

# SUPER GAMEPOWER

All Star Tennis '99: Guga no N64!

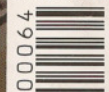
www.sgp.com.br

Nº 64  
R\$ 4,00



6642

ISSN 0104-611X



9 770104 611006

Dicas e mapas de  
todas as pistas de  
**STAR WARS RACER**  
para Nintendo 64

DETONADO!  
**SOUL OF SAMURAI (PSX)**

Saiba como ver  
todos os finais de  
**ACE COMBAT 3 (PSX)**

E MAIS:  
**THE PHANTOM MENACE (PC)**  
**CROC II (PSX)**  
**DANCE DANCE REVOLUTION (PSX)**  
**SUPERMAN (N64)**  
**A BUG'S LIFE (N64)**



## QUAKE II PÕE FOGO NO 64

As armas e os secrets  
para você detonar

Ou você come Neston, ou sua corrida vai pro espaço.

<http://www.nestle.com.br>



NESTON. MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.



# SUPER GAMEPOWER

## SUMÁRIO

### CIRCUITO ABERTO

O Oscar da Academia de Videogame

10

### PRÉ-ESTRÉIA

Donkey Kong, finalmente, no N64

14

### PAINEL

Konami lança adventure para o Nintendo 64

46

### ESPORTE TOTAL

Gustavo Kuerten é a estrela de All Star Tennis

48

### DETONADO

Mate todos os samurais de Soul of Samurai

58

### FLASHBACK

Gunstar Heroes dá saudade do Mega Drive

64



**MONSTROS EM FORMA**  
Muita ação em Quake II para Nintendo 64, a melhor versão para consoles. Confira na página 24



**MEXA SUA NAVE**  
Ace Combat 3 mantém a tradição da série e arrasa (página 32)



**CROC II**  
O jogo da Argonaut para PlayStation está de primeira. Veja na página 36



**DE ARREPIAR**  
Confira todas as pistas de Star Wars Racer (pág. 26)

### OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

NINTENDO 64		PC	
The House of the Dead 2	54	Heroes of Might & Magic III	51
Buck Bumble	55	Star Wars Episode I: Racer	51
Castlevania	52		
Micro Machines 64 Turbo	52	P.STATION	
Rampage 2: Universal Tour	55	Army Men 3D	51
Star Wars Episode I: Racer	50	Dance Dance Revolution	51
		Marvel Super Heroes vs Street Fighter	51
		Need for Speed: High Stakes	54
		Rollcage	55
		T'ai Fu: Wrath of Tiger	52
		GAMESHARK	
		Ace Combat 3: Electrosphere	56
		Legend of Legaia	57
		Parasite Eve	56
		Soul of Samurai	56
		DREAMCAST	
		Aero Dancing	54
		CART Super Speed Racing	52
		NINTENDO 64	
		Star Wars Episode I: Racer	57

### JOGOS DESTA EDIÇÃO

#### DREAMCAST

MDK 2	17
Mortal Kombat Gold	15
Red Dog	20
Slave Zero	20
Street Fighter Alpha 3	15

#### NINTENDO 64

All Star Tennis 99	49
Bug's Life	22
Donkey Kong 64	14

Hybrid Heaven	46
Jet Force Gemini	16
J-League Perfect Striker 2	21
Pokémon Snap	19
Pokémon Stadium	16
Quake II	24
Rayman 2	21
Road Rash 64	17
Shadow Gate 64:	
Trails of the Four Towers	46
Star Wars Episode I: Racer	26
Superman	30
World Driver Championship	48

#### P.STATION

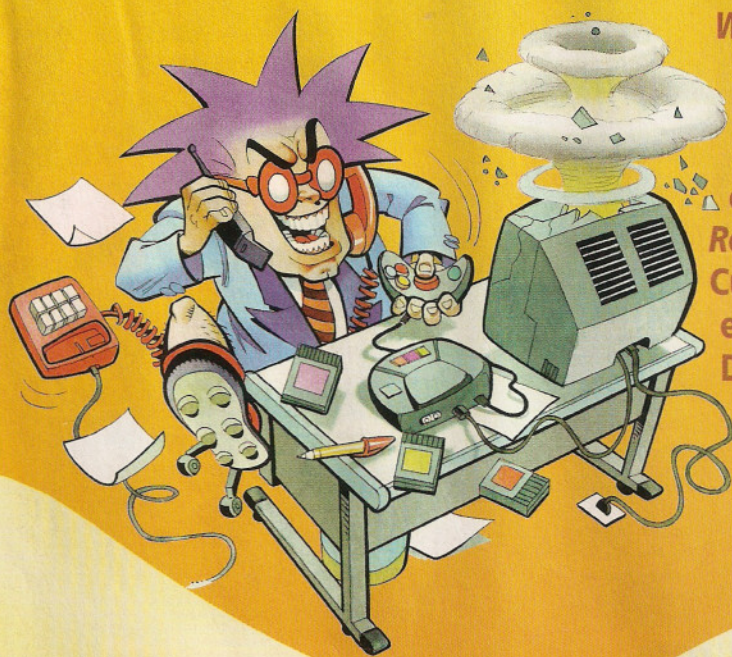
Ace Combat 3: Electrosphere	32
Ape Escape	18
Bloodlines	47
Bugs Bunny Lost in Space	18
Centipede	47
Croc II	36
Dance Dance Revolution	34
Die Hard Trilogy 2	16
Fantastic Night	
Dreams Cotton	47
Fear Factor	19
Lunar: The Silver Star Story	37
Mission: Impossible	20

Sled Storm	16
Soul of Samurai	58
Star Ocean: Second Story	38
Tarzan	20
Tomorrow Never Dies	19
Tony Hawk's Pro Skater	18
Viva Football	47
PC	
Heroes of Might & Magic III	44
Star Wars Episode I: The Phantom Menace	42
MEGA DRIVE	
Gunstar Heroes	64

# SGP cartas

**E**ste foi um mês muito excitante aqui na redação. Quero dizer, o trabalho. Vocês não imaginam a responsabilidade que é ficar entrevistando milhares de candidatas para escolher aquela que corresponderá ao perfil descrito pelo leitor... esse nome vocês só vão saber no mês que vem. Bem, além de cansar minha mente vendo tantas garotas, ainda tive que aturar a deprê e o mau humor da Marjô. Mas nada disso impediu que eu comandasse uma das melhores edições dos últimos tempos.

Abrimos com *Quake 2* em sua melhor versão para consoles. Mostramos todas as pistas, com dicas, de *Star Wars Racer*, para Nintendo 64, console que este mês ganha a presença do *Superman*, das formigas de *A Bug's Life* e até do Gustavo Kuerten. O PlayStation responde com *Ace Combat 3*, *Croc II*, *Dance Dance Revolution* e *Soul of Samurai* (Detonado). Curiosidade: veja os jogos anunciados e nunca lançados no Circuito Aberto. De resto, aguardem a nova gata!



## "A RECEITA DO TRIUNFO DA SGP"

### Ingredientes

- 1 Kg de **Bill Games** picado
- 500g de **Marjorie** sem pele
- 1 barra de **Baby Betinho** (preferência Nestlé)
- 1 xícara (chá) de **Chefe** picado em rodelinhas
- 1 tablete de caldo de **Lord Mathias**
- 400g de **Marcelo Kamikaze** cozido com Metal Gear a gosto

### Modo de preparo

**1º** - Misture Bill Games picado com Marcelo Kamikaze até ficar consistente ou perfeito como um caldo.

**2º** - Pegue a xícara do Chefe e misture com a Marjorie até virar uma massa. Misture o tablete de Lord Mathias e leve ao forno. Deixe assar por 1 hora. Tire do forno e despeje o caldo do Marcelo e Bill. Pronto. Sirva à SGP sempre que quiser fazer um leitor feliz.

**AUTOR:** David Sales Marinho, Fortaleza, CE



# OS GAMES DO MOMENTO

## OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Star Wars: Episode 1 Racer	N64	Corrida
2 A Bug's Life	N64	Ação
3 South Park	N64	Ação
4 Superman	N64	Ação
5 Legend Of Legaia	P.Station	RPG
6 Beetle Adventure Racing	N64	Corrida
7 Zelda	N64	RPG
8 Winning Eleven 3 Final Version	P.Station	Esporte
9 Super Smash Brothers	N64	Luta
10 Ace Combat 3	P.Station	Tiro

## RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Ace Combat 3	P.Station	tiro/simulação
2 Star Wars Racer	Nintendo 64	corrida
3 SW: The Phantom Menace	PC	ação
4 All Star Tennis '99	Nintendo 64	esporte
5 Quake II	Nintendo 64	ação
6 Legend of Legaia	P.Station	RPG
7 Dance Dance Revolution	P.Station	ação
8 Gunstar Heroes	Mega Drive	ação
9 Marvel vs. Capcom	Dreamcast	luta
10 Bust a Move 2	P.Station	ação

Fontes: em São Paulo, Tilt's 3 (011) 5583-3468, WGL Games (011) 523-3456; em Curitiba (041) Videoteka; 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

## Baby Betinho

Na falta de um bom jogo de luta, Baby se armou até os dentes e enfrentou Quake II, para Nintendo 64.

Depois, juntou-se ao resto da redação em busca do primeiro lugar em Star Wars Racer.



## Marcelo Kamikaze

Kamikaze mandou bala nos RPGs da edição, Star Ocean: Second Story e Lunar: the Silver Story. Para fechar o mês com chave de ouro, o japonês ajudou o gringo Bill a descobrir as manhas de Heroes of Might and Magic.



## Lord Mathias

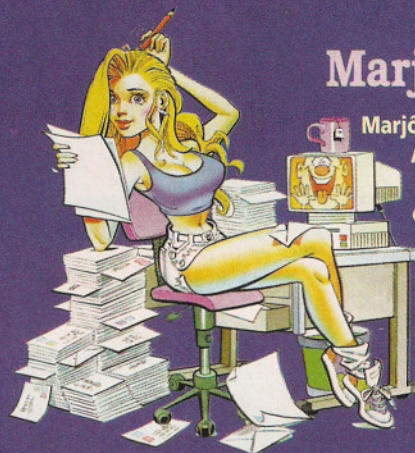
Nesta edição o Lord teve de aprender a assobiar e chupar cana ao mesmo tempo. Além do detonado de Soul of Samurai, ele encarou Ace Combat 3: Electrosphere e o flashback Gunstar Heroes.



## Marjorie Bros

Marjô ganhou uns dias de folga. Afinal, a gata começou a aparecer aqui com olheiras e gritava com todo mundo.

Quando voltou, dançou em Dance Dance Revolution e pisou fundo em Star Wars Racer.

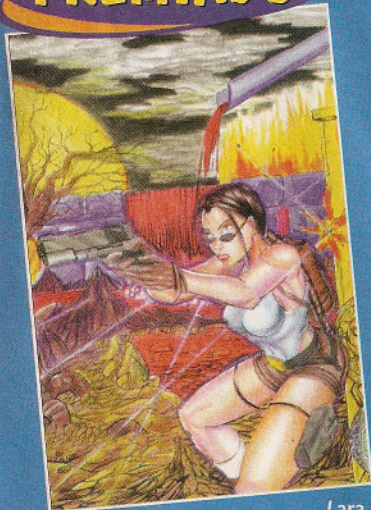




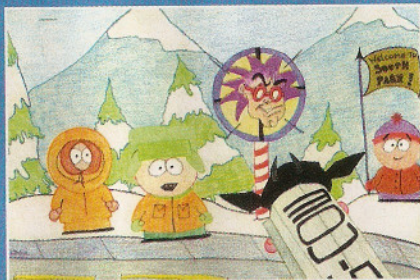
# Arte no Envelope

Itaquaquecetuba! Lá na Inglaterra a Lara Croft ouviu o nome da cidade do ganhador da Arte no Envelope deste mês e ficou se perguntando onde seria a aldeia! Prêmio para o Cleiton da Silva!

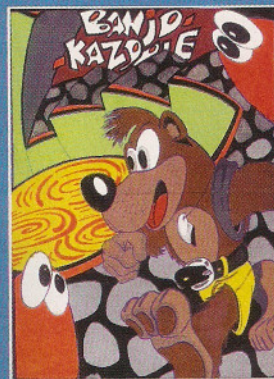
## PREMIADO



Lara Croft nunca descansa. O Cleiton da Silva, de Itaquaquecetuba, SP, deu uma arredondada nos traços poligonais da musa e leva o prêmio do mês

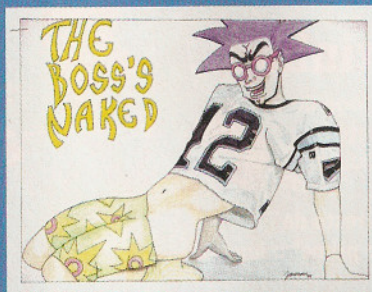


O Chefe, campeão de aparições na Arte no Envelope, está na mira do lança-vacas no desenho do Wellington Acirole, de São Paulo, SP



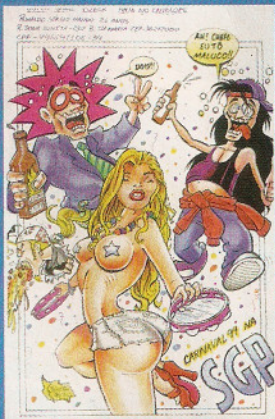
O Robson Glicério, de Poá, SP, é vidrado em Banjo-Kazooie. A prova está aí!

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



Não é brincadeira! O Chefinho tá tão manjado que logo, logo vamos vê-lo nas páginas de outras revistas. A prévia é cortesia do Janssem de Lima, de Jundiá, SP

O Ronaldo Mandu, de Barroso, MG, captou o espírito carnavalesco da galera da SGP. E dá-lhe o tchan da Marjô!



O Glebson Cajé, de Mauá, SP, desenhou o Chefe com seu traço japonês e a dentadura do vovô



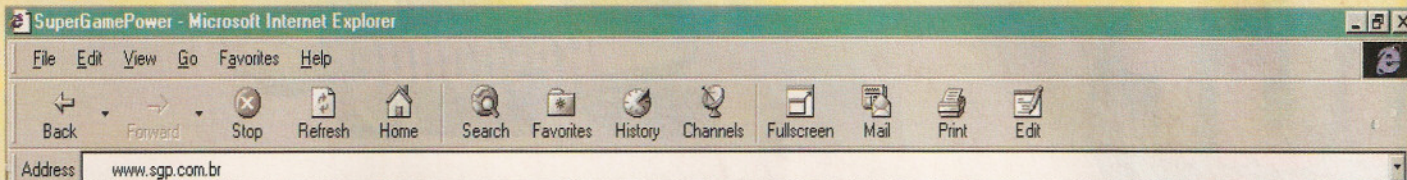
De bobó, o Chefe tem só a cara. O cara adorou o desenho do Rafael Silva, de Florianópolis, SC. Só não entendeu por quê o Spyro também está na jogada

# FAÇA ARTE COM ENERGIA.

Nestlé

# VESCAU

ENERGIA QUE DA BOBÓ



Uma droga aquele resultado do Oscar do Videogame publicado por vocês. Onde já se viu uma coisa dessas: se Zelda é o melhor jogo do século, por que dar o prêmio para o tal do Metal Gear Solid?

**Antônio Silva**  
toni@zipmail.com.br

**CHEFE:** Antônio, se você lê a revista, sabe que impor escolhas não é do meu feitio. O Oscar do Videogame é resultado de uma votação que inclui nossos leitores e também o pessoal da redação. Metal Gear Solid foi considerado o melhor tanto pelos leitores quanto pela redação.

Na reportagem sobre o P.Station 2 da edição 61, vocês dizem que o P.Station 2 processaria até 66 milhões de polígonos por segundo. Vocês tem certeza de que a reportagem foi publicada corretamente? Essa quantidade de polígonos só pode ser vista num processador de, no mínimo, 256 bits.

**A.A.C.**  
am3b@zipmail.com.br

**MK:** as especificações publicadas na reportagem foram passadas pela própria Sony. O que garante o processamento dos 66 milhões de polígonos por segundo são os operadores de pontos flutuantes e não o processador.

Para que serve o PocketStation?

**Caio Ferreira**  
caiovinicius@laser.com.br

**BB:** Caio, o PocketStation é um PDA, sigla para Personal Digital Assistant. Nele você poderá jogar pequenos games e até treinar personagens, como em Street Fighter Zero 3.

## BILL GAMES

Livro de bolso, telefone de bolso, agenda de bolso. óbvio que não podiam faltar também os consoles de bolso. Daqui a pouco vão inventar também as mulheres de bolso... Bem, tudo isso pra dizer que eu fiquei abismado com a notícia dada pela Nintendo na última E3, dando conta de que o Game Boy Color está vendendo 100 mil unidades por semana no mundo. Além do Color, estamos prestes a entrar em uma febre de PDAs, os Personal Digital Assistant, esses mini consoles e memórias portáteis que você leva para a Lua se quiser. A questão do mês é a seguinte. Você acha que os PDAs e portáteis podem vir a dominar o universo dos jogos, tornando os consoles caseiros meras peças secundárias para os gamemaniacos?



## HOT NEWS

### XADREZ ONLINE

A partir do dia 21 de junho, Garry Kasparov, um dos maiores nomes do xadrez, e o resto do mundo se enfrentarão no site da Microsoft (<http://www.msn.com>). A partida deve durar cerca de dois meses e aceitará a participação de jogadores de qualquer nível. Kasparov e o resto do mundo terão, cada um, um dia para fazer a jogada. A equipe internacional terá ajuda de quatro especialistas.

### MAIS BUSCAS

Estreou no mês passado a versão brasileira do mecanismo de procura Yahoo!. O Yahoo! Brasil já tem mais de 12 mil sites brasileiros cadastrados e distribuídos em 14 categorias. Além do serviço de busca, o site oferece serviço de e-mail gratuito e notícias. A estréia ainda é um pouco humilde, mas a galera promete dar corpo ao Yahoo! Brasil em pouco tempo.

## OS LINKS DA HORA

### Electronic Arts Brasil

<http://www.ea.com.br>

No Brasil desde 97, a Electronic Arts finalmente coloca no ar seu site brasileiro, ainda sem o Multiplayer Matchup, sistema que promove encontros entre usuários para jogos online. Mas há demos de todos os lançamentos e suporte para uso de placa de som e vídeo.

### Cyber Comix

<http://www.zaz.com.br/cybercomix>

Site que reúne cartunistas como Laerte e Fernando Gonsales em entrevistas, além de exibir trabalhos de novatos.

### Ace Combat 3

<http://www.namco.co.jp/home/cs/ps/acecombat3/wallpaper/index.html>

Tudo está em japonês. Mas não tem erro: é só escolher a resolução para fazer download dos papéis de parede de Ace Combat 3.

## AKIRA E AGORA

**D**ifíceis esses tais RPGs. Longos e com muitos detalhes, sempre exigem muito poder de concisão - se não sabe do que se trata, consulte um dicionário. Em Legend of Legaia, detonado da edição 63, o problema foi o mesmo. Algumas partes, por falta de explicações mais minuciosas, acabaram com detalhes omitidos. No final da página 56 (última foto), era necessário dizer que, depois de encontrar Hari ainda é preciso falar com o prefeito e só então ir para a saída que fica ao norte e à esquerda (onde há um guarda e um save Cristal). Nos quadros de abertura da matéria, outro problema. Os Miracle Arts

gastam 99 e não 90 de AP. Outro probleminha rolou na dica do Menu Debug de Gex 3, na página 48. O certo é: "durante o game, segure L2 e digite

↑ ○ → ↑ ← → ↓.  
Um som confirma a dica. Ai, aperte Select para ver o menu debug". Por hoje é só.



No detonado de Zelda, vocês dizem que depois de fazer a água baixar eu devo deixar as mãos me pegarem e depois livrar-me delas. Como eu faço para isso acontecer?

Luciane Fernandes  
Brasília, DF

**MK:** Luciane, para escapar das mãos você deve ficar mexendo no direcional e no botão A.

O que devo fazer para encontrar o navio em Final Fantasy VIII, depois do quarto episódio de Laguna? Como posso entrar naquele continente que é furado usando a Garden, se ela não passa na abertura e nem pelo buraco em forma de estrela? Por que não consigo entrar na Shumi Village do segundo CD como no Detonado?

Wagner Freire  
São José de Mipibu, RN

Em Final Fantasy VIII, depois de sair de Travia Garden, o detonado diz que Seifer vai atacar. Atacar quando? Onde?

João Guilherme  
São Paulo, SP

**MK:** vamos começar pelo continente furado. Você deve estar confundindo os continentes furados. Existem dois e, em um deles, a Garden realmente não entra. Para encontrar o outro continente, siga para o continente próximo à casa de Edea (aquela com um farol em frente ao mar). Ele fica a nordeste da casa. Nesse mesmo continente você vai encontrar o navio. É também nesse continente, numa floresta perto da casa, que Seifer vai atacar. Quanto à Shumi Village, você deve estar indo para o lugar errado. Aperte Select até aparecer o mapa maior. Shumi Village é o ponto amarelo que fica num pequeno continente no extremo norte.

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

## CLASSIFICADOS

Tratar com Bruno (011) 247-7482, São Paulo, SP.

**Vendo** um **Nintendo 64** com dois controles, um Memory Card e dois cartuchos. Tratar com Gedson, (011) 7967-6382, Taboão da Serra, SP.

**Vendo** um **controle** arcade para P.Station. Tratar com André, (012) 333-2988, São José dos Campos, SP.

**Vendo Game Boy** com três cartuchos. R\$ 70. **Vendo** também um **Mega Drive** com 15 cartuchos e quatro controles. R\$ 120. Ou **troco** tudo por um **P.Station** com dois controles.



**Vendo** um **P.Station** com dois controles e 15 CDs. R\$ 250. **Vendo** também um **SNes** com dois controles e dois cartuchos. R\$ 150. Ou **troco** o **SNes** por um **Game Boy Color**. Tratar com Carlinhos, (011) 4992-7375, Santo André, SP.

**Vendo** um **Mega Drive III** com quatro cartuchos, um controle normal e um de seis botões. R\$150. Ou **troco** por um **P.Station** ou dois **Game Boy Color**. Tratar com Thiago ou Diego, (071) 353-3250, Salvador, BA.

**Vendo** um **P.Station** com três controles (dois



## Filósofo dos Games

Escrevo para completar o artigo do Bill Games da edição 61. As sábias palavras do amigo Bill deram um estalo na minha cabeça e me fizeram recordar os gloriosos tempos dos 8 e 16 bits. Na época, a Sega dominava o mercado, mas a Nintendo deu uma virada fenomenal com Street Fighter II para SNes. Digo que o Dom King do século XXI será a empresa que adotar a mesma estratégia de guerra. Meu caro amigo Bill Games, será rei no ano 2001 quem conseguir lançar mais jogos de luta!

Gustavo Lourenço  
Belo Horizonte, MG

## ANIMAL!!!

Lembram da edição 49, quando uma equipe fez um desafio dizendo que bateria qualquer recorde? Quero ver os caras baterem esse: completei o tobogã de *Super Mario 64* em 11 segundos e três centésimos!

Vantuir  
Ferreira,  
Piçarras,  
SC



analógicos), três Memory Cards, um Game Shark original, um cabo link, um adaptador multiplayer e 35 CDs.

R\$ 1.200. Tratar com Koichi ou Kazunori, (011) 578-2273, São Paulo, SP.

**Vendo** um **Saturn** desbloqueado com três controles (um turbo) e quatro CDs originais. R\$ 300. **Vendo** também um **Nintendo 64** com dois controles e três cartuchos. R\$ 500. Tratar com Fabio, (024) 347-4785, Volta Redonda, RJ.

**Vendo** um **Saturn** com dois controles,

12 CDs e um cartucho de expansão de memória RAM de 2MB. R\$ 350. **Vendo** também **CDs originais** para Saturn. A partir de R\$ 20 cada. Tratar com Marcos ou Moisés, (081) 453-8478, Recife, PE.

**Troco** um **P.Station** com um controle, um Memory Card e 21 CDs por um **Nintendo 64** com um controle, um Memory Pak e os cartuchos Super Mario 64 e 007 GoldenEye. Tratar com Edson, (044) 234-4086, Astorga, PR.

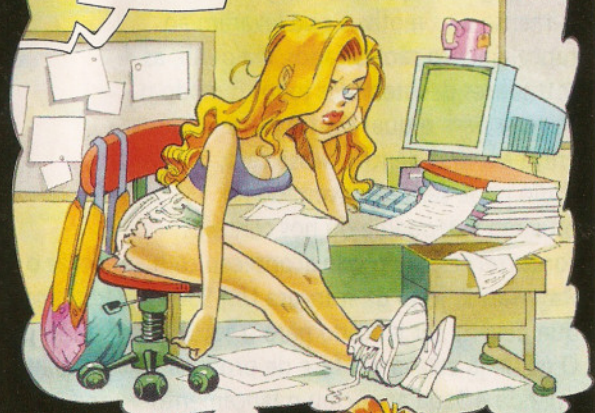


## NOITES DE TERROR

BEM, GAROTAS, CONFESSO QUE FIQUEI MUITO IMPRESSIONADO COM VOCÊS E DECIDI...



...QUE VOU CONTRATAR TODAS VOCÊS!



UFA!.. NÃO VEJO A HORA DE ESSE PESADELO ACABAR!..



# CIRCUITO ABERTO

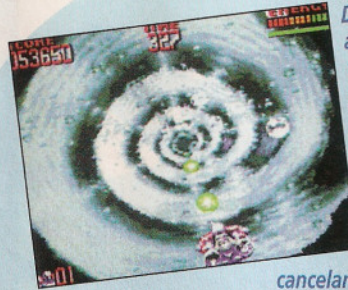
## TUDO CONVERSA MOLE

Você pode até ter se esquecido deles, mas a história do videogame está recheada de jogos anunciados e nunca lançados. Se você é ligado no assunto, basta ativar a memória para se lembrar de pelo menos um jogo prometido que nunca virou realidade. A lista de games que estão hoje no limbo é imensa e os motivos que levaram ao cancelamento são variados. No geral, as softhouses desistem dos jogos quando o console para o qual ele foi planejado entra em decadência. Nesse caso, o título pode ser reaproveitado no próximo videogame ou nos consoles concorrentes. Foi o que aconteceu com **Rayman 2**, jogo da francesa Ubi Soft que deveria ser lançado para o Saturn. O game já estava em fase de produção quando a Sega anunciou o lançamento do Dreamcast e a conseqüente morte do Saturn. A Ubi Soft decidiu, então,

lançar o título para Nintendo 64 e P.Station e começar a trabalhar numa versão para Dreamcast. Alguns games já estão até prontos quando a softhouse decide voltar atrás. **Super Turrigan 2**, que deveria ser lançado no início de 95 para o

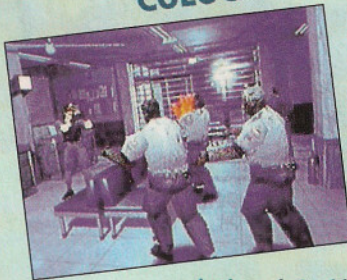
SNes, chegou a ser lançado na Colômbia. Depois, sem muita explicação, a Ocean cancelou o lançamento nos Estados Unidos. Nesse balaio, entra também **Star Fox 2**. O jogo deveria pintar em agosto de 95 e já estava praticamente pronto. Foi aí que alguém na Nintendo percebeu que o game estava muito parecido com a versão para Nintendo 64, que, na época, já estava sendo produzida. A empresa decidiu então aproveitar elementos de Star Fox 2 em **Star Fox 64** e cancelar o jogo para SNes. Reaproveitar elementos e até personagens é a especialidade da Rare. **Killer Instinct** é o melhor exemplo da reciclagem promovida pela softhouse inglesa. **Brute Force** era o nome do game de luta que deu origem à maioria dos lutadores de Killer Instinct, entre eles Glacius e Orchid, que já se chamaram Wanda e Roxy Rave. A Rare não conseguiu licenciar o jogo com o nome Brute Force e mudou várias

### MADE IN COLÔMBIA



*De todos os jogos anunciados e cancelados mais tarde, Super Turrigan 2 é, provavelmente, o que tem a história mais engraçada. O game já estava pronto e até tinha sido lançado na Colômbia. A maioria das revistas de games fez até matérias completas com a cópia enviada pela Ocean. Os caras da softhouse nunca justificaram o cancelamento. A versão que rola por aí diz que a Ocean não considerava Super Turrigan, o jogo original, um grande sucesso. Por isso, não havia necessidade de lançar uma seqüência. Descobrir isso depois de o jogo estar pronto é que é meio esquisito.*

### COLOCA ZUMBI NO JOGO!



*As fotos acima são do game que a Capcom batizou de Resident Evil 1.5. Na verdade, foi a primeira versão de Resident Evil 2, que acabou no lixo. O game estava 70% pronto quando o produtor Shinji Mikami, decidiu começar de novo. Ele achou que tudo estava ficando parecido com a versão original e resolveu mudar. Em Resident Evil 1.5 os cenários eram bastante trabalhados e os zumbis tinham feições bem definidas. Mikami fez os zumbis menos detalhados e em maior número. Um roteirista foi contratado e também não deixou pedra sobre pedra na história.*

## DEIXA PRO CONSOLE NOVO!



Star Fox 2 estava quase na boca do forno. O jogo traria a raposa Fox McCloud que, com a força do chip FX2, usaria uma nave com capacidade para se transformar, dependendo do terreno da batalha. Previsto para agosto de 95, o game foi considerado muito parecido com a versão de Star Fox para Nintendo 64. Por conta da semelhança, a Nintendo resolveu cancelar o jogo e aproveitar alguns de seus elementos em Star Fox 64 – entre eles a possibilidade de voar livremente, sem percurso definido, e os jogos multiplayer.



## PILOTO DE TESTES



Sonic X-Treme seria a estréia do mascote da Sega no Saturn. Tudo seria 3D e Sonic, usando dois novos movimentos – SpinSplash e SpinStreak –, deveria coletar seis anéis mágicos. De acordo com o pessoal da Sega, Sonic X-Treme foi uma espécie de teste para os próximos jogos do mascote.



De fato, grande parte dos cenários foi aproveitada em Sonic R.

vezes até chegar em Killer Instinct. A essa altura, o jogo já estava totalmente diferente de Brute Force. Com **Resident Evil 2** aconteceu coisa parecida. Os caras da Capcom fizeram o game inteirinho. Na apresentação para a diretoria da empresa, o jogo dançou. O big boss não gostou e mandou começar do zero, fazer tudo de novo. Resident Evil 2, Rayman 2 e Brute Force são alguns dos jogos que tiveram finais felizes, quer dizer, de uma maneira ou de outra foram lançados. Grande parte dos games, contudo, vai da Pré-Estréia para o cemitério. Na maioria das vezes sem muita explicação.

## BRUTA INSTINTO

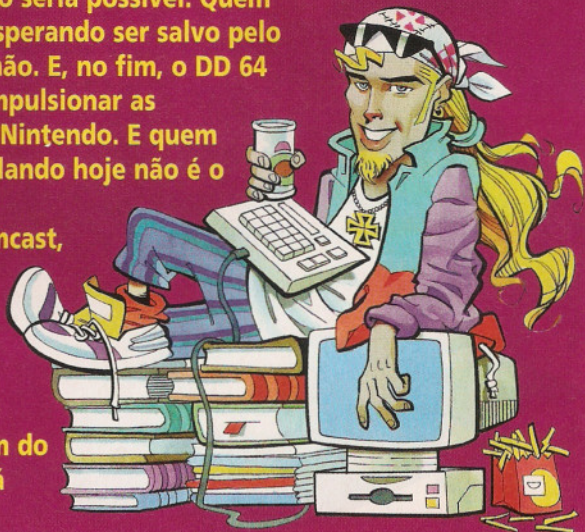
O poderoso Glacius, de Killer Instinct, nasceu em Brute Force. Essa imagem é um dos primeiros renders do personagem, que acabou ficando bem diferente depois. Brute Force deu origem à maioria dos personagens de Killer Instinct: Orchid, que se chamou Wanda e Roxy Rave; Cinder, antes Magma e Meltdown; Riptor, antes Toxin;

Spinal, que foi Argo. O game ficou para trás por problemas no licenciamento. Até que o novo nome fosse aprovado, muito mudou.



## UM SHOW DE PRECIPITAÇÃO


Quando o Chefinho teve a idéia de fazer uma matéria sobre os jogos que nunca foram lançados, logo pensei nos consoles. Vocês conseguem lembrar quantos não saíram do papel? Fiz uma pequena pesquisa na minha coleção da SGP e descobri alguns. O CD-i, da Philips, um sistema misto que era na verdade um Compact Disc interativo. Deveria estar nas prateleiras do Brasil em agosto de 95. O M2 (quem não lembra da novela?), era um adaptador que, acoplado ao 3DO, daria mais 32 bits ao console. Seu lançamento estava previsto para 96. O FX, da NEC, que deixou todo mundo babando com a promessa de ler 30 quadros por segundo, uma infinidade na época. E o DD 64, que apesar de não ser exatamente um console, prometia mundos e fundos para quem tivesse um Nintendo 64. O DD 64 foi anunciado pouco depois do lançamento do Nintendo 64. Na época, quem pensava em comprar um Nintendo titubeava, pois sabia-se que um cartucho não poderia agüentar um Final Fantasy. A Nintendo tranqüilizou os consumidores afirmando que com o DD 64 tudo seria possível. Quem comprou o console esperando ser salvo pelo periférico, ficou na mão. E, no fim, o DD 64 serviu apenas para impulsionar as vendas do 64 bits da Nintendo. E quem diz que o que está rolando hoje não é o contrário? Depois do lançamento do Dreamcast, Sony e Nintendo se apressaram para anunciar seus novos videogames, prometendo muito e minando a decolagem do sistema da Sega. Será tudo verdade?



# CIRCUITO ABERTO

## ZELDA É O JOGO DOS ACADÊMICOS

No segundo ano do prêmio da Academia de Artes e Ciências Interativas, com sede na Califórnia, o game de Shigeru Miyamoto foi o grande vencedor



Não é só o Chefe que curte eleger os melhores games do ano. Os gringos também gostam de votar em seus preferidos e entregar os prêmios no maior estilo Oscar. A festa que revela os melhores do ano, promovida pela Academy of Interactive Arts and Sciences, rolou na E3. O mais premiado lá fora foi **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. A criação de Miyamoto levou o prêmio em três categorias, incluindo melhor jogo do ano. **Metal Gear Solid**, jogo da Konami que levou o Oscar do Chefe de melhor jogo, nem aparece na lista. Na verdade, a lista de vencedores é dominada pela Nintendo. O único jogo para P.Station que aparece entre os premiados é **Gran Turismo**, que levou o troféu de melhor jogo de corrida.

Além de premiar os jogos que fizeram mais sucesso no ano, a academia homenageou Sid Meier, criador dos jogos **Civilization** e **Alpha Centauri**.

### OS MAIS VENDIDOS DA SONY


Um pouco depois da E3, foi a vez da Sony entregar os prêmios aos jogos que mais venderam no ano passado. E, nesse quesito, **Final Fantasy** é bicampeão. Lançado em janeiro, **Final Fantasy VIII** conseguiu em apenas três meses superar a vendagem de **Final Fantasy VII**. Por isso, o jogo levou o prêmio Triplo Platina. Apesar de 98 não ter sido um ano fácil, outros 24 títulos levaram o prêmio Ouro, que contempla os jogos cuja vendagem supera 500 mil cópias. Entre eles estão **Metal Gear Solid** e **Um Jammer Lammy**.

### OS PRINCIPAIS VENCEDORES DA ACADEMIA

**Melhor jogo do ano**  
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo, Nintendo 64

**Melhor jogo de aventura**  
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo, Nintendo 64

**Melhor jogo de corrida**  
Gran Turismo, Sony, P.Station



**Melhor jogo de ação**  
Banjo-Kazooie, Nintendo/Rare, Nintendo 64

**Melhor jogo de luta**  
WCW/NWO Revenge, THQ/Asmik, Nintendo 64

**Melhor jogo de esporte**  
1080 Snowboarding, Nintendo, Nintendo 64

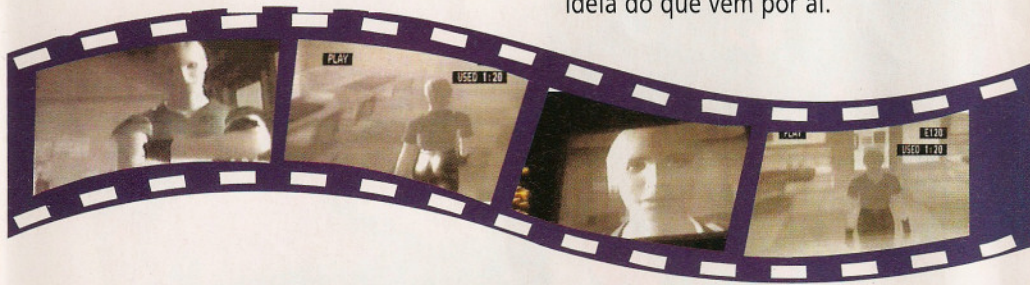
**Melhor RPG**  
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo, Nintendo 64

**Melhor game para PC**  
Half-Life, Sierra Studios/Valve

# ESQUENTA O FORNO DO PSX 2

**A** Sony está a todo vapor. Tudo para aprontar o P.Station 2 para a Tokyo Game Show, que vai rolar em setembro no Japão. Até lá, a empresa já deve ter um design definido para o console e muitas outras novidades. Uma delas é o novo leitor ótico, desenvolvido pela Sony Corp, uma subsidiária da Sony Computer Entertainment. Com o novo leitor, o P.Station 2 será capaz de decodificar tanto CDs quanto DVDs com o mesmo leitor. Usando essa tecnologia,

a Sony diminui bastante o número de componentes necessários para montar cada console. E, mais tarde, isso pode significar preços mais baixos. Os jogos também estão a caminho. Em sua festa na E3, a Sony mostrou algumas coisas diferentes do que a galera viu no estande da feira. Entre essas coisas estava um demo da versão de Silent Hill para P.Station 2, que rodou pela primeira vez no hardware do console. Dá para ver muito pouco pelas fotos tiradas do filme, mas dá para ter uma idéia do que vem por aí.



## E VEM AÍ O DREAMCAST...

**E**nquanto a Sony prepara a estréia do P.Station 2, a Sega prepara o terreno para o lançamento do Dreamcast nos Estados Unidos. A estratégia da empresa é incrementar jogos e console para encarar a chegada do videogame da Sony. Dentro dessa filosofia, Virtua Fighter 3tb e NBA 2000, jogos que seriam lançados com o Dreamcast, em setembro, ficaram para o mês de outubro. Virtua Fighter vai ganhar um modo vs., que foi pedido durante a E3. E

NBA 2000 espera a confirmação dos nomes dos jogadores que participarão da temporada. Outro ponto para o Dreamcast é a parceria entre a Sega e a AT&T, gigante das telecomunicações nos EUA. As duas empresas devem montar a rede Dreamcast Heat que vai oferecer acesso à Internet a quem tiver o console. E a partir de julho os gringos poderão alugar o videogame e os jogos na rede Hollywood Vídeo. Assim, a Sega pretende popularizar o Dreamcast.

## 64DD: UMA TEORIA FANTÁSTICA

**M**ais uma vez a Nintendo fala do seu eterno periférico, o 64DD. O assunto surgiu na coletiva em que a empresa anunciou a parceria com a japonesa Recruit para construção de uma rede exclusiva para quem tem um Nintendo 64. A rede, batizada de EnterNet Service, deverá usar o 64DD para dar acesso à Internet. Através dos serviços disponíveis nessa rede, quem

tem o console poderá comprar jogos para o 64DD, ler revistas eletrônicas, criar e distribuir arquivos de som e imagem, navegar na Internet, receber e enviar e-mails e fazer download de arquivos de som, imagem e até de jogos. Tudo parece muito bonito e interessante. Resta saber se o 64DD, que deveria ter sido lançado três anos atrás vai se tornar realidade.

### LARA RECAUCHUTADA

Enquanto *Tomb Raider 4: Last Revelation* não sai do forno, a galera da Eidos aproveita para colocar a casa em ordem. A começar pela própria heroína. Desde o final de maio, uma nova modelo, que também se chama Lara, tem feito a promoção de *Tomb Raider 2 Gold*.

### PAULEIRA NAS PISTAS

A Electronic Arts sempre caprichou na trilha sonora de *Road Rash*. Nas últimas versões do game, bandas como Sugar Ray, Soundgarden e Kid Rock mandaram ver. A próxima versão do jogo, *Road Rash Unchained*, não será diferente. Desta vez, entretanto, ninguém ouvirá o som de grandes nomes do rock. A EA resolveu dar uma chance para bandas independentes e planeja fazer uma audição para escolher a nova trilha do jogo.

### MÚSICA NO PLAYSTATION

Por enquanto não há muitos detalhes, mas só a notícia é excitante. O PlayStation deve ganhar em breve um acessório que tocará arquivos MP3. Chamado de MP3 Enhancer, o novo periférico usa a entrada do cartucho de expansão de memória RAM e deve chegar às lojas por US\$ 60.

### NA PONTA DOS CASCOS

A Ubi Soft está se esmerando nas versões de seus jogos de corrida para Dreamcast. Nem *Monaco Grand Prix*, nem *Redline Racer* serão apenas convertidos para rodar no console da Sega. As mudanças não serão poucas: novos filmes de introdução, trilha sonora incrementada, gráficos melhores, mais pistas e carros.

### SONHO DE JAPONÊS

Gostou do Dreamcast da foto? Ele é o Dreamcast Seaman, que deve ser lançado simultaneamente ao game *Seaman* no Japão. Todo feito em plástico



transparente, o novo modelo virá com um controle, o Visual Memory System, microfone e também o jogo *Seaman*. As 500 unidades que serão fabricadas estarão nas lojas japonesas em 22 de julho. Quanto ao mercado do ocidente, ou seja Estados Unidos, Europa e, no embalo, o Brasil, nenhuma notícia sobre o assunto até o momento.

# Pré-Estréia

Depois da E3, o que não faltam são bons jogos na boca do forno. Bom, se você não se contentar com as novidades destas duas páginas, ainda há muita coisa boa para frente, como *MDK 2* (Dreamcast), *Tomorrow Never Dies* (P.Station) e *Road Rash 64* (Nintendo 64), além de dois novos Pokémon.



**DONKEY  
KONG 64**  
RARE  
ação  
NINTENDO 64

A macacada da Rare está de volta, prometendo fazer muito barulho no Nintendo 64. **Donkey Kong 64** foi dos games mais bem cotados da E3. A empresa vai gastar US\$ 12 milhões só em marketing. Como não poderia deixar de ser, o game passou a ser em 3D. A Rare passou meio em branco o ano de 98, mas foi por um bom motivo: os gráficos de **DK64** são um



## DK64

ao fim de tudo será necessário usar todos os 109 movimentos do game. Os minigames são um ponto importante nesse tipo de jogo e a Rare não perdeu tempo: vai haver de 30 a 40 deles. Também terá um modo multiplayer muito chocante.



arraso! Para desfrutá-los plenamente, o uso do cartucho de expansão será obrigatório. Então, prepare-se para ver um show de luzes multicoloridas. O jogador terá à disposição 5 personagens: Donkey, Diddy, e os novatos Tiny, Chunky e Lanky. Serão 8 mundos bem variados e gigantes, sendo que, para chegar

Disponível em novembro





# STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM  
luta  
DREAMCAST

A Capcom está pronta para sair na porrada também no Dreamcast! Para dar o soco inicial ela vai trazer o último da série, **Street Fighter Alpha 3**. Este dispõe do maior time de lutadores, somando um total de 31, trazendo desde Ken e Ryu



até Dee Jay. O modo Dramatic

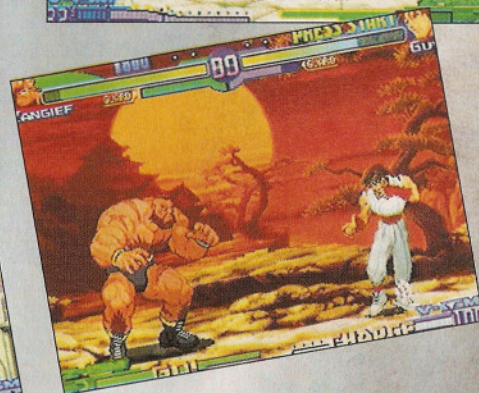


Battle, (está presente), que traz lutas com até três personagens, além do modo training, três estilos de luta diferentes por personagem e incríveis



Special Moves.

Outra novidade é o Guard Meter, que mede quantos bloqueios você realiza. A



Capcom ainda está fazendo mistério quanto aos possíveis modos e destaques, mas com certeza ela não vai desapontar.

*Disponível no 2º semestre*



# MORTAL KOMBAT GOLD

EUROCOM  
luta  
DREAMCAST

O lançamento do Dreamcast americano reserva uma surpresa para os fãs de Mortal Kombat. A mais nova versão do jogo tem como base a versão 4. Os personagens e cenários estão bem definidos. Além dos 18 personagens da versão para Nintendo 64 e P.Station, a versão Gold traz de volta alguns personagens nostálgicos. Fazem estréia



melhor que no arcade. A Eurocom pretende utilizar todos os recursos do Dreamcast para fazer uma versão bem melhor que a original. Todos os personagens vão ganhar filminhos inéditos. Hora do fatality!

*Previsto para setembro*



no ambiente 3D os lutadores Baraka, Kung Lao, Mileena, Kitana e Cyrax. Junto com eles mais 4 cenários foram importados de outros **Mortal Kombat**. O jogo rola bem rápido e suave e, aliás,

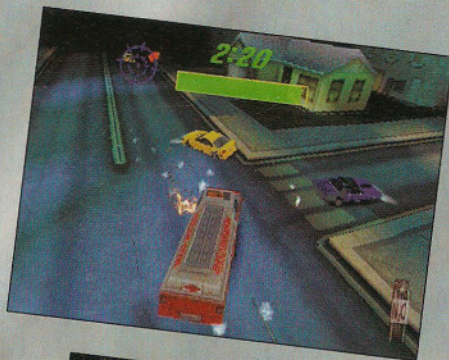




**DIE HARD TRILOGY 2**  
FOX INTERACTIVE  
ação/tiro  
P.STATION

Como é que a Fox Interactive está lançando uma seqüência para Die Hard sem ter lançado nenhum filme novo? A resposta é simples: não importa! Eles criaram uma história nova e colocaram o John McLaine (Bruce Willis) para resolvê-la. Enquanto ele está de férias em Las Vegas acaba envolvido em uma trama de terroristas que querem apagar a cidade do mapa.

Disponível no 2º semestre



**POKÉMON STADIUM**  
NINTENDO  
estratégia  
NINTENDO 64

Os pequenos personagens do Game Boy vão aterrissar agora no N64. Em **Pokémon Stadium**, 40 monstros vão se enfrentar numa mistura de **Mario Party** com **Super Smash Brothers**. Até quatro jogadores formam times de criaturas Pokémon e se enfrentam em batalhas e vários minigames. **Pokémon** ainda vem com o 64 Game Boy Pak, aparelho que permite gravar e transferir informações do jogo para o N64.

Disponível no 2º semestre



**JET FORCE GEMINI**  
RARE  
tiro  
NINTENDO 64

A Rare, responsável por **Diddy Kong Racing**, **GoldenEye 007** e **Banjo-Kazooie**, está colocando as mãos também

em **Jet Force Gemini**. Por isso, o jogo promete. Este game de tiro está na lista dos mais esperados e vai trazer efeitos de luzes superatuais e um ótimo design de personagens. Vai estar presente também um modo cooperativo para dois

jogadores. O jogo vai trazer quebra-cabeças e alguns outros obstáculos. Você vai poder jogar com três personagens: Juno, Vela e o cão Lupus.

Disponível no 2º semestre



**SLED STORM**  
ELECTRONIC ARTS  
corrida  
P.STATION

A Electronic Arts está indo fundo nos esportes radicais. Agora é a vez de **Sled Storm**, que traz toda a adrenalina

dos trenós de gelo. Você vai deslizar em 8 montanhas e 6 pistas animais. Ainda pode fazer 50 manobras incríveis e



mudar a pintura de seus trenós. O destaque vai para o modo para até quatro jogadores com divisão de tela que requer o multitap. **Sled Storm** é bem original, trazendo um esporte que ainda tem muito para oferecer nos consoles!

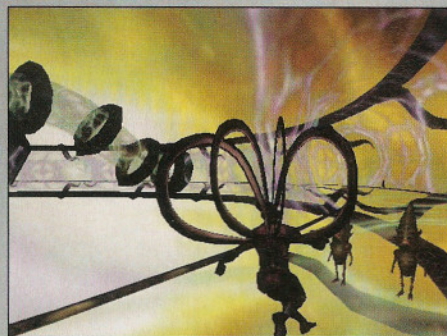
Disponível no 2º semestre





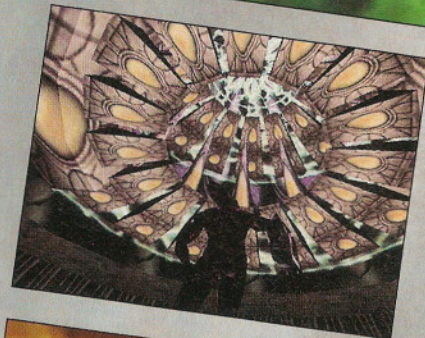
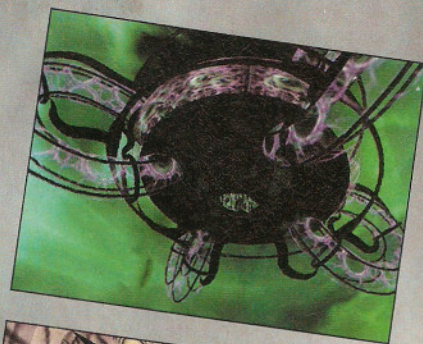
 **MDK 2**  
**INTERPLAY**  
 ação  
**DREAMCAST**

Em **MDK 2**, os alienígenas Streamriding estão prontos para invadir de novo a Terra. Cabe a você tentar impedi-los. Jogando com um dos três personagens, Kurt, Max, o cão robótico, ou Dr. Hawkins, você deve utilizar-se das habilidades de



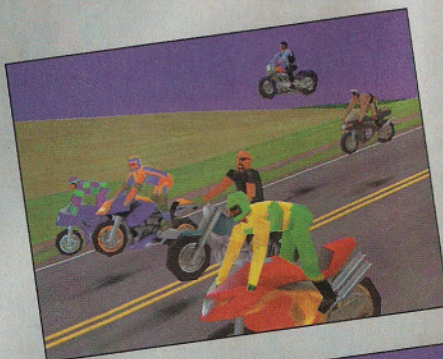
cada um e derrotar os aliens. O popular modo Sniper de **MDK** está de volta, assim como o estranho pára-quedas. Essa seqüência promete gráficos espetaculares no Dreamcast, além de fantásticos efeitos sonoros e muito realismo e ação. Se você está precisando de um motivo para comprar um Dreamcast, parece que este **MDK 2** é um dos fortes!

*Disponível no 2º semestre*



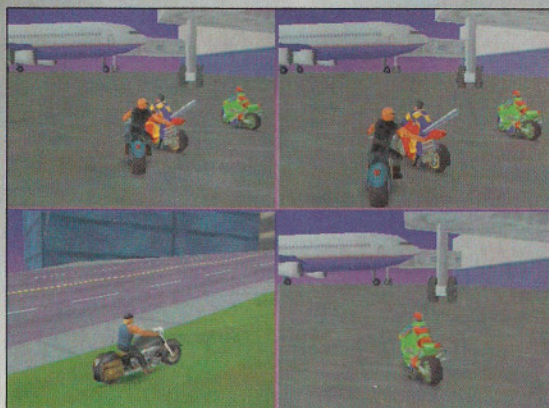
 **ROAD RASH 64**  
**THQ**  
 corrida/combate  
**NINTENDO 64**

Os Hell's Angels vão invadir o N64! Em **Road Rash 64** você vai pilotar qualquer uma das 24 motocicletas e poder tornar-se um membro das duas gangues de motoqueiros. No total são 40 personagens mal-encarados, incluindo policiais, e você vai poder jogar com até quatro amigos. A jogabilidade você já



conhece: ao mesmo tempo que a borracha come no asfalto, a galera também desce o cacete. Além dos golpes, você vai poder usar 12 tipos de armas, que incluem até um taco de bilhar. Adrenalina e diversão pura!

*Disponível em setembro*





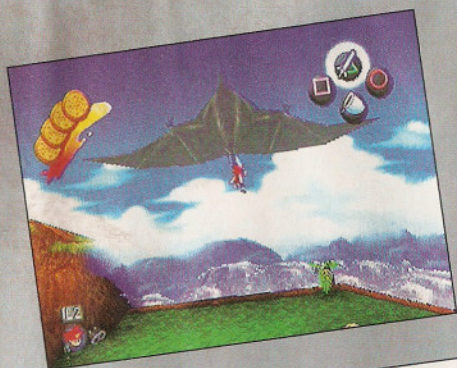
**APE ESCAPE**  
SONY COMPUTER  
ação/aventura  
P.STATION

Em **Ape Escape**, um macaquinho que parecia inofensivo coloca, por acaso, um capacete que tem o poder de aumentar consideravelmente a sua inteligência. Resultado: ele se torna mau e começa a trazer toda a macacada de volta no tempo para transformar a Terra no planeta dos macacos. Na pele de Spike, o

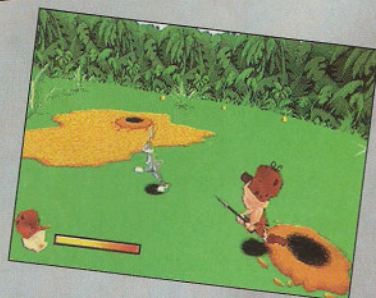
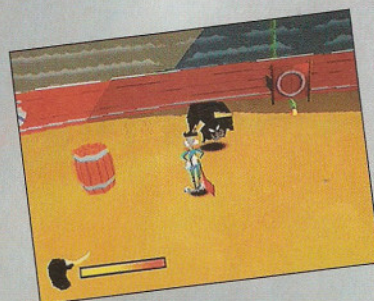
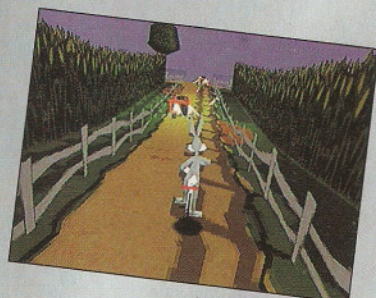


herói, você vai enfrentar os comedores de bananas por 21 fases em sete períodos da história. A ação/aventura 3D vem para inovar a jogabilidade do P.Station. Você só usa os direcionais analógicos. Um para mover Spike em todas as direções e o outro para controlar todos os dispositivos. Assim que pegar a manha desses dispositivos, você vai dominar o jogo.

Disponível em junho



**BUGS BUNNY  
LOST IN TIME**  
INFOGRAMES  
aventura  
P.STATION



Pernalonga está de volta! E se você está pensando que ele vai voltar com um joguinho para criança, enganou-se! **Bugs Bunny Lost in Time** é bem criativo e fiel aos desenhos animados, trazendo os personagens famosos em seus ambientes. A jogabilidade fica entre **Gex** e **Banjo-Kazooie**. Você tem de pegar relógios para destravar outros mundos e achar as cenouras de ouro para destravar três fases bônus.

Disponível em junho



**TONY HAWK'S  
PRO SKATER**  
ACTIVISION  
esporte  
P.STATION

Tony Hawk, um dos maiores ídolos do skate, vai ganhar seu jogo em breve. E o game é radical. Você poderá deslizar por trilhos, pular do teto de uma escola e andar em piscinas vazias. As fases não são lineares, cada uma dispõe de rampas e obstáculos secretos. As manobras são inúmeras e inacreditáveis. Os danos são bem realistas. Entre os personagens, há vários ídolos, até o brasileiro Bob Burnquist.

Disponível em outubro





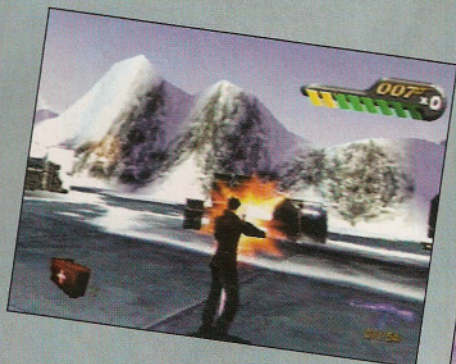
**TOMORROW NEVER DIES**  
ELETRONIC ARTS  
ação  
**P.STATION**

**Tomorrow Never Dies** traz uma ação 3D bem similar a de **Syphon Filter**. Em uma perspectiva em terceira pessoa, você pode correr, esconder-se, rolar e até sair no soco. Cada missão tem vários objetivos que podem ser completados em qualquer ordem. Algumas cenas originais do filme também estão presentes. Apesar de James Bond ser a



estrela do filme e do jogo, você também vai poder controlar a agente chinesa Wei Lin. O jogo ainda dispõe de um modo para dois jogadores com divisão de tela e deathmatch. A fase dos skis é bem legal. Você vai descendo montanha abaixo enquanto tenta derrubar os inimigos à la **Road Rash**.

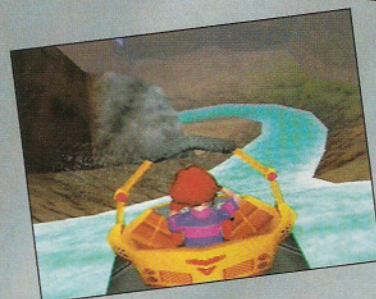
Disponível no 2º semestre



**POKÉMON SNAP**  
NINTENDO  
tiro  
**NINTENDO 64**

**Pokémon Snap** é um jogo único para fãs obsessivos de Pokémon. Você vai partir para um safari de fotos e fotografar diversas criaturas em seu habitat natural. Você pilota o Pokémon ATV, que vai levá-lo a sete tipos de terrenos, mandando ver no botão de sua câmera para capturar o máximo de criaturas possível.

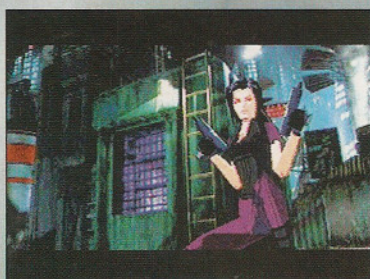
Disponível em julho



**FEAR FACTOR**  
EIDOS INTERACTIVE  
ação/aventura  
**P.STATION**

**Fear Factor** vai trazer ao P.Station um ação/aventura com jogabilidade e ambientes 3D com ótima animação.

Você controla três criaturas mercenárias, que têm como missão resgatar a filha de um



importante líder de Hong Kong. Não há heróis aqui. Você só deve cumprir seu objetivo de levar a filhinha de volta para o papai. O jogo vai ser cheio de quebra-cabeças e armadilhas. As armas dispõem de mira automática, como em **Resident Evil**.

Disponível em dezembro

**SLAVE ZERO**  
ACCOLADE  
ação  
**DREAMCAST**

**Slave Zero** é promessa de ação no Dreamcast. O esquema de controle lembra muito o de Turok, do Nintendo 64, em que o direcional analógico controla a visão e os botões movem o personagem, um enorme robô. Haverá um modo para 4 jogadores, com tela dividida, mas o destaque fica para a promessa de 12 jogadores poderem digladiar-se via modem. Os gráficos não são uma obra de arte, mas há detalhes bem interessantes: tiros, por exemplo, marcam os robôs até o final da batalha.



Disponível no 2º semestre

**MISSION: IMPOSSIBLE**  
INFOGAMES  
ação  
**P.STATION**

O agente Ethan Hunt, vivido por Tom Cruise nos cinemas e prestes a ganhar uma continuação, vai mandar ver no P.Station. O esquema de jogo deverá ser idêntico ao do



Disponível no 2º semestre

**RED DOG**  
ARGONAUT  
corrida  
**DREAMCAST**



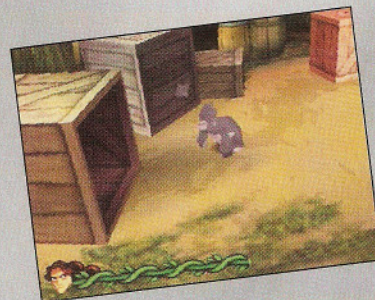
O pessoal de **Croc** inventou um game futurista de carros, com direito a tiro, lembrando o esquema de **WipeOut**. Até 4 pessoas podem jogar com tela dividida, mas, a exemplo do que ocorre em **Slave Zero**, o jogo permite realizar emocionantes disputas via modem. O controle, no que refere a manejo de armas, lembra a série **Panzer Dragoon**, do Saturn. **Red Dog** roda com fluência absurda, o que não é de se espantar quando se trata da **Argonaut**.

Disponível no 2º semestre

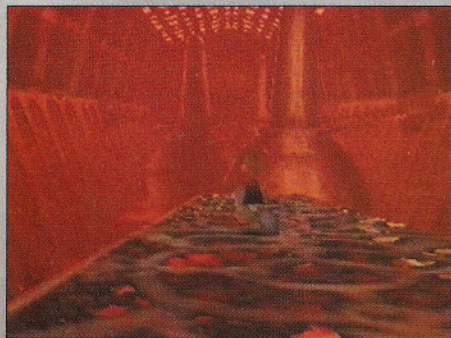
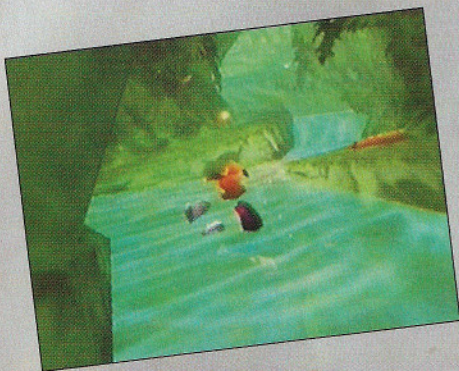
**TARZAN**  
DISNEY INTERACTIVE  
ação  
**P.STATION**

Esse é para a garotada! Baseado no mais recente desenho da Disney, **Tarzan** promete muita ação e aventura no meio das selvas. O rolê inclui descer cachoeiras numa folha, atravessar a floresta de cipó em cipó e enfrentar enormes crocodilos. Os gráficos respeitam o padrão Disney de jogos como **Hercules** e o **The Lion King**. As vozes dos personagens e as músicas são as mesmas do cinema. Hora de salvar a Jane! Ohohhoooohh!

Já disponível



**RAYMAN 2**  
UBISOFT  
ação  
**NINTENDO 64**



O mascote da Ubi Soft volta ao Nintendo 64 cheio de novidades. O Chefe descolou uma cópia de teste do game e a galera aprovou as mudanças. A começar pelos novos movimentos: **Rayman** agora pode deslizar, dar pulos duplos e até transformar suas orelhas em hélices. Tudo isso servirá para salvar os habitantes de um planeta distante que estão sob a mira do malvado Razor, demônio que pretende deportar a galera para uma galáxia distante. Os gráficos do jogo dão um show já na versão incompleta. Tudo é muito



colorido e definido. Os cenários e mundos lembram, sem sombra de dúvida, **Super Mario 64**. A promessa é de uma jogabilidade no melhor nível dos clássicos de ação e aventura.

Disponível em outubro

**J-LEAGUE PERFECT STRIKER 2**  
KONAMI  
esporte  
**NINTENDO 64**

Para os futebolistas virtuais mais exigentes, está para chegar a nova versão de **Perfect Striker**, o **International Superstar Soccer** do oriente. Todos os clubes da primeira e segunda divisões da J-League, a liga japonesa de futebol, estão aí. Mas podem ficar calmos que a seleção brasileira faz uma participação mais que especial no game. Agora foi



incluído um modo de história, narrando a vida de um garoto que quer ser jogador profissional. Aí você vai ter de treinar todos os fundamentos do esporte, entrar na peneira de um clube e cavar o seu espaço. Dá para editar altura, peso, características e uniforme do seu jogador.



jogador.

Disponível em julho



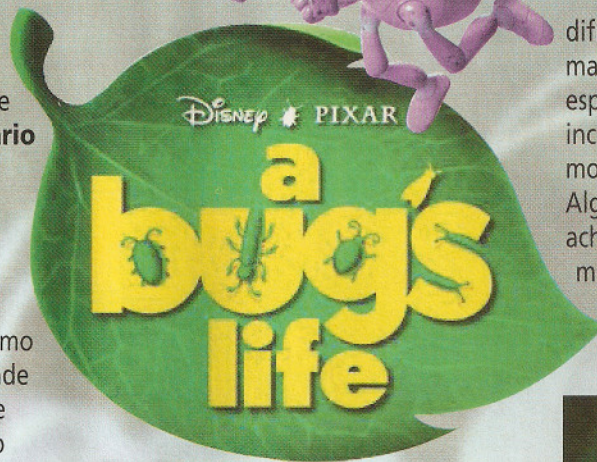


Por Marjorie Bros

Hora de entrar de cabeça em **A Bug's Life**, moçada. Eu vou ajudar Flik, uma formiguinha sonhadora e muito simpática, a salvar o formigueiro dos malvados gafanhotos. Quem viu o desenho sabe direitinho o que fazer. O jogo tem todos os elementos dos games tradicionais de aventura do Nintendo 64, como **Mario** e **Banjo-Kazooie**. Como Mario e Banjo, Flik tem uma série de movimentos diferentes, entre eles escorregar, atirar frutas, arremessar objetos e até cultivar diversos tipos de plantas e cogumelos e usá-los como plataforma para obter itens. O grande problema do jogo é que ele pode se tornar um tanto repetitivo. Não é tão



**DICA:** pule e pegue esse item para achar a saída ou localizar itens que irão ajudá-lo



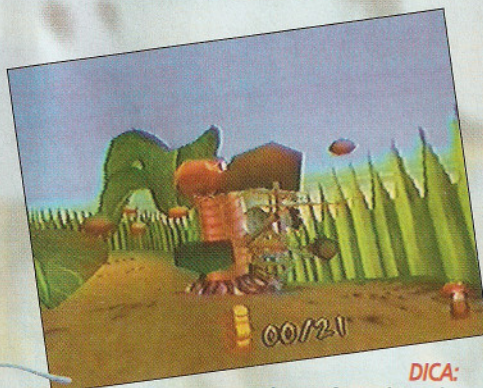
difícil, por isso é bem legal para os mais novinhos. Os gráficos não são espetaculares, mas são incrivelmente detalhados. A movimentação também é boa. Alguns marmanjos podem achar o som infantil, mas tem tudo a ver com o jogo.



**DICA:** para abrir essa porta, junte 20 sementes. Com 50 sementes você ganha 1 vida

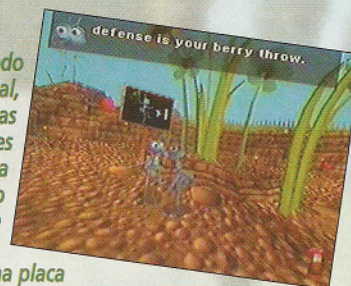


**DICA:** para achar o caminho certo até o buraco da casa de Flik, siga a pequena mosca



**DICA:** para obter a fruta dourada, use esse aparelho e encoste-o nos inimigos

**DICA:** no modo tutorial, aprenda todas as habilidades básicas. Siga sempre o número de instruções indicadas na placa



**BUG'S LIFE**

**3.8**

**Ação**  
Activision

**CONTROLE** 4

**DIVERSÃO** 3

**GRÁFICO** 4

**SOM** 4

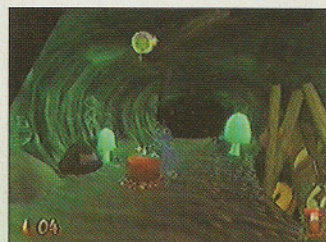
**Memory Pack - 1 Jogador**

**Ponto Forte**  
Movimentação precisa dos personagens

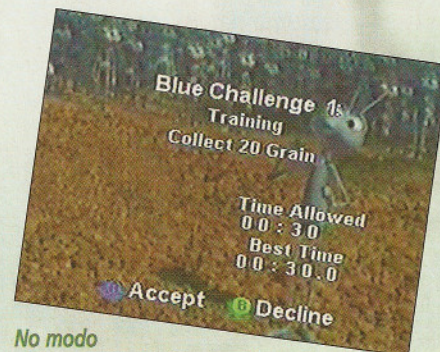
**Ponto Fraco**  
Fases muito parecidas. Repetitivo



**DICA:** para pular muretas pequenas, plante um cogumelo e pule em cima dele



**DICA:** plante um cogumelo e pegue o item no topo. Esse item faz aumentar o tamanho da planta verde



No modo challenge, o objetivo é acabar os desafios no tempo determinado

# STAR WARS — EPISÓDIO I — RACER



## PILOTE AS INCRÍVEIS MÁQUINAS DO FILME DE MAIOR SUCESSO DO ANO!

Preços e condições válidos até 31/07/99 - Jogo compatível com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. TM & © Sáblicas registradas de Nintendo of America Inc. Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus.

**AO LIGAR MENCIONE A  
PROMOÇÃO SW01 E GANHE  
O FRETE SEDEX GRÁTIS!**



**3x R\$ 49,67**  
**COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS**

- DÚZIAS DE PISTAS PARA DISPUTAR CORRIDAS A MAIS DE 1400 KM/H!
- ESCOLHA ENTRE DEZENAS DE PILOTOS CADA UM COM SEU POD RACER DIFERENTE, ENTRE ELES ANAKIN SKYWALKER, O JOVEM HERÓI DO FILME.
- OITO PLANETAS COM PAISAGENS INCRÍVEIS COMO DESERTOS, GELEIRAS, PRÉDIOS E TÚNEIS QUE EXIGIRÃO REFLEXOS ALÉM DA CAPACIDADE HUMANA!
- AUMENTE O PODER DO SEU POD RACER ADQUIRINDO NOVOS EQUIPAMENTOS!
- FANTÁSTICOS GRÁFICOS TOTALMENTE EM 3D E MUITOS EFEITOS ESPECIAIS UTILIZANDO A MAIS AVANÇADA TÉCNOLOGIA EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA!
- O GAME COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL MAIS PODEROSA DA ATUALIDADE: OS PILOTOS PENSAM, AGEM E TRAPACEIAM COMO SE FOSSEM DE VERDADE!
- OPÇÃO PARA 2 JOGADORES SIMULTÂNEOS NA TELA!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**LIGUE  
AGORA**

**(011) 7295-9666**

**E RECEBA  
EM CASA**

**DIRECTSHOPPING**

COMPRE PELA INTERNET  
[www.dshop.com](http://www.dshop.com)

# QUAKE II



Da GamePro

**Quake II** demorou um pouco para chegar ao N64, mas a espera foi boa. Deu tempo para a Id e a Activision capricharem bastante no jogo. De cara, um Expansion Pak é indispensável para garantir a beleza e a riqueza dos gráficos. Sem ele é igual jogar **Quake** no Atari. Os monstros e os soldados ciborgues, já conhecidos da versão do PC, estão mais impressionantes do que nunca. Alguns outros inimigos vão estrear no N64. Apesar de parecidas, a Activision jura que algumas fases são exclusivas desta versão. As armas estão de volta com toda a potência, como a Railgun, o Hyperblaster e os lança-foguetes. Também há vários modos multiplayer como times, frag wars e deathtags e deathmatches. No modo single, você é um space marine com a missão de acabar com os Strogg, uma raça cibernética que quer pôr fim a todas as formas de vida. Os efeitos sonoros de rugidos e gritos ecoam pelos corredores criando o maior clima. **QII** vai fazer história!



**DICA:** quando lançar granadas em territórios não explorados, ajuste sua pontaria para acertar o alvo. Uma coisa você não deve esquecer: se você pode ver algum inimigo é porque ele também já o viu



**DICA:** quando usar a Super Shotgun contra os ciborgues, mire na cabeça, pois é bem mais efetivo e rápido



**DICA:** se algum inimigo agachar para evitar seus tiros, simplesmente abaixe a mira e abra fogo antes que ele se aproxime

**QUAKE II**

**4.5** ação  
Activision

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

4 Jogadores

**Ponto Forte**  
A resposta dos controles aos seu comando

**Ponto Fraco**  
Um som mais variado daria mais força

## AS ARMAS DO JOGO

### Super Shotgun



Uma arma para qualquer ocasião, mas especialmente para combate de perto. Lembre-se de verificar se contém bastante munição, pois ela atira dois cartuchos de cada vez

### Chain Gun



É bem poderosa, mas acaba rapidinho com a munição. Boa para inimigos voadores e para ferir adversários de longe







Quake II finalmente chegou e valeu a pena esperar. Ação super rápida e muita tensão são as principais características deste sucesso!

**DICA:** os tanques são um verdadeiro pesadelo, pois são superbem armados. A melhor maneira de destruí-los é atirar uma granada de uma certa distância e, em seguida, recuar um pouco e atirar uma outra granada enquanto busca abrigo



**DICA:** fique de olho nos ciborgues que já estão no chão, mas insistem em atacar. Para desviar, dê um passo para o lado

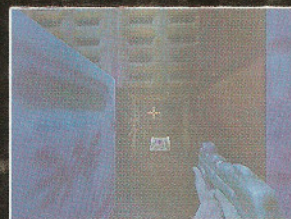
## ALGUNS SECRETS DE QUAKE II

### LEVEL 1: Complex



Assim que entrar na fase, você já vai ver um traje inacessível. Suba um andar, atravesse a passarela e vire à esquerda após a porta. Você vai estar em cima do traje. Caia e pegue-o

### LEVEL 2: Intelligent Center



Logo antes de pegar o Data Disc e sair da fase, destrua a parede com circuitos elétricos para descobrir alguns itens de energia

### LEVEL 3: Communications Center



Assim que prosseguir, você vai encontrar alguns inimigos flyers. Elimine os dois e siga pela direita dos degraus e acerte o interruptor. O silenciador é seu agora

### LEVEL 4: Orbital Defense Station



Na esquina do começo da fase tem um Berserker e uma Iron Maiden. Destrua ambos e atire na área de ventilação acima para achar a mega-health

### LEVEL 5: Docking Station



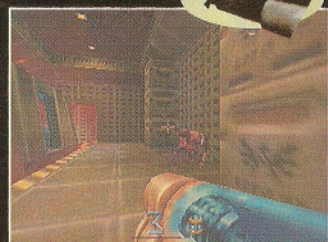
Depois de acionar o primeiro charge, entre no elevador e saia rapidamente. Embaixo tem um interruptor. Atire nele, siga pela esquerda e pegue o adrenaline pack

### Lança-grandadas



Ótima para limpar territórios ainda não explorados e para surpreender inimigos escondidos em cantos e esquinas

### Railgun



Boa contra inimigos tanto de longe como de perto, mas não elimina totalmente os Strogg. Você vai precisar atirar mais de uma vez

### Lança-foguetes



A melhor contra inimigos de longe. Dê uma olhada para ver algum Strogg de guarda em alguma plataforma e abra fogo

### HFG



Essa não tem nem o que falar. Use-a sempre que puder!



Por Marjorie Bros

**Star Wars Racer** é alucinante! O jogo saiu de uma das cenas mais empolgantes do filme e tudo ficou igualzinho. Nesta matéria, a Marjôzinha aqui vai mostrar dicas e mapas que valem tanto para o Nintendo 64 como para o PC. As duas versões são idênticas. A do PC, com boa placa de vídeo, pode ficar com gráficos melhores. Para se dar bem, o segredo é aprender a usar os atalhos e desviar dos obstáculos, que, diga-se de passagem, não são poucos. Se conseguir terminar a corrida entre os quatro primeiros, você pode comprar robôs, os Pit Droids – que dão um jeito no Podracer se ele quebrar durante a corrida – e novas peças. Preste muita atenção num sujeito chamado Sebulba – que tem cara de camelo e orelha de elefante. Ele é o único no jogo que pode usar armas para vencer.

# STAR WARS EPISODE 1 RACER



**STAR WARS: RACER**

**4.8**

**ação**  
Lucas Arts

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

**4 Jogadores**

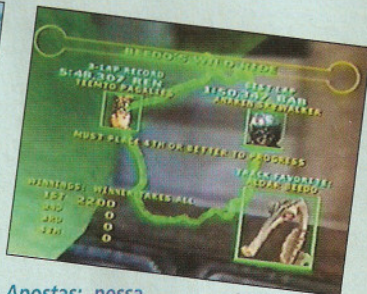
**Ponto Forte**  
Velocidade impressionante e Gráficos

**Ponto Fraco**  
Poucas pistas e falta de um pouco de ação

## MANHAS E MACETES DO GAME

**Turbo:** para pegar o turbo, coloque ↑ e acelere. Quando a bolinha amarela aparecer no velocímetro, solte o botão do acelerador, aperte-o de novo e segure.

Não use o turbo muito tempo para não aquecer a nave



**Apostas:** nessa tela você aposta dinheiro na corrida em que irá disputar. A melhor opção é a 2200 para o primeiro colocado, mas se você não ganhar a corrida não leva nada



**Pit Droids:** entre as corridas, reserve um pouco de dinheiro para comprar robôs para consertar a sua nave durante a competição



**Comprar peças:** após a corrida, dê prioridade ao conserto de peças que você já possui. Só depois compre peças novas



**Ferro-Velho:** após completar uma corrida, se não estiver com a grana em cima, dê uma passada no ferro-velho para encontrar boas ofertas

## THE BOONTA TRAINING COURSE

### Pedras



**DICA:** desvie das grandes rochas, as pequenas você destrói com a nave

### Curva



**DICA:** essa é a curva mais difícil dessa pista, desacelere antes de entrar e pegue a tangência

## MON GAZZA SPEEDWAY

### Obstáculos



**DICA:** outra torre para desviar, mas essa é logo após uma sequência de curvas

### Obstáculos



**DICA:** cuidado na reta, pois se você usar o turbo não consegue desviar da torre no centro da pista

### Curva



**DICA:** cuidado, pois o cenário dificulta a visualização dessa curva

## BEEDO'S WILD RIDE

### Ponte



**DICA:** centralize a nave na ponte para não ficar batendo de lado a lado nas cordas

### Obstáculo



**DICA:** após a curva, preste atenção à estátua no meio da pista. Desvie pela direita

### Gelo



**DICA:** no gelo, caso perca o controle da nave, desacelere. A saída é pelo centro

### Curva



**DICA:** nessa curva, encoberta pelo cenário, ela vira para a direita

### Obstáculo



**DICA:** após começar a corrida, desvie do obstáculo para a esquerda ou direita

### Buraco



**DICA:** nesse ponto, mantenha uma boa velocidade para pular o buraco sem problemas

### Atalho



**DICA:** nesse atalho, pegue o caminho pelos morros para se livrar da pista de gelo

### Atalho



**DICA:** dentro da caverna, tanto faz o caminho que escolher

## AQUILARIS CLASSIC

Caverna

DICA: muito cuidado ao entrar na caverna para não bater nas paredes



Rampa



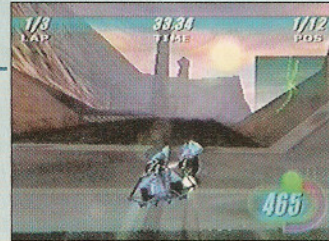
DICA: nesse ponto, pegue a rampa no centro da pista. Com isso você corta um pequeno pedaço do caminho

Rampas



DICA: fique esperto nesse ponto, pois são duas rampas que você pode pegar na seqüência

Atalho



DICA: nessa bifurcação a melhor opção é seguir pela direita, onde há menos curvas

## MALASTARE IDO

Curva



DICA: essa curva você consegue completar sem tirar o pé do acelerador. Apenas use os botões C laterais

Curva



DICA: a curva mais fechada do circuito. Tire o pé do acelerador e só volte a pisar quando a nave estiver alinhada com a pista

Buraco



DICA: para passar por esse enorme buraco, você terá de usar o turbo na reta para ganhar velocidade

Atalho



DICA: nesse atalho, o caminho da esquerda pelo morro é mais difícil de acertar, mas é mais curto

Atalho



DICA: no segundo atalho, a distância entre os dois caminhos é igual



## VENGEANCE

### Obstáculo



**DICA:** dentro do túnel, fique esperto para desviar das pedras que ficam flutuando

### Curva



**DICA:** tenha muito cuidado na saída da caverna, pois as luzes não deixam você ver a continuação da pista

### Caverna



**DICA:** muito cuidado na entrada dessa caverna, pois ela fica se movimentando. Diminua a velocidade ao aproximar-se

### Atalho



**DICA:** nesse atalho, o caminho da esquerda é o mais rápido

## SPICE MINE RUN

### Atalho



**DICA:** nessa bifurcação os dois caminhos são iguais, mas cuidado para não bater nas paredes

### Atalho



**DICA:** nesse ponto você tem 3 opções de caminho. O mais indicado é o do meio, pois tem menos curvas

### Atalho



**DICA:** tenha muito cuidado para não perder o último atalho por causa da velocidade



Por  
Lord Mathias

# SUPERMAN

O bonitão Clark Kent está prestes a virar Superman no Nintendo 64. Todos os desafios do game foram propostos pelo bandidão Lex Luthor, que, para ajudar, deve ter colocado uma pedrinha de criptonita perto da galera da Titus, fabricante do jogo. Não espere muita ação. Principalmente no início do jogo quando uma série de missões, que vão de escoltar carros de polícia e matar sombras a acabar com tornados, vai testar sua paciência. Todas as missões

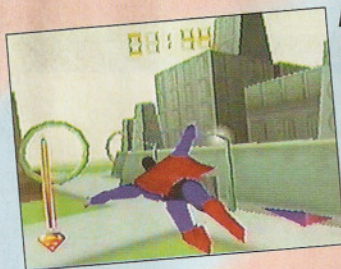


**DICA:** no corredor, entrando pelas portas do alto da tela, na porta do meio você encontra o registro para abaixar o lago e conseguir entrar

supervelocidade e superporrada, o mais legal do game. O pior do jogo, por outro lado, é a movimentação.

Principalmente nas fases que exigem um pouco mais de ação, os movimentos e controles não colaboram.

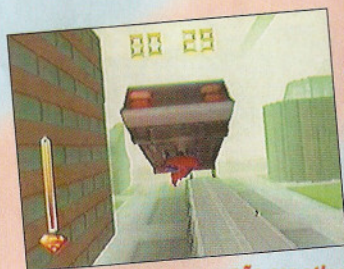
começam no Planeta Diário, onde Superman fica sabendo de todas as fofocas de Metrópolis. Para cumprir os objetivos, o galã conta com aqueles poderes que todos nós conhecemos: super-sopro,



**DICA:** quando estiver voando, não deixe muito tempo o botão B pressionado. Senão você não fará as curvas e nem passará dentro de todas as argolas



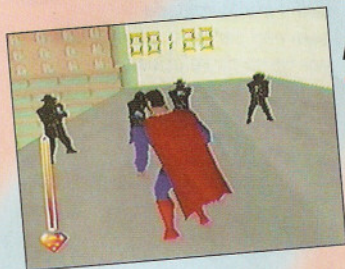
**DICA:** para acabar com a bonitinha, solte o superbafo. Ela irá congelar e você poderá destruir na porrada. Repita a operação



**DICA:** na fase em que você tem de salvar o carro policial, voe em sua direção para pegá-lo. Procure manter uma boa distância para não ser atingido pelos tiros



**DICA:** para acabar com os robôs sem perder muita energia, levante-os com o botão B e arremesse-os longe para fugir da explosão com o A



**DICA:** para matar os 4 sombras na moleza, aperte Z para seu personagem cair no solo e A para socar os inimigos



**DICA:** ao chegar ao lago, mate os inimigos no alto da tela. Pegue o cartão dentro d'água, nas duas extremidades têm itens de vida. Suba até o alto da tela e entre nas portas laterais

**DICA:** na fase dos tornados, pegue o item à esquerda para soltar o superbafo. Com o botão C← você solta. Procure chegar bem próximo do tornado para conseguir dispersá-lo



**DICA:** na fase de ação, levante as caixas para encontrar o cartão para acionar o computador. Volte à sala inicial e acione-o para liberar as portas

**SUPERMAN**

**3.8**

**Ação**  
Titus

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Pack - 4 Jogadores

<b>Ponto Forte</b> Os super poderes do Superman	<b>Ponto Fraco</b> Movimentos muito duros e difíceis
--	---

# STAR WARS RACER DO PLAYSTATION PARA OS PILOTOS MAIS RÁPIDOS DO UNIVERSO



**PLAYSTATION**

2x R\$ 205,60  
ou 10x R\$ 53,00

**NOVO!** Versão PAL-M  
por mais R\$ 25,00!



**LUNAR SILVER  
STAR STORY**

**APE SCAPE**

**STAR WARS  
PHANTOM MENACE**

**FINAL  
FANTASY 7**

**MARVEL VS.  
STREET FIGHTER**

**SILENT HILL**



**STREET FIGHTER  
ALPHA 3**

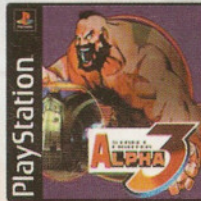
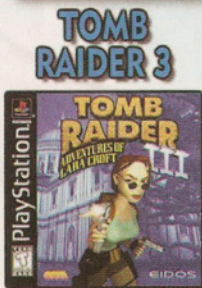
2X R\$ 61,25 CADA

**EHRGEIZ**

**SYPHON FILTER**

**STAR OCEAN**

**GAME SHARK**



**OUTROS LANÇAMENTOS:**

Jade Cocoon (RPG); WWF Attitude (Luta);  
Croc 2 (Aventura); Bloody Roar 2 (Luta).

**MARVEL VS.  
CAPCOM**

**MONACO  
GRAND PRIX**

**DREAMCAST**

**DYNAMITE  
DEKA 2**

**BLUE  
STINGER**

**SONIC  
ADVENTURE**



**OUTROS LANÇAMENTOS:**  
King Of Fighters 99 (Luta);  
House Of The Dead 2 (Ação);  
Redline Racer (Corrida).

Novo preço

2x R\$ 367,50  
ou 10x R\$ 94,50

2X R\$ 78,75 CADA

**CONSULTE SOBRE OUTROS TÍTULOS E ACESSÓRIOS**

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

**LIGUE  
AGORA**

**(011) 7295-9666**

**E RECEBA  
EM CASA**



**DIRECTSHOPPING**

COMPRA PELA INTERNET  
[www.dshop.com](http://www.dshop.com)

Preços em reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 01/Julho/99 a taxa de R\$ 1,75 - sujeitos à variação pelo câmbio da data da compra.

Cartões válidos enquanto houverem os estoques. Jogos de PlayStation compatíveis com consoles americanos. Jogos de Dreamcast compatíveis com consoles japoneses. Consoles fornecidos no sistema NTSC. \* Controle básico, somente para compras efetuadas em conjunto.



Por Lord Mathias

A expectativa era muita. Afinal, o lançamento de **Ace Combat 3** foi anunciado e adiado algumas vezes. O jogo chega, finalmente, com muitas surpresas. Boas. Uma delas é o enredo, que, além de variável, esconde cinco finais diferentes. O jogo continua com jogabilidade excelente.

Desta vez, entretanto, os comandos foram melhor planejados. Você vai usar o controle dual shock como nunca usou antes. Inclusive os desconhecidos botões L3 e R3 (apertando os direcionais analógicos). O visual é incrível. Os caras misturaram técnicas variadas de computação gráfica e animações tipicamente japonesas. O resultado é fantástico: filme misturado com quadrinhos. As músicas são outra surpresa. A Namco preferiu guardar a adrenalina para toda a ação do game e economizar energia no som. E não é que ficou bom? Confira!



**DICA:** em alguns pontos você escolhe quem seguir. Dependendo de quem seguir, a história será alterada

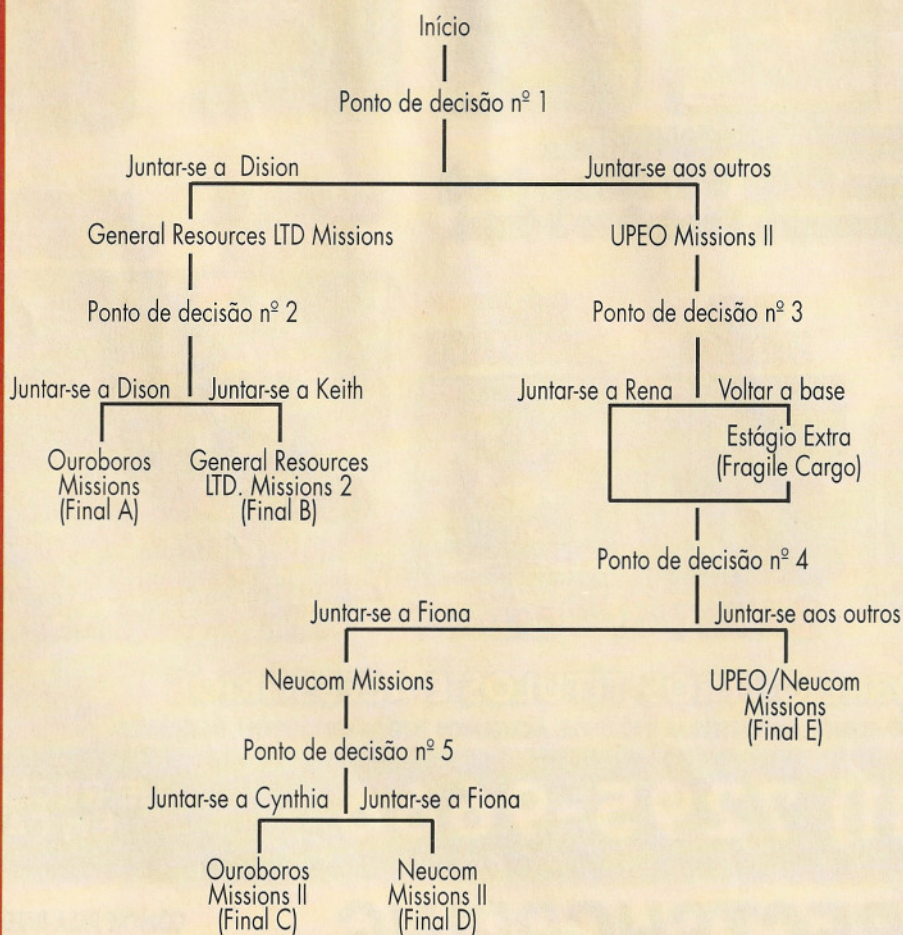


**DICA:** na terceira missão, use apenas tiros de metralhadora para atingir os alvos



**DICA:** em alvos múltiplos aglomerados, atire um míssil e, logo em seguida, use o  $\Delta$  para mudar rapidamente de alvo

## COMO FAZER TODOS OS FINAIS



**ACE COMBAT 3**

5.0

ação  
**Activision**

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

4 Jogadores

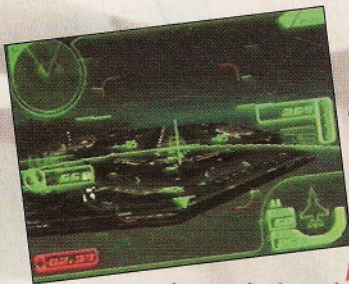
**Ponto Forte**  
A possibilidade de alterar a história

**Ponto Fraco**  
Falta de tempo para conseguir um "5"





**DICA:** caso acabe com todos os alvos no tempo determinado aparecerão outros para serem atingidos



**DICA:** na hora de aterrissar o avião, use os botões R2 e L2 para se movimentar horizontalmente



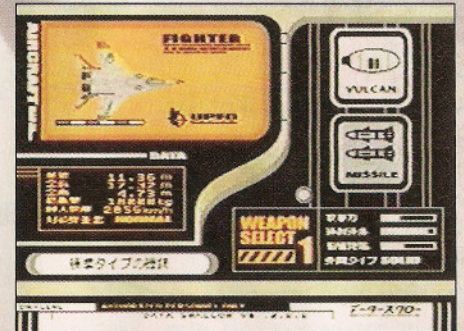
**DICA:** contra o último chefe (final A), a melhor estratégia é não chegar muito perto e estar com uma velocidade bem alta. Acerte um míssil e recue rapidamente. Repita a operação até ele ser destruído



**DICA:** na hora de reabastecer, focalize a mangueira no centro do losângulo. Caso não tenha paciência, aperte Start para fazer isso automaticamente



**DICA:** em alvos encostados nas montanhas, procure dar a volta pela entrada para atingi-los com mais precisão

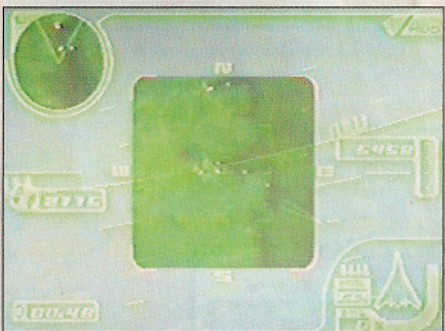


**DICA:** verifique o tipo de alvos que terá de acertar durante a missão para escolher o tipo de armamento mais correto



**DICA:** em alvos de lugar fechado, acerte o míssil e siga por dentro da construção

**DICA:** em alvos de lugar fechado, acerte o



**DICA:** para facilitar a localização de alvos, aperte  para consultar o mapa



**DICA:** em missões com Dog Fighter, aumente um pouco sua distância em relação ao seu oponente e, em seguida, comece a persegui-lo



**DICA:** apertando Select, você terá uma visão externa de seu avião. Usando o direcional analógico da direita você ainda pode rotacionar o ângulo de visão



**DICA:** nesse tipo de situação, caso esteja com dificuldade para acertar o alvo, escolha o Ground Missil antes de começar a missão



**DICA:** toda a vez que aparecer um mission over, procure fazer a missão outra vez em menos tempo



# Dance Dance Revolution



Por Lord Mathias

Agora vou ensinar como é que se requebra. Quer dizer, eu gostaria de ensinar. O jogo **Dance Dance Revolution** traz uma nova proposta para os games musicais, que é fazer o jogador dançar de verdade. Mas para isso é necessário ter o controle especial, uma espécie de tapete que se coloca no chão. O problema é achar o maldito. Mas tudo bem, mesmo no controle normal o game segura as pontas. O esquema é o mesmo de **Beat Mania**: apertar os botões na hora certa. Em **Dance Dance Revolution** vão subindo uma setinhas e, quando elas chegarem no topo, você deve apertar o



**DICA:** as músicas mais complicadas vêm com ritmo quebrado. O negócio é acompanhar a melodia para sacar o ritmo

botão correspondente. No controle o game fica bem mais fácil e enjoativo. As imagens são todas meio psicodélicas. A coreografia das danças é bem interessante e as músicas empolgam. São todas, obviamente, dançantes: tem hip hop, anos 70, techno etc. Um título para mostrar que os games musicais estão realmente em alta.



**DICA:** faça bastante Perfect e Greats para continuar o combo. A partir da qualificação Good o combo se quebra e sua pontuação vai pro buraco



**DICA:** a maior fonte de pontuação está nos combos. Tente fazer o maior número possível para multiplicar seu bônus



**DICA:** o número de pezinhos indica o grau de dificuldade da música. No começo escolha aquelas com até 4 pés

**DICA:** a versão para P.Station tem personagens secretos. Veja como acioná-los na seção de dicas desta edição



**DICA:** se a música tiver sido executada pelo menos uma vez, é possível usá-la no



**Training Mode** onde você exercita os trechos mais complicados de cada canção

**DANCE DANCE REVOLUTION**

4.5

**Musical**  
Konami

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5

Memory Card - 2 Jogadores

<p><b>Ponto Forte</b> As músicas empolgam e combinam</p>	<p><b>Ponto Fraco</b> Sem o controle especial, a diversão diminui</p>
--	---



**DICA:** a maneira mais fácil de jogar com o controle normal é usar os botões Q, B, A e X. Dá pra fazer na manha as seqüências que pedem para pressionar 2 botões ao mesmo tempo

**SUPER  
GAMEPOWER**



Nº 17  
R\$ 4,00

**CLÁSSICOS DETONADOS:  
XENOGears E BREATH OF FIRE III**

# PLAYSTATION

## MAGAZINE

### *A ONDA DO BALANÇO*

- ✓ *Um Jammer Lammy*
- ✓ *Bust a Move 2*
- ✓ *Dance Dance Revolution*



**JÁ NAS  
BANCAS**

**E MAIS:**

- ★ *Star Wars Phantom Menace*
- ★ *Soul of Samurai*



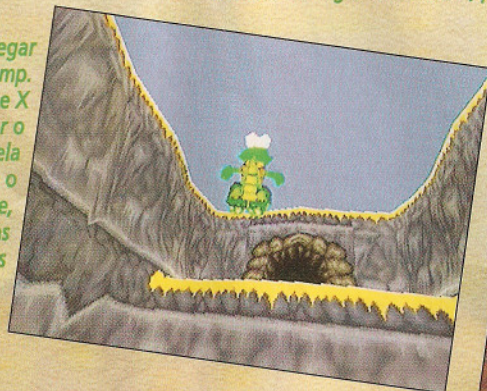
## Da GamePro

Quando Croc estreou no P.Station, algum tempo atrás, todo mundo ficou impressionado com a qualidade gráfica e a interessante jogabilidade. **Croc 2** vem para comprovar isto e impressionar ainda mais. A jogabilidade é uma mistura de **Gex** e **Crash Bandicoot**. Tem mais variedade, com fases de corrida e ainda um modo para dois jogadores simultâneos. Essa seqüência está mais bonita que o original. Os movimentos continuam os mesmos:

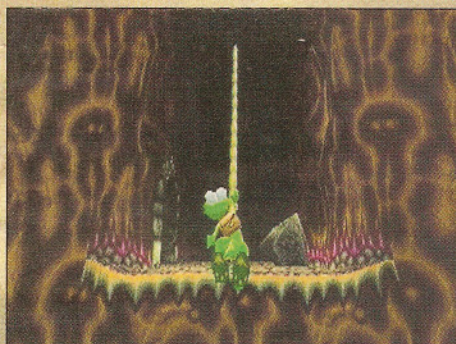


**DICA:** entre nas fases sempre com pelo menos um Gummi Ring. Você nunca vai saber quando vai precisar pular para uma área secreta

**DICA:** você pode chegar mais alto com o tail stomp. Aperte X para pular, e X novamente para dar o stomp. Apertando X pela terceira vez, com o direcional para frente, você alcança plataformas bem altas



<b>CROC 2</b>	
<b>4.3</b>	
<b>Ação</b>	
Fox Interactive	
<b>CONTROLE</b>	4
<b>DIVERSÃO</b>	4
<b>GRÁFICO</b>	5
<b>SOM</b>	4
<b>2 Jogadores</b>	
<b>Ponto Forte</b> Os efeitos especiais estão de primeira	<b>Ponto Fraco</b> Os controles estão muito irregulares



**DICA:** ao se pendurar nos cipós, fique de olho nas sombras para ver onde vai aterrissar



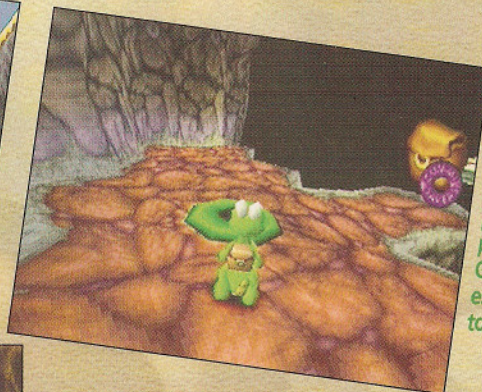
**DICA:** você precisa pegar a manha das sombras para guiar-se pela sombra dos inimigos. Fique de olho nelas e espere os inimigos para atacar

# CROC 2

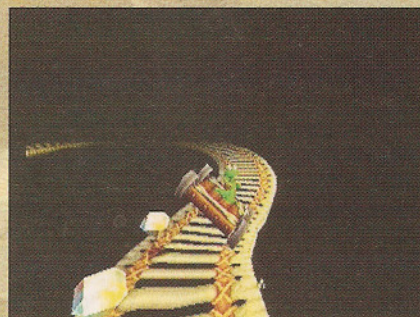


Todos os inimigos ressuscitam, por isso siga em frente

**DICA:** alguns inimigos ficam tontos quando são atingidos. Acerte-os novamente para nocauteá-los.



**DICA:** não se preocupe em pegar o ladrão na primeira fase. Gobbo. Ele fica esperando em todas as esquinas



**DICA:** ao pilotar um veículo e perder algum cristal, pule para fora quando o carrinho parar e siga pelo caminho



pulo, nado, escaladas e chicotadas com o rabo. São 5 mundos como o pré-histórico e a ilha tropical, com mais de 20 fases no total. **Croc 2** pode parecer infantil e simples, mas isto não é a mesma coisa que ser chato. De fato, é um jogo bem divertido, que merece um lugar de respeito entre os melhores de plataforma. Com um pouquinho de paciência, você vai acabar se divertindo bastante.

# LUNAR

## SILVER STAR STORY

P.STATION



Da GamePro

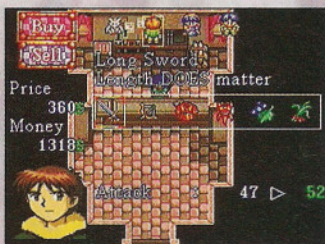
Foi uma espera razoável por uma versão de **Lunar** do Sega CD para o P.Station. Pois é, demorou, mas chegou. Você é Alex, um jovem com sede de aventura que deseja ser um dos Dragonmasters, como os heróis de sua cidade, Dyne. Em sua jornada, Alex conta com a ajuda de seu amigo Ramus e sua amada Luna. Tem também um personagem meio cômico, a Nall, que é uma mistura de morcego com gato e que serve para reanimar os personagens que perderam todos os seus pontos. Apesar de ela ajudar bastante, os veteranos em RPG vão dispensar sua



**DICA:** se usar Luna para curar, ajuste-a para o A.I. Ela vai curar os membros e lutar na horas vagas



**DICA:** vá até a Lost Woods e siga para o oeste. Você vai encontrar Laike, que enche a energia após você enfrentar oito monstros. Em seguida, siga para o sul e encontre Saith



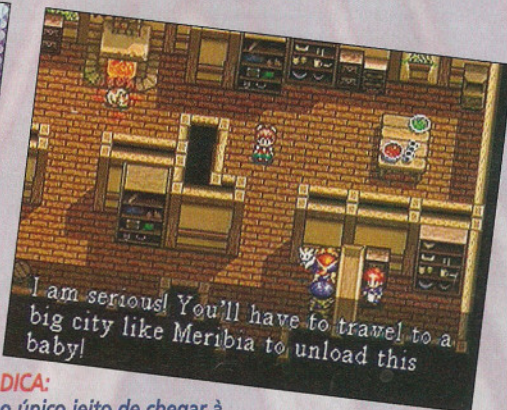
**DICA:** faça as compras com esperteza. Fique atento para que todos os personagens tenham ao menos uma arma forte e uma armadura



**DICA:** assim que receber o Dragon Diamond do White Dragon, vá até a caverna à direita e procure pelo Dragon Ring



**DICA:** para atravessar as áreas cobertas com gelo, faça os Albino Baboons correrem na direção delas quando vierem para cima de você



**DICA:** o único jeito de chegar à Meribia é tentando vendendo o Dragon Diamond em Burg



**DICA:** você não pode entrar na Weird Woods até descansar. Leve Ramus e Luna para suas casas e converse com o seu pai

contribuição. Os gráficos são bem semelhantes ao original, mas a Working Designs deu umas pinceladas para deixar o jogo à altura do P.Station. O jogo traz mais de uma hora de cenas, várias vozes e músicas. **Lunar** combina bem a ação com a sua história,

mas você talvez já esteja cansado do velho estilo de RPGs. Melhor esperar por uma versão de **Lunar: Eternal Blue**.

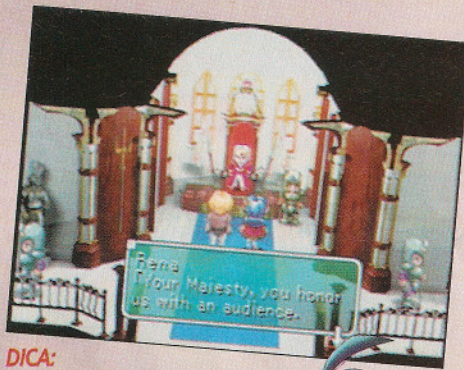


LUNAR	
<b>2.8</b>	RPG
Working Designs	
CONTROLE	3
DIVERSÃO	2
GRÁFICO	3
SOM	3
1 Jogador	
<b>Ponto Forte</b> Há coisas boas, mas nada realmente forte	<b>Ponto Fraco</b> Pouca diversão num estilo superado

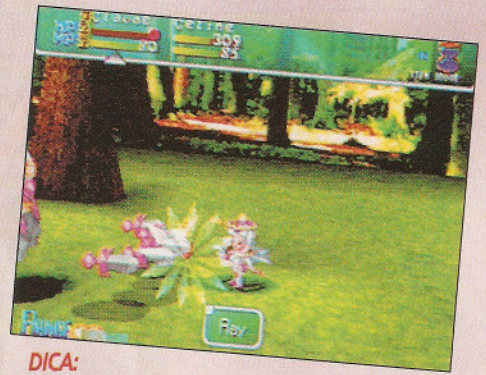


Por Marcelo Kamikaze

A Enix, empresa que ficou famosa com a série Dragon Quest, tem mais uma grande novidade no ramo dos RPGs. Em **Star Ocean**, você pode jogar com um dos dois personagens, Claude ou Rena, e ainda mais alguns penétras. Sua missão é encontrar um objeto místico chamado Sorcery Globe. Ao longo do jogo, você vai aprender algumas habilidades bem incomuns como cozinhar e produzir armas. O jogo tem mais de 80 tipos de finais, que variam conforme suas atitudes. Porém, com tanta novidade, o visual pode decepcionar um pouco quem está acostumado com o padrão de **Final Fantasy** e **Parasite Eve**. Outro ponto fraco



**DICA:** dê uma boa investigada no Cross Castle. Ele está cheio de armas, armor e dinheiro!



**DICA:** a Heraldry Forest é bem difícil. Junte quantos blueberries e blackberries conseguir



# Star Ocean

## The Second Story

são os sons e vozes, que ficam um pouco repetitivos e cansativos. Um bom conselho é abaixar o volume. O que segura a onda em **Star Ocean** é a jogabilidade bem sólida e original. O sistema de batalhas é bem realista, mas a falta de orientação e a câmera giratória vão fazer você penar um pouco para saber o que é norte e o que é sul. **Star Ocean** garante uma boa viagem.



**DICA:** na mansão de Alen, procure na biblioteca um item que revela a localização de Rena



**DICA:** você vai encontrar o moleque de cabelo azul perto da venda no centro da cidade-porto



**DICA:** quando entrar em território perigoso, não saia muito das estradas principais indicadas no mapa

**STAR OCEAN**

**3.3**

**RPG**  
Sony

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 3

SOM 2

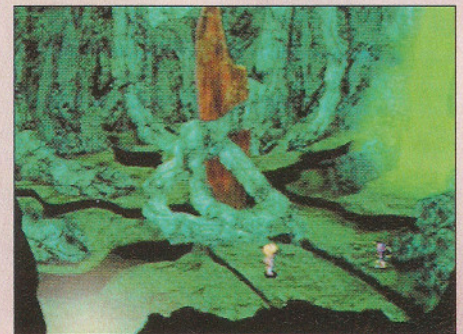
1 Jogador

**Ponto Forte**  
O sistema de batalhas em tempo real

**Ponto Fraco**  
Um som tão ruim que é melhor desligar



**DICA:** as habilidades de cura de Rena são bem importantes. Veja se ela está com bastante pontos de magia antes de seguir em frente

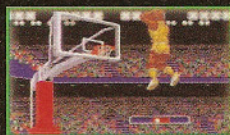


**DICA:** em Cross Caves, prepare-se para o perigo que vem de cima. Quando entrar na câmara da estrela, veja se a estratégia de ataque de Celine é usar o Heraldry

# Os melhores jogos são os da seleção.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT



SPORT PACK



CASTLE OF ILLUSION



DUKE NUKEM



YUYU HAKUSHO SUNSET FIGHTERS



SONIC CLASSICS



VIRTUA FIGHTER



SUPER MONACO GP



STREETS OF RAGE



SONIC BLAST



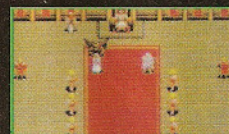
QUACKSHOT



WORLD OF ILLUSION



POWER DRIVE



PHANTASY STAR III



SPIDERMAN



SUPER VOLLEYBALL



POWER RANGERS



ALADDIN



STREET RACER



SHINING IN THE DARKNESS

## Chegou a Seleção Permanente Mega Drive.



Procurando alguma coisa legal para fazer? Então toma: o Mega Drive agora tem uma Seleção Permanente com os 20 jogos mais incríveis de todos os tempos. Tem ação, aventura, RPG, estratégia, esporte e luta. Você só não pode vacilar!



Central de atendimento ao consumidor: (011) 3661-3334 [www.tectoy.com.br](http://www.tectoy.com.br)

# COMMAND & CONQUER

**PARA SER O VENCEDOR  
VOCÊ VAI PRECISAR DE  
TODA A SUA INTELIGÊNCIA!**



**3x R\$ 43,00**

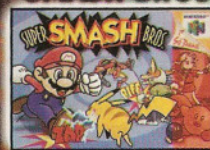
Command & Conquer é um dos jogos de estratégia de maior sucesso no mundo. A versão para Nintendo 64 é baseada na original para PC, que revolucionou o gênero estratégia em tempo real. Com os recursos do N64, muitas inovações e missões exclusivas foram adicionadas e agora terrenos, mapas, exércitos, casas, edifícios, etc são tridimensionais!! Tudo acontece num futuro não muito distante, onde o mundo sofre uma ameaça terrorista. Um grupo conhecido como NOD, liderado por um assassino chamado Kain, começa uma tortuosa conspiração contra o poder internacional de governo. Para se defender, a maioria da população organiza um movimento de defesa global conhecido como GDI. Dependendo do seu humor, você poderá assumir o lado bom ou o ruim desta história. Organize tropas de choque, use armas, comande veículos como tanques, aircrafts e muito mais. Neste jogo, a inteligência faz diferença!!

**STAR WARS: RACER**  
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



**3x R\$ 49,67**

**SUPER SMASH BROS**



**3x R\$ 43,00**

**SOUTH PARK**  
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS



**3x R\$ 43,00**

**AS AVENTURAS DO FUSCA!**



**3x R\$ 43,00**

**SUPER MARIO 64**



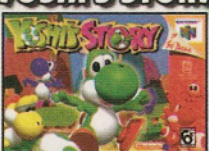
**3x R\$ 33,00**

**BANJO-KAZOOIE**



**3x R\$ 43,00**

**YOSHI'S STORY**



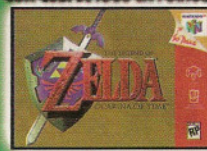
**3x R\$ 26,33**

**CASTLEVANIA 64**



**3x R\$ 43,00**

**LEGEND OF ZELDA**  
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



**3x R\$ 53,00**

**FIFA 99**



**3x R\$ 43,00**

**INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98**



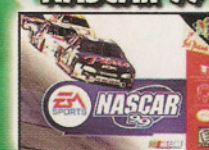
**3x R\$ 43,00**

**GOLDEN EYE**



**3x R\$ 43,00**

**NASCAR 99**



**3x R\$ 43,00**

**BUCK BUMBLE**



**3x R\$ 33,00**

**MARIO PARTY**



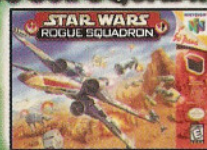
**3x R\$ 43,00**

**TUROK 2**



**3x R\$ 33,00**

**STAR WARS: ROGUE SQUADRON**



**3x R\$ 43,00**

**INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 64**



**3x R\$ 23,00**

**MISSÃO: IMPOSSÍVEL**



**3x R\$ 43,00**

**BOMBERMAN 64**



**3x R\$ 23,33**

**TOP GEAR OVERDRIVE**



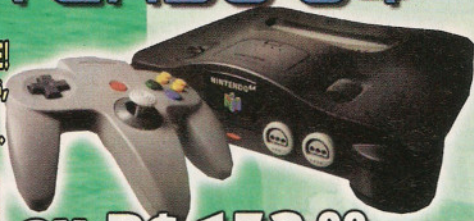
**3x R\$ 43,00**

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



# NINTENDO 64

GRÁTIS: ESCOLHA 1 GAME!  
DIDDY KONG RACING,  
ou TOP GEAR RALLY  
ou LAMBORGHINI 64.



**3X R\$ 153,00**  
OU 10X DE R\$ 59,15

# ACESSÓRIOS N64



CARTUCHO DE  
EXPANSÃO  
R\$: 79,00



RUMBLE PAK  
R\$: 49,00

CONTROLLER N64  
NAS CORES AMARELO, AZUL,  
CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.  
R\$: 69,00



CARTUCHO DE  
MEMÓRIA  
R\$: 49,00



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



by gradiente

## 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 STAR WARS



R\$ 69,00

### MARIO PAINT



R\$ 49,00

### KIRBY SUPER STAR



R\$ 59,00

### DONKEY KONG COUNTRY 3



R\$ 69,00

### DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 69,00

### PILOTWINGS



R\$ 39,00

### F-ZERO



R\$ 39,00

### SUPER MARIO KART



R\$ 69,00

### SUPER MARIO ALL STAR



R\$ 69,00

### SUPER GAME BOY



R\$ 49,00

### CONTROLE EXTRA



R\$ 29,00

## GAME BOY COLOR



• IMAGENS MAIS NÍTIDAS  
• COMPATÍVEL COM TODA  
A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.  
• NAS CORES ROXO E  
LILÁS TRANSPARENTE.

**3x R\$ 76,33**  
OU 6x R\$ 46,42

### SUPER MARIO BROS DELUXE



R\$ 69,00

### POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R\$ 69,00 CADA

### JAMES BOND 007



R\$ 49,00

### ZELDA: LINK'S AWAKENING



R\$ 69,00

### WARIO LAND



R\$ 39,00

### KIRBY'S DREAM LAND 2



R\$ 29,00

### WARIO LAND II



R\$ 49,00

### STREET FIGHTER 2



R\$ 39,00

### TUROK 2



R\$ 69,00

### BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R\$ 69,00

### MORTAL KOMBAT 4



R\$ 69,00

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



30% menor que o Game Boy original.  
Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez.  
Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy.  
Funciona com apenas duas pilhas AAA.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM CASA


**DIRECTSHOPPING**

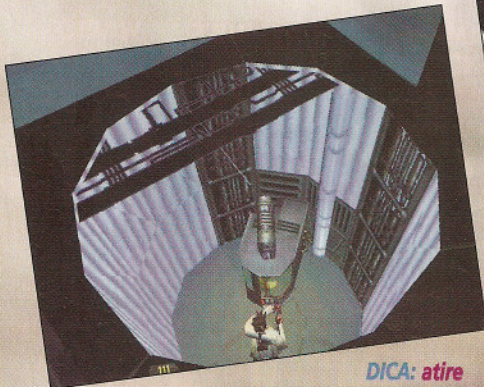
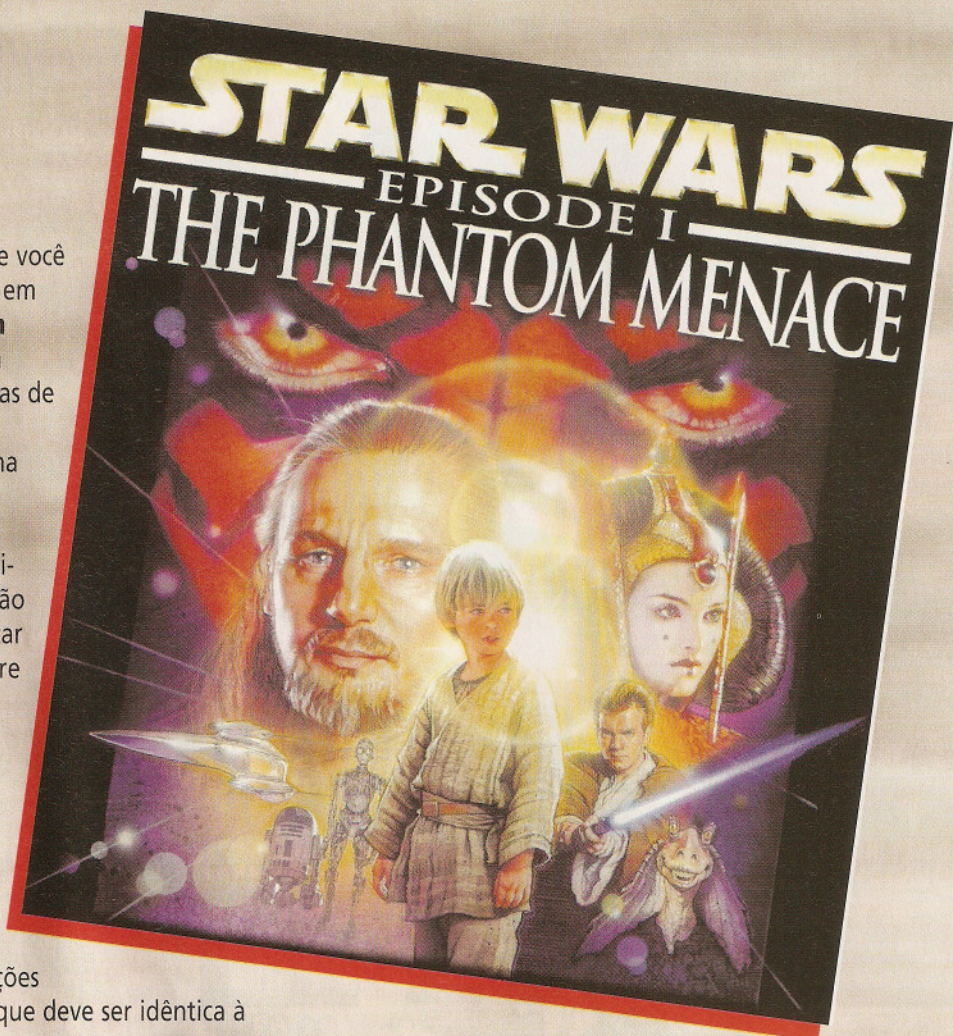
COMPRE PELA INTERNET:  
[www.dshop.com](http://www.dshop.com)

Preços válidos até 31/07/99 - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

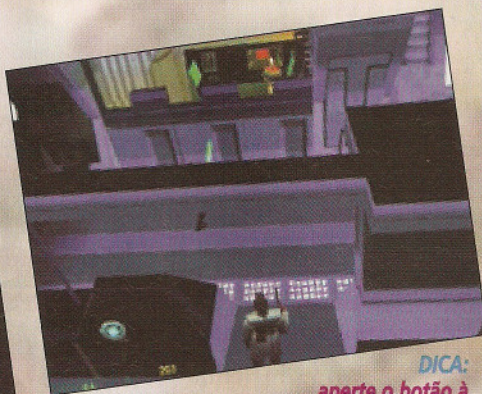


Por Bill Games

Sabe os três filmes Star Wars que você assistiu? Toda aquela confusão começa em **Star Wars: Episódio I - The Phantom Menace**, por conta de uma discussão a respeito dos impostos cobrados nas rotas de comércio dos sistemas estelares. A Federação, que mais tarde se transforma no Império, exagera na ganância e dá início à longa batalha. No game você escolhe lutar com Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, a Rainha Amidala ou o Capitão Panaka. Qualquer um deles vai enfrentar muita ação com elementos de adventure no maior estilo LucasArts. Conversar é essencial. Só assim é possível ir em frente. O que mais chama atenção no jogo é, sem dúvida, o som. A trilha conta com as músicas originais do filme, que detonam. O jogo, como se sabe, é baseado no roteiro do filme. Assim, se você ainda não assistiu ao filme, o game pode estragar suas emoções no cinema. A versão para PlayStation, que deve ser idêntica à do PC, só sai em agosto. 



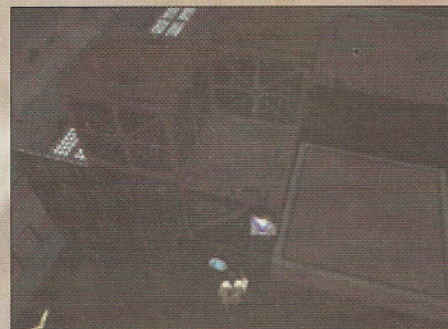
**DICA:** atire sem parar no gerador até que ele esteja totalmente em pedaços




**DICA:** aperte o botão à esquerda. Espere a porta abaixar e atire logo em seguida



**DICA:** não passe batido. Para abrir a porta e acionar o elevador, aperte esse botão



**STAR WARS: THE PHANTOM MENACE**

**4.8** 

**ação**  
LucasArts

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador

**Ponto Forte**  
As vozes e as músicas são bem nítidas

**Ponto Fraco**  
O controle poderia ser mais preciso



**DICA:** nesse local, não tem jeito de pular. Siga em frente e caia na plataforma



**DICA:** fuja rapidamente dos tiros e suba imediatamente no elevador quando chegar a esse local. Logo após entre no corredor à direita



**DICA:** não se preocupe com a queda, pule e siga o alienígena que fica no canto superior esquerdo da tela

**DICA:** não se preocupe com a queda, pule e siga o alienígena que fica no canto superior esquerdo da tela

**DICA:** no início da segunda fase, pule e nade rapidamente para a margem



**DICA:** na terceira fase, siga para esse local e converse com os alienígenas



**DICA:** aqui, espere as plataformas submergirem. Pule sobre elas para chegar ao outro lado



**DICA:** controlando Capitão Panaka, suba e pegue essa arma que está no chão



**DICA:** no início da quarta fase, tome cuidado com os tiros e pule imediatamente na água, seguindo para a esquerda



**DICA:** controlando Obi-Wan Kenobi de novo, siga em frente, entre no corredor à direita e converse com o soldado. Entre na porta e assista à cena



**DICA:** na quinta fase, vá em frente e siga rapidamente a princesa



**DICA:** controlando a princesa, procure não ficar trocando tiros e siga até a parte com a vila



**DICA:** controlando Qui-Gon (parte da corrida), siga em frente e converse com o mercador



**DICA:** no corredor à frente, aperte o botão. No corredor à esquerda, aperte outro botão para mudar a configuração do "labirinto"

# HEROES III

## OF MIGHT AND MAGIC III



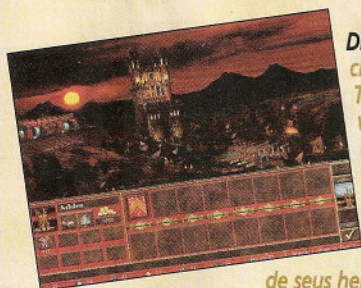
Por Bill Games

**Heroes of Might & Magic III** é um dos jogos de estratégia mais completos para PC. O jogo se passa no universo de Might & Magic (série de RPGs de sucesso no PC), ambientado na época medieval, onde tudo que em nosso mundo é mito ou lenda é real. Em seu exército você poderá controlar desde dragões de fogo, gênios e titãs da mitologia grega até demônios e anjos. Cheio de detalhes e opções, **Heroes of Might & Magic III** é um jogo complexo

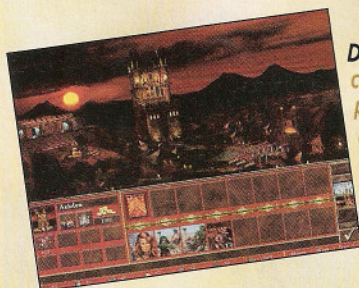


**DICA:** em cidades perto do mar você poderá construir portos para fabricar navios

e difícil. Mas não se desespere, assim que entender o esquema de criação de monstros, bastante semelhante ao de jogos como **Warcraft II** e **Starcraft**, as campanhas se tornarão mais fáceis. Você poderá jogar em cenários



**DICA:** cada cidade tem uma Town Hall onde você constrói edifícios que aumentam o poder de seus guerreiros e monstros, ou de seus heróis. A cada nova construção, uma nova opção é aberta



**DICA:** nas cidades, castelos e torres você pode recrutar mais heróis para aumentar seu exército. Para isso, vá à Taverna da cidade para escolher os heróis disponíveis



**DICA:** a cada campanha terminada, uma nova surgirá. Você pode usar seus heróis de campanhas passadas nas próximas que vierem

**ENDEREÇO:**  
[www.greenleaf.com](http://www.greenleaf.com)  
[www.3do.com](http://www.3do.com)

separados ou contra outros caras via Internet. E, apesar de o game via Internet rolar em turnos, vai precisar de uma conexão mínima de 28.800.



**DICA:** quanto mais castelos, cidades ou torres você possuir, maior será

a diversidade de monstros e guerreiros para se obter. Além disso, castelos, cidades ou torres geram gold todo dia para se usar na construções

**HEROES OF MIGHTY AND MAGIC** PC

**4.5** estratégia 3DOCompany

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

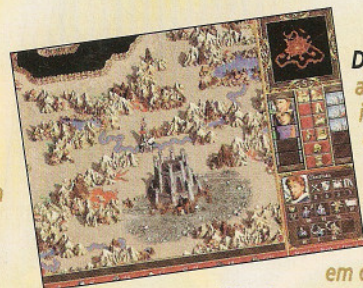
1 CD - Até 8 jogadores

**Ponto Forte:** Diversidade de unidades a serem criadas

**Ponto Fraco:** Animações e gráficos ruins nas batalhas

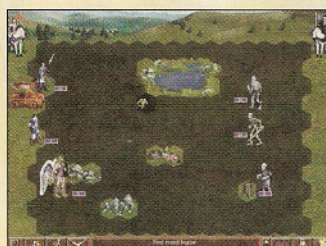


**DICA:** use barcos para chegar às partes inacessíveis por terra. Conquiste os faróis perto do mar para movimentar melhor suas embarcações



**DICA:** antes de atacar o inimigo e conquistar sua construção, clique com o botão direito do mouse

em cima dele para ter uma idéia do exército que ele possui. Nessa torre, por exemplo, você precisará de um exército completo e bem diversificado para poder conquistá-lo



**DICA:** o melhor esquema em qualquer batalha é abater o máximo de inimigos com os arqueiros antes de mandar suas tropas para cima

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**  
 Windows 95/98 ou NT 4.0, Pentium 133, 32MB Ram, Cd-rom de 4x, 200MB livres de HD, Placa de som e vídeo compatível com Direct X 6.0, com a placa de vídeo tendo capacidade para a resolução de 800x600, a 16 bits de cores.  
**Multiplayer:** Modem com conexão de 28.8 Kbps e conexão com a Internet.

# DEU A LOUCA NA NINTENDO!!

## PROMOÇÃO CARTUCHOS N64 R\$ 49,00 CADA



### 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 se alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak



### 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!



### 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!



### AUTOMOBILI LAMBORGHINI

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

## LUTA



### BIO-FREAKS

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



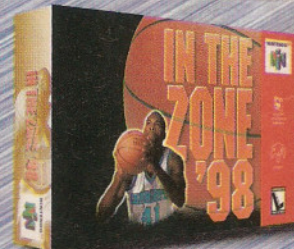
### MACE: THE DARK AGE

- 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!



### 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



### 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

## AÇÃO & RPG



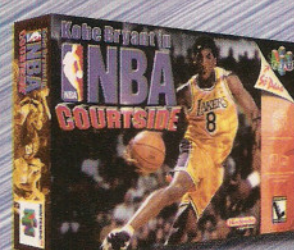
### MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

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



### 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!



### 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!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM CASA

Nintendo

by gradiente

www.nintendo.com.br



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET  
www.dshop.com

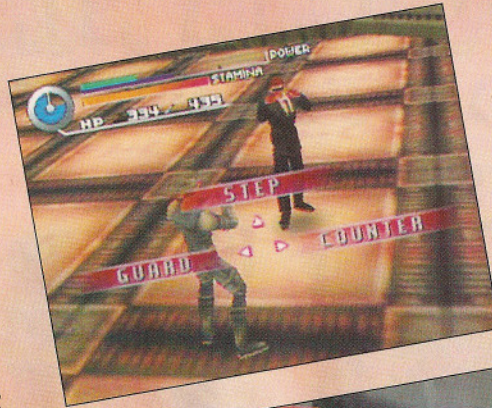
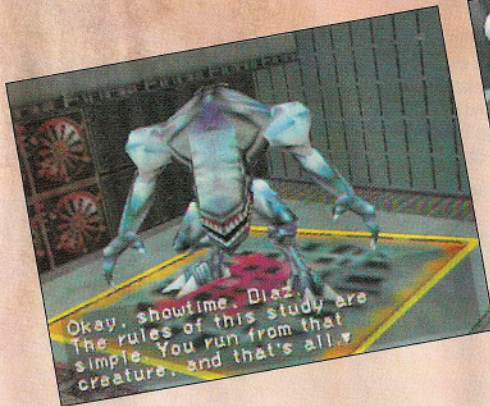
## HYBRID HEAVEN

KONAMI

Adventure - 2 jogadores

NINTENDO 64

**Hybrid Heaven** vai levá-lo a um mundo subterrâneo e misterioso, infestado de monstros mutantes. Usando cenas no estilo de **Resident**



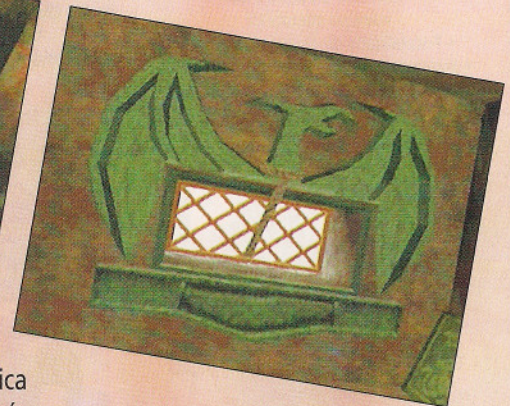
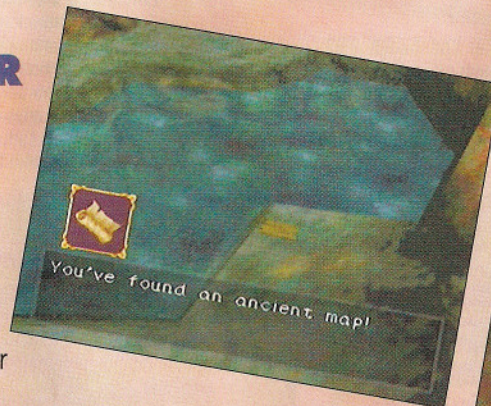
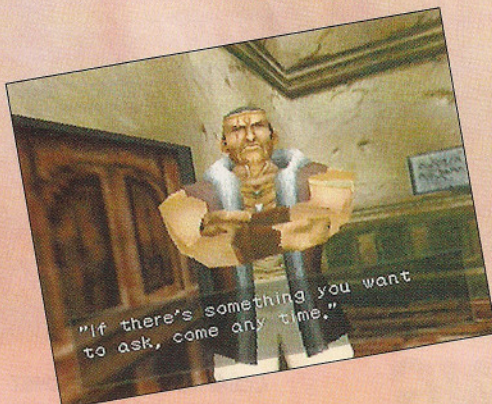
## SADOWGATE 64: TRAILS OF THE FOUR TOWERS

KEMCO

Adventure

NINTENDO 64

Os fãs de fantasia e aventura que se preparem! A Kemco resolveu ressuscitar um antigo sucesso do Nintendo. Em **Shadowgate** você é Del Cottonwood, que foi aprisionado injustamente e sentenciado à morte. Trancado



nos calabouços de um castelo, sua única chance de escapar é pelos esgotos. É aí que começa a sua aventura em primeira



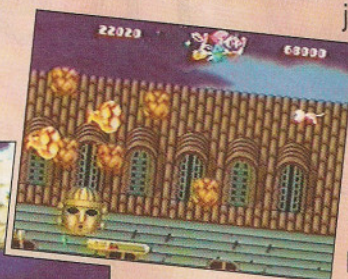
peessoa. Ao longo do jogo você deve pegar itens para usá-los combinados com o ambiente para seguir em frente. Por exemplo, você deve achar uma barra de ferro para derrubar uma coluna e criar uma ponte. Não existe combate em **Shadowgate**. Os inimigos são derrotados através de quebra-cabeças e com diversos itens que você vai acumulando no seu inventário.

## FANTASTIC NIGHT DREAMS COTTON

SUCESS

tiro - 1 Jogador

P.STATION



A série Cotton nunca foi uma maravilha, é verdade. Mas **Fantastic Night Dreams Cotton** bate todos os records. O game não é nada atraente: a

jogabilidade se resume a atirar e coletar itens, usando apenas dois botões. Os gráficos são tão pobres que poderiam, tranquilamente, ser processados por consoles de 16 bits. O pior do jogo, contudo, é o som. As vozes são irritantes e as músicas muito ruins. Pouco no game se salva. Valem a pena só os desenhos dos personagens, que têm traço muito bonito.

## BLOOD LINES

SCEI (EUROPE)

luta - 2 Jogadores

P.STATION

Tudo indica que teremos um futuro recheado de games de luta baseados em movimentos livres. **Blood Lines** é um desses games que aproveitam o cenário, como **Power Stone**, da Capcom. Em **Blood Lines**, entretanto, o que pega pra valer tem mais cara de gincana do que de luta. Calma, você não



vai ter de correr equilibrando um ovo com uma colher. Na verdade, para se dar bem você tem de alcançar determinados lugares antes que o inimigo o faça. O som é razoável e os controles são fáceis. Faltou desenvolver melhor os ambientes e a disputa, o que vale num game de luta.

## CENTIPEDE

ATARI

tiro - 1 Jogador

P.STATION

Não é Flashback! A Atari tirou o antigo game para seu velho console, o



Centipe, do baú e deu nova cara a ele. Não se trata de um novo game. Os caras fizeram um novo design, mudaram a visão do jogo (agora em primeira



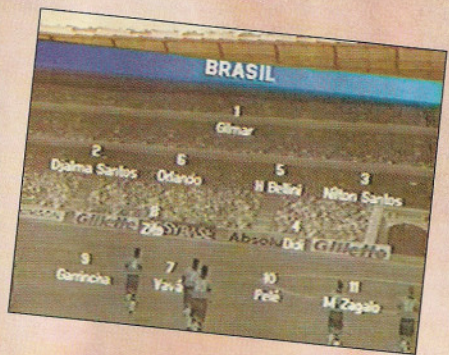
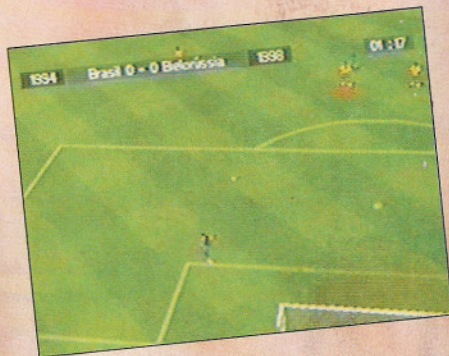
pessoa) e só. O estilo não mudou nada. Se a Atari estava pensando em agradar os gamemaniacos nostálgicos, acertou em cheio. Mas com essa jogabilidade, será difícil conquistar novos jogadores com sede de ação e velocidade.

## VIVA FOOTBALL

VIRGIN INTERACTIVE

futebol - 4 Jogadores

P.STATION



Todo brasileiro sabe que gringo vive fazendo confusão com a América Latina. Os caras que fizeram **Viva Football** provavelmente acham que Buenos Aires é a capital do Brasil. A tradução é mal feita e as vozes são engraçadas. As coisas pioram quando você escolhe a opção de língua portuguesa e alguns menus ficam em espanhol. Você pode jogar com as seleções de todas as Copas do Mundo. Mas a jogabilidade é péssima. A inspiração foi, claramente, **Fifa Soccer**. Para ficar igual ao jogo da EA, **Viva Football** precisa treinar muito.

# ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

## WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



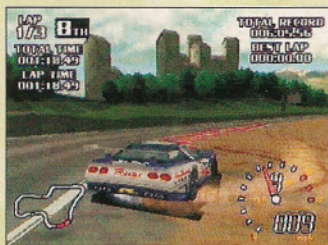
■ Use o muro para fazer as curvas. E nada de ser bonzinho com os inimigos

O páreo está bem duro no N64 em termos de jogos de corrida. **WD Championship** chega para tentar achar seu espacinho e até que consegue. Nele, você vai encontrar um modo Career único, em que as vitórias proporcionam pontos na carreira e melhoram seu ranking. Cada equipe tem seus próprios carros, com variações no controle e em outras características. Outros

pontos fortes são o bom modo para dois jogadores com divisão de tela e as 10 pistas com caminhos múltiplos. A jogabilidade é uma boa experiência que mistura diversão e realismo. Não há danos, então você pode contar com os muros para se dar bem. Talvez o maior problema em **WDC** seja a sensação de velocidade, que varia muito entre 90 mph e 150 mph. Uma boa dica é desligar a musiquinha bem chatinha, mas aumentar o som quando se trata dos efeitos sonoros.



**DICA:** preste atenção no som dos carros que se aproximam. Quando ouvi-los, aperte C↓ para olhar para trás e tirá-los para fora



**DICA:** não saia da pista nas áreas de areia e terra. Elas derrapam muito e você pode rodar

**WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP**

4.0

corrida

Midway

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores

<p>Ponto Forte</p> <p>O modo Career e a jogabilidade</p>	<p>Ponto Fraco</p> <p>A flutuação na sensação de velocidade</p>
--	---

**DICA:** os carros da equipe Reeds são bons na pista GT2.

Quando eles vierem com a proposta, aceite e fique com eles até ganhar um Loyalty Bonus



**DICA:** se estiver por dentro em uma curva, dê uma deslizada na direção do oponente e use-o como apoio para não sair da pista. Você ainda poderá tirá-lo da pista



**DICA:** não acerte outros carros por trás nas retas. Você só vai dar um impulso neles. Faça isto nas curvas para se dar bem

**DICA:** a melhor maneira de ultrapassar os oponentes é nas curvas. Emparelhe, entre por dentro e breque. Depois é só sair na frente e deixá-los para trás



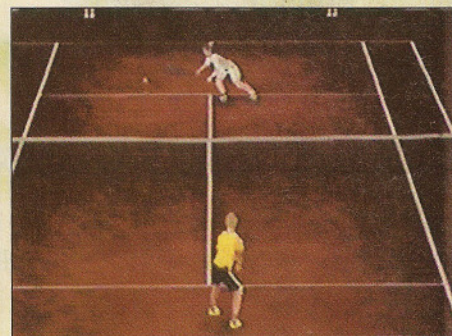


## ■ Guga salva pequena constelação de estrelas de All Star Tennis '99

O título de "Rei do Saibro", conquistado por Gustavo Kuerten com sua performance nas quadras de terra batida em 99, já fez o tenista virar personagem de videogame. E, na versão brasileira de **All Star Tennis '99**, o catarinense ganha até a capa do game, produzido pela Ubi Soft. Guga é o melhor tenista dos oito que aparecem no game – quatro homens e quatro mulheres. A versão é praticamente idêntica à do PlayStation. O jogo

# All Star Tennis '99

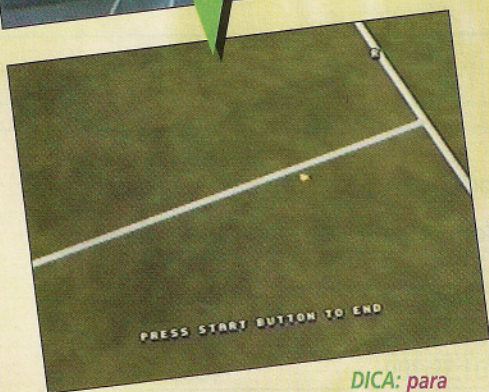
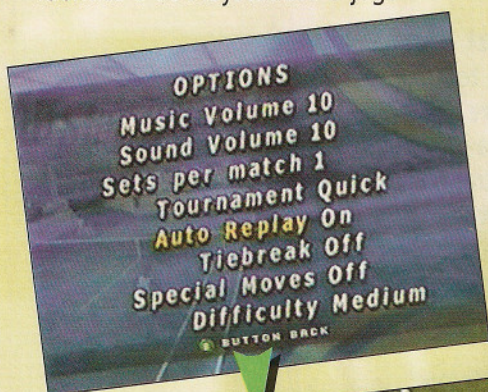
**DICA:** no modo Bomb Tennis, fique distante das bombas. Caso pise em alguma delas, o ponto será do adversário



**DICA:** para dar uma "deixadinha", chegue perto da rede, segure o direcional para o lado preferencial e aperte C (↓)

até que diverte, mas faltam variações nos golpes. Os saques e devoluções são os mesmos com os botões A ou B. Apenas o C↓ dá uma deixadinha. Se você gosta de algo um pouco mais fora da realidade, pode acionar os special

moves, que são rebatidas "biônicas", super rápidas e com alguns efeitos interessantes. No modo Bomb Tennis, há bombas colocadas no chão que dificultam a resposta quando a bola pinga sobre elas. **All Star Tennis '99** não vai desapontá-lo, mas fica atrás do **World Pro Tennis '98** do PlayStation.



**DICA:** para conferir as jogadas mais duvidosas, ligue o auto replay no menu de opções

**ALL STAR TENNIS 99**

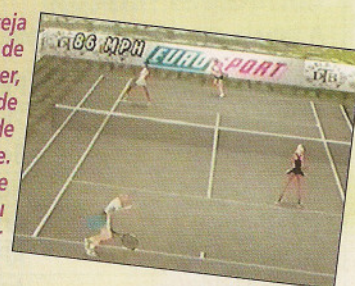
**3.5** esporte UbiSoft

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

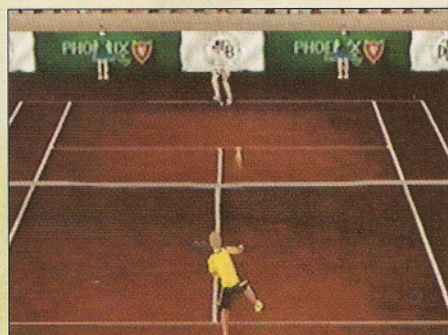
4 jogadores

**Ponto Forte:** A grande variedade de pisos  
**Ponto Fraco:** É difícil movimentar-se na vertical

**DICA:** caso esteja jogando um jogo de duplas de 1 player, seu parceiro pode devolver bolas de maneira medíocre. Entre na frente dele e devolva em seu lugar



**DICA:** depois da devolução do saque, suba à rede e mande um voleio para surpreender o adversário



**DICA:** para executar um Smash em bolas um pouco mais altas, entre em baixo dela e aperte ↑ + A



Caso esteja num daqueles dias chuvosos, chame seus amigos para jogar um Tournament. Com até 8 jogadores



**Q**uem quiser demolir em *Star Wars Racer*, o do Nintendo 64, tem uma seleção especial de truques abaixo. Os fãs de dança, luta e ação também não vão ficar para trás. Agora, dica mesmo é aconselhar a galera que ainda não foi ver *Star Wars* a encarar a fila com gosto

## STAR WARS EPISODE I: RACER

### Outros códigos

Insira estes códigos do mesmo jeito explicado na dica de Cheat Menu.

Código	Efeito
<b>RRJINNRE</b>	Troca o corredor Mars Guo por Jinn Reeso (você deve acionar Mars Guo para fazer esta dica).
<b>RRCYYUN</b>	Troca o corredor Jinn Reeso por Cy Yunga (você deve acionar Jinn Reeso para fazer esta dica).
<b>RRDUAL</b>	Modo de operação usando 2 controles. O jogador 1 usa os controles 1 e 3 enquanto o segundo jogador usa o 2 e o 4.



### Veja um demo antes de correr

No menu principal do modo Tournament aperte Z + A e comece uma corrida. Um demo aparece antes da prova.

### Códigos de Cheat Menu

Primeiro você deverá ter uma bateria vazia (aparece a inscrição Empty). Entre numa bateria vazia e, na hora de colocar o nome, insira os seguintes códigos pressionando Z e apertando L para entrar com cada letra do código. No final, aperte Z + L na palavra "End" para entrar com o código. Escolha suas iniciais e comece o game. Para trazer o menu de Cheat, durante a corrida dê uma pausa e digite ←↓→↑ no direcional digital.

Código	Efeito
<b>RRTHEBEAST</b>	Pistas invertidas
<b>RRJABBA</b>	Invencibilidade

### Corredores secretos

A tabela abaixo mostra como fazer para os personagens secretos aparecerem. Complete a pista no tempo estipulado:

Personagem	Pista	Dificuldade	Tempo da volta	Tempo da prova
Sebulba	The Boonta Classic	Galactic Circuit	02:04:210	06:20:012
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride	Amateur Circuit	01:02:986	03:16:697
Ratts Tyerell	Howler Gorge	Semipro Circuit	01:31:370	04:48:510
Mawhonic	Andobi Mtn. Run	Galactic Circuit	01:39:309	05:05:648
Slide Paramita	AP Centrum	Invitational Circuit	00:58:410	03:03:260
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic	Amateur Circuit	01:04:700	03:16:926
Bullseye Navior	Sunken City	Semipro Circuit	01:52:620	05:43:101
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers	Semipro Circuit	02:09:358	06:47:380
Wan Sandage	Scrapper's Run	Semipro Circuit	00:44:904	02:23:978
Bozzie Baranta	Abys	Invitational Circuit	01:02:639	03:12:934
Neva Kee	Baroo Coast	Semipro Circuit	01:38:300	04:59:640
Ben Quadinaros	Inferno	Invitational Circuit	00:59:549	03:04:160
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway	Amateur Circuit	00:16:072	00:52:081
Mars Guo	Spice Mine Run	Amateur Circuit	01:29:470	04:30:880
Boles Roor	Zugga Challenge	Semipro Circuit	02:01:261	06:10:897
Fud Sang	Vengeance	Amateur Circuit	01:16:880	03:51:921
Toy Dampner	Executioner	Galactic Circuit	00:31:540	04:42:310

## DANCE DANCE REVOLUTION



### Personagens secretos

No total são 8 personagens secretos: 4 no modo Original e mais 4 no Arrange. Cada um dos jogadores tem à disposição 4 dançarinos secretos. Para acioná-los, comece o jogo pressionando ← ou →.

### Versus Mode

Entre no jogo com 1 jogador. Na tela de seleção de dificuldade, entre com o segundo jogador com ↓ pressionado para ativar o modo versus.

### Mais repertório

Na tela de seleção de dificuldade pressione ← + ○ até as músicas aparecerem para ter mais opções de repertório.

## MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER



### Opção EX

**Versão americana:** na tela título, coloque o cursor em Option e aperte rapidamente R1 ○ ← △ △. Assim você terá acesso a mais opções.

**Versão japonesa:** na tela título, coloque cursor em Option e aperte rapidamente L1 X ← □ □.

### Controle os chefões

Para realizar as dicas abaixo você deverá terminar uma vez o jogo no modo arcade sem perder rounds.

#### Mech Gouki – Cyber Akuma:

coloque o cursor em Gouki (Akuma) e aperte o botão Select 5 vezes. Defina o personagem e detone com Mech Gouki.

**Apocalypse:** coloque o cursor em Gouki (Akuma) e aperte o Select 6 vezes. Defina o lutador e detone com Apocalypse.

**Obs:** a dica não vale para os modos Hero Battle e Crossover.



## STAR WARS EPISODE I: PHANTOM MENACE



### Códigos

Para digitar esses códigos, aperte Backspace durante o jogo, digite os códigos no quadro vermelho e aperte Enter. A maioria desses códigos são do tipo liga/desliga, isto é, se digitá-los uma vez o efeito é acionado e repetindo-o, o mesmo será desfeito.

Código	Efeito
<b>from above</b>	Muda a perspectiva da câmera (topo)
<b>naughty naughty</b>	Muda a perspectiva da câmera (traseira)
<b>perf</b>	Cenário e personagens em wireframe
<b>60fps</b>	Entre 60 e 30 frames por segundo
<b>perfection</b>	Rebate os tiros
<b>slowmo</b>	Slow motion
<b>i like to cheat</b>	Todas as armas com munição máxima
<b>heal it up</b> ou <b>give me life</b>	Recupera todo o seu life (só pode ser usada 5 vezes)
<b>i rule the world</b>	Aumenta o nível de dificuldade
<b>i stink</b> ou <b>i really stink</b>	Diminui o nível de dificuldade
<b>fps</b>	Mostra o número de frames por segundo
<b>dontttt ou rrrrright</b> ou <b>kill me now</b>	Suicídio
<b>iamqueen</b>	Jogar como a rainha Amidala
<b>iamquigon</b>	Jogar como Qui-Gon Jinn
<b>iamobi</b>	Jogar como Obi-Wan Kenobi
<b>iampanaka</b>	Jogar como Capitão Panaka
<b>beyond cinema</b>	Tela em wide screen

## ARMY MEN 3D

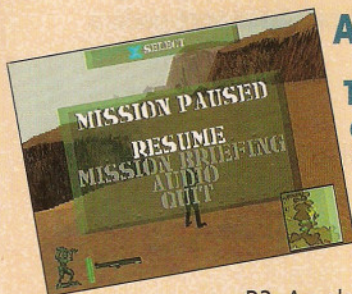


### Todas as armas e munição infinita

Pause o jogo e pressione rapidamente □ ○ R1 L1 e depois, ao mesmo tempo, R1 e

R2. A palavra "Power Up" deverá

aparecer na tela. Despouse o jogo e seu personagem terá todas as armas com munição infinita.



## HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



### Códigos

Para digitar esses códigos aperte Tab. Depois digite o código desejado.

Código	Efeito
<b>nwcalreadygotone</b>	Mostra todos os itens secretos do mapa
<b>nwcantioch</b>	Ganho de tenda e munição
<b>nwcavertingoureyes</b>	Ganho de Archangels
<b>nwccastleanthrax</b>	Ganho de pontos de luck
<b>nwccoconuts</b>	Ganho de pontos ilimitados de movimento
<b>nwcfleshwound</b>	Ganho de Death Nights
<b>nwcgeneraldirection</b>	Mostra todo mapa
<b>nwcigotbetter</b>	Ganho de 1 level
<b>nwcmuchrejoicing</b>	Moral máximo
<b>nwconlyamodel</b>	Constrói todas edificações no seu castelo
<b>nwshrubby</b>	Aumento de todos os recursos
<b>nwcsirrobin</b>	Fim do cenário (perda)
<b>nwctim</b>	Ganho de 999 pontos de magia
<b>nwctrojanrabbit</b>	Fim do cenário (vitória)

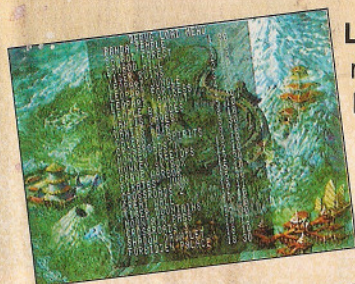
# SGP dicas

## T'AI FU: WRATH OF TIGER



### Várias dicas

Termine a fase de treino, a Bamboo Temple e depois faça as dicas abaixo na tela de mapa:



**Ligar Cheats:** aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ ↓ □

**Ligar Cheats no mapa:** use o código de ligar os Cheats e então aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ ↓ □.

**Menu Debug Load:** entre com o código de ligar Cheats no mapa e aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ □ ↓ △ ↑ → ← ↓ ↑ L1. Assim você terá acesso ao menu de Debug.

**Ver os créditos:** entre com o código de ligar Cheats no mapa e aperte rapidamente R2 △ R2 △ ↓ □ ○ △ ↑ ↓ ← → ↑ R1.



As dicas a seguir devem ser usadas com o jogo rolando e não com ele pausado.

**Ligar Cheats:** aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ X □. Use esse código para realizar as dicas abaixo:

**Crazy Blood:** aperte rapidamente R2 △ R2 → ←.

**Inimigos maiores:** aperte rapidamente R2 △ R2 ← →.

**Inimigos menores:** aperte rapidamente R2 △ R2 4 → ↓.

**Invencibilidade:** aperte rapidamente R2 △ R2 ← → R2.

**Nove vidas:** aperte rapidamente R2 △ R2 ← → X.

## MICRO MACHINES 64 TURBO



### Ganhe todas as corridas

Pause o jogo e aperte C ←, ↑, ↓, ↓, C ←, C →, C →, C ↑ e C ↓. Despause e pressione Z + C ↓ para ganhar automaticamente a prova.



## CART - SUPER SPEED RACING



### Modo Super Speed

Termine uma temporada no Championship Mode. Uma nova opção vai aparecer no menu principal, o Super Speed Mode. Nesse modo a movimentação é ainda mais suave. É como o modo HiFi de Gran Turismo. Também aparecerá um novo piloto: Shigeaki Hattori.

### Jogue com o Pace Car

Termine uma temporada no Championship Mode. Assim você poderá usar o Pace Car (um Honda NSX) para competir nos modos Arcade e Super Speed. Se terminar novamente outra temporada, mais Pace Cars estarão presentes: uma BMW, um Toyota Supra e um Toyota T100.

### Visão aérea

Termine uma temporada no modo Championship chegando em primeiro lugar em todas as pistas. Assim você poderá selecionar a visão aérea.

### Escolha o clima

No modo Arcade, depois de escolher a pista, pressione os botões L e R mais o direcional para baixo. Assim você correrá na chuva. Se colocar o direcional para cima o clima ficará nublado.

## CASTLEVANIA

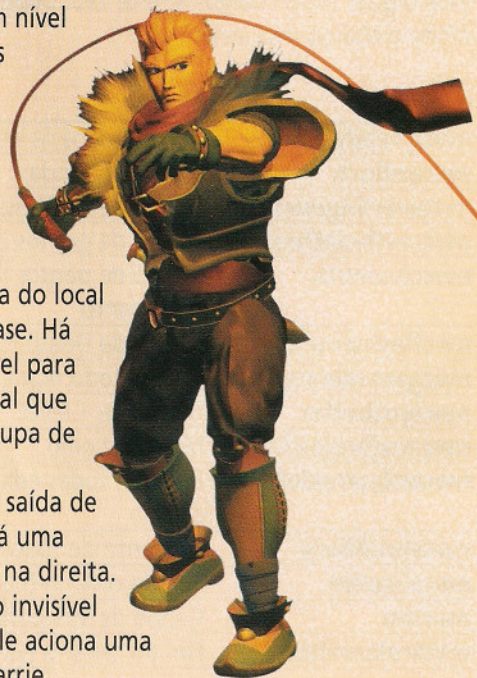


### Ache os cristais especiais

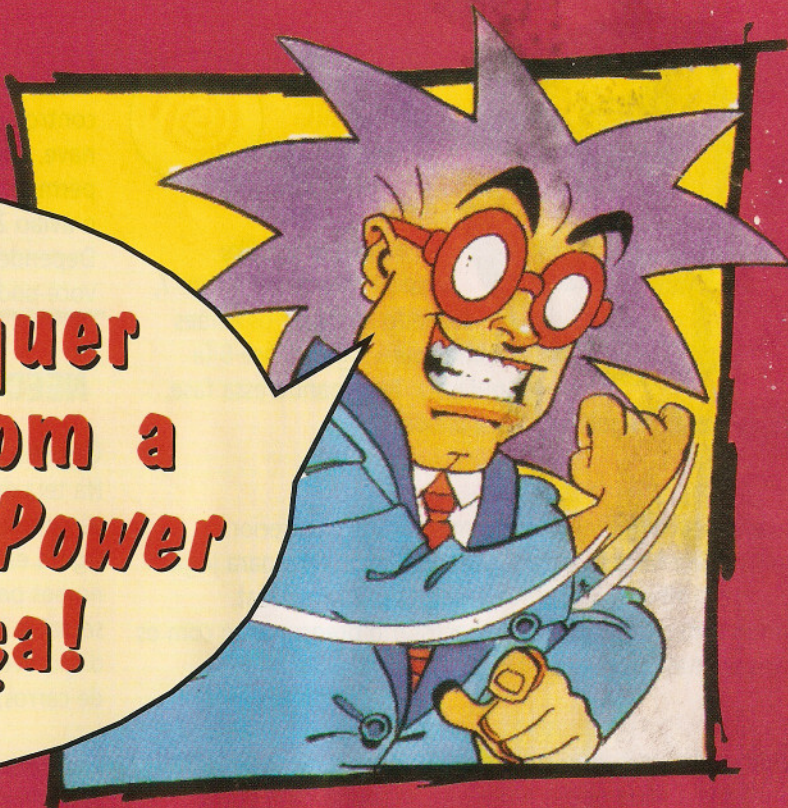
**Cristal 1:** no meio da fase fase Silent Forest você verá uma plataforma flutuante sobre um rio de veneno. Ali está o cristal. Ele permite acionar um nível de dificuldade mais elevado.

**Cristal 2:** está em Tower of Execution numa plataforma entre o segundo e terceiro andares, logo acima do local onde se entra na fase. Há um caminho invisível para poder pegar o cristal que permite trocar a roupa de Reinhardt.

**Cristal 3:** perto da saída de Tower of Sorcery há uma plataforma isolada na direita. Ande pelo caminho invisível e pegue o cristal. Ele aciona uma nova roupa para Carrie.



**A gente quer  
ver você com a  
SuperGamePower  
na cabeça!**



**Assine a revista de games mais  
vendida do Brasil e ganhe este  
boné animal\***



Todo mês você receberá em casa a revista *SuperGamePower*, com as melhores dicas, novidades do mundo do videogame, detonados e muito mais.

Ligue agora mesmo para (011) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8 às 20 horas e informe o código 121 para garantir seu brinde. Se preferir, envie o cupom abaixo para o fax (011) 3038-1418 ou através do site [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)

**Sim! Eu quero assinar a Revista *SuperGamePower* por 1 ano.**



Nome \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

Apto \_\_\_\_\_ Bairro \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_

CEP \_\_\_\_\_ Tel ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Data de nascimento \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

**ESCOLHA A MELHOR FORMA DE PAGAMENTO**

(se você é menor de 21 anos, consulte antes seu pai ou responsável)

Cartão de crédito:

R\$ 45,00 à vista  4 parcelas de R\$ 11,25

Nome do cartão \_\_\_\_\_

Número do cartão \_\_\_\_\_

Validade \_\_\_\_\_

Boleto bancário:

R\$ 45,00 à vista  3 parcelas de R\$ 16,00

Assinatura do Responsável \_\_\_\_\_

SG64

\* Você estará recebendo o boné *SuperGamePower* rapidamente se você fizer seu pagamento à vista ou com cartão de crédito. Com pagamento via boleto bancário você receberá esse brinde após recebermos a confirmação total da sua assinatura.

# SGP dicas

## AERO DANCING



### Jogue com um golfinho

Termine o modo Sky Mission Attack até a fase 7, fazendo aparecer os aviões extras para jogar a fase 8 (a Moonlight). Terminando essa fase, você receberá um golfinho para pilotar.

### Jogue com um buggy voador

Faça aparecer o golfinho, como mostra a dica anterior. Termine o Sky Mission Attack usando o mamífero para jogar com um carrinho que aparecerá no game Buggy Heat. Jogando com o golfinho não é necessário preocupar-se com os pontos apenas passe pelos alvos.

### Novo modo de visão

Quando começar o jogo coloque seu nome como **?RADICON!**. Agora ligue a nova opção e use a visão round para entrar nesse modo de visão. Use os botões L e R para mudar o ângulo da câmera.

### Config especial

Quando começar um nova partida coloque seu nome como **TASCAS**. Entre no Options, escolha e verá que há um novo item: Special. Aqui você pode mudar a configuração do jogo com o auxílio ao piloto e a presença ou não dos medidores do cockpit.

### Nova fase

Termine todas as fases do Blue Impulse Mission com mais de 90 pontos para ter a fase Festival, que só aparecia no modo de exibição, nos modos Free Flight e Multiplay.

### Pintura especial

Termine as fases Sky Mission Attack com uma pontuação superior à da tabela abaixo. Depois, na tela de escolha da aeronave, pressione ao mesmo tempo L e R. A voz do capitão será ouvida e algumas naves terão a pintura modificada. São elas: T-4, F-1, F-2, F-15J, F-15DJ e a RF-4E.

Fase	Pontuação mínima
Island	25.000
City	25.500
Valley	17.000
Night City	16.000
Base	14.500
Monument	18.000
Cloudy	18.000
Moonlight	25.500

### Mude de avião

Nos modos Sky Mission Attack ou Free Flight você pode

controlar outras naves do esquadrão. Na hora de escolher a nave, aperte o botão R uma vez e escolha um avião que permite fazer formações. Assim, no vôo solo você poderá usar o avião 2 da formação. A fumaça terá uma cor diferente. Dependendo do número de vezes que pressionar o botão R, você poderá escolher também os aviões 3 a 6.

## NEED FOR SPEED: HIGH STAKES



### Carros secretos

Na tela de Game Setup entre em Game Options e vá para a opção User Name.

Agora entre com os seguintes nomes para conseguir os carros secretos (eles estarão disponíveis na tela de seleção de carros).

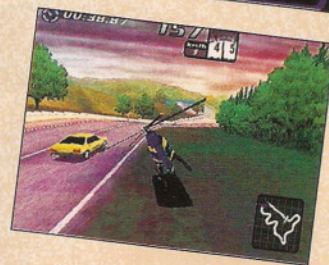


Phantom Car: **FLASH**

Titan Hot Rod: **HOTROD**

Helicóptero: **WHIRLY**

**Obs:** o helicóptero só pode ser usado no modo Test Drive.



### Dashboard View

Na tela de seleção de carros, escolha o veículo que quiser usar e pressione Start para começar a corrida. Imediatamente depois segure, ao mesmo tempo, os botões ↑ △ e X até a corrida começar.

### Carro pesado

Na tela de seleção de carros, escolha o veículo que quiser usar e pressione Start para começar a corrida. Imediatamente depois segure, ao mesmo tempo, os botões ← □ ○ até a corrida começar. Tente passar por cima dos outros carros e veja o que acontece!

## THE HOUSE OF THE DEAD 2



### Free Play

Primeiro termine o Original Mode. Depois faça aparecer todas as opções no Training Mode e Boss Mode. Feito isso vá para a tela de Option e mude a opção Continue para Free Play, isto é, infinito.

### Itens raros

No Training Mode termine todos os desafios no nível 5. Assim, quando começar um novo jogo no Original Mode você terá na mala 3 itens raros. O mesmo acontecerá se terminar o Boss Mode no nível 5. Só que são outros itens.

## ROLLCAGE



Do menu principal entre em Options e depois em Passowrds. Use as seguintes passwords para acionar as dicas:

Todas as ligas e pistas espelhadas: **MAXCHEAT**.

Todas as pistas do Easy: **EEFNIEBA**. Deixe a dificuldade no Easy para acionar a dica.

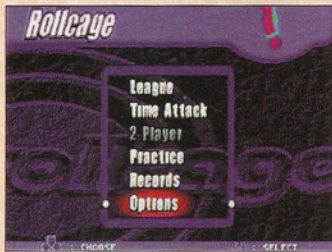
Todas as pistas do Hard: **EEFPHMBC**. Deixe a dificuldade no Hard para acionar a dica.

Todas as pistas do Expert: **HEMPCMDD**. Deixe a dificuldade no Expert para acionar a dica.

Todas as pistas do Expert, carro extra, todos os modos Deathmatch e pistas espelhadas: **HHMPNEED**.

Buzina: **AIRHORNS**. Use Select para buzinar.

Melhor tempo dos testadores do game: **BESTLAPS**.



## BUCK BUMBLE



### Seleção de missão

Na tela título segure Z e, sem soltá-lo, aperte →↓↓→ e solte o Z. Siga com →↑↓←←↑→. Assim a tela de seleção de missão irá aparecer.

## RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



### Monstros secretos

Na tela principal, escolha Passwords para entrar com as dicas a seguir:

Monstro	Password
Lizzie	S4VRS
Ralph	LVPVS
George	SM14N
Myukus	MOT3T



# PLAYSTATION

## 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



### ACE COMBAT 3



Tempo infinito para batalha:	D0054332 2442 80054332 2402
Tempo infinito para aterrissagem:	D0054D6A 2442 80054D68 0000
Tempo infinito para história:	D005434A 2442 80054348 0000 D005437A 2442 80054378 0000 D0054526 2442 80054524 0000
Mísseis infinitos (aperte L2 e R2):	D00BF32E 0300 800719A4 0000
Usar os mísseis continuamente:	D00718B4 0004 800718B4 0001
Invencibilidade:	D0072382 1040 80072382 1000 D00723C2 1040 800723C2 1000 D0073886 1040 80073886 1000
HP infinito:	80072498 0000 8007249A 0000 80072214 0000 80072216 2400 800723F0 0064

Jogar com todos os aviões:

D00BF32E 0100	D00FA214 000F	80000808 1021
800006FC 0000	800FA21A 2404	8000080A 0044
D00BF32E 0200	D00FA5E0 FAB5	80000810 06FC
800006FC 0024	800FA5D8 01C0	80000812 AC02
D00FA174 0037	D00FA5E0 FAB5	80000818 0008
800FA174 0200	800FA5DA 0800	8000081A 03E0
D00FA174 0037	D00FA5E0 FAB5	8000081C 0000
800FA176 0C00	800FA5DC 06FC	8000081E 2402
D00FA174 0037	D00FA5E0 FAB5	
800FA178 0001	800FA5DE 8002	
D00FA174 0037	80000700 038C	
800FA17A 2404	80000702 8464	
D00FA214 000F	D0000704 3021	
800FA214 0200	80000706 0000	
D00FA214 000F	0000708 E978	
800FA216 0C00	8000070A 0803	
D00FA214 000F	80000800 06FC	
800FA218 FFFF	80000802 8C02	



**Obs:** com esta dica, os aviões não mudam na tela de seleção, mas você pode selecionar os outros apertando ← ou →

### SOUL OF SAMURAI



HP infinito:	30098728 00FA
Magia infinita:	3009872D 00FA
Experiência máxima:	300BD428 00C8
Erva infinita:	800D7448 0003
Double Magic Slash (aperte R2):	D00BB2F8 0002 800BCAC8 0028
Matar com um golpe:	D0048926 0270 80048926 0000
Itens infinitos:	D00591D6 0211 800591D6 0200
Nunca ser envenenado:	D00474C2 A4A2 800474C2 A4A0
Tool 1 infinito:	80099AD9 00FF
Tool 2 infinito:	80099AF7 00FF
Energia infinita:	80098728 00FA 3009872D 00FA
Começar com experiência em 200:	D00BD418 0000 800BD418 00C8
Habilidade máxima:	D00BD428 0000 800BD428 00C8 D00BD428 0000 800BD42A 00C8



### PARASITE EVE (VERSÃO AMERICANA)



Máximo de pontos de AT:	800B8A30 FFFF
Vida infinita:	800B8A2C 03E7 800B8A3C 03E7
Ganho rápido de Level:	8009CFE8 FFFF
Começar com SMG:	D00A76BC 03E8 800C0E50 0067
Máximo de Slots para itens:	800C0E0C 0032
Level 99:	800C0E0A 0063
Máximo de pontos de bônus:	800C0E10 FFFF
Pontos de bônus infinitos:	8004AAAC 0000
Munição infinita:	80056BE0 0000
Tempo (00:00:00):	800A76BC 0000 800A76BE 0000
Acionar ferramentas e menu BP:	8009CEFO FFFF
Todas as magias Parasite:	800C0E24 1FFF
Montão de experiência:	800C0E00 FFFF
Máximo de ataque:	800C0E2A 03E0
Máximo de defesa:	800C0E2C 03E0
Máximo de energia:	800C0E2E 03E0
Máximo de recuperação de Status:	800C0E30 03E0
Máximo de tempo ativo:	800C0E32 03E0
Capacidade máxima de itens:	800C0E34 03E0
Energia Parasite infinita:	800B8A2A 270F 800B8A4E 270F
Atravessar paredes:	8001AA4E 2400





## LEGEND OF LEGAIA



### Códigos Gerais

Game Time 0:00:00	80084570 0000
Itens infinitos	8004309E 2400
Itens infinitos na batalha	800423CE 2400
Dinheiro infinito	8008459C E0FF 8008459E 05F5
Salvar em qualquer lugar (use Select + X)	D007B7C0 0140 8007B6A8 0001
Sem batalhas normais (só chefes)	8007B5FC 0377
Coins infinitos	800845A4 E0FF 800845A6 05F5
Ter acesso a todas as cidades quando usar a Door of Wind	8008575C F77F 8008575E F8FF
Atravessar paredes	D01D078C 0006 801D078C 0006 D01D071C 0028 801D071C 0006 D01D065C 0028 801D065C 0006 D01D06BC 000D 801D06BC 0006
65535 pontos de pesca	8008444C FFFF



### Códigos para Gala

Máximo de HP	80085034 270F 80085036 270F 8008504C 270F
Máximo de MP	80085038 03E7 8008503A 03E7 8008504E 03E7
100 de AP	8008503E 0064
Máximo de AGL	80085040 03E7 80085052 03E7
Máximo de ATK	80085042 03E7 80085054 03E7
Máximo de UDF	80085044 03E7 80085056 03E7
Máximo de LDF	80085046 03E7 80085058 03E7
Máximo de SPD	80085048 03E7 8008505A 03E7
Máximo de INT	8008504A 03E7 8008505C 03E7
Level 99	80085060 0063
Máximo de experiência	80084F30 FFFF 80084F32 0098
Level 9 para Ozma	300850C9 001B

### Todos os golpes



800850B4 1000
800850B6 0201
800850B8 0403
800850BA 0605
800850BC 0807
800850BE 0A09
800850C0 0C0B
800850C2 0E0D
800850C4 000F

### Códigos para Noa

Máximo de HP	80084C20 270F 80084C22 270F 80084C38 270F
Máximo de MP	80084C24 03E7 80084C26 03E7 80084C3A 03E7
100 de AP	80084C2A 0064
Máximo de AGL	80084C2C 03E7 80084C3E 03E7
Máximo de ATK	80084C2E 03E7 80084C40 03E7
Máximo de UDF	80084C30 03E7 80084C42 03E7
Máximo de LDF	80084C32 03E7 80084C44 03E7
Máximo de SPD	80084C34 03E7 80084C46 03E7
Máximo de INT	80084C36 03E7 80084C48 03E7
Level 99	80084C4C 0063
Máximo de experiência	80084B1C FFFF 80084B1E 0098
Level 99 para Terra	30084CB4 0012
Todos os golpes	80084CA0 1000 80084CA2 0201 80084CA4 0403 80084CA6 0605 80084CA8 0807 80084CAA 0A09 80084CAC 0C0B 80084CAE 0E0D 80084CB0 000F
Máximo de HP	8008480C 270F 8008480E 270F 80084824 270F
Máximo de MP	80084810 03E7 80084812 03E7 80084826 03E7
100 de AP	80084816 0064
Máximo de AGL	80084818 03E7 8008482A 03E7

### Códigos para Vahn

Máximo de ATK	8008481A 03E7 8008482C 03E7
Máximo de UDF	8008481C 03E7 8008482E 03E7
Máximo de LDF	8008481E 03E7 80084830 03E7
Máximo de SPD	80084820 03E7 80084832 03E7
Máximo de INT	80084822 03E7 80084834 03E7
Level 99	80084838 0063
Máximo de experiência	80084708 FFFF 8008470A 0098
Level 9 para Meta	300848A1 0009
Todos os golpes	8008488C 1000 8008488E 0201 80084890 0403 80084892 0605 80084894 0807 80084896 0A09 80084898 0C0B 8008489A 0E0D 8008489C 000F



## STAR WARS EPISODE I RACER



<b>Atenção:</b> use os códigos abaixo no modo de baixa resolução (low resolution) e não no de alta (high resolution).	
Abrir todas as pistas	81113E68 FFFF 81113E6A FFFF
Completadas as pistas Amateur	81113E6C 3FFF
Completadas as pistas Semi-Pro	81113E6E 3FFF
Completadas as pistas Galactic	81113E70 3FFF
Completadas as pistas Invitational	81113E72 00FF
Todos os personagens	81113E74 007D 81113E76 FFFF
Trugets infinitos	81113E78 7FFF 81113E7A FFFF
Jogador 1 sempre em 1º lugar	80118FED 0001
Jogador 1 com tempo baixo	81119004 3F80
Jogador 2 sempre em 1o. lugar	80119075 0001
Jogador 1 com tempo baixo	8111908C 3F80



# DETONADO

## P-STATION



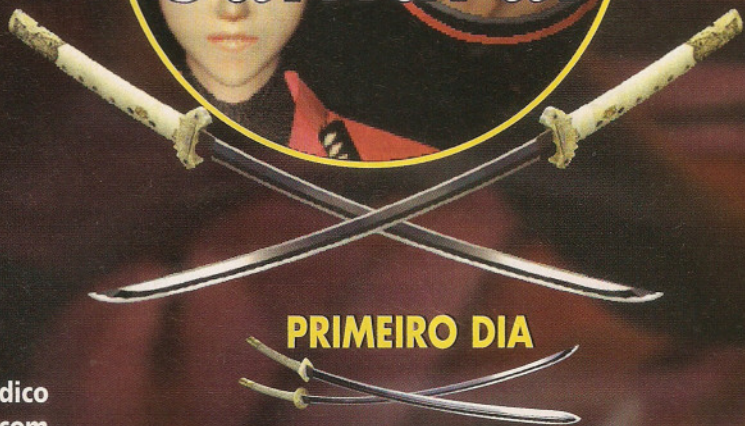
Por Lord Mathias

Hora de afiar sua Ginsu 2000. Afinal, em *Soul of Samurai* as facas e espadas são a lei. Você escolhe entre dois personagens para começar a jogar, um homem ou uma mulher. Na verdade, tanto faz. O que vale é sua perícia com a espada que, além de acabar com a raça de seus inimigos, aumenta sua experiência e seu level. E isso, como acontece nos RPGs, é essencial para terminar o game. Terminar é bastante simples se você não pegar o caminho errado. Isso porque, apesar de as fases serem bastante curtas, têm muitos caminhos que dão em nada e podem deixar qualquer um maluco. Então, não se afobe: siga os passos que indico aqui para usar os caminhos certos. Não se assuste com os milhares de samurais que aparecem na tela e não esqueça de dar uma olhada nos cenários.

### COMANDOS

- X - Pular
- △ - Equipa alguma arma
- - Pegar um item / Atacar algum inimigo / Falar com alguém
- - Usa o item com que você está equipado
- R1 - Defender
- L1 + direcional - Correr
- L2 - muda o item no qual você está equipado
- Select - tela de seleções
- Start - tela de status
- X + □ - pula e ataca
- ↑ + □ - ataque forte
- ← + □ (Espada 2) - girada com a espada

# Soul of Samurai



### PRIMEIRO DIA



Durante o percurso, você enfrentará 6 samurais. Ataque com a espada mais o R1 para acertar os golpes em cheio. Siga em frente



Ao entrar na porta você participará de um evento. Treine com a espada e depois aperte Select. Saia da casa e volte à parte inicial da fase



Nessa bifurcação, mate os dois samurais, pegue a erva, vá em frente e salve o jogo. Volte e entre na bifurcação à esquerda



Com o samurai roxo, ataque com o espada normalmente e fique girando para desviar do ataque Lua

### SOUL OF SAMURAI

4.3

ação

Konami

CONTROLE 4

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 4

SOM 4

Memory Card - 1 Jogador

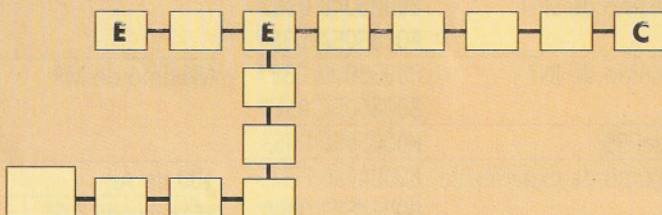
**Ponto Forte**  
A variedade dos golpes com a espada

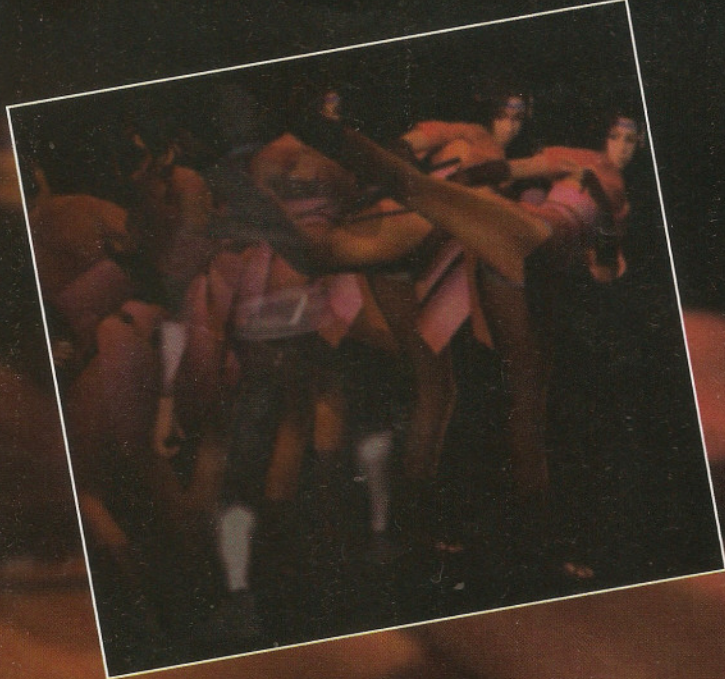
**Ponto Fraco**  
A lentidão dos movimentos do personagem

### LEGENDA

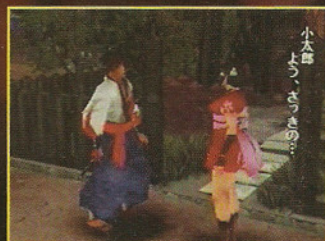
- ES - ESPADA
- E - ERVA
- C - COMEÇO DA FASE
- S - SAÍDA
- EV - ERVA MEDICINAL
- I - ITEM

### Mapa do Primeiro Dia





## SEGUNDO DIA



No começo da fase, você encontrará essa gatinha. No meio da fase, ela irá aparecer e você deverá protegê-la



Fale com todos os habitantes do vilarejo, pegue a esquerda, suba e entre de novo à esquerda (no mapa do Segundo Dia)



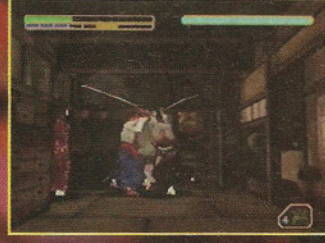
Caso apareça essa mensagem durante as batalhas, significa que você mudou de Level. Aperte Start para ver os golpes que ganhou



Mate mais dois samurais e pegue o antídoto na prateleira. Vá pelo caminho da direita de novo



Nesse ponto, procure deixar os inimigos alinhados para acertar os dois de uma só vez. Depois siga pelas escadarias



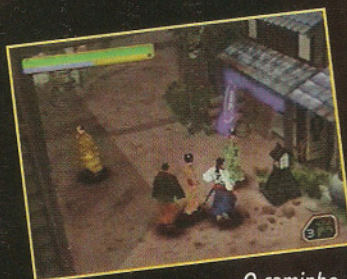
Cuidado com os ninja dentro da tenda. Pegue o objeto brilhante no canto inferior direito da tela e siga pela porta do fundo



Ao chegar ao topo, salve o jogo na flor à direita. Depois a garotinha entra em cena e você terá de matar rápido os inimigos sem que ela seja atingida



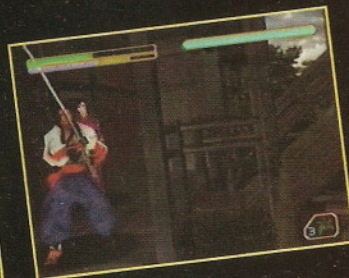
Suba a rampa e pegue o caminho da esquerda. Entre na porta com o ninja e mate os dois. Desça a rampa e siga para a direita



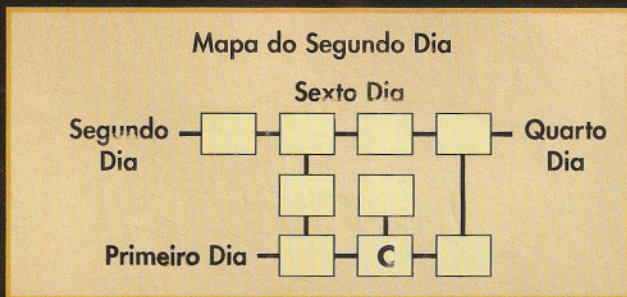
O caminho certo para prosseguir é o que mostra a foto



Ao chegar nesse ponto, mate os dois samurais, pegue a erva e depois siga pelo caminho à direita



Em vez de subir a rampa, pegue esse caminho pela beirada



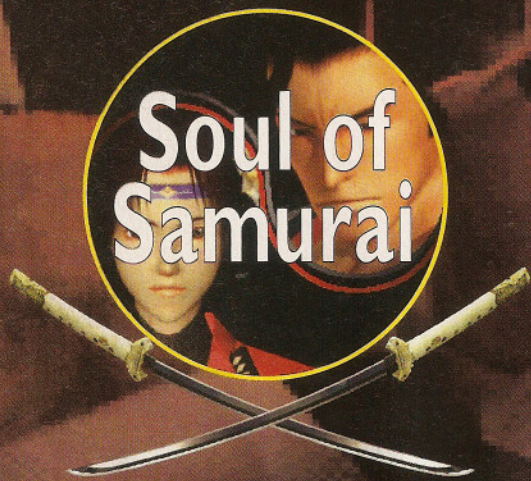
O único problema com o gorduchão é desviar de suas bundadas com a corrida. Depois é só mandar espadadas no peito



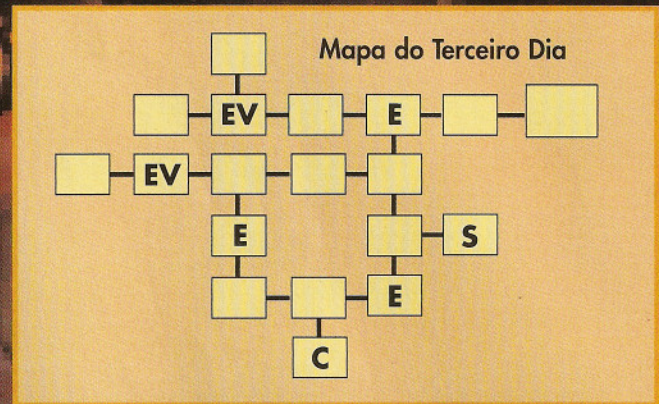
# DETONADO

## P.STATION

### Soul of Samurai



### TERCEIRO DIA



Nessa primeira bifurcação, pegue à direita e pegue a erva. Volte e siga pelo caminho da esquerda



Na segunda bifurcação, vá pela esquerda e pegue as ervas. Volte e siga pelo caminho da direita



Ao chegar nesse local, escolha a direita para salvar o jogo e a esquerda para ir pela ponte



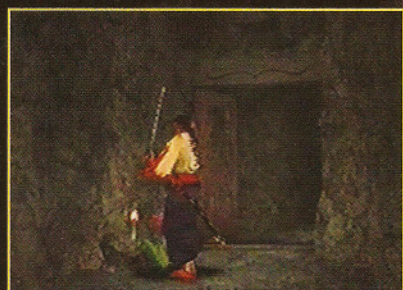
Para pegar o outro item brilhante, vá até a ponta e pegue o item. Vire rapidamente e mate o samurai. Cuidado para não cair no abismo



No abismo, vire o seu personagem de costas e deixe-o escorregar até pegar o item brilhante. Suba a ladeira pulando



Volte à segunda bifurcação e pegue o caminho da esquerda, onde tem uma estátua no final. Use os objetos brilhantes na estátua



Volte na flor onde você salvou o jogo e siga pela porta, que agora estará aberta

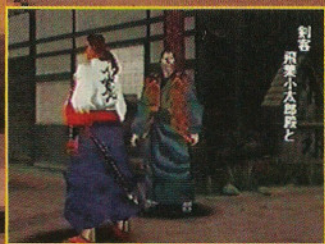
## QUARTO DIA



Contra os três esqueletos, fique girando e acerte com a espada apenas um deles. Com isso, você vai matá-las sem ser atingido



Você começa nesse vilarejo. Matando 300 desses caras, você ganha uma espada especial. Antes de acabar as músicas, não esqueça de pegar as duas ervas nos cantos



Ao voltar para o outro vilarejo, pegue o caminho da esquerda para falar com Musashi



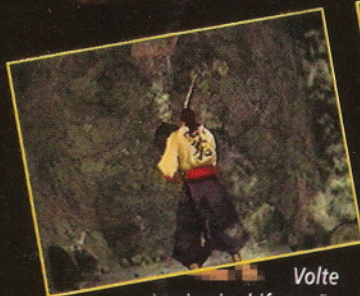
Contra o inimigo, espere-o atacar para chegar perto dele e apertar R1 e os botões de ataque e pulo juntos para acertá-lo em cheio. Quando ele começar a girar, movimente-se para escapar dos raios



Siga em frente e pegue o caminho da esquerda. Mate os dois samurais e entre na casa. Lá dentro você poderá mudar de roupa



Após matá-lo, você terá de fugir das pedras rapidamente. Fique parado na esquina dando espadadas para matar o diabo



Volte à primeira bifurcação e entre no caminho da direita. Siga em frente para finalizar a fase



Depois pegue o caminho do quarto dia (mapa 2)



Antes de seguir em frente, entre nessa casa para falar com o japa dentro da casa



Dentro da floresta, você terá de andar por todos os caminhos para pegar as ervas. Não se preocupe, pois apenas um caminho morre na praia



Ao chegar à praia, você enfrentará esse chefe. Apenas ataque com o botão R1 pressionado para se defender do ataque dele

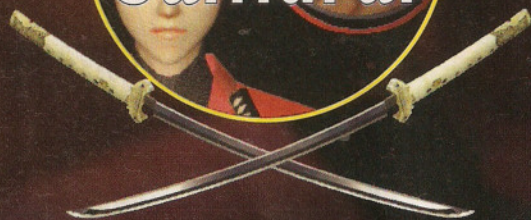


Na floresta, mate rapidamente os pássaros antes que eles espalhem veneno



Volte ao vilarejo e pegue o caminho do primeiro dia (mapa 2) para finalizar a fase

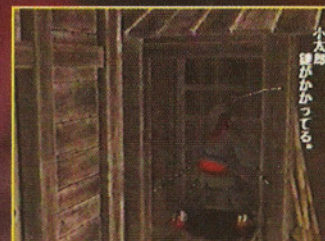
# Soul of Samurai



## QUINTO DIA



Ao chegar nessa tenda, pegue o caminho para baixo e mate o inimigo que vai aparecer destruindo tudo



Suba tudo e use o item nessa porta para desativá-la



Após matar os samurais, entre à esquerda nessa bifurcação



Muito cuidado, pois se você volta alguma tela os inimigos voltam também



Vá até a flor e salve o jogo. Entre na tenda em frente e pegue a espada na prateleira. Cuidado, pois dois inimigos cairão do céu



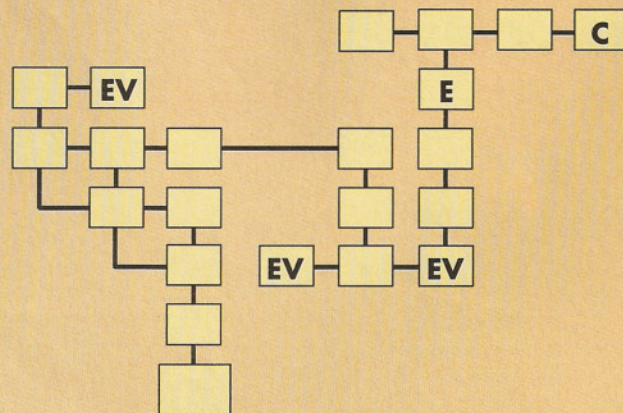
Contra o samurai, use o botão R1 para se defender das espadadas e fique girando para escapar dos ataques



Não esqueça de pegar o item na entrada na casa. Lá dentro, mate o inimigo e pegue o item na outra porta



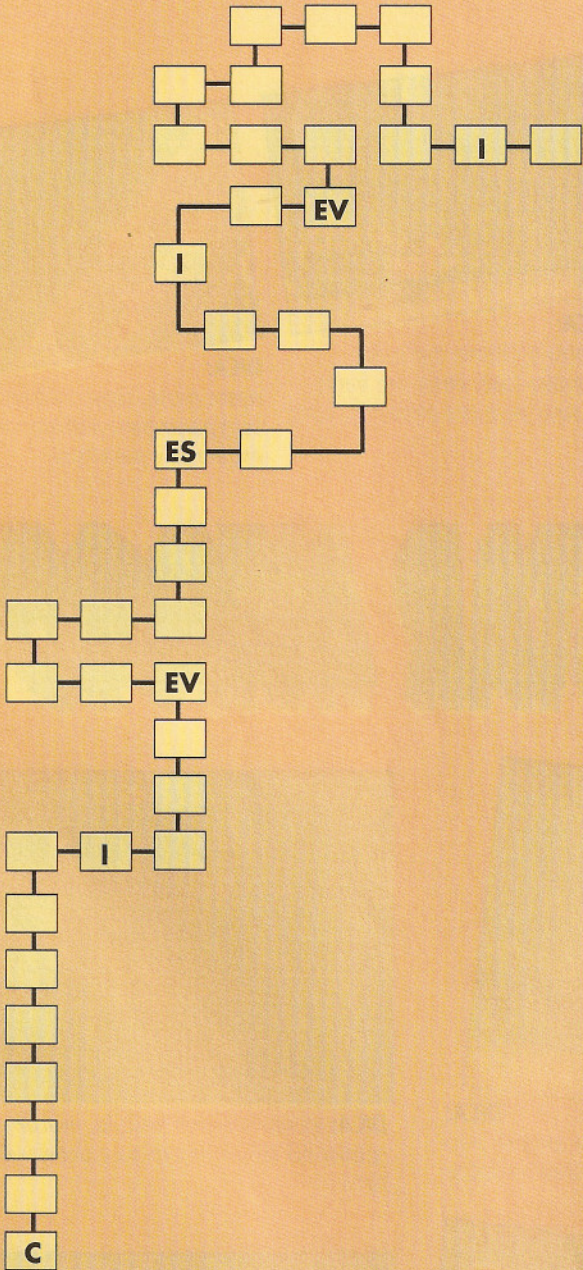
### Mapa do Quinto Dia



## SEXTO DIA



Mapa do Sexto Dia



No vilarejo, pegue o caminho do sexto dia (mapa 2) para entrar dentro da torre



Nessa fase os inimigos são muito fortes e resistentes. Procure deixá-los alinhados para acertar um de cada vez. Use R1 para se defender



Nessa casa com barras de ouro, pegue a espada na prateleira e siga pelo caminho de baixo



Contra o último cara, equipe-se com a espada que você ganhou da japa, ataque com o R1 pressionado para defender os ataques com a espada. Espere os raios acabarem para poder atacar



Contra os ninja, defenda as estrelinhas para depois poder atacar sem ser atingido



Nesse ponto, salve o jogo na flor e pegue os itens na prateleira. Entre na porta para dar seqüência à fase

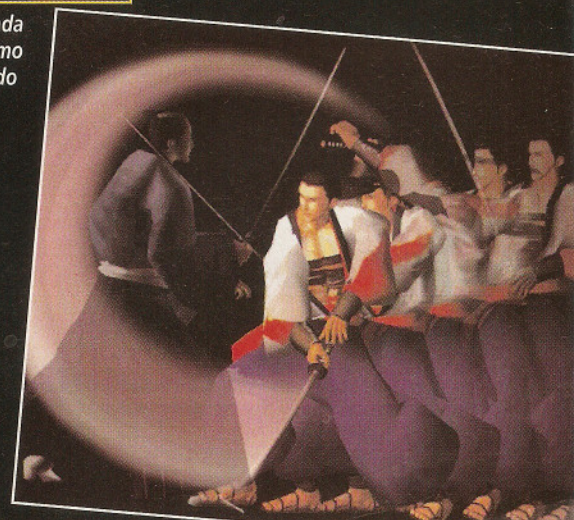


Antes de subir a escada para enfrentar o último chefe, pegue a erva do lado da escada

## FIM



Após ver o final, salve o jogo e comece-o de novo com a mulher para ver um final diferente



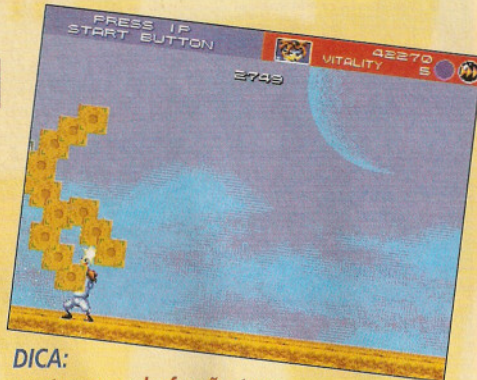
# Flashback

**MEGA**

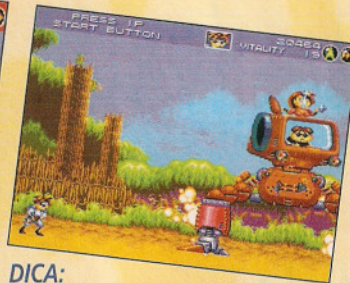


Por Lord Mathias

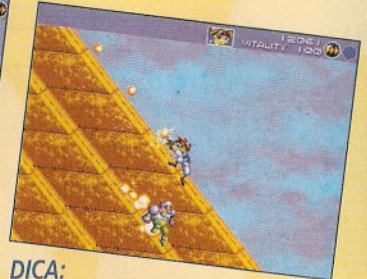
Em 93 pintava no mercado o Jaguar, videogame da Atari que causou polêmica com seus 2 processadores de 32 bits. No mesmo ano, a Sega anunciava o lançamento do Saturn



**DICA:** contra esse chefe não tem erro, acerte voadoras



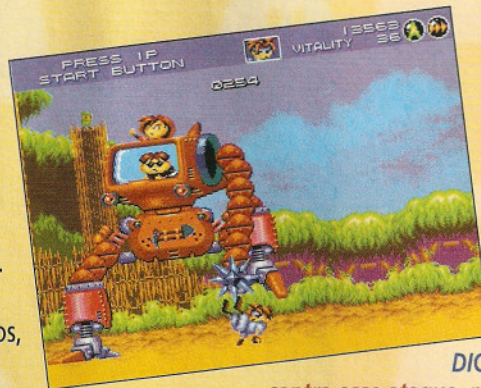
**DICA:** contra o último chefe da primeira fase, entre em baixo de suas pernas e atire para cima



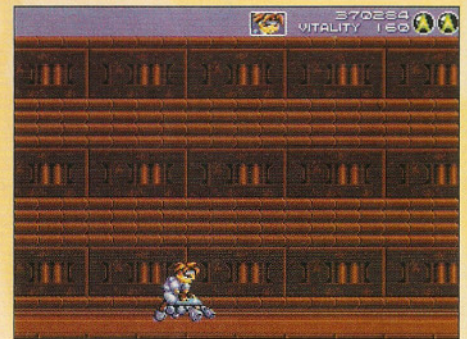
**DICA:** nessa parte, fique atirando sem parar para a diagonal esquerda e para cima

**G**unstar Heroes operou um verdadeiro milagre no Mega Drive. Tem gente que até hoje não acredita que os programadores foram capazes de conseguir efeitos de zoom e gráficos poligonais de qualidade excelente nos 16 bits do Mega Drive. Até então, muitos desses recursos nunca tinham sido usados. O jogo é extremamente difícil. Muitos elementos vão fazer você lembrar de **Contra**. Mas **Gunstar Heroes** tem estilo próprio. O lance é atirar até a energia dos inimigos, que é contada por números, ir por água abaixo. Se os tiros não funcionarem, a melhor estratégia é usar voadoras. Claro que depende do inimigo. Pegue a pistola e relembre os bons tempo de bala.

# GUNSTAR HEROES



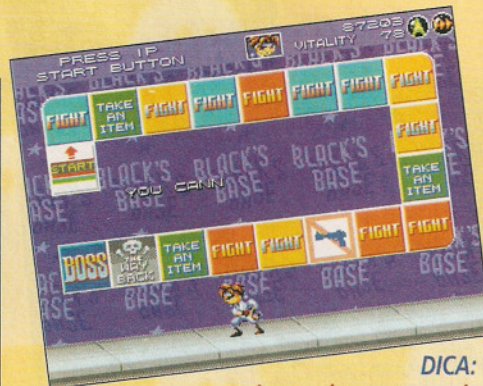
**DICA:** contra esse ataque, não bobie, saia imediatamente de baixo



**DICA:** na parte com o veículo, procure grudar no teto também para desviar dos tiros



**DICA:** contra esse inimigo, apenas atire para cima



**DICA:** essa é uma das partes mais difíceis do jogo. Procure atirar o dado sempre para o alto e para o lado



**DICA:** não fique para trás, suba bem rápido nas plataformas. Evite ser engolido pela tela, pois isso consome muita energia



# TILT'S GAME LOCADORA

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

TILT'S 5 Av. Liberdade, 363 - loja 32  
Tel. (011) 3341-0299

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

VENDAS E LOCAÇÕES  
SALÃO DE JOGOS

32 X

Saturn • 3DO

Master System

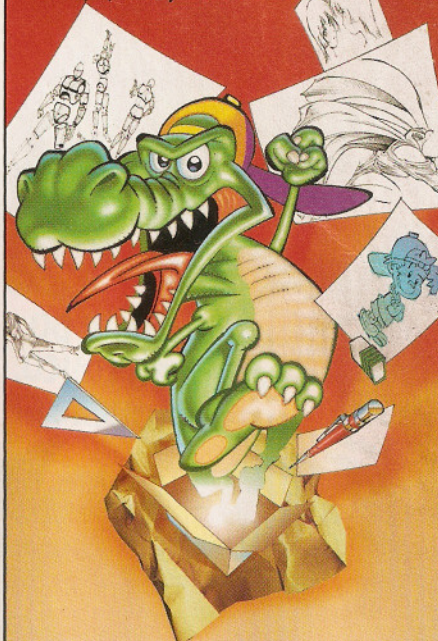
P.Station • Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive

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

<http://www.hectoreroko.com>

## FERAS POR CORRESPONDÊNCIA !!



### APRENDA A DESENHAR EM CASA !!!

FIGURA HUMANA-HERÓIS-CARTOON  
ANIMAIS-PERSPECTIVA-LUZ E SOMBRA-ETC

CURSO DE DESENHO

## HECTOR & ROKO

LIGUE PARA 011-36666079 OU 011-5787163  
OU ENVIE O CUPOM ABAIXO PARA  
AV. ANGELICA 321, CJ. 3  
SÃO PAULO-SP. CEP: 01227-000

QUERO RECEBER MAIS INFORMAÇÕES  
SOBRE O CURSO POR CORRESPONDÊNCIA !!

NOME:

ENDEREÇO:

CIDADE:

ESTADO:

CEP:

## JCB Games

Playstation  
Nintendo 64  
Dream Cast

Vende - Troca (Novos e Semi-Novos)  
Aluga (Últimos Lançamentos)  
Despachamos Via Sedex

FONE: (011) 217-1186

## 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

Para anunciar na

## SUPER GAMEPOWER



ligue 816-5667,  
Ramal 420

## Aí é só DETONAR!!



### ROCK LASER

Locação e Venda  
Troca e Compra **Games**

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	R\$ 239,00	R\$ 299,00
Nintendo 64	R\$ 199,00	R\$ 299,00
Super Ness	R\$ 89,00	R\$ 149,00
Cd's Playstation	—	R\$ 6,00
Fitas N64 a partir	—	R\$ 30,00

Tudo el Garantia - Despachamos via Sedex  
Rua Ararituagaba, 1118 - F.: (011) 6954-4332 / 6955-7397

### 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





## GAME OVER

\*GAMES, CDS E CARTUCHOS\*  
\*ASSISTÊNCIA TÉCNICA\*  
\*DESPACHAMOS VIA SEDEX\*

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

# SUPER GAMEPOWER

VENHA BATER UM TACO COM MARIO, WARIO E CIA. EM MARIO GOLF 64

AGOSTO, MÊS DO CACHORRO LOUCO, NA SUA LOUCA SGP



NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

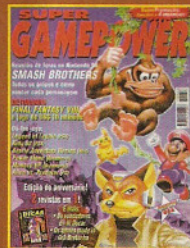
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

## EDIÇÃO 63



Marvel vs. Capcom, Blue Stinger (Dreamcast), Star Wars Racer, Micro Machines 64 Turbo, Monaco Gran Prix (Nintendo 64), Dungeons & Dragons Collection (Saturn), Um Jammer Lammy, Bust a Move 2, Legend of Legaia (P.Station), Myth II, Sports Car GT (PC)

## EDIÇÃO 62



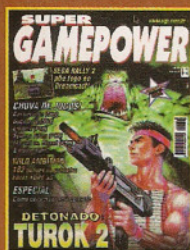
The House of the Dead 2, Power Stone, Aero Dancing, Monaco Grand Prix 2 (Dreamcast), Super Smash Brothers, Beetle Adventure Racing (Nintendo 64), Final Fantasy VIII, The Last Blade, Legend of Legaia, The King of Fighters '98 (P.Station), Redline, Alien Vs. Predator (PC)

## 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 Waku Volley, Colin McRae Rally, Smash Court 2, Silent Hill, Blaze & Blade (P.Station), 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.Station), 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.Station), 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.Station), Strikers 1945 II, Cotton Bumerangue (Saturn), FIFA 99, Dune 2000 (PC)



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Presidente: Richard Civita

Conselheiros: João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretora-Superintendente:

Vera Helena M. Gomes

Diretores: Francesco Civita,

Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda

**SUPER GAMEPOWER**

ANO 5 - Nº 64 - JULHO DE 1999

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros

Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana

Luisa Ponsirenas

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Consultores: Maurício Pancheri,

André Oka, Marcelo Nunes (jogos),

Maximilian Winter (texto)

COMERCIAL

Diretor: Francesco Civita

Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque

Executivos de Negócios: Norma Gabá e

Nilda Smolari Sperandeo

Contatos: Camilla Dell'Aciprete e Gilda

Lario

ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shoji Ikeda

GamePro licenciada por:



SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (011) 816-5667, ramais 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, 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: são últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas. Rua 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 de nosso pedido de venda.

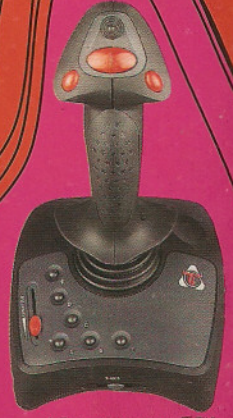
Fotolitos: Relevo Araujo, Cybergraf. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



GamePad Color™



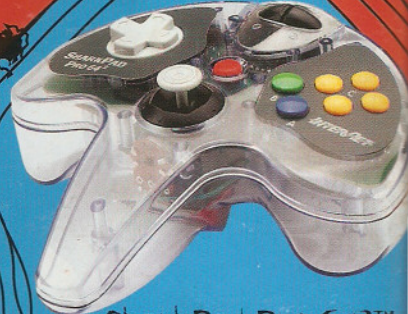
UltraRacer 64™



Magnum 6™

**NÃO SE VOCE  
NÃO PODE  
ESCOLHER  
SEUS INIMIGOS,  
ESCOLHA  
AS ARMAS**

DexDrive™



SharkPad Pro 64™

V3 Racing Wheel™



Para detonar  
seus games,  
use InterAct.  
Os melhores  
acessórios  
para os  
melhores  
consoles.

À venda nas melhores lojas.  
Maiores informações ligue: (011) 5011-0076 ou e-mail: [bmasa@bma.com.br](mailto:bmasa@bma.com.br)



Este selo garante a procedência do seu produto InterAct.

# ACTION TEAM

MOVIDO A ENERGIA

PARA MELHOR APROVEITAMENTO DAS MANOBRAS  
AUMENTAR A DOSE DE ENERGIA.



ISTO É APENAS UMA DRAMATIZAÇÃO, VOCÊ NÃO VAI ENCONTRAR  
NENHUM SER HUMANO ENCOLHIDO SENDO VENDIDO POR AÍ.



# ACTION