GT World Cup. Veja o final e entre no Special Event para entrar no GT Hi-Fi.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO '98

Time das estrelas

Na tela inicial coloque o cursor em Exhibition e pressione ↑↑↓↓←→←→○ X. Barulho de palmas confirma a dica. Agora, na hora de escolher o time, coloque o cursor na Alemanha e aperte X com os botões L1 e R1 pressionados para jogar com o time das estrelas mundiais.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98



Modo cabeça

Na tela "Press Start" aperte os botões C↑ C↑ C↓ C↓ C← C→ C← C→ B A. Depois pressione o botão Z e, sem soltá-lo, aperte Start. Você ouvirá o narrador gritar.

Mais cabeças

Termine o modo International Cup no nível 4 ou mais difícil. Depois de ver o final entre no modo de criar jogadores. Na tela "head select" pressione o botão L para ir à página 11 e ter mais cabeças para escolher.

Time das estrelas

Na tela "Press Start" faça o comando ↑, C↑, ↑, C↑, ↓, C↓, ↓, C↓, ←, C←, →, C→, ←, C←, →, C→. Pressione o botão Z e, sem soltá-lo, aperte Start.

F-ZERO X



Todos os carros, pistas e dificuldades

Na tela Mode Select, aperte L, Z, R, C↑, C←, C→, Start. Se fez certo, você vai ouvir um sino.

Mudar as cores dos carros

Aperte R na tela Car Customization.

Joker Cup

Para acessar a Joker Cup e seis pistas extras, derrote Jack, Queen e King Cup na dificuldade Standard.

Girar os carros na tela Customization

Aperte os botões C para girar o carro em várias direções diferentes.

Carros menores

Na tela Car Select, aperte e segure L e R. Segurando estes botões, aperte C← e C↓ para encolher os carros.

OUTROS



PARAPPA THE RAPPER

Final melhor

Termine todas as fases com um Cool Rating e você vai conseguir uma nova fase em que Sunny Funny e Katy Kat dançam em cima da mesa. Você mudará a visão com o direcional e aproximará com R1 e L1. Com X e Δ você muda a roupa deles.

Imagens escondidas

No Level 1, segure ↑ e continue com o rap. Depois de um tempo, o cenário vai se abrir e revelar uma imagem bem louca. Esta dica funciona em outras fases também.

FINAL FANTASY VII

Limit break infinito

Primeiro equipe-se com a matéria amarela da imitação. Retire as matérias "counter" de todos os integrantes da batalha. Agora, na luta, use um limit break. Não acione o comando dos outros guerreiros. Quando chegar a vez do cara que usou o limit break, use o comando imitar para acionar mais um golpe poderoso. Repita até detonar.



Eficiência na transformação

A matéria amarela da transformação causa poucos danos. Mas, se você tiver as melhores armas do jogo, isso não acontecerá. É a sua chance de transformar vários inimigos em itens.



Lord Godo em Wutai.

Guidebook: use o morph no monstro Ghost Ship, que aparece no corredor submarino em Junon. Pode ser trocado com uma matéria que permite eliminar o tempo quando lutar contra Emerald Weapon.

Earth Harp: vença Emerald Weapon. Vale três master materia.

Desert Rose: derrote Ruby Weapon. Em troca, ganhará um chocobo dourado.

Toques para derrotar os Weapons

Emerald: combine a demi com Quad Magic, mais Knights of the Round. Nível 99 recomendado. HP: 1.000.000

Ruby: entre na batalha com dois personagens mortos e ressuscite-os durante o combate. Isso evita o ataque do redemoinho de areia. Use o ribbon para evitar as anomalias.

Nível 99 recomendado. Esqueça os braços e concentre seu ataque no corpo. HP: 800.000.



FINAL FANTASY VIII

Cole na prova



Teste 1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teste 2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Teste 3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Teste 4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Teste 5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Teste 6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Teste 7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Teste 8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Teste 9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Teste 10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Teste 11	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Teste 12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Teste 13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teste 14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Teste 15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Teste 16	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Teste 17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Teste 18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Teste 19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Teste 20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Teste 21	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Teste 22	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Teste 23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Teste 24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Teste 25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Teste 26	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Teste 27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Teste 28	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Teste 29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Teste 30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



Localização das garrafas

Garrafa 1: depois de encontrar a princesa Zelda pela primeira vez, no castelo, vá para Lon Lon Ranch e fale com Talon na casa dele. Vença o minigame dos galos e ganhe a garrafa. Para facilitar esse minigame antes de

começá-lo jogue todas as galinhas para o espaço entre Talon e a escada. Assim fica fácil pegar as galinhas que Talon joga.

Garrafa 2: em Kakariko fale com a mulher perto do galinheiro. Depois pegue todas as 7 aves que estão na vila. Uma delas está escondida numa caixa. Para alcançar certos lugares você deve pular segurando a galinha e, assim, pular mais longe.

Garrafa 3: em Lake Hylia, munido da silver scale, mergulhe para pegar a garrafa com a carta de Ruto.

Garrafa 4: pegue todos os Big Poes (veja onde achá-los na dica seguinte) e entregue-o ao carinha que compra fantasmas na guarita do Market do castelo Hylure.

Localização das Big Poes

Veja na foto ao lado onde estão os fantasmas.



Vença fácil o minigame dos baús

No market do castelo Hylure há um lugar onde se pode jogar o minigame dos baús. Se você tiver a lente da verdade (Lens of Truth), você poderá ver o que tem dentro dos baús e encontrar facilmente as chaves.

Dinheiro na manha

Consiga as 100 skulltulas e vá para a casa amaldiçoada em Kakariko. Fale com o sujeito ele dará a você um Rupee dourado que vale por 200 verdes. Saia da casa e torne a falar com o sujeito, ele dará mais um Rupee dourado para você. Repita quantas vezes quiser.

TIRO

STAR FOX 64

Land master no vs mode

Termine o jogo no modo mais difícil e você vai poder usar o tanque no modo versus.

Sound extra

Basta ganhar medalhas em todas as fases. Assim você pode entrar no sound extra. Para conseguir medalha, você deve ter todos os seus aliados vivos e cumprir a pontuação mínima de cada fase:



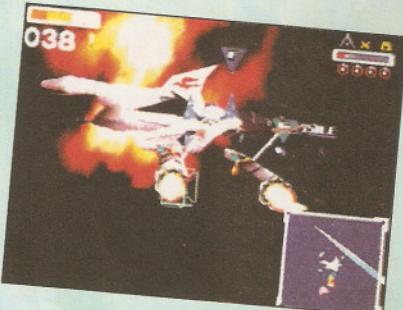
Corneria: 150
Sector X: 150
Katarina: 150
Borth: 150
Sector Z: 100

Meteo: 200
Titania: 150
Sorla: 100
Aquas: 150
Area 6: 300

Fitna: 50
Sector Y: 150
Macbeth: 150
Zones: 250
Venom 2: 200

Mover o logo

Na tela título, segure B e move o controle analógico. O logo do Nintendo 64 vai se mover.



Jogue a pé

Para jogar como Fox, Falco, Slippy ou Peppy a pé, você tem de detonar o jogo pelo caminho mais difícil, no modo Extra. Vencendo, você também vai ter acesso a uma nova tela título.

Remova a mira

Pause o jogo e aperte R para remover a mira. Para restaurá-la, faça a dica de novo.

Animação secreta

Detone o jogo no modo Extra. Se você foi pelo caminho mais fácil, vai aparecer um desenho com as cabeças dos personagens. Se você foi pelo caminho difícil, vai ver um desenho diferente: uma foto da equipe Star Fox com a palavra Great! embaixo.

Atalho para Aquas

Para pegar um atalho para Aquas, a fase do submarino, complete o setor Y com score 100, pelo menos.

Atalho para área 6

Quando você atingir a última parte da fase Macbeth, atire nos pilares vermelhos para que eles fiquem verdes. No final, um switch vai aparecer. Atire nele rapidamente. O curso vai mover-se para a direita. O chefe da fase vai se matar, você vai ganhar 50 pontos bônus e vai direto para a Área 6.

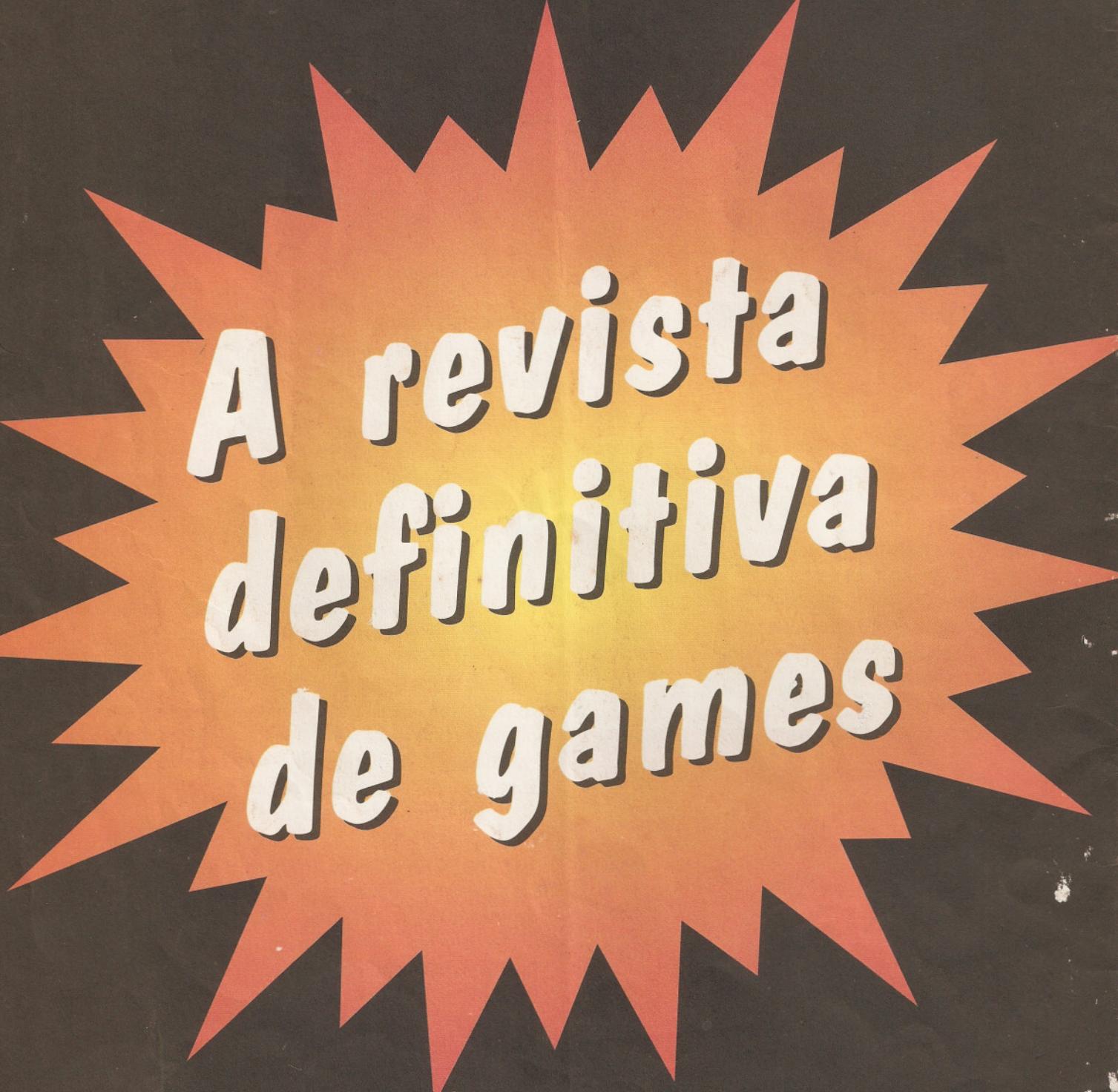
Atalho para o setor Y

Em Corneria, quando Falco for atacado por três naves, ajude-o detonando-as. Quando chegar a parte com água e arcos de pedra, passe por baixo de todos os arcos e entre de cabeça na cachoeira. Falco vai levá-lo para um chefe diferente. Se você conseguir derrotá-lo, vai direto para o Setor Y.

Atalho para o setor Z

Vá sempre para a esquerda no setor X. Para pular para o Setor Z, você tem de destruir os portões brancos e passar por todos eles.

SUPER **GAMEPOWER**



A revista
definitiva
de games