

# SUPER GAMEPOWER

## SOUL REAVER

AS GARRAS DO P. STATION

GRÁTIS: SUPERPÔSTER DE SOUL REAVER!



Nº 65  
R\$ 4,00



6642

ISSN 0104-111X



**DETONADOS**  
**A BUG'S LIFE (N64)**  
**CROC II (PSX)**

**380  
DICAS!**

**AS FERAS DO MÊS:**

**DYNAMITE DEKA 2 (DREAMCAST)**  
**KING DREAM MATCH (DREAMCAST)**  
**APE ESCAPE (PSX)**  
**DINO CRISIS (PSX)**  
**POKÉMON SNAP (NINTENDO 64)**

[www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)



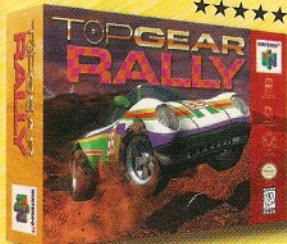
**ESPECIAL GAMEBOY COLOR:**

*Próximos lançamentos, os principais jogos e dicas sobre o portátil mais vendido no mundo*

**A NOVA MUSA DA SGP: OS GANHADORES DA PROMOÇÃO!**

# 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

### CORRIDA



### 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!



### BIO-FREAKS

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

### LUTA



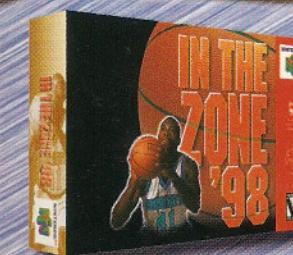
### MACE: THE DARK AGE

- 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!



### 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



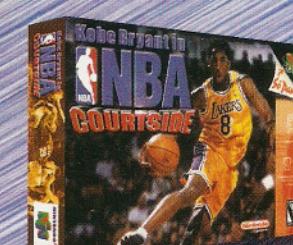
### MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

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



### 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

COMPRE PELA INTERNET  
www.dshop.com



# SUPER GAMEPOWER

## SUMÁRIO

### CIRCUITO ABERTO

*King '99 faltou e a Salex deste ano decepcionou*

10

### PRÉ-ESTRÉIA

*Castlevania: vampiros no Dreamcast*

12

### PAINEL

*Hugo e Pernalonga fazem a alegria dos pequenos*

40

### ESPORTE TOTAL

*O novo Nascar foge à regra e arrepia*

42

### DETONADO

*Croc 2 (P.Strain) e A Bug's Life (Nintendo 64)*

52

### FLASHBACK

*Equinox relembra os bons tempos do SNes*

64



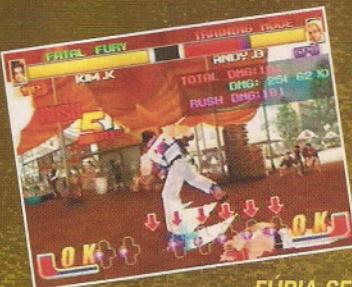
COR E SUCESSOS

*GameBoy Color vende barbaridades e lança clássicos, como Resident Evil. Veja especial sobre o portátil, na página 18*



### HUMOR E DINAMITES

*Dynamite Deka 2 é um dos trunfos da Sega para o Dreamcast (página 22)*



### FÚRIA SELVAGEM

*Fatal Fury, versão de Wild Ambition, chega agora para PlayStation (página 35)*

#### OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

##### DREAMCAST

Dynamite Deka 2	48	Uprising X	45
The King of Fighters Dream	48	Beatmania Gotta	45
Match 1999	48	Append Mix	46
		NCAA Football	46
		Fatal Fury Wild Ambition	47
		Eliminator	48

##### NINTENDO 64

Lode Runner 3D	44	SATURN	
Star Wars Episode I: Racer	45	Dragon Force	49
Quake II	45		
Snowboard Kids 2	48		
Rush 2 Extreme Racing USA	49		
A Bug's Life	49		

##### PLAYSTATION

Winning Eleven 3		Shadow Gate 64: Trials of the Four Towers	51
Final Version	44		
Ace Combat 3:			
Electrosphere	44	PLAYSTATION	
3Xtreme	44	Omega Boost	50
	45	Fatal Fury Wild Ambition	50
Omega Boost	45	Ape Escape	50

##### GAMESHARK

##### NINTENDO 64

Shadow Gate 64: Trials of the Four Towers	51
---	----

##### PLAYSTATION

##### SATURN

##### PC

##### NEOGEO

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR

##### NEOGEO CD

##### PC

##### NASCAR Road Racing

##### SUPER NINTENDO

##### GAMEBOY COLOR</h5

# SGP

## cartas



### CHRIS COMBO, SKATE E TRANÇAS

Com 20 aninhos, Chris Combo é fissurada em games em geral, mas prefere os jogos de ação - como a Marjô - e de esportes, os radicais em primeiro lugar. Segundo o tio, Vladimir Ado, "é meio rebelde, um pouco preguiçosa e teimosa". A melhor amiga diz que Chris é confiável e tem muita energia. Bem, ao escolhê-la, não se sabe se o Chefe prestou atenção em todos os depoimentos ou se foi logo ficando encantado com a disposição da moça, uma skatista de primeira linha. Andou até fazendo umas manobras radicais pela mesa do soberano, que achou tudo lindo. Só uma pessoa na redação não gostou muito de tanta energia e animação...

**N**unca estive tão em forma, macacada, ou melhor, rapaziada dos games. Trabalhei como nunca até chegar à nova escolhida para integrar a redação de SGP, mas o esforço valeu a pena, apesar de algumas reclamações do pessoal chegado em um monopólio. Bem, nem só de saias vive o homem. O Chefinho aqui também mandou fazer o maior pôster animal de *Soul Reaver*, o jogaço da capa. Eu sugiro que você descole um alvará da sua mãe para colocá-lo na sala de jantar da sua casa, tão lindo ficou. As boas novidades em jogos são muitas. *Dynamite Deka 2*, para Dreamcast, *Pokémon Snap*, para Nintendo 64, *Dino Crisis*, para PlayStation, são o filé. Mas não esquecemos da galerinha catatau também, que foi premiada com os detonados do mês, além da boa novidade de *Ape Escape*. E você, dono de PlayStation, corra às banca dia 9 para comprar o novo guia da SGP, com muitas dicas e informações. O primeiro exemplar da sua biblioteca de games, mano!

O CHEFE



# OS GAMES DO MOMENTO

## OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Star Wars: Episode 1 Racer	N64	Corrida
2 Superman	N64	Ação
3 Pokémon Stadium	N64	Ação
4 Zelda	N64	RPG
5 Mario Party	N64	Ação
6 Fighting Force	N64	Luta
7 Metal Gear Solid Integral	P.Station	Ação
8 Lunar 2	P.Station	RPG
9 Need For Speed: High Stakes	P.Station	Corrida
10 KOF: Dream Match 99	Dreamcast	Luta

## RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Soul Reaver	P.Station	Ação
2 Dino Crisis	P.Station	Ação
3 KOF Dream Match 99	Dreamcast	Luta
4 Ape Escape	P.Station	Ação
5 Rival Schools 2	P.Station	Luta
6 Croc 2	P.Station	Ação
7 A Bug's Life	Nintendo 64	Ação
8 Fatal Fury Wild Ambition	P.Station	Luta
9 Dynamite Deka 2	Dreamcast	Ação
10 Pokémon Snap	Nintendo 64	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 Video (062) 218-1917

## Marjorie Bros

Abalada pela perda da supremacia feminina na redação, isolou-se com seus bichinhos prediletos, o crocodilo Croc e a formiguinha Flik, de *A Bug's Life*. Estava com tanta adrenalina que detonou logo os dois games. Depois do sumiço, reapareceu de cabelo curto e pronta para enfrentar qualquer tipo de concorrência. Vai ser pâoreo duro!



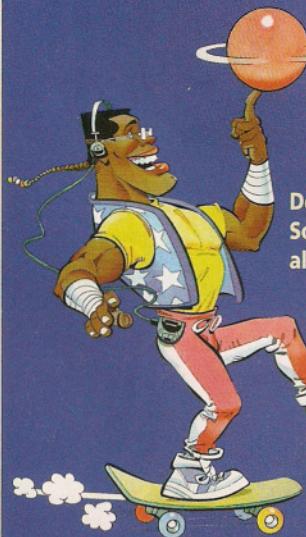
## Baby Betinho

Outro que trabalhou como havia muito tempo não fazia. Até jogo infantil, o *Ape Escape* para PlayStation, andou jogando. De quebra, bateu um *Wild Ambition*, *Dynamite Deka 2*, *Rival Schools 2*, ufa, e *The King of Fighters Dream Match 1999*.



## Lord Mathias

Depois de detonar o jogo da capa, *Soul Reaver*, o nosso "mano" ficou alucinado no final da edição com a chegada de *Dino Crisis*. Começou a acreditar que era um Dinossauro bronzeado e achou que a sua parceira pré-histórica era a nova contratada, Chris Combo, que, logo de cara, teve de restabelecer algumas verdades para o nosso amigo.



## Marcelo Kamikaze

O cara falou que não queria se meter em confusão. Pegou o CD de *Metal Gear Solid Integral* e foi destrinchar as novidades de seu game predileto. Mas, como todo mundo gosta de sonhar, mesmo que escondido, andou fazendo pose de detetive pelos corredores. Nega isso até hoje, com veemência.

# SGP cartas

# Arte no Envelope



O Chefe numa de suas loucas fantasias. Quem pegou o espírito da coisa foi o Roger Gonçalves, de São José dos Pinhais, PR



A galera de DarkStalkers posa para o retrato feito pelo Márcio Gasieri, de Jundiaí, SP

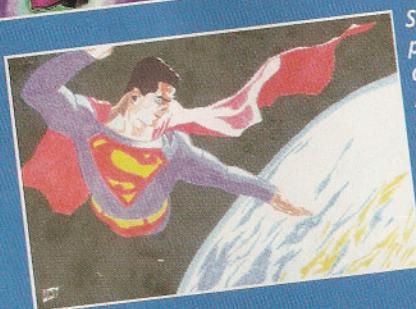
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



Link e sua espada no desenho do Evandro da Silva, de São Paulo, SP



Tifa, de Final Fantasy VII, mostra que Rapunzel não é pâreo para ela no desenho do Pedro Alves, de Ceilândia Sul, DF



Superman se prepara para dar fim no inimigo no traço do André da Silva, de Taboão da Serra, SP



**PREMIADO**



Mario Bros dá asas à imaginação do Adriano da Silva, de Ferraz de Vasconcelos, SP

FAÇA ARTE  
COM ENERGIA.

Nestlé  
**NESCAU**  
ENERGIA QUE DA GOSTO

SuperGamePower - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Fullscreen Mail Print Edit

Address www.sgp.com.br

## BILL GAMES

Otra vez a violência. Outros garotos pirados saíram atirando em colegas de escola nos Estados Unidos. Entre as preferências dos serial killers juvenis, Quake, game originário do PC que está chegando a sua segunda versão para consoles. Questionado sobre o grau de influência que jogos de sua criação podem ter no comportamento violento de jovens e adolescentes, John Romero (Wolfenstein 3D, Doom e Quake) aconselhou os pais dos garotos a terem maior controle sobre suas atividades. Parece que a galera anda misturando realidade e mundo virtual com muita facilidade e, em vez de matar monstros na tela, atira em gente de carne e osso na rua. E você, diga na real: já teve a sensação de confundir o universo de um jogo com a realidade?



Preciso de ajuda! Comprei um Game Shark e ele não funciona. Coloco os códigos e nada acontece. Esse negócio de versão do Game Shark faz diferença?

Leonardo d'Oliveira  
lbatista@cyberwal.com.br

BG: primeiro você precisa ver se está inserindo os códigos corretamente. Na seção de dicas tem um roteiro que explica como isso deve ser feito. A versão faz diferença, sim. Algumas dicas só funcionam em determinadas versões do Game Shark, por isso, a partir desta edição, quando publicarmos uma dica de Game Shark informaremos a versão em que ela foi testada.

Quando chego em Esthar, em Final Fantasy VIII, aparece um mapa na parte superior da tela.

Vocês dizem que eu devo formar uma equipe de soldados e deixar Esthar numa nave. Não consegui fazer isso. O que devo fazer?

Alberto Cabral  
pitoco@ruralsp.com.br

Para pegar a última Weapon de Final Fantasy VIII, vocês dizem que eu tenho de descer pela árvore. Mas no lugar da árvore só encontro um buraco.

Antônio Miguel Netto  
garantia.gyn@varellapesados.com.br

MK: Alberto, Esthar é uma cidade muito grande. Você tem de comparar a foto, e não o mapa, que aparece no canto superior da tela com locais da cidade. Para descer pela árvore, é só pular dentro do buraco, Antônio.

## HOT NEWS

**CONCORRÊNCIA FORTE**  
Pressionada pela entrada da Telefonica, que comprou o ZAZ, na Internet e pelo crescimento do Universo Online, a America Online, maior provedor do mundo, decidiu antecipar seus planos. No inicio de julho foi inaugurado o site com conteúdo em português ([www.br.aol.com](http://www.br.aol.com)), que conta com e-mail gratuito. Até o final do ano, deve ser inaugurado o provedor de acesso da AOL Brasil.

**PRIMEIRO AS NOVIDADES**  
Um dos maiores mecanismos de busca da Internet, o Alta Vista, vai sofrer uma série de mudanças até o final do ano. Algumas delas já estão em teste e podem ser usadas. Entre elas, está uma nova maneira de selecionar os sites através da checagem do índice de busca. Esse índice será atualizado a cada 28 dias e garantirá que o resultado de uma busca traga antes os sites mais novos e interessantes.

## Música, Guga e games

### Internet Gaming Zone

[http://zone.msn.com/msn\\_home.asp](http://zone.msn.com/msn_home.asp)

Se você quer jogar online um game Microsoft, esse é o lugar. Para entrar nas partidas multiplayer dos jogos da empresa é preciso pagar uma taxa. Há, contudo, uma série de jogos de tabuleiro gratuitos.

### Site oficial do Guga

[www.uol.com.br/guga](http://www.uol.com.br/guga)

Fãs do tenista vão encontrar de tudo no site oficial. Há biografia, calendário de competições e uma galeria de fotos com imagens tiradas do álbum da família.

### Headphone

[www.headphone.com.br](http://www.headphone.com.br)

Site de música pop brasileira novinho em folha. Neste endereço você vai ver críticas, notícias, entrevistas e a parada no Brasil e no mundo. Tem download de MP3.



## CLASSIFICADOS

**Vendo** um **Nintendo 64** com dois controles, um Memory Card e cinco cartuchos.

Ou **troco** por **P.Station**. Tratar com Reginaldo, (0XX11) 5851-8653, São Paulo, SP.



**Troco** um **Nintendo 64** com dois controles, dois cartuchos e um Memory Card por um **P.Station** com dois controles e 20 CDs. Tratar com Guilherme, (0XX19) 243-1298, Campinas, SP.

**Vendo** um **SNES** com dois controles e dois cartuchos. R\$ 80. **Vendo** também o cartucho **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, para **Nintendo 64**. R\$ 100. Tratar com Rafael, (0XX11) 716-6102, Santo André, SP.

**Vendo** um **Saturn** com dois controles e um cartucho ST Key, para jogos japoneses. Ou **troco** por um **Nintendo 64** ou **P.Station**. Tratar com Diogo, (0XX21) 392-3719, Rio de Janeiro, RJ.

**Vendo** um **Dreamcast** com um CD e um Visual Memory System. R\$ 800. Tratar com Gustavo, (0XX243) 43-3749, Volta Redonda, RJ.

**Vendo** um **P.Station** com três controles, um Memory Card e 30 CDs. R\$ 450. Tratar com Richardson, (0XX11) 6994-0585, São Paulo, SP.

**Vendo** um **SNES** com dois controles e dois cartuchos. R\$ 160. **Vendo** também um **Mega Drive III** com dois controles e um cartucho. R\$ 75. Ou **troco** os dois por um **P.Station** ou **Nintendo 64**. Tratar com Daniel, (0XX19) 272-6877, Campinas, SP.

**Troco** **Nintendo 64** por **P.Station** ou **Saturn**. Acessórios do N64: adaptação para cartucho japonês, dois controles, cabo coaxial. Tratar com Mario, (0XX12) 984-4273 ou mfc1969@starmedia.com



## ROSA SHOCK

Olá Marjorie! Quando comprei a edição 62, estava superansiosa para ver o resultado do Oscar. Tive uma decepção: Zelda merecia mais que três prêmios. Merecia ser o melhor do ano!

**Andressa Shinoki**  
Londrina, PR



**MB:** olá, gatinha! Pois é, muita gente têm reclamado. O que é muito engraçado, porque o resultado do Oscar reflete exatamente o que pensam os leitores, já que foram vocês que votaram, né?

## SGP Responde

Alguém me disse que para fazer o final alienígena em **Silent Hill** preciso pegar a Rocket Drill. Peguei e nada aconteceu. Essa dica não funciona?

**Américo Ângelo**  
Colatina, ES

**MK:** Américo, para ver o final alienígena, você tem de pegar a **Channeling Stone** e não a **Rocket Drill**. Para conseguir a pedra, faça o final **Good**, salvando a **Cybil no Carrossel** e o **Dr. Kauffman no Annie's Bar**. Depois, comece um novo jogo e pegue a pedra no **Super 8 Mini Mart**. Não acabou. Você precisará usá-la nos seguintes lugares: no telhado da escola alternativa; na parte de fora do hospital alternativo, depois de matar a larva e conversar com **Lisa**; no estacionamento do hotel, depois de salvar **Dr. Kauffman**; no barco, depois da cena com **Cybil** e **Dahlia**; no topo da **Light House**.

Onde posso encontrar a túnica Goron e a flecha de fogo em **The Legend of Zelda**?

**Jorge Siston**  
São João de Meriti

**MK:** há duas maneiras de pegar a túnica Goron: explodir o Goron que fica rolando em **Goron City** quando **Link** se torna adulto ou acender todas tochas para abrir a loja e comprar a túnica. Para pegar a flecha de fogo, vá para **Lake Hylia**, depois de completar o **Templo da Água**. Mire a flecha para a ilha com dois pilares e atire-a quando o sol nascer.

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

# Games X Violência

Vocês viram a matéria de capa da revista Superinteressante, ano 6, número 13? O título é "A ameaça dos videogames violentos". Mas, para minha deceção, o que temos é uma reportagem totalmente contra games. Ao invés de aquele pessoal alertar sobre jogos com muita violência desnecessária, o que seria muito certo, a matéria trata todos os jogos como se fossem banais, violentos, estúpidos e, o pior, trata a nós, gamemaníacos, como um bando de retardados, sangüinários e solitários, que, na vida real, imitam os personagens. Me conformo sabendo que todos os jogadores, ou a maioria, são pessoas inteligentes, de bem e normais, que praticam esportes, namoram etc. E que os games, com exceção de porcarias e jogos muito violentos, são obras-primas feitas para divertir, fazer pensar, feitas por pessoas inteligentes.

Pedro Ferreira  
Franca, SP

## AKIRA E AGORA

**O** Lord Mathias devia estar meio de ressaca quando fez a matéria sobre All Star Tennis '99 para Nintendo 64, na edição 64. O negão pisou no tomate com nossos amigos da Ubi Soft dizendo que o jogo trazia os mesmos jogadores da versão para PlayStation. Não é verdade. São sete jogadores no masculino e quatro no feminino. Mas parece que a galera também resolveu alterar algumas informações da ficha técnica dos jogos Ace Combat 3 (página 32), Croc 2 (página 36). Ambos os games, na verdade, são para 1 jogador. O primeiro é fabricado pela Namco e o segundo pela Argonaut. No especial Super Dicas, número 16, a dica inicial de Nightmare Creatures, na página 10, está incorreta. O certo é: ← ↑ X □ ↓ △ □ ↓. No especial 17, PlayStation Magazine, na página 7, o número de jogos da SNK para o console é 17, não 7.

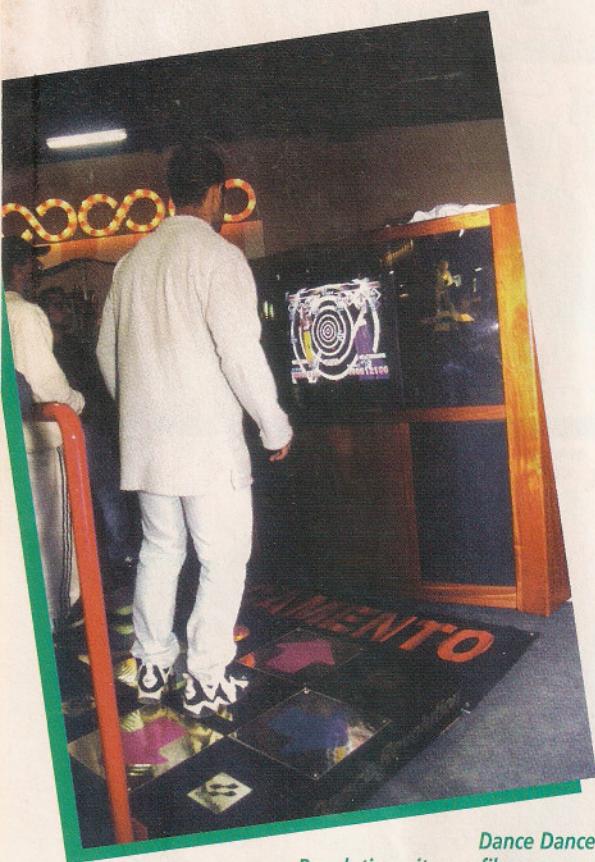


## TURBULÊNCIAS



# CIRCUITO ABERTO

## UMA SALEX SEM KING



Dance Dance Revolution: ritmo e filas em uma Salex bem menos ligada em arcades que as edições dos anos anteriores

**A**Salex 99, tradicional evento que exibe as novidades na área de diversão eletrônica, este ano foi decepcionante para os fãs de arcades. Em anos anteriores, quando o evento rolava no Mart Center, em São Paulo, os arcades e pinballs ocupavam um pavilhão inteiro e os equipamentos de parques de diversões e cassinos ficavam em outro. Este ano, a área de cassinos ocupou a maior parte dos espaços do Centro Têxtil, com as máquinas de videogame e de parques dividindo outro espaço. O destaque ficou para **Dance Dance Revolution**. A máquina exposta era uma adaptação, bem feita por sinal, usando um PlayStation no lugar da placa. Assim, muitos fizeram fila para conferir um dos arcades de maior sucesso no Japão nos últimos tempos. A expositora, a Ibirapuera Arcades, está promovendo o jogo no shopping Ibirapuera. Você pode testar a máquina, gratuitamente, nas duas primeiras semanas de agosto. Mesmo

depois desse período, quem comprar fichas poderá jogar como brinde **Dance Dance Revolution**. A Polygames, que representa a Capcom e a SNK, foi a empresa que mais trouxe máquinas. Mas isso não compensou a ausência de **The King of Fighters 99**. Todos os anos a Salex era como uma vitrine dos novos **The King of Fighters** e neste ano falhou. A feira era realizada, tradicionalmente, no final de julho. Com sua antecipação, não houve tempo de trazer o game. No final, foi exposto só um vídeo do rei dos lutadores. No mesmo stand, muitos **The King of Fighters 98**, **Metal Slug X** (um remix de **Metal Slug 2**) e **Gigawings**. O desafio, evento em que os participantes poderiam levar prêmios, foi realizado com **Fatal Fury Wild Ambition**, do NeoGeo 64. Outros destaques foram **Site 4**, jogo de tiro da Atari e sucessor de **Area 51**, e **Tekken Tag Tournament**, nova versão do clássico da Namco.

### ZUMBI VIRA BRINDE DE DINOSAURO

Os americanos terão um motivo a mais para sorrir quando comprarem uma das primeiras 500 mil cópias de *Dino Crisis*. Além de ser um jogão, virá acompanhado de um demo do tão esperado *Resident Evil 3 Nemesis*. No Japão essa prática já é comum: a Konami e a Square usam muito esse expediente. Não é a primeira vez que a Capcom faz isso: quando lançou *Resident Evil: Director's Cut* ela já havia colocado um demo de *Resident 2*. Por enquanto não se sabe o que será incluído na versão demo, mas se supõe que sejam os primeiros 30 minutos do game, como a versão que rolou na E3 deste ano. O *Dino Crisis* americano sai em setembro, enquanto *Resident Evil 3* promete estar nas lojas em fins de novembro. Por falar em *Resident Evil 3*, a Capcom japonesa realizará um concerto com orquestra, que tocará músicas da série *Resident Evil*. O produtor do game, Shinji Mikami, falará sobre o novo Resident, além de mostrar mais cenas.

### METAL GEAR NO PC

O acordo entre a Microsoft e a Konami já está rendendo frutos. A turma do Bill Gates vai lançar versões para PC do jogo *Metal Gear Solid* e, talvez, de *Silent Hill*. A Konami leva para os consoles os games *Combat Flight Simulator*, *Links*, *Age of Empires*, *Midtown Madness*, *Motocross Madness* e *MechWarrior*. Este último só para Dreamcast e PlayStation 2. É um exemplo claro de troca da qualidade pela quantidade.

## SQUARE CONFIRMA SEQÜÊNCIA DE CHRONO TRIGGER

O jogo chama-se **Chrono Cross** e será desenvolvido para o PlayStation. Nenhum integrante do Dream Project está participando de **Chrono Cross**: Hironobu Sakaguti está trabalhando no filme de Fanal Fantasy e em **Final Fantasy IX**; Yuuji Horii não teve nem tempo de respirar nos últimos 2 anos, que passou desenvolvendo **Dragon Quest VII**; e Akira Toriyama, desenhista de **Dragon Ball**, também está mergulhado de cabeça em **Dragon Quest VII**. Assim, a seqüência de **Chrono Trigger** perde bastante de seu encanto, mas a Square tem material humano de sobra para fazer um grande game. E a empresa está bastante atarefada. Vejam o que tem ocupado o seu staff:

- A nona versão de **Final Fantasy**, em desenvolvimento para o PlayStation. A confirmação é da Digicube, empresa que distribui jogos de PlayStation nas lojas de conveniência do Japão. A data de lançamento não foi definida, mas não deve coincidir com outro título esperado: **Dragon Quest VII**. A empresa, obviamente, diz que não há nada para falar de **Final Fantasy IX**.
- A Square quer desenvolver títulos para Dolphin, o novo console da Nintendo. Os técnicos estão analisando as possibilidades do novo console, mas o Dreamcast não foi mencionado.
- Estrelas de Hollywood emprestarão suas vozes para os personagens digitais do filme de **Final Fantasy**, totalmente produzido em computador. O lançamento deve ocorrer em 2001. No elenco, estão Alec Baldwin (Caçada ao Outubro Vermelho), Ming-na Wen (Street Fighter), Ving Rhames (Pulp Fiction), James Wood (Contato), Donald Sutherland (Assédio Sexual), entre outros.



## ESTRELAS DO TECHNO COMPÕE PARA WIPEOUT 3

Já é uma tradição: as músicas de *WipeOut 3* serão compostas por renomados músicos techno como Chemical Brothers, Underworld, The Propellerheads, Orbital e Paul Van Dyk. O DJ britânico Sasha entrará com 5 faixas além de ser o diretor musical do game. *WipeOut* foi um dos primeiros games a usar músicas techno quando o gênero ainda engatinhava no Brasil, em 1995. Na época já contava com artistas do calibre de Chemical Brothers, Orbital e LeftField. Com *WipeOut XL* não foi diferente, como o melhor elenco de todos os tempos: Future Sound of London, Underworld, The Prodigy, Chemical Brothers, Fluke e Daft Punk.

## SONY ESTUDA ANTECIPAR LANÇAMENTO DO PLAYSTATION 2 PARA O FINAL DO ANO

A consultoria Morgan Stanley Dean Witter, da qual a Sony é cliente, divulgou uma pesquisa de mercado sobre o PlayStation 2. O documento sugere que o lançamento aconteça no Natal de 1999, chegue ao mercado ocidental um ano depois e que a meta de vendas seja em torno de 2 milhões de unidades no ano fiscal de 99, que acaba em março do ano 2000. A divulgação da pesquisa indica que a Sony está planejando lançar o novo PlayStation em dezembro no Japão. Mas há um porém: o atual videogame fez sua aparição numa feira em setembro de 94 e foi lançado em dezembro, mas, no caso do novo PlayStation, é mais provável que seja lançado em março do ano 2000. Quer dizer, de concreto não há nada ainda. O protótipo poderá aparecer na Tokyo Game Show deste ano, que vai rolar nos dias 15 a 17 de setembro. Senão, pelo menos, haverá mais informações concretas. Enquanto a gigante dos eletrônicos embaça para falar do sonhado console, as softhouses vão tocando o pau nos jogos. Já há a confirmação **Let's Go to the Train 6**, da Artdink; **Kessen**, jogo de estratégia da Koei, e **Ehrgeiz 2**, um dos três jogos que a Square está desenvolvendo para o novo console.

## BATALHÃO DE JOGOS FAZ A FESTA DO DREAMCAST

Sobe para 23 o número de lançamentos que estará disponível para o Dreamcast quando este fizer sua estréia em terras americanas. As novidades da lista são **TNN Motorsports Hardcore Beat, Marvel vs Capcom, TrickStyle, Rainbow Six, Aero Wings, Tokyo Xtreme Racing, Speed Devils e Soul Fighter**. Só há um porém: **Slave Zero** pode não ser lançado com o console se não ficar pronto o modo para jogar via modem. **The King of Fighters Dream Match 1999** pode fazer parte da lista mas ainda não há confirmação.

### VEJA OS GAMES QUE VÃO SAIR COM O DREAMCAST

- TNN Morotspors Hardcore Heat
- Ready 2 Rumble
- NFL Blitz 2000
- Mortal Kombat Gold
- Hydro Thunder
- Sonic Adventure
- NFL 2000
- CART Superspeed Racing
- The House of the Dead 2
- Soul Calibur
- Power Stone
- Marvel vs Capcom
- TrickStyle
- Rainbow Six
- Aero Wings
- Tokyo Xtreme racing
- Slave Zero
- Soul Fighter
- Monaco Grand Prix
- Speed Devils
- Armada
- Blue Stinger
- Air Force Delta

## SUCESSO MUNDIAL

Com mais de 6,8 milhões de cópias vendidas, *Gran Turismo* se tornou o game mais vendido da Sony. Produzido pela Poliphony Digital, uma empresa-satélite da Sony, o game é sinônimo de unanimidade mundial: vendeu 2 milhões de cópias nos EUA; 2,38 mi no Japão e 2,48 mi na Europa, mostrando o tamanho do mercado do velho mundo. Poucos jogos alcançaram essa condição. *Final Fantasy VII*, por exemplo, teve mais da metade de suas vendas no Japão.

# Pré-Estréia

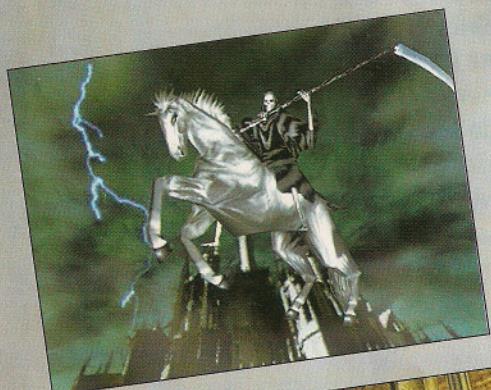
Tem pra todo mundo. Este mês, a oferta é boa tanto para Dreamcast, com *Castlevania Resurrection*, como para PlayStation e Nintendo 64, que terão um novo *Mortal Kombat*, *Special Forces*. Até o GameBoy Color vem quente na parada, com *Resident Evil*. O primeiro *Rockman* aparecerá no PlayStation



**CASTLEVANIA  
RESURRECTION**  
**KONAMI**  
**aventura**  
**DREAMCAST**

O Dreamcast vai sentir o gostinho de sangue pela primeira vez com *Castlevania Resurrection*. E quem vai ser a estrela desta versão é Sonia Belmont, a mesma da ação 3D para o GameBoy. Além do temido conde Drácula, Sonya vai ter mais um inimigo, a condessa de Castlevania.

*Castlevania Ressurection* promete vir

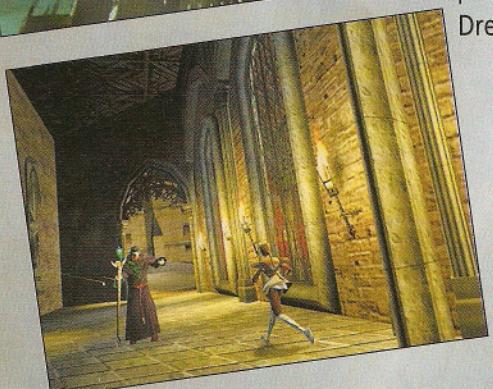


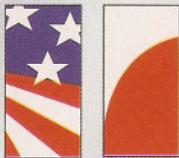
com todos elementos já famosos da série, como chicotadas, monstros, múmias, zumbis, medusas e lobisomens, além de diversos itens para pegar e usar. Com a ação incessante, alguns elementos de RPG dão uma pincelada de estratégia na jogabilidade. A parte gráfica vai ser a grande surpresa. Os efeitos de luzes e sombras vão impressionar. A ação no estilo arcade promete ser muito veloz. Será que o Dreamcast vai ressuscitar a magia de



*Castlevania*, tão viva no PlayStation, que o Nintendo 64 deixou meio obscurecida? Tomara que sim...

Disponível no 2º semestre





# THE KING OF FIGHTERS 99

SNK  
luta  
ARCADE

A temporada de **The King of Fighters 99** está chegando. Trata-se de um novo começo da série. A fase Orochi, iniciada na primeira versão, de 94, terminou em **KOF 98**. Agora o enredo gira em torno da misteriosa organização Nest, que capturou Kyo Kusanagi e o clonou. Sua habilidade de controlar o fogo foi implantada em K', um novo personagem, que parece ser irmão de Benimaru. Maxima, parceiro de K', também foi modificado pela organização para ter superpoderes. Além desses dois lutadores há mais



novatos: Whip, que trabalha como informante; Bao, um garoto com poderes paranormais; e Jhun Foon, amigo e rival de Kim - aliás, eles têm golpes parecidíssimos. O sistema de jogo se baseia no modo Advanced de **KOF 98**. Um time é composto por quatro integrantes, sendo um



deles o striker, um carinha especializado em assistências. Há dois tipos de explosão de power: um ofensivo (Counter Mode) e um defensivo (Armor Mode). O movimento de escape ficou mais agressivo. **King 99** é animal!

Já disponível





## ARMY MEN: AIR ATTACK

3DO  
ação/estratégia  
P.STATION

Dando sequência à popularidade da saga de **Army Men** nos consoles, agora é a vez de **Air Attack**. Você vai mais uma vez ficar do lado de Green para combater o exército de soldados de plástico do malvado Tan. Você controla quatro tipos diferentes de



helicópteros por 18 missões em florestas, barraquinhas de sorvete e castelos de areia. Estas missões variam. Há resgate de prisioneiros e destruição de bases inimigas entre seus objetivos. No modo multiplayer, você pode chamar alguns amigos para se juntar a você nessa guerra.

*Disponível no 2º semestre*



## KNIGHTS OF CARNAGE

THQ  
ação/aventura  
P.STATION

Mistura de luta de rua no estilo de **Fighting Force** com o estilo de aventura de **Gauntlet Legends**.

O resultado é um jogo de ação e fantasia, meio escuro e com muita porrada, chamado **Knights of Carnage**.

Durante a era medieval, você controla tanto a filha



do rei, como seu fiel guarda-costas para combater o mal que se espalhou por sua terra. Apesar de simples pancadaria, ao longo do jogo você melhora suas armas e ganha algumas magias que poderão ajudá-lo contra monstros, warlocks e demônios.

*Já disponível*



## DIE HARD TRILOGY 2

FOX INTERACTIVE  
ação/tiro  
P.STATION

John McClane, o policial interpretado por Bruce Willis no filme, está de férias em Las Vegas e, é claro, logo surgem problemas. Se você gostou do filme e do primeiro jogo, não perca esse. Você poderá jogar um game de plataforma 3D, um game de tiro com perspectiva em 1ª pessoa e outro em que você é piloto. Você pode ainda jogar um modo Movie, que mistura os três.



*Disponível no 2º semestre*

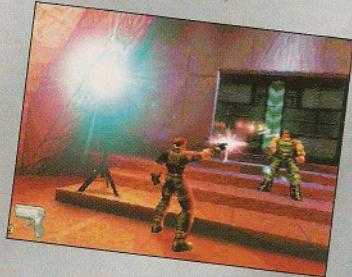


## FIGHTING FORCE 2

EIDOS  
ação  
P.STATION  
DREAMCAST

Como o vilão Dr. Zeng morre no jogo original, o herói Hawk Manson agora vai ter de enfrentar, tanto no P.Station como no Dreamcast, os soldados ciborgues secretos que ele deixou escondidos. O visual está melhor do que no primeiro jogo e a Eidos ainda promete novas câmeras, cenários, ambientes e um mecanismo 3D. Até os inimigos estão mais inteligentes, sabendo até se esconder atrás de obstáculos.

*Disponível em novembro*





## MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

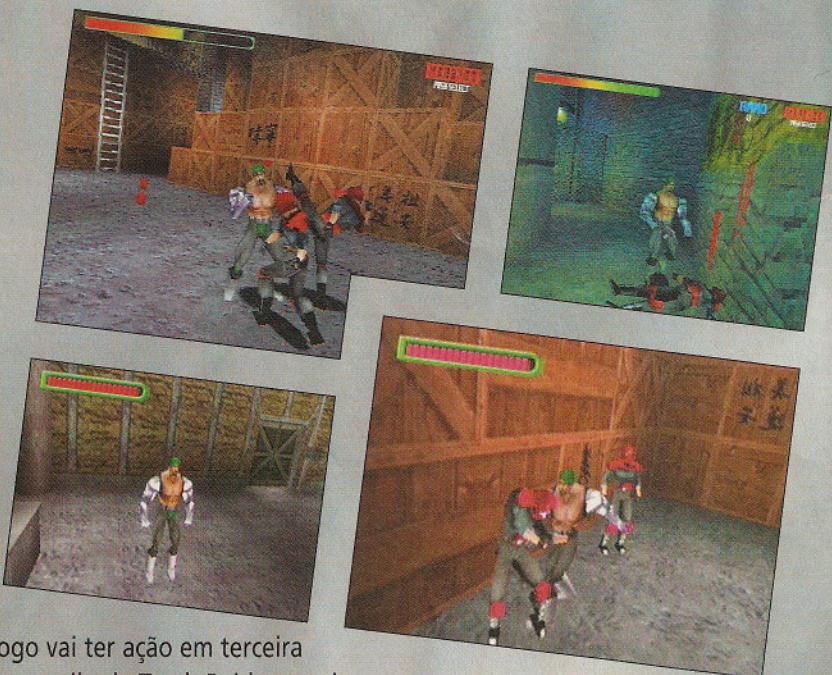
**MIDWAY**  
ação  
**NINTENDO 64**  
**P.STATION**

Se você andou achando que a série Mortal Kombat andava meio em baixa, reformule seus pensamentos! A Midway vai revitalizar a série em uma nova direção. Parecido com MK

**Mythologies: Sub Zero, MKSF** é centrado em dois personagens: Sonya e



Jax. O jogo vai ter ação em terceira pessoa, no estilo de Tomb Raider, e vai rolar antes do sinistros cidadãos do Outworld atacarem no primeiro campeonato MK. Misturando elementos de ação, RPG e quebra-cabeças, este MK vai se passar em sete mundos 3D,



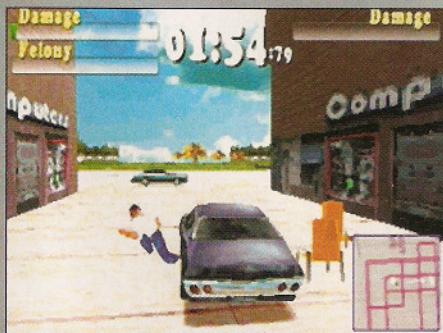
cada um com várias fases. Os dois personagens, Jax e Sonya, vão estar equipados com novas técnicas, armas e power-ups.

*Disponível no começo do ano 2000*

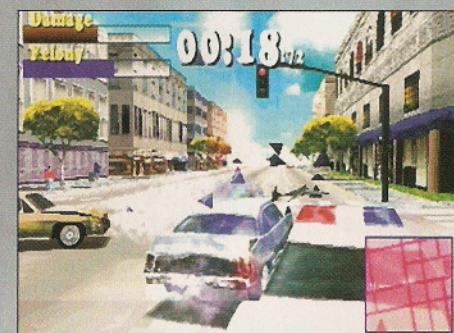
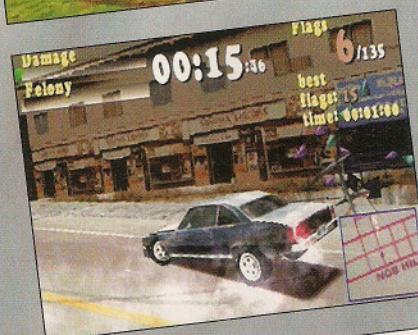
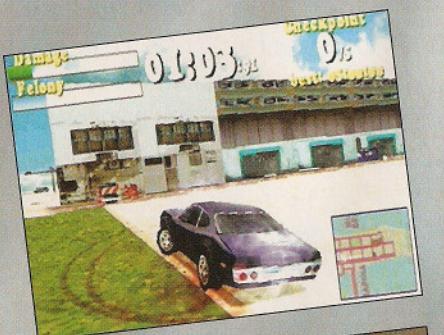


## DRIVER

**GT INTERACTIVE**  
corrida  
**P.STATION**



Se você ainda está atrás daquele jogo de corrida que tenha elementos originais, mesmo com tantos outros títulos de corrida no mercado, é melhor experimentar **Driver**. Ação deste game acontece nos anos 70, e você é um policial disfarçado, chamado Tanner, que penetra em uma gangue como suposto motorista para desvendar o crime organizado nas principais cidades dos EUA. No total são 44 missões, passando



por Los Angeles, Nova Iorque, Miami e São Francisco. Você deverá sempre fazer as coletas e fugas pilotando carros antigos, cheios de estilo. Se chegar cedo demais aos lugares, os outros policiais vão atrapalhar o seu trabalho. Se chegar tarde demais, você vai ter de se entender com os chefões da máfia.

*Disponível em julho*



**ECCO THE DOLPHIN**  
SEGA  
aventura  
**DREAMCAST**

O golfinho Ecco, das aventuras do Mega Drive, está de volta com tudo! Se a versão de 16 bits era bem bonita, agora no Dreamcast você já deve estar imaginando o que vem pela frente. Pois é, os gráficos estão super realistas, mais até que muitos jogos do PC. Os cenários oceânicos estão maravilhosos, com toda a fauna marítima que você vai cruzar, como os temíveis tubarões, as baleias assassinas, arraias e muito, muito mais. Porém, o jogo continua com um espírito meio infantil e sua missão vai ser encontrar sua família de golfinhos. Que bonitinho, né?

Previsto para o ano 2000



**VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION**  
ACTIVISION  
RPG  
PC

Desenvolvido pela mesma equipe de **Dark Forces II: Jedi Knight**,

**Descent** e **StarCraft**, **Vampire** traz o novo herói Christof Romauld, um cavaleiro que batalha contra o vampiro Kindred. O jogo começa em uma era medieval, nas cidades de Praga e Viena e prossegue até a época atual em Londres



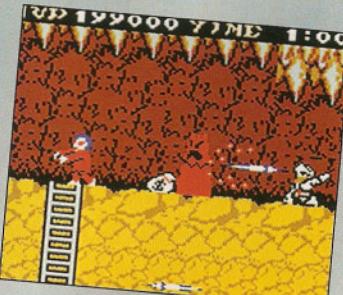
e Nova Iorque. O ambiente foi recriado fielmente em gráficos 3D. Foi dada atenção especial à movimentação e à flexibilidade dos personagens originalmente desenhados à mão.

Disponível no 2º semestre



**GHOSTIS'N GOBLINS**  
CAPCOM  
ação  
**GAMEBOY COLOR**

Sir Arthur está de volta! O antigo cavaleiro do Nintendo, que atirava lanças e machadinhos, e que perdia a roupa quando era atingido, vai retornar, desta vez no GameBoy Color. Você vai ter de enfrentar diversas criaturinhas em sete fases para salvar a princesa Guinevere. Desta vez o game traz um modo para dois jogadores alternados e passwords para salvar seu jogo.



Disponível no 2º semestre



**GIANTS: CITIZEN KABUTO**  
INTERPLAY  
estratégia  
PC



**Giants Citizen Kabuto** é um jogo de estratégia e ação em que três facções lutam pelo poder de uma ilha: a magical, formada por ninfas aquáticas chamadas Sea Reapers; o esquadrão militar dos Meccaryns; e, por fim,

Kabuto, o gigante que é dez vezes maior que todos os outros personagens. Cada facção tem forças próprias, como os Meccaryns, que detêm a tecnologia, e Kabuto que engole seus inimigos.

Disponível no 2º semestre



## ROAD RASH UNLEASHED

ELETTRONIC ARTS  
corrida/combate  
**P.STATION**

**Road Rash 3D** é um ótimo jogo de corrida, mas os fãs da série reclamaram que os produtores relaxaram um pouco nos combates. Com **Road Rash Unleashed**, a Electronic Arts promete restabelecer as virtudes que conquistaram esses fãs e colocaram o foco desta versão na pancadaria. Agora há supersocos e combos que vão empolgar a galera. A EA também reduziu o número de gangues para apenas



duas, para deixar bem claro quem é amigo e quem é inimigo. A ação multiplayer também será outro destaque e o modo com divisão de tela promete bastante diversão. Outro modo legal é o Sidecar. Enquanto um jogador pilota a moto, o outro vai naquela cabininha lateral controlando as armas. Você ainda vai poder jogar como policial caçando bandidos.

*Disponível no 2º semestre*



## RESIDENT EVIL

CAPCOM  
ação  
**GAMEBOY COLOR**

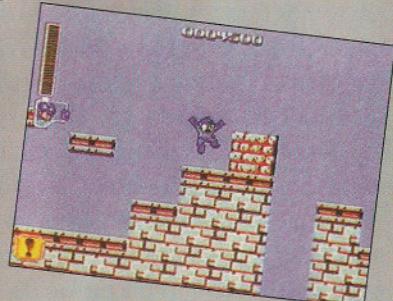
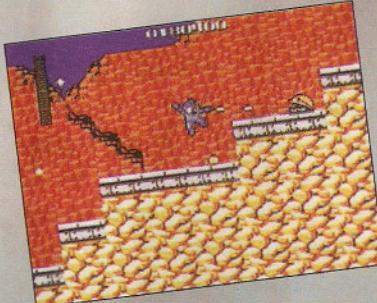
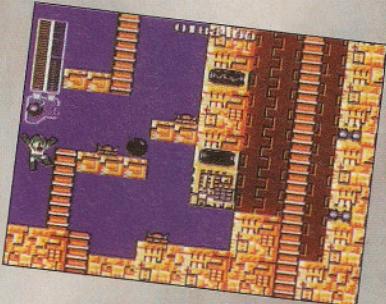
**Resident Evil 2** vai sair para o Nintendo 64. Enquanto isso, o original vai esquentando o GameBoy Color. Toda a jogabilidade original da versão de 32 bits estará presente aqui e, pasmem, todos os cenários e personagens também. A ação se dá naquela mansão assombrada, cheia de zumbis e outras criaturas bem nojentas. Sua missão é simplesmente desvendar este mistério e sair vivo de lá!

*Disponível no 2º semestre*



## ROCKMAN

CAPCOM  
ação  
**P.STATION**



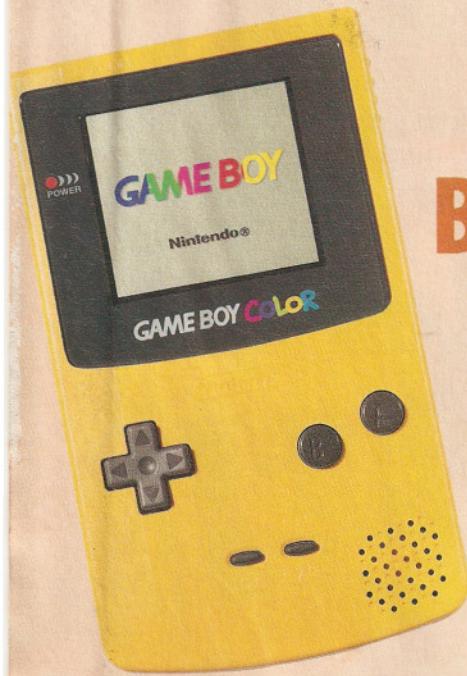
Um dos maiores clássicos de ação vai voltar. Trata-se de **Rockman** (**Mega Man** nos EUA). Apesar do estilo meio infantil, a dificuldade era casca-grossa. Mas a Capcom vai facilitar um pouco, colocando dicas entre as fases função exclusiva da versão para P.Station. Outra inovação é o banco de dados com desenhos e informações. Só não se engane, os gráficos são os mesmos da versão original, do Nintendinho. Para matar saudades de Fire Man e Guts Man.

*Disponível em agosto*

# Especial GameBoy Color

## O PORTÁTIL QUE ESTÁ BATENDO OS GRANDÕES

Vendas do console da Nintendo triplicam com a nova versão colorida; *Pokémon* é o carro-chefe entre os jogos, mas há muitas novidades



Se alguém perguntasse hoje qual é o console de maior sucesso da história do videogame, você provavelmente não acertaria. Ele não tem nem 16 bits e processadores gráficos não são seu forte. Ainda assim, as maiores softwares do mercado produzem seus jogos, mais de 500 só nos Estados Unidos e cerca de mil mundo afora. E demorou 10 anos para que acontecesse seu primeiro upgrade. Desde que foi lançado, em 1989, o Game Boy já vendeu 7,6 milhões de unidades em todo o mundo. No Brasil, são 400 mil. Até 98, a Nintendo vendia cerca de 31 mil unidades por semana. O número, que já era significativo, triplicou em 99: 94

mil unidades por semana. O boom não aconteceu por acaso. Em novembro de 98, a Nintendo encheu as prateleiras com o GameBoy Color, responsável por 2 milhões de unidades das 7,6 milhões já vendidas. Cinquenta mil só no Brasil, onde o videogame, que custa R\$ 229, é o preferido pelas mulheres. O novo portátil tem 8 bits, quatro vezes mais memória WRAM (a memória RAM de trabalho) que o antigo sistema e o dobro de memória VRAM, a memória RAM para vídeo. Além disso, é capaz de reproduzir até 56 cores ao mesmo tempo, dentro de uma paleta de 36 mil cores. O Game Boy Color, contudo, não é o único responsável pelos números. *Pokémon*, de acordo com a Nintendo, merece boa parcela do crédito. O joguinho é febre no Japão e virou mania nos States, contribuindo para alavancar as vendas do portátil. Mas o GameBoy Color não

tem só *Pokémon*. Jogos não faltam. O portátil é compatível com todos os jogos já lançados para GameBoy, que, na tela colorida, ficam com um visual Super GameBoy. E, até o final do ano, devem ser lançados cerca de 25 títulos feitos exclusivamente para o GameBoy Color, em sua maioria remakes de antigos jogos (veja quadro abaixo), que saem por cerca de R\$69, no Brasil. Com tanto sucesso, é improvável que o GameBoy Color termine seus dias como começou: um sistema portátil com jogos exclusivos. Novos acessórios, como a câmera e a impressora (veja texto ao lado), tornam o sistema cada vez mais versátil. No Japão, existe até um acessório que auxilia pescadores a encontrar cardumes. Além disso, a Nintendo já planeja usar o Game Boy Color como PDA do Dolphin, seu novo videogame, garantindo ao portátil pelo menos mais dez anos de vida.

### OS SUCESSOS QUE VÃO VIRAR JOGOS "DE BOLSO"

Duke Nukem  
3D  
3D Interactive



F-1 World Grand Prix  
Nintendo



Ghosts & Goblins  
Capcom



Resident Evil  
Capcom



## DICAS

A câmera e a impressora tiram e imprimem fotos, mas não deixam de ser produtos Nintendo. Veja aqui algumas dicas

### JOGO ESCONDIDO

No Play Mode, consiga 2 mil pontos em Space Fever II para abrir um novo jogo, Run! Run! Run!

### VER OS CRÉDITOS

Depois de abrir Run! Run! Run!, termine o game em menos de 22 segundos para conhecer os caras que desenvolveram a câmera.

### IMPRIMIR SUAS COMPOSIÇÕES

No DJ Mode, ative a tela Sound I, segure o botão Start e aperte A para imprimir suas músicas.

### MENSAGEM ESPECIAL

Se você também tem a impressora, aperte o botão Feed ao mesmo tempo em que liga a impressora para ver uma mensagem especial.

### FOTO ESCONDIDA NO ÁLBUM B

Para ver uma foto escondida no álbum B, você precisa fazer o seguinte:

- Tire 60 fotos;
- Apague 60 fotos;
- Transfira 15 fotos;
- Receba 5 fotos enviadas por homens;
- Receba 5 fotos enviadas por mulheres;
- Imprima 30 fotos;
- Marque 3 mil pontos em Space Fever II;
- Marque 5 mil pontos em Space Fever II;
- Marque 7 mil pontos em Space Fever II;
- Marque 500 pontos em Ball;
- Marque 700 pontos em Ball;
- Marque mil pontos em Ball;
- Termine Run! Run! Run! em 17 segundos;
- Termine Run! Run! Run! em 16 segundos.

## ENTRANDO NA ROTA DOS PDAS



Nessa história de PDA, o Game Boy Camera deve ter papel importante. A Nintendo diz que, em breve, você poderá usar fotos de seu álbum para criar personagens de jogos para Game Boy, como acontece hoje em **Space Fever II**, joguinho que vem com a câmera. Enquanto isso não rola, dá pra se divertir muito com a câmera, que está longe de ser apenas uma máquina fotográfica. Até a função mais simples, que é fotografar, é diferente aqui. É possível desenhar em cima da foto, colar adesivos, ajustar cor, brilho e contraste, tudo na própria câmera. Tem mais. Você pode usar uma seqüência

qualquer de fotos para compor uma animação. Todas as fotos podem ir para um álbum e também podem ser impressas com o Game Boy Printer. Tudo que sai da impressora vira adesivo e até o clipart, que é usado para colocar figuras engraçadas nas fotos, pode ser impresso. A impressora também é legal quando se usa o DJ Mode, um modo em que você compõe músicas. Isso porque só dá pra gravar uma das músicas que você fizer. A solução, então, é imprimir, usando a dica que você vê no quadro ao lado. Também ao lado, você vê dicas para o Play Mode, o modo dos joguinhos. No início há apenas dois: **Space Fever II**, em que você deve acertar a cabeça de algum de seus modelos fotográficos, e Ball. Veja as dicas para aprender a abrir o terceiro.

## AQUI, A SONY COME POEIRA

O destino dos demais portáteis deve ser o mesmo do GameBoy. Logo, logo todos estarão trabalhando como assistentes dos consoles. Isso já acontece com o Neo Geo Pocket, adotado pela Sega. O portátil, compatível com o Dreamcast, pode exercer a maioria das funções do Visual Memory System, como desenvolver monstros e treinar lutadores. Isso já acontece em **The King of Fighters Dream Match '99**, em que é possível aumentar a experiência dos lutadores usando o Neo Geo Pocket. Para incentivar o uso do portátil, que ainda não tem data de lançamento definida no Brasil, a SNK baixou o preço para

US\$ 69,95. Se no terreno dos consoles a Sony lidera, no dos PDAs tem comida poeira. O Pocket Station foi lançado só no Japão, onde é quase impossível encontrar um exemplar. O pior problema do PDA é a duração da bateria, defeito que acabou atrasando o lançamento e que parece não ter sido resolvido. Aí, a Nintendo, que tem levado uma surra da Sony, leva vantagem: seu futuro PDA faz quase mais sucesso que o console.

**Motocross Maniacs**  
Konami



**Street Fighter Alpha**  
Capcom



**Tarzan**  
Activision



**Tazmanian Rush**  
Sunsoft



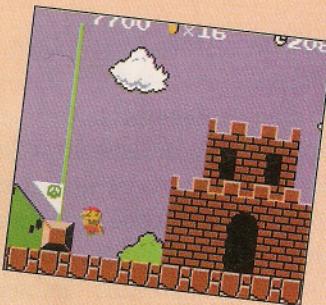
# Especial GameBoy Color

## SUPER MARIO

NINTENDO  
ação  
2 jogadores

O Super Mario do GameBoy Color é o mesmo do NES, com poucas mudanças. Algumas coisas foram acrescentadas, entre elas um mapinha que indica a ordem das fases. Além disso, o som foi recauchutado, afinal o NES era mono.

O resto é puro **Super Mario**: até as famosas Warp Zones continuam no mesmo lugar e a dica para obter mais vidas na fase 3-2, que você vê no quadro ao lado, continua valendo. Não há dúvida de que, se o objetivo era fazer uma boa versão de **Super Mario**, o jogo é perfeito. Mas por quê a Nintendo investiu em outro jogo do Mario, se **Mario Land**, mesmo com apenas duas cores, era mais divertido e tinha até som melhor, isso não sabemos.



### PONTOS FÁCEIS

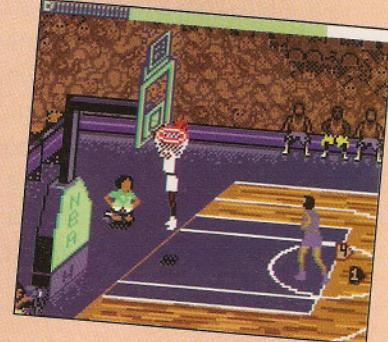
Vá para o estágio 3-2. Quando vir a primeira tartaruga, chute seu casco para a direita. Corra atrás dela, mas não a toque. Se conseguir segui-la de perto, ela vai matar muitos inimigos e você vai conseguir 1-up. Espere o casco bater em você e repita até alcançar a pontuação desejada.

### VIDAS EXTRA

Antes de começar um novo jogo, entre no modo Fortune Teller. Selecione cartas até conseguir a que tem a imagem da princesa Peach. Você vai começar o game com 10 vidas.

## NBA JAM

ACCLAIM  
esporte  
2 jogadores



LINE UP	
CHRISTIE	J. WALLACE
SPEED	5
3 PNT	2
DUNK	6
PASS	2
POWER	5
STEAL	5
BLOCK	7
CLUTCH	4
CPU	

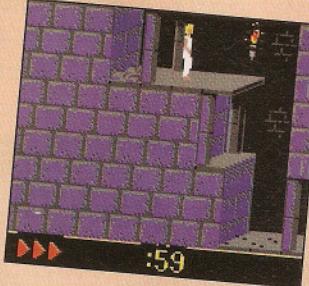
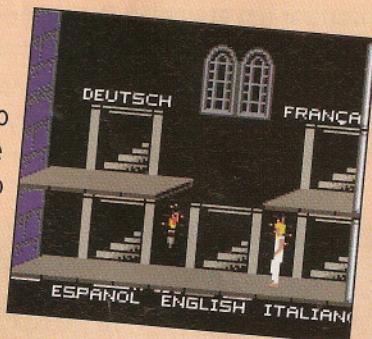
**NBA Jam** todo mundo conhece. E no GameBoy Color ele não é nem um pouco diferente do que se viu ou vê nos outros consoles. Pra começar, o jogo rola em duplas, que representam as equipes oficiais da NBA. A diversão e a velocidade são os pontos fortes, principalmente quando a partida é recheada de enterradas, mesmo que não sejam especiais – feitas com uma ajudinha do botão turbo. Mas não é só apertar o botão. É essencial que seu companheiro de dupla seja bom na assistência. Assim, se a CPU não der conta do recado, chame um amigo seu que também tenha GameBoy para bater uma bola com você.

## PRINCE OF PERSIA

MINDSCAPE  
ação  
1 jogador

**Prince of Persia** foi um dos jogos de maior sucesso do PC. Não à toa, o game ganhou várias versões para diversos consoles. O que inovou na época era a movimentação do personagem, que reproduzia muito bem a movimentação humana. O GameBoy não

ficou de fora e ganhou também uma versão do game, a única para um portátil. O jogo para GameBoy Color é um remake da versão antiga para GameBoy. Além de ganhar cores – que deram um tom especial ao jogo, com bons efeitos e iluminação, o novo jogo oferece cinco opções de idioma. A jogabilidade é ótima, não deve nada à do PC. O som ainda é o mesmo: um silêncio às vezes assustador.



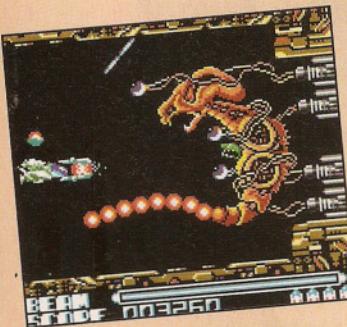
### PASSWORDS

- Level 2: 06769075      Level 9: 68813685  
Level 3: 28611065      Level 10: 01414654  
Level 4: 92117015      Level 11: 32710744  
Level 5: 87019105      Level 12: 26614774  
Level 6: 46308135      Batalha Final:  
Level 7: 65903195      98119464  
Level 8: 70914195      Fim: 89012414

## R-TYPE DX

NINTENDO  
Tiro  
1 jogador

**R-Type DX** é um pacotão pra ninguém botar defeito. Ele reúne nada menos que todos os **R-Type** do GameBoy antigo (1 e 2), suas versões em cores e a versão DX, que é uma espécie de mistura da versão 1 com a 2. Os jogos ficaram muito bons e ganharam boas cores, com efeitos mais brilhantes. Em **R-Type 1**, o tiro pode ser acumulado em apenas uma barra. Já em **R-Type 2**, o tiro pode ser acumulado por 2 barras, tendo assim o dobro de força. O único



### MINIGAME DE DESENHO

Na tela High Score, aperte ↓ ← + A + B. O De Souza Editor vai aparecer. Aperte A para desenhar, B para apagar, direcional para mover e Start para apagar tudo.

## TUROK 2

ACCLAIM  
ação  
1 jogador

Não vá com muita sede ao pote. **Turok 2** para GameBoy Color está muitos bits longe de ser o do Nintendo 64. O jogo tem mais cara de **Fatal Fury** em sua primeira versão. Tudo rola em plataformas, duas plataformas. Em uma você vai se locomover. A outra você vai usar para driblar inimigos. E desta vez os

### TODAS AS ARMAS

Para ter acesso a todas as armas use a password **DLVTRKBWPS**.

### VIDAS INFINITAS

Para ter vidas infinitas, use a password **DLVTRKBLVS**.

### INVENCIBILIDADE

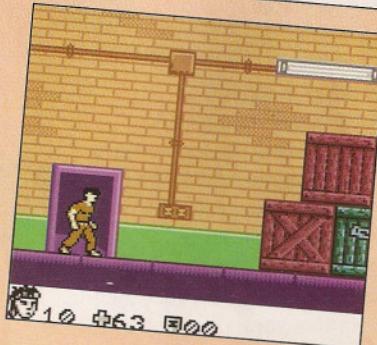
Para ter energia infinita, use a password **DLVTRKBNRG**.

### PULAR FASES

Para pular fases use a password **DLVTRKBLVL**.

### IR DIRETO PARA A ÚLTIMA FASE

Para ir para o Level 9, use a password **GVYNBVBQGD**.

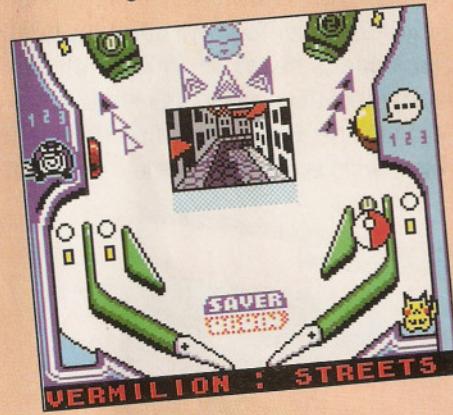


inimigos não são só dinossauros, pois tem um monte de humanos na parada. Mas você não vai ver sangue: a marca registrada do jogo no Nintendo 64 quase não aparece no game para GameBoy Color. Turok também não é nesta versão o matador que conhecemos. Suas habilidades se resumem a um pulo lento e ao uso de armas que esteja empunhando.

## POKÉMON PINBALL

NINTENDO  
Pinball  
1 jogador

**Pokémon** tornou-se uma verdadeira febre no Japão e nos EUA. No Brasil, os bichinhos já estrearam na TV e têm alguns fãs. **Pokémon Pinball** é, como o nome diz, um pinball em que se usam os recipientes onde são guardados os Pokémons como bola. Há apenas duas mesas, uma azul e outra vermelha, que representam times diferentes. Fora a cor, há poucas diferenças entre as mesas. Você usa um botão e um direcional para acionar as palhetas e pode até medir a força com que a bola será lançada. Como em todo pinball, existem pequenas missões para fazer um multiball. A diversão é garantida.





Por Baby Betinho

Jogos como **Dynamite Deka 2**, ou **Dynamite Copy** nos Estados Unidos, viraram raridade. O estilo em que o personagem sai dando porrada em vários inimigos teve seu auge com **Final Fight**. Vindo do arcade, **Dynamite Deka** (gíria japonesa que significa policial) 2 – tem bastante ação e humor, num clima parecido com o do filme Máquina Mortífera. A graça vem do exagero. Os caras podem usar até mísseis e rifles antitanque contra seus desafetos. Quase tudo que há no cenário pode virar arma, como aspiradores de pó, espertos de churrasco, manequins e até máquinas de arcade e refrigerantes. A variedade de ações é o forte do game. Os guerreiros podem dar socos, pontapés e agarrões. O VMS (Visual Memory System), tem uma função ativa no game. Toda vez que se aproximar de um local que contenha um item secreto, ele apita. O game tem um montão de modos extras como o Tranquilizer Gun, um jogo de 1980 da Sega. Se você anda estressado, esse é o seu jogo!



**DICA:**  
quando passar por locais que contêm itens secretos o VMS apitará. Dê um soco no local para revelar o item. Eles acrescentam mais desenhos no modo de galeria

## Função dos botões

**Direcional:** move o personagem. Se apertar o direcional para o lado do inimigo, perto dele, o seu carinha agarra o inimigo. Coloque o direcional duas vezes (segure na segunda vez) para a mesma direção se quiser correr.

**Botão X:** soco, cata armas e inimigos ou usa armas

**Botão Y:** chuta ou usa arma

**Botões B ou A:** pulo. Se pressioná-lo duas vezes, realiza-se um avanço rápido.

**Botões L + R ou X + Y + B ou X + Y + A:** movimento de emergência (gasta energia se acertar o inimigo).

**Obs:** válido para a configuração padrão.

# DYNAMITE DEKA 2



**DICA:**  
quase tudo que há no cenário pode ser usado, como essa máquina de arcade da foto

**Arremessar:** soco  
**Chutão:** chute  
**Pilão:** soco + pulo  
**Pilão invertido:** chute + pulo

### Quando pegar o inimigo pelo pé

Para fazer isso, derrube o inimigo e aperte soco perto do pé dele.

**Bater contra o chão:** soco  
**Arremessar:** chute

### Armado com pistola

**Prender:** agarre o inimigo e soco  
**Fazer o inimigo esvaziar o bolso:** agarre-o e chute (até 4 vezes)

### Golpes durante o power-up para:

#### • Bruno Delinger

**Crazy Seven Shot:** com a pistola, soco 7 vezes  
**Super Stick Roll:** com uma arma do tipo bastão, soco 7 vezes

#### • Jane Ivy

**Marvelous Twelve Grapple Combo:** agarre o inimigo, aperte soco 4 vezes e depois o chute repetidamente

**Golden Thirteen Leg Hold Combo:** agarre o inimigo, aperte chute 4 vezes e depois o soco repetidamente

#### • Eddy Brown

**Asian Eleven Flash Combo:** soco 10 vezes e chute  
**Thai Boxing Nine Kick Crash:** chute 8 vezes e soco



## O que fazer nas cenas intermediárias



Nas fases intermediárias (aparece a inscrição Caution) pode-se recuperar energia e evitar batalhas inúteis. Decore o que significam as letras em japonês e aperte o botão correspondente



Botão de direita  
Direcional para direita



Botão de chute  
Direcional para baixo



Botão de pulo  
Direcional para esquerda



Botão de soco  
Botão de chute



Botão de pulo  
Botão de chute



DICA: contra o último chefe, aproxime-se até ele desferir seu combo e ataque pelos lados. Se ele der tiros, fuja. Quando ele começar a girar é sinal que ele vai aparecer em outro lugar e dar uma rajada de tiros: desvie com um deslocamento rápido ou dê um tiro quando ele aparecer



DICA: a maneira mais rápida de detonar os bandidos é prendendo-os. Mas, antes, roube seus itens



DICA: o missil é a arma mais poderosa do game. Use-o contra chefes e onde houver um aglomerado de inimigos



DICA: uma tática básica é juntar os inimigos num canto e detoná-los ali mesmo. Quando agarrar um inimigo, jogue-o para cima dos outros



DICA: cuidado com os inimigos com armas. Ele devem ser os primeiros a serem eliminados. Depois de cair, alguns levantam dando rajada de tiros



DICA: durante o power-up, Bruno fica animal com armas. Jane detona com agarões e Eddy com socos e chutes

<b>DYNAMITE DEKA 2</b>
<b>4.5</b>
Ação
Sega
<b>CONTROLE</b> 5
<b>DIVERSÃO</b> 5
<b>GRÁFICO</b> 4
<b>SOM</b> 4
<b>1 CD - 2 Jogadores - VMS</b>
Ponto Forte O jogo tem muita ação, típica de arcade
Ponto Fraco Há poucas fases: apenas três

## ENTENDA O MENU



Modo principal do game. Há três missões



Modo mais difícil. Não há continuas e cada missão tem dificuldades extras como limite de tempo



Em Tranquillizer Gun você deve fazer dormir os 4 tipos de animais com sua arma



Modo versus para dois jogadores

Você enfrenta 30, 60 ou 100 inimigos na sequência



Tela de options. De cima para baixo: volume da música, on/off do som estéreo, ataque ao companheiro, função dos botões e on/off do som do VMS

# THE KING OF FIGHTERS

## DREAM MATCH 1999



Por Baby Betinho

Pouca coisa mudou em The King of Fighters Dream Match '99. É como se a SNK tivesse dado um banho de loja em King '98. Nesse tapa, som e gráficos ficaram nota dez. O show começa logo na apresentação: um anime, desenho animado japonês, com cinco minutos de duração em que Kyo e Iori se enfrentam num beco. Os cenários foram refeitos: agora são poligonais e



Sayus Kusanagi:  
pula com CF, de  
pé com SF,  
 $\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\rightarrow$  +  
soco

### LEGENDA

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



Vice: CF de  
perto,  $\rightarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\rightarrow$  + chute



Heidern: voadora com  
SF, de pé com SF,  $\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\rightarrow$  + chute

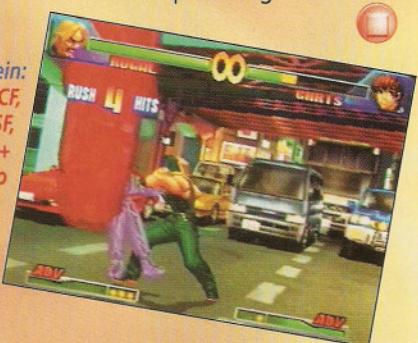


Joe Higashi: SF de perto,  $\rightarrow$  + CR,  $\downarrow\rightarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow$  +  
soco

ganharam novos efeitos. No cenário de Rugal, por exemplo, os aparelhos ao fundo têm mais movimentos. Os sons, que já eram limpos, ficaram mais nítidos. Os combos, a história (quase não existe) e os finais são os mesmos da versão 98. Quem tiver o Neo Geo Pocket, poderá conectá-lo ao Dreamcast para transferir dados de personagens.

KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 99	
5.0	●
Luta	SNK
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
2 Jogadores	
Visual Memory	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Os sons estão limpos e capricados	Mais uma versão parecida com as anteriores

Rugal Bernstein:  
voadora com CF,  
de pé com SF,  
 $\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\rightarrow$  +  
soco



Robert Garcia:  $\rightarrow$  + CR,  $\downarrow\rightarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow$  + soco



Yashiro Nanakaze: SF de perto,  $\rightarrow$  + CR,  
 $\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\rightarrow$  + soco repetido



Mature: CF de perto,  $\downarrow\rightarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\rightarrow$  + soco

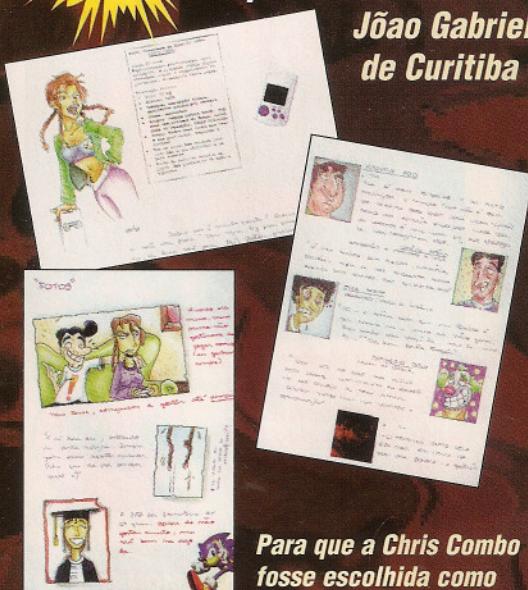
# RESULTADO DA PROMOÇÃO: GANHE 1 DREAMCAST

Um verdadeiro mar de candidatas ao título de nova musa dos games despencou na redação da *SGP*. Escolher os vencedores foi uma verdadeira epopéia. Mas o nosso esforço valeu a pena. Não é, João Gabriel?

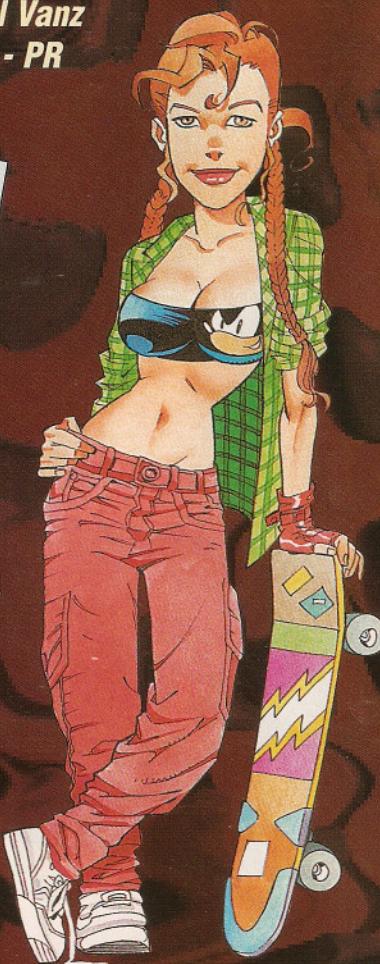
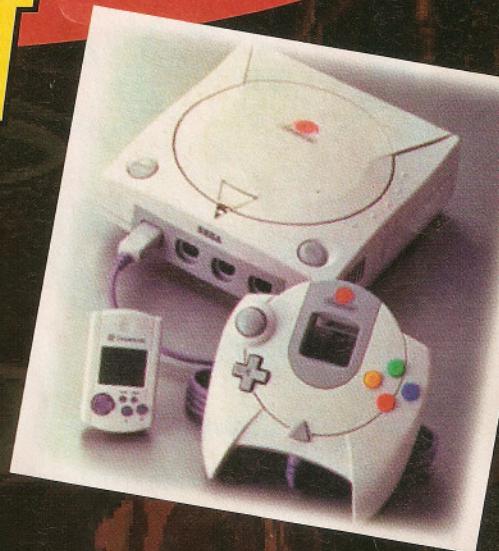
**1º lugar:**

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

*João Gabriel Vanz  
de Curitiba - PR*



Para que a Chris Combo fosse escolhida como nova musa e detonadora de games da *SGP*, seu defensor, João Gabriel Vanz, precisou elaborar um minucioso dossier sobre sua vida, relatando fatos os mais variados. Colheu depoimentos de familiares, amigos e conhecidos, contou como ela começou a gostar de games, mostrou suas principais influências e, claro, falou sobre os atributos físicos da moça. Só não nos contou a cor de suas roupas de baixo...



**TEC TOY**

**SEGA**

Dreamcast™

**2º lugar: 1 Dreamcast e 1 jogo**  
*Israel F. Valentim de Tubarão - SC*

**3º lugar: 1 Dreamcast e 1 jogo**  
*Aldeir Cláudio Arcanjo Silva  
Brasília - DF*

**4º lugar: 1 Dreamcast**  
*Jean Robert Rul de Curitiba - PR*

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

**5º** *Eduardo Augusto Sabino Marques  
de Retiro Nova Lima - MG*

**6º** *Maria de Lourdes Alves Muraiare Filha  
de Coari - AM*

**7º** *Everaldo Holanda de Azevedo Neto  
de Paratibe Paulista - PE*

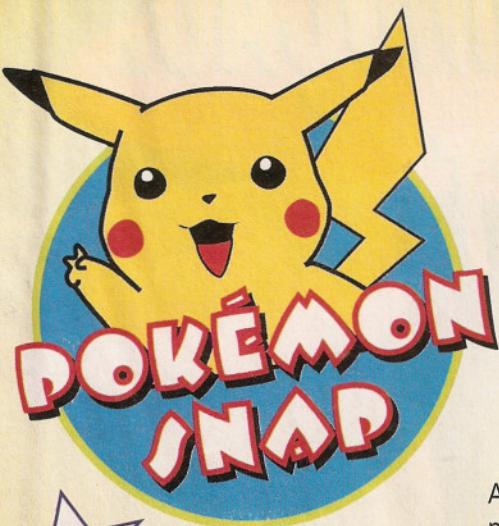
**8º** *Rodolfo A. Bonaldi  
de Paranaguá - PR*

**9º** *Alexandre Alves Lima Hamada  
de São Paulo - SP*

**10º** *Danilo Monteiro Abe  
de Lins - SP*

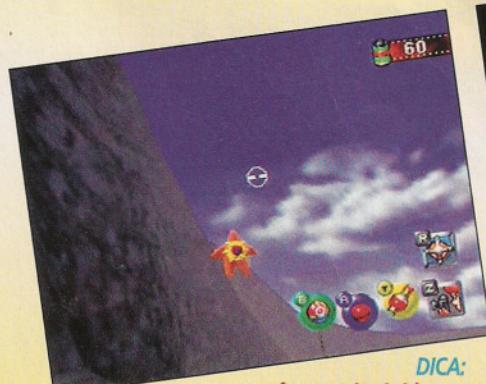
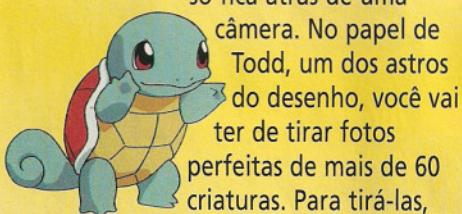
**SUPER  
GAMEPOWER**

# NINTENDO 64

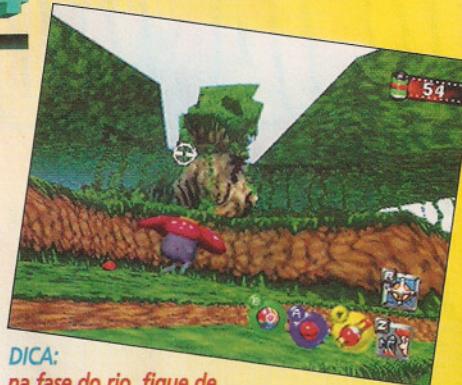


**Da GamePro**

Pokémon está de volta com tudo, primeiro no GameBoy e agora no Nintendo 64. Desta vez você vai embarcar em um safári de fotos numa jornada de caça aos monstros. **Pokémon Snap** não segue o estilo da epidemia que assolou o GameBoy. Nesta versão, você só fica atrás de uma câmera. No papel de Todd, um dos astros do desenho, você vai ter de tirar fotos perfeitas de mais de 60 criaturas. Para tirá-las, você vai ter de se virar em um veículo em movimento, o Pokémobile, que é pilotado pelo computador. Não dá para pedir para ele ir mais devagar e nem para perder a foto.



DICA:  
em fases mais rápidas, se você tirar uma foto com os três Stamies, três Staryus aparecerão mais tarde



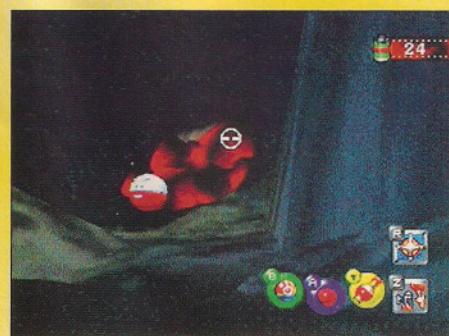
DICA:  
na fase do rio, fique de olho na sua direita para encontrar um Villeplume, um Pokémon Landmark e três Porygons



DICA:  
alguns Pokémons estão disfarçados, como esses Bulbasaur na entrada da fase da caverna



DICA:  
usando a flauta (C↓)  
alguns Pokémons, como esse Pikachu na fase da praia, realizam special moves



DICA: acertar um Pokémon como esse Electrode no final da fase do túnel pode abrir uma área especial



DICA: ao ver algum Pokémon perto de um buraco, como esse Charizard na fase do vulcão, tente derrubá-lo lá dentro



DICA:  
a comida Pokémon é o melhor projétil. Use-a para estourar a bolha de Mew no último nível



POKEMON SNAP	
<b>4.0</b>	Ação
Nintendo	CONTROLE
4	DIVERSÃO
5	GRÁFICO
4	SOM
3	1 Jogador
Ponto Forte	Ponto Fraco
Originalidade garante a diversão	A pouca variação das vozes cansa

# METAL GEAR SOLID INTEGRAL

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



Por Marcelo Kamikaze

Solid Snake está de volta. Após vender mais de 3,5 milhões de cópias no mundo inteiro, **Metal Gear Solid** volta bem recheado. As mudanças incluem um modo para jogar em primeira pessoa, fotografar Naomi e Mei Lin, usar o Pocket Station, nova roupa para Meryl e um CD especial chamado VR Disc, que reúne mais de 300 fases como aquelas do VR Training da versão anterior. O jogo principal é o mesmo da versão americana, isto é, com seleção do nível de dificuldade, diálogos em inglês

e novas roupas para Snake e Ninja. O atrativo principal de **Metal Gear Solid Integral (VR)**

**Missions nos States**) são mesmo as missões do CD extra. As fases são bem variadas, algumas exigindo bom cérebro e outras apenas músculos. Os jogadores tiveram suas preces atendidas: é possível jogar com o Ninja! A Capcom começou com essa mania de lançar versões melhoradas dos games de sucesso como **Resident Evil**. A diferença é que os da Konami têm muito mais recheio.



## OS JOGOS DO VR DISC

Nem todos os modos listados estão disponíveis desde o começo. Conforme você os termina, outros vão aparecendo.

### SNEAKING MODE

**Sem arma:** são 15 fases e você deverá chegar ao ponto final sem ser encontrado pelos inimigos. Subdivide-se em Practice e Time Attack.

**Com a Socom:** as mesmas 15 fases, porém é necessário derrotar todos os inimigos. Subdivide-se em Practice e Time Attack.



**DICA:** a técnica de correr atirando é importante para diminuir o tempo gasto. Aperte □ + X. Não solte o X para correr com a arma empunhada

### WEAPON MODE

São 5 fases para cada uma das 8 armas. Enfrente-se inimigos virtuais e subdivide-se em Practice e Time Attack.



**DICA:** a técnica de correr atirando vale também para a metralhadora FA-MAS

### ADVANCED MODE

Um Weapon Mode com inimigos reais. Uma fase para cada arma com subdivisão: Practice e Time Attack.

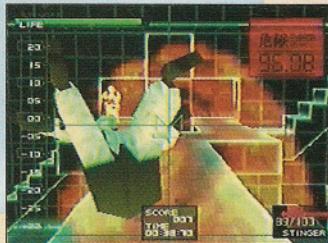
**DICA:** com Nikita troque a visão conforme a situação. Em lugares fechados use a visão de 1ª pessoa, usando o △ depois de o míssil ser disparado



### SPECIAL MODE

Está subdividido em:

**1 Min. Battle:** derrote o maior número de inimigos em um minuto. Há modos contra inimigos virtuais e reais, usando ou não uma das 8 armas.



**DICA:** lembre-se que explosivos ficam mais eficientes se pegar bem perto dos inimigos. Assim você consegue matá-los num golpe, economizando tempo

**VS 12 Battle:** o objetivo é derrotar os 12 inimigos com as armas disponíveis. São 8 fases.

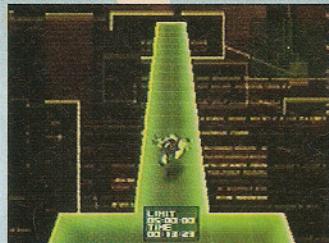
**Mystery:** leve o culpado do assassinato para o ponto final em 10 fases.



**DICA:** no Mystery Mode, dê uma Sherlock Holmes. Na fase 4, a pista é que soldado não enxerga bem. Arraste-o para um canto e veja sua reação

**Puzzle:** derrote todos os inimigos. É necessário pensar um pouco nas 10 fases que se seguem.  
**Variety:** os objetivos variam de fase para fase. Dez estágios.

**DICA:** na fase 1 do Variety o objetivo é matar o soldado no quadrado mais iluminado



**VR Mission:** dez fases em sequência. São as mesmas regras do jogo normal.

**Ninja:** três fases controlando o Ninja.



**DICA:** o objetivo é cortar todos os tocos de madeira. Usar a barreira de força e a roupa invisível consome energia. Não abuse

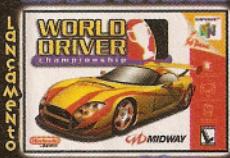
**NG Selection:** fases que seriam cortadas. NG significa No Good.

METAL GEAR SOLID INTEGRAL	
<b>5.0</b>	
Ação	Konami
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
3 CDs - Memory Card - 1 Jogador	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Volume de jogo: mais de 300 fases	Poucas fases para o Ninja



# WWF ATTITUDE É UM GAME, É UM

## WORLD DRIVE CHAMPIONSHIP



3x R\$ 43,00

## SUPER SMASH BROS



3x R\$ 43,00

## AS AVENTURAS DO FUSCA!



3x R\$ 43,00

## STAR WARS: ROGUE SQUADRON



3x R\$ 43,00

## COMMAND & CONQUER



3x R\$ 43,00

## STAR WARS: RACER



3x R\$ 49,67

## LEGEND OF ZELDA



3x R\$ 49,66

## CASTLEVANIA 64



3x R\$ 43,00

## SOUTH PARK



3x R\$ 43,00

## FIFA 99



3x R\$ 43,00

**TÍTULOS EM PROMOÇÃO!**  
3x R\$ 23,00 CADA - APROVEITE!!

## GAME BOY COLOR



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

6x R\$ 43,00  
à vista: R\$ 258,00

## KIRBY'S DREAM LAND 2



3x R\$ 9,66

## WARIO LAND II



3x R\$ 16,33

## TETRIS DX



3x R\$ 16,33  
oferta

## SUPER MARIO BROS DELUXE



COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR

3x R\$ 23,00

## POKÉMON AZUL OU VERMELHO



3x R\$ 23,00 CADA

## JAMES BOND 007



3x R\$ 16,33

## ZELDA: LINK'S AWAKENING



3x R\$ 23,00

## WARIO LAND



3x R\$ 13,00

## BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



3x R\$ 23,00

## MORTAL KOMBAT 4



3x R\$ 23,00

## GAME BOY pocket

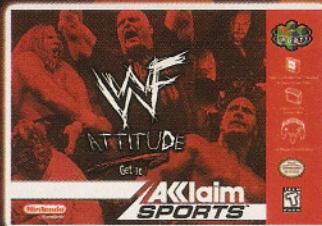


2x R\$ 39,50  
CADA

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.

Mais de 30 lutadores da WWF. Cada lutador faz seu show logo na entrada do ringue: provocações, agito de torcida e todas aquelas apresentações características.

Um show de efeitos especiais, gráficos super trabalhados, som digitalizado, câmeras diferenciadas e uma narração perfeita.



3x R\$ 43,00

## NINTENDO 64



6x R\$ 86,00  
à vista: R\$ 459,00

# MUITO MAIS QUE ESTILO DE VIDA!

Mais de 400 golpes capturados de lutadores de verdade. Você também poderá customizar golpes.

"Create-a-wrestler": você escolhe o corpo, força, resistência, olhos, nariz, boca, trajes, a música que irá rolar durante a luta e até um apelido que o narrador fala na luta!

Quem gosta de dar porrada, não pode deixar de jogar este título, um dos melhores já lançados para N64!

Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória. Para até 4 jogadores simultâneos.

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

**Nintendo®**

by gradiente



CARTUCHO DE EXPANSÃO  
3x R\$ 26,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA  
3x R\$ 16,33



RUMBLE PAK  
3x R\$ 16,33



CONTROLLER N64  
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.  
3x R\$ 23,00

## SUPER NINTENDO

6x R\$ 50,00  
à vista: R\$ 269,00

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



## DONKEY KONG COUNTRY 2



3x R\$ 23,00

## PILOTWINGS



3x R\$ 13,00

## F-ZERO



3x R\$ 13,00

## SUPER STAR WARS



3x R\$ 19,66

## SUPER MARIO KART



3x R\$ 23,00

## MARIO PAINT



3x R\$ 16,33

## SUPER MARIO ALL STAR



3x R\$ 23,00

## KIRBY SUPER STAR



3x R\$ 19,66

## SUPER GAME BOY



3x R\$ 16,33

## DONKEY KONG COUNTRY 3



3x R\$ 23,00

## CONTROLE EXTRA



3x R\$ 9,66

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)

**GOLDENEYE 007** **INTERNATIONAL S/STAR SOCCER 98** **SUPER MARIO 64**



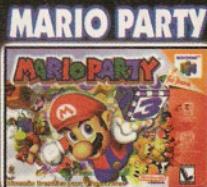
3x R\$ 43,00



3x R\$ 43,00



3x R\$ 33,00



3x R\$ 43,00



3x R\$ 43,00



3x R\$ 43,00

**INTERNATIONAL S/STAR SOCCER 64**



3x R\$ 23,00



3x R\$ 43,00



3x R\$ 43,00

RUMBLE PAK  
3x R\$ 16,33

CONTROLLER N64  
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.  
3x R\$ 23,00

Precos válidos até 31/08/99 - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso.

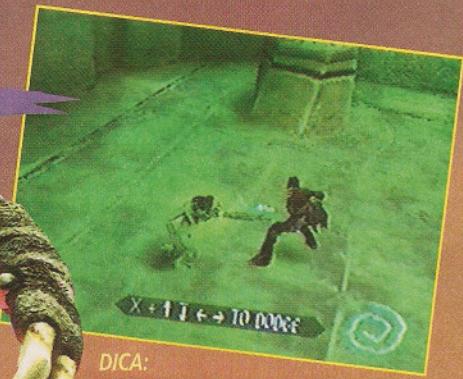


DICA: para alcançar lugares mais distantes, pule apertando X, aperte X de novo e segure

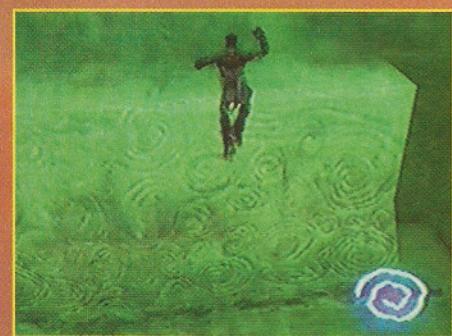


Por Lord Mathias

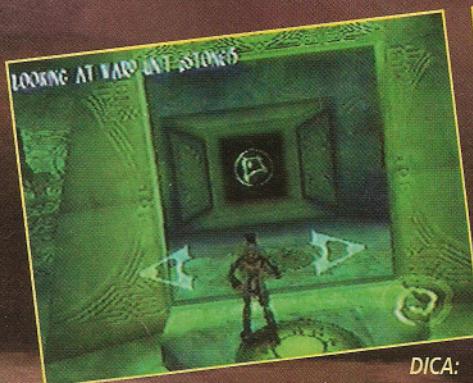
Anotem ai: *Soul Reaver* é grande candidato a jogo do ano. O jogo é a continuação de *Legacy of Kain*, lançado para PC, game que misturava ação com elementos de RPG. *Soul Reaver* é, contudo, bastante diferente do jogo original: os gráficos são 3D e a ação rola solta. Vingança ainda é a palavra de ordem. Em *Legacy of Kain*, Kain era um sujeito que queria se vingar da população da cidade e se transformou em vampiro. Em *Soul Reaver*, o discípulo de Kain pretende se vingar do mestre, voltando à Terra como um devorador de almas. O clima do jogo nunca esfria. Sempre que você acha que o suspense vai dar uma folga, o game prepara uma surpresa. As texturas do jogo estão em alta resolução, ou seja, estão melhor definidas. O som conta com uma narração de primeira, que dá um clima todo especial ao jogo. O controle é bem preciso e usa muito bem a combinação de botões. Isso quer dizer que tudo está certinho: só falta você começar a jogar.



DICA: para não errar a porrada no inimigo, segure R1 durante o ataque



DICA: para alcançar lugares altos, segure L1 e pule apertando X



DICA: sempre acione os portais, pois eles servem de transporte para áreas distantes



DICA: nos pontos com uma abertura no chão, de onde sai uma fumaça verde, sugue as almas apertando ○

## LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

**5.0**



**ação**  
**Crystal Dynamics**

**CONTROLE** 5

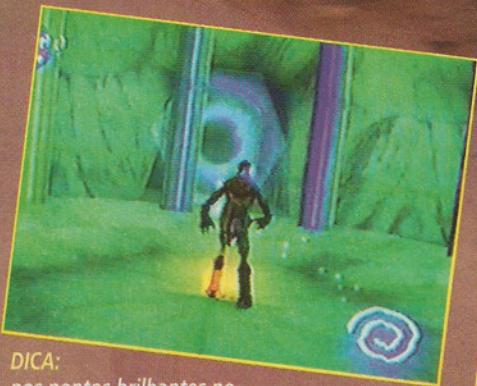
**DIVERSÃO** 5

**GRÁFICO** 5

**SOM** 5

**1 jogador - memory card**

**Ponto Forte**  
Ambientação sombria e aterradora  
**Ponto Fraco**  
O personagem principal é um pouco lento



DICA: nos pontos brilhantes no chão, aperte Select e escolha o símbolo que vai ficar aceso para trocar de mundo



DICA: nessa parte, aperte e segure R2 + L2 para acionar a visão em primeira pessoa. Olhe e verifique a entrada que está no alto



DICA: evite cair na água. Caso isso aconteça por descuido, você volta ao mundo das almas e terá de encher sua energia de novo para poder voltar



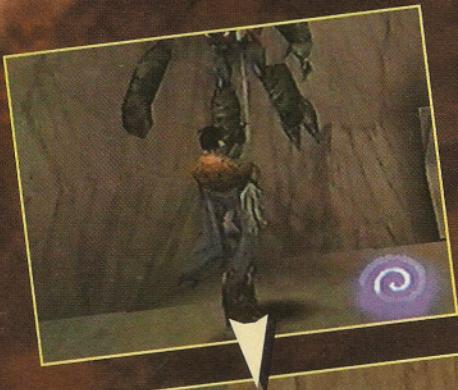
DICA: procure pegar objetos que destoam um pouco, como lanças ou tochas que parecem de enfeite. Em caso de tochas, ataque o inimigo sem parar



DICA: usando a lança, procure ficar um pouco mais longe do inimigo ao atacá-lo



DICA: contra esses inimigos, espanque-os até ficarem tontos, depois segure-os apertando e segurando △ e jogue-os na água, nas fontes luminosas ou nas estacas



DICA: com vasos e pedras, o melhor é arremessá-los de longe contra os inimigos



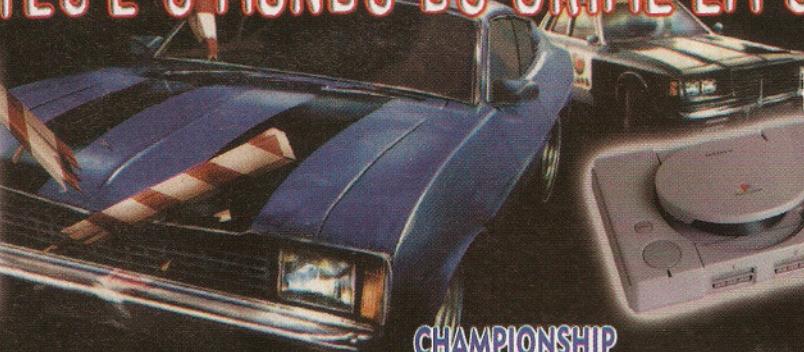
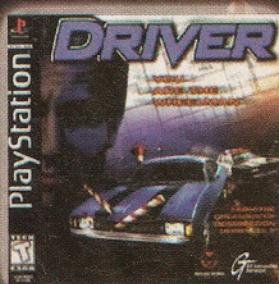
DICA: para acabar com o inimigo usando a lança ou tocha, bata nele até que fique tonto, depois aperte △. Para pegar o objeto usado de volta, segure o L1 e aperte o □



DICA: caso a tocha apague, não se preocupe. Acenda-a de novo nas fogueiras



# DRIVER: PERSEGUIÇÕES IMPLACÁVEIS, FUGAS MIRABOLANTES E O MUNDO DO CRIME EM SUAS MAOS!



**PLAYSTATION**

2x R\$ 217,50  
ou 10x R\$ 56,06



**SOUTH PARK**



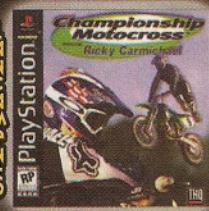
**TARZAN**



**QUAKE II**



**CHAMPIONSHIP MOTOCROSS**



**STAR WARS PHANTOM MENACE** **INTERNATIONAL STAR SOCCER '98**



**FINAL FANTASY 7**



**LUNAR SILVER STAR STORY**



**PARASITE EVE**



**STAR WARS RACER**



**THE NEED FOR SPEED 4**



**GAME SHARK**



**DREAMCAST**



2x R\$ 333,00  
ou 10x R\$ 85,83

**ALL JAPAN PRO WRESTLING**



**SONIC ADVENTURE**



**BLUE STINGER**



**MARVEL VS. CAPCOM**



2x R\$ 55,50

**VIRTUA FIGHTER 3tb**



**OUTROS LANÇAMENTOS:**  
King Of Fighters 99 (Luta);  
Dynamite Deka (Luta);  
Sega Rally Championship (Corrida)

**OUTROS LANÇAMENTOS:**  
Sledstorm (Simulação); Thousand Arms (RPG);  
Um Jammer Lammy (Aventura)

**LIGUE AGORA**

**(011) 7295-9666**

**E RECEBA EM CASA**

**GAMES IMPORTADOS**

**DIRECTSHOPPING**

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

Valores em reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 15/07/99 à taxa de 1,85 - sujeitos à variação pelo câmbio de dia da compra.

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Logos de PlayStation compatíveis com consoles americanos. Jogos de Dreamcast compatíveis com consoles americanos. Jogos de PlayStation compatíveis com consoles americanos. Consolas conectadas no sistema NTSC.



Por Baby Betinho

Pouco mudou em **Rival Schools 2**, continuação de **Rival Schools**. A jogabilidade está melhor e há dois novos personagens: a fotógrafa e jornalista Ran e o nadador Nagare. Os personagens até que foram bem adaptados ao jogo, mas seus golpes são um pouco forçados. Só para você ter uma idéia, Ran consegue tirar energia de seu inimigo usando o flash de sua câmera fotográfica. Nagare consegue nadar no ar e, o pior de tudo, consegue lutar usando pé de pato. Exageros à parte, **Rival Schools 2** rola com muito mais velocidade. Apesar de ter apenas 1 CD, o jogo conta com todos os modos que existiam na



**SAKURA:**  
de perto, CR, CR, CF, ↘ SF, pule CR, SR, ↓↘↓↙ + soco



**KYOSUKE:**  
de perto, m SR, SR, SF, ↘ + CF, pule SR, ↓↘↓↙ + CF

## RIVAL SCHOOLS 2



**HAYATE:**  
de perto, CR, CR, CF, ↘ + SF, pule CR, SR, ↓↘↓↙ + soco



**HIDEO:**  
de perto, CR, CR, SF, ↓↘↓↙ + soco



**RAN:** de perto, CR, CR, SF, ↘ + CF, pule SR, ↓↘↓↙ + soco



**ROY:** de perto, CR, CR, SF, ↓↘↓↙ + soco



**NAGARE:** de perto, CR, CR, ↓↘↓↙ + chute, pule CR, SR, ↓↘↓↙ + soco

**LEGENDA**

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

RIVAL SCHOOLS 2	
<b>4.3</b>	
Luta	Capcom
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
1/8 Jogadores Memory Card	
Ponto Forte	A boa jogabilidade
Ponto Fraco	Quase nada mudou





Por Baby Betinho

A Sony caprichou em **Ape Escape**. O jogo é um dos poucos que aproveitam todos os recursos do controle analógico do PlayStation, incluindo os botões L3 e R3, até então desconhecidos, numa espécie de cutucão nas softhouses. O objetivo do game é capturar macacos fujões. E, para isso, você poderá usar uma série de truques e artifícios, desde que tenha itens. Todos os itens são acionados pelos quatro botões básicos do controle e escolhidos com o direcional analógico da direita. Os itens podem ser acomodados

## APE ESCAPE



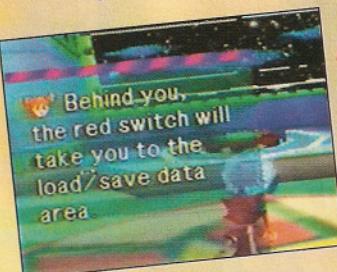
**DICA:** para acabar com inimigos que ficam em volta, pegue a espada e gire rapidamente o direcional da direita



**DICA:** para alcançar esse local, pule apertando R1 e aperte R1 de novo para ele dar uma cambalhota no ar



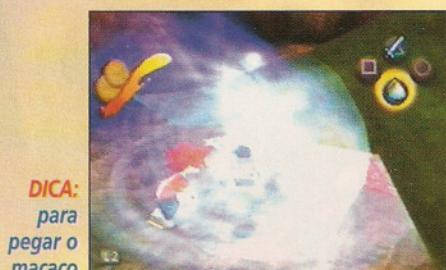
**DICA:** para não afugentar o macaco, aperte o direcional analógico da esquerda (L3) para dentro e siga na direção do macaco com o direcional apertado



**DICA:** cutoque com qualquer objeto as caixas de correio durante as fases, elas dão dicas importantes

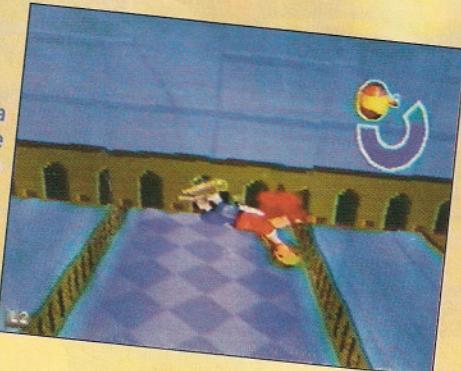


nos botões conforme o gosto do fregues. Você pode até achar que o tema do game é infantil. Mas eu garanto, moçada, que a diversão rola solta. Principalmente quando os macacos tentam se proteger para evitar a captura e usam meios, no mínimo, cômicos. O jogo é bastante colorido e tem visual trabalhado, mas a Sony poderia ter feito cenários mais definidos e músicas mais elaboradas.



**DICA:** para pegar o macaco que fica no rabo do dinossauro, desvie da frente do bichão e siga para calda. Pule e use a rede

**DICA:** para mergulhar, pressione o direcional da esquerda para dentro. Caso encontre um macaco na água, dispare a rede usando R1



APE ESCAPE	
4.5	●
<b>Ação</b>	<b>Sony</b>
<b>CONTROLE</b>	<b>5</b>
<b>DIVERSÃO</b>	<b>5</b>
<b>GRÁFICO</b>	<b>4</b>
<b>SOM</b>	<b>4</b>
<b>Memory Card - Controle Dual shock obrigatório</b>	
<b>Ponto Forte</b>	<b>Ponto Fraco</b>
Uso de todos os recursos do Dual Shock	Gráficos poderiam ser melhores



**DICA:** aqui use o radar e abra somente a caixa em que aparecer a cara do macaco acima do aparelho



Por Baby Betinho

**Fatal Fury Wild Ambition** chega ao P.Station numa versão surpreendente. Não que o P.Station não seja palco de boas conversões. Acontece que *Wild Ambition* foi produzido especialmente para a placa Neo Geo 64 e é o primeiro *Fatal Fury* a usar polígonos. E são os polígonos, ou melhor, as falhas poligonais, o pior no jogo. Quando acontece a rotação da câmera nos personagens, por exemplo, a textura do chão fica muito diferente da



Joe Higashi:  
de perto, S, S → ↓↓ + K + S

# FATAL FURY WILD AMBITION

do cenário de fundo, que fica parecendo papel de parede. Fora isso, a porrada rola numa boa. Para quem estiver batendo, claro. A versão PlayStation está recheada de cenas em computação de boa qualidade. E a diversão ainda supera problemas com o som, que não

está tão caprichado como o da maioria dos jogos da SNK; com a música, que não empolga muito; e com o controle, que falha um pouco na hora de fazer os golpes especiais, detonando momentos decisivos em lutas difíceis.



Ryuji Yamazaki:  
de perto,  
S, S, → ↓↓  
+ P  
repetido



Kim Kaphwan: de  
perto, S, ↓↑ + P, ↓ P



Andy  
Bogard: de perto, S, S,  
↓ ← ← → + K + S

## LEGENDA

S - Especial  
K - Chute  
P - Soco

<b>FATAL FURY WILD AMBITION</b>	
<b>4.0</b>	
Luta	SNK
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	3
SOM	4
Memory Card - 2 jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Os combos são executados com facilidade	Existem algumas falhas nos polígonos



Mai  
Shiranui:  
de perto,  
S, S  
→ ← ↓ ↓  
+ K + S



Tsugumi  
Sendo:  
de  
perto  
com  
S, S,  
↓ ↑ + K,  
K, K, K, S



Touji  
Sakata:  
de perto,  
S, S,  
↓ ← ← →  
+ K + S,  
← ↓ ↓ →  
+ S



Terry  
Bogard:  
de  
perto, S,  
↓ + K,  
↓ + S



**DA PRÓXIMA  
VEZ QUE SEU  
PAI DISSESR PARA  
VOCÊ LER UM  
BOM LIVRO,  
TENHA ALGO  
EDUCATIVO PARA  
MOSTRAR A ELE.**

**APENAS  
R\$ 4,90!**



### **Economia**

*Como ganhar \$5.000 num instante  
em Command & Conquer.*

### **Química**

*Descubra o fogo que não  
queima em Syphon Filter.*

### **Física**

*Prove que carros flutuam  
no ar em Die Hard Trilogy.*

### **Biologia**

*Consiga todos os DNA  
em The Lost World.*

### **História**

*Vaie da Roma Antiga  
às eras futuras em  
Time Commando.*

**Z  
I  
T  
A  
S  
T  
A  
T  
I  
O  
N**

**D  
I  
L  
A  
Y**

**G  
U  
2**

# GUIA SUPER GAMEPOWER DE DICAS

AÇÃO • RPG • ESTRATÉGIA

Mais de 3000 dicas e  
truques para 322 jogos

Histórico e ficha  
técnica de cada jogo

Códigos de Game Shark

Índice remissivo para  
facilitar sua consulta

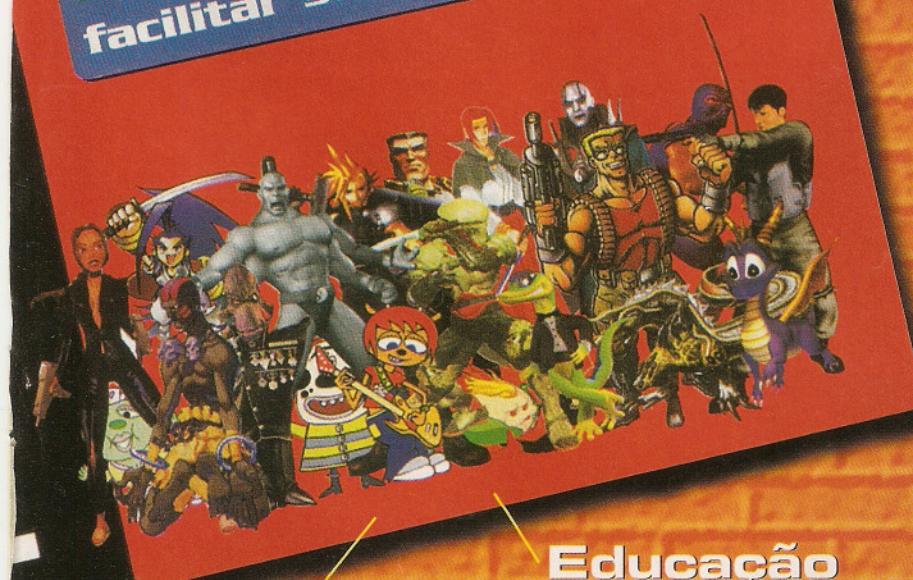
## Educação Sexual

Lara Croft mostra o que os homens  
devem fazer para conquistá-la:  
não pular estágios.

## Arte

Conheça todos os filmes  
do *Fade to Black*.

9 DE  
AGOSTO NAS  
BANCAS



O Guia de Dicas SuperGamePower para Playstation é a maior e mais completa seleção de dicas para videogames já lançada no Brasil.

Por apenas R\$4,90, você leva um montão de dicas e truques para os jogos de ação, RPG e estratégia do Playstation.

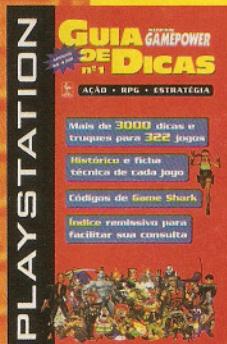
São centenas de verbetes com a ficha técnica completa e o histórico de cada jogo, além de dicas, truques e macetes que não acabam mais.

E este é só o primeiro volume. Em setembro, será a vez do Nintendo 64. E depois, vem aí muito mais sobre o mundo dos videogames.

Vá se preparando e reserve já um espaço na sua estante para esta coleção!

**SUPER  
GAMEPOWER**

**APENAS  
R\$ 4,90**



# P-STATION



**Por Lord Mathias**

Muita gente tirou sua casquinha do sucesso de **Resident Evil**. Nada mais justo que a Capcom queira fazer o mesmo. Depois das tantas versões do game dos zumbis, a empresa lança **Dino Crisis**, que mantém o clima mas muda de universo. No lugar de eliminar zumbis e monstros, você mata dinossauros, mais espertos que os zumbis, pois pulam cercas, atravessam portas e fazem arapucas. Na pele de Regina, você deve procurar o Dr. Kirk e investigar sua ligação com as mortes relacionadas aos dinos. Os gráficos estão excelentes, com



**DICA:** para pegar o medkit, empurre a estante para a direta para desbloquear o caminho



**DICA:** empurre a caixa e pegue a munição

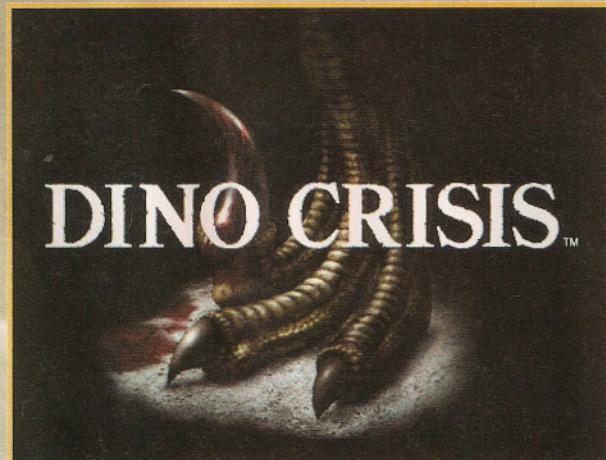


38

**DICA:** no primeiro encontro com o dinossauro, mate-o com tiros, pois se você fugir ele vai segui-lo até pular a cerca



**DICA:** embaixo da escada existe munição



## DINO CRISIS

**4.5**



Ação

Capcom

CONTROLE 5

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 4

SOM 4

Memory Card - 1 Jogador

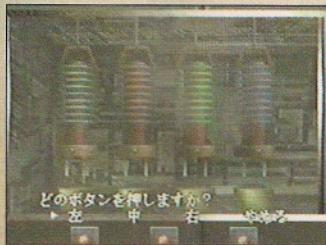
Ponto Forte  
Os gráficos poligonais estão bem sólidos

Ponto Fraco  
Falta de expressões faciais

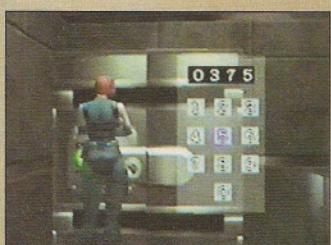
polígonos bem acabados. A modelagem dos personagens está redonda, com boa resolução nas texturas. O ângulos de câmera ajudam na jogabilidade e dão clima. O som cria muito suspense, pois os dinossauros de repente aparecem do nada. **Dino Crisis** tem tudo para ser um dos melhores jogos do ano.



**DICA:** ligue essa chave e verifique o computador



**DICA:** coloque os plugues na ordem, da esquerda para direita; vermelho, roxo, verde e branco. Acione a alavanca na parede da direita



**DICA:** para abrir este armário digite 0375. Pegue todos os itens

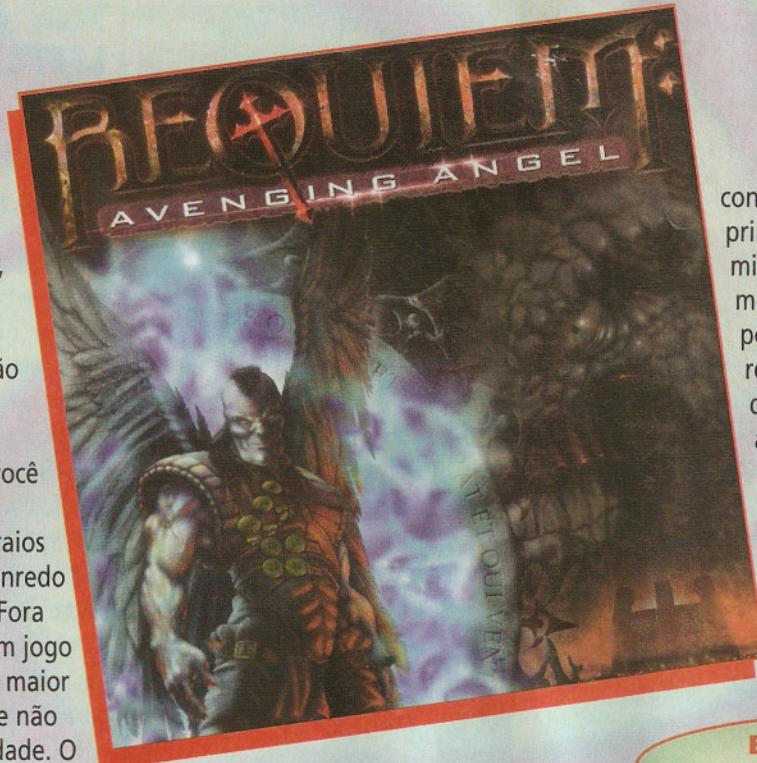


**DICA:** para salvar o jogo, existem algumas salas específicas. Ao entrar e sair delas, você pode salvar o jogo. No mapa, essas salas ficarão indicadas com um "S"



Por Bill Games

**Requiem** rola no futuro, quando todo o mundo está condenado e a fé praticamente não existe mais. No papel de um anjo vingador, você vai descer à Terra para salvar a humanidade da descrença total. Os inimigos não são poucos: você vai ter de enfrentar demônios e outras criaturas macabras. Para isso, você contará com alguns poderes especiais, coisa de anjo, sabe: raios que saem das mãos e asas. O enredo e as armas até são diferentes. Fora isso, **Requiem** não passa de um jogo 3D que mistura tiro e ação, no maior estilo **Doom** e **Quake**. O game não peca só pela falta de originalidade. O



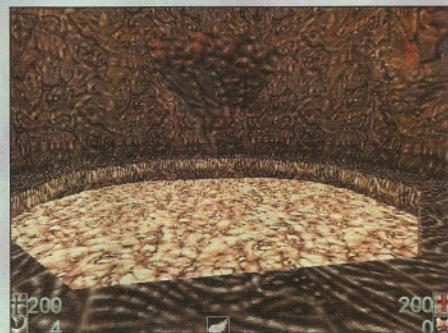
controle é um pouco impreciso, principalmente na hora de mirar em criaturas um pouco menores a uma distância um pouco maior. O som se torna repetitivo quando as vozes, que ficam dando "looping", acabam irritando. A dublagem em português prejudicou o clima do game. Alguns menus ficaram escondidos devido à claridade inicial.



**DICA:** em túneis aparentemente fechados, procure seguir em frente, pois pode haver uma entrada semi bloqueada



**DICA:** no começo da primeira fase, evite esse caminho, ele não leva a lugar nenhum



**DICA:** para pulos mais altos, aperte a tecla Home e selecione a asa. Pule agora apertando Z



**DICA:** nessa parte, pule usando barra de espaço. Não use o pulo mais alto, pois você cairá no buraco



**DICA:** acione a legenda no menu principal para ver escrito o seu objetivo

REQUIEM		PC
<b>3.8</b>		Ação
3DO/ GreenLeaf	CONTROLE	3
	DIVERSÃO	4
	GRÁFICO	5
	SOM	3
Até 8 jogadores em rede		
Ponto Forte	Ponto Fraco	
Animações bem detalhadas	O som é muito repetitivo, enjoia rápido	

**DICA:** nessa parte, aproveite a distração da criatura e ataque-a de longe



**DICA:** esse inimigo é difícil de acertar devido ao seu tamanho. Afaste-se e atire um raio nele



# PAINEL

## BUGS BUNNY: LOST IN TIME

### INFOGRAMES

**Ação - 1 Jogador**

### P.STATION

Os fãs de desenho animado ganharam um jogo com um de seus maiores ídolos, ninguém menos do que o Pernalonga. Este game de ação 3D está bem feito. Só pisa na bola com os ângulos de câmera e os controles de pulo, que mais atrapalham do que ajudam.

Você controla o Pernalonga e viaja no tempo, pegando as cenouras de ouro e



achar o caminho de casa, ou melhor, o caminho da sua toca. O jogo tem um visual bem típico dos desenhos e você vai cruzar muitos dos personagens amigos e inimigos de Pernalonga, como o carequinha Elmer.



## HUGO

**IT**

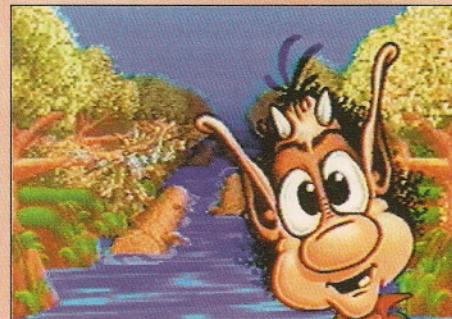
**Ação - 1 Jogador**

### P.STATION

Lembram do Hugo? O personagem costumava ir ao ar todas as tardes, na CNT, até levar fim desconhecido. Quem ligava para o programa, participava de um joguinho, controlado pelo telefone mesmo. O Hugo para PlayStation é uma adaptação do joguinho que rolava na TV. Nesta versão você vai encontrar todos os games e personagens e ainda uma animação extra na abertura, que conta a história. Os minigames, que sempre



contam com a participação de Hugo, são bem fáceis. Usando apenas um botão ou apenas o direcional você vai conseguir boa resposta do controle. Quem tem saudade do personagem pode arriscar um joguinho. Mas não espere muita ação.



## THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH

**NEW**

**Ação - 1 Jogador**

### P.STATION

**The Adventure of Little Ralph** tem toda a pinta dos jogos de ação 2D que fizeram história nos consoles de 16 bits. A semelhança começa nos gráficos e segue no som e na movimentação dos personagens. O game se resume a pular plataformas, subir escadas, desviar de objetos e usar a espada em alguns inimigos. Falando na espada, pode-se aumentar a intensidade de seu golpe deixando o botão pressionado. O jogo dá até uma certa nostalgia, pois jogos de ação nesse estilo abriram caminho para os **Resident Evil** da vida.



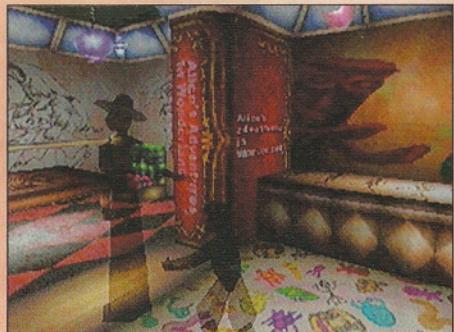
## ECHO NIGHT

AGETEC

Adventure - 1 Jogador  
Memory Card

P.STATION

Não apague a luz! Com **Echo Night**, a Agetec traz para o PlayStation o jogo mais assombroso e interessante de aventura e suspense desde **7th Quest**. Em perspectiva de primeira pessoa, você vai entrar na pele de Richard Osmon, um sujeito que está num navio fantasma



misteriosamente desaparecido em 1913. Enquanto explora o navio, Richard percebe que as almas dos passageiros, que desapareceram com o navio, ainda continuam a bordo. Você deve ajudar cada uma delas a encontrar o descanso e a paz. Nada de ação ou combates: sua única tarefa será solucionar diversos quebra-cabeças que vão levá-lo para outros locais. No tour estão incluídos cemitérios, castelos medievais e minas abandonadas. Boa viagem!

## WAR ZONE 2100

EIDOS

estratégia - 2 jogadores

P.STATION



O maior problema de **War Zone 2100** para PlayStation é o próprio console. Que ninguém se ofenda: **War Zone** é

um típico jogo de estratégia, em que é preciso ser rápido e ágil com o mouse para comandar unidades. E por isso o game perde muito quando convertido

para consoles. A grande novidade é a possibilidade de controlar cada unidade de maneira individual.

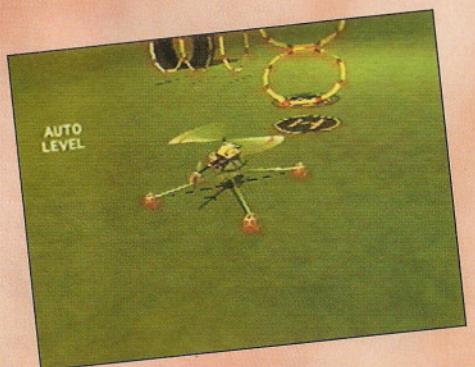
Além disso, não é preciso dar ordens às unidades, basta movê-las, como se fossem objetos. Os gráficos são típicos de jogos de estratégia, ou seja, veículos e construções minúsculas.

## R/C STUNT COPTER

INTERPLAY

Simulador - 1 Jogador  
Memory Card

P.STATION



Olhando bem para o direcional do controle analógico, é fácil de associá-lo ao controle de carros, barcos, ou aeromodelos controlados por rádio. A Interplay simplesmente pegou essa característica do controle Dual Shock e fez um jogo de simulação em que você vai controlar um helicóptero. No game, você terá de completar objetivos diversos, no estilo de **Pilot Wings**, mas com uma dificuldade superior. Para facilitar um pouco as coisas, você conta com um tutorial em que é possível aprender comandos básicos.

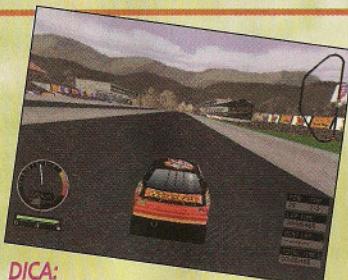
# ESPORTE TOTAL

PC

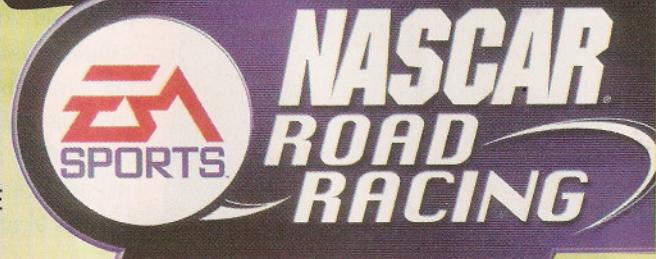
## Novo Nascar foge ao tradicional e tem bom desempenho no PC

Esta versão de **Nascar Racing** vai agradar aos que não são fãs da série. Isso porque **Nascar Road Racing** não tem toda aquela frescura de regulagem de motor, freios etc. para que seu carro tenha um bom desempenho nas pistas. No geral, o game ficou com mais cara de arcade. Os circuitos, em sua maioria, são feitos em ruas e avenidas adaptadas. Não há só pistas planas. Mesmo as pistas ovais têm subidas e descidas, o que acaba dificultando a prova,

**ENDEREÇO:**  
[www.easports.com](http://www.easports.com)



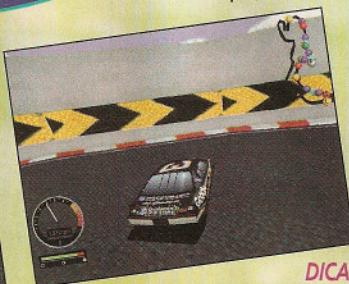
**DICA:**  
em pistas de alta velocidade, diminua as asas dianteira e traseira para obter mais velocidade, mas deixe as marchas mais longas



principalmente nas curvas. É nessa hora que você vê as falhas na sinalização das pistas: a maioria das placas ficam em cima das curvas. A velocidade do jogo é surpreendente. Mesmo com os gráficos no máximo, o game rola tranquilo.



**DICA:**  
a sinalização em algumas pistas é pobre. Preste atenção na pintura listrada, pois ela indica a curva



**DICA:**  
a parte listrada em amarelo e preto indica uma curva com mais fechada



### CONFIGURAÇÃO MÍMINA

Windows 95/98  
Pentium 200 MHz  
75 MB livres no HD  
CD-ROM 4x  
32 MB Ram  
Placa de vídeo de 2MB



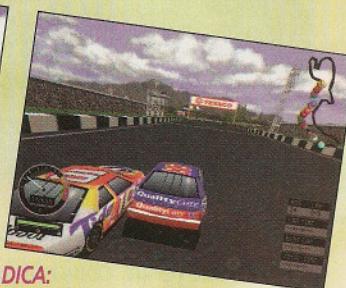
**DICA:** procure diminuir o combustível na hora de fazer um qualify



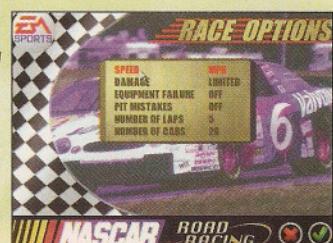
**DICA:** na pista oval, tome cuidado na curva da descida, é fácil de derrapar



**DICA:**  
apertando F2 e F3 você ação o mapa e o menu que indica sua posição

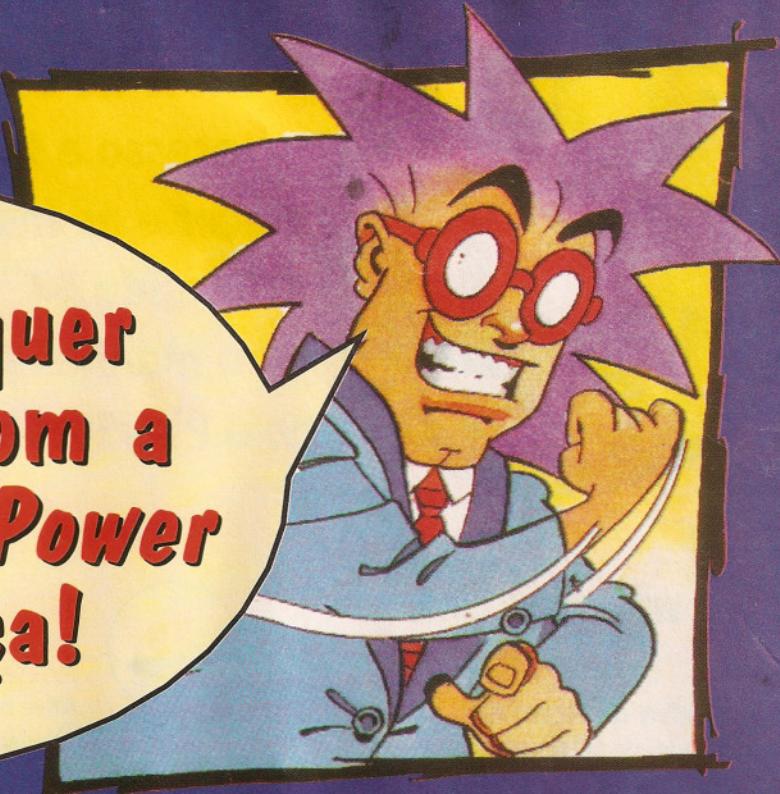


**DICA:**  
caso esteja com os danos desativados, feche deslealmente seu oponente



**DICA:** nas opções, regule o grau de realidade. Quanto mais real, mais danificado fica seu carro após uma batida

**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 (0XX11) 3038-1414, de 2<sup>a</sup> a 6<sup>a</sup> feira, das 8 às 20 horas e informe o código 125 para garantir seu brinde. Se preferir, envie o cupom abaixo para o fax (0XX11) 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 \_\_\_\_\_

**ESCOLHA A MELHOR FORMA DE PAGAMENTO**

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

Endereço \_\_\_\_\_

Cartão de crédito:

R\$ 45,00 à vista

4 parcelas de R\$ 11,25

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

Nome do cartão \_\_\_\_\_

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

Número do cartão \_\_\_\_\_

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

Validade \_\_\_\_\_

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

Boleto bancário:

R\$ 45,00 à vista

3 parcelas de R\$ 16,00

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

Assinatura do Responsável \_\_\_\_\_

\* Você receberá o boné de *SuperGamePower* rapidamente se 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.



Show de dicas e códigos! Veja como ter acesso a todos os truques de Star Wars Racer e as fases Twist de Quake 2, para Nintendo 64. O Dreamcast está na área com manhas para Dynamite Deka 2 e King '99; o PlayStation vem de Ace Combat 3

### WINNING ELEVEN 3: FINAL VERSION

#### Time extra da Romênia

Termine o modo "Cup" com a Romênia no nível de dificuldade hard para ativar o time extra da Romênia, só com jogadores louros.

#### Terceiro time All-Star

Termine um Full Season no modo League com qualquer time no nível de dificuldade hard para jogar com o terceiro time de estrelas.

#### Times All-Star em qualquer modo

Na tela mode Selection, aperte ↑ ↓ ← → ← → X ○



### LODE RUNNER 3D

#### Seleção de fase

Pause o jogo e segure Z e aperte R, B, A, B, A, C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→. Se fizer certo, você vai ouvir um som. Em seguida, leve o cursor até a opção "Unlock Worlds", que vai aparecer, e aperte A para selecionar qualquer fase.

#### Fases bônus

Pause o jogo, segure Z e aperte C↓, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R. Se fizer certo, você vai ouvir um som. Para finalizar, leve o cursor até a opção "Enter Secret Worlds", que irá aparecer, e aperte A para jogar as fases bônus.



### ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

#### Acesso ao Mission Simulator

Ative os cinco finais com um piloto para conferir o simulador de missões. Nele, você pode jogar qualquer missão, com qualquer avião em qualquer nível de dificuldade.

#### Efeitos especiais

Durante o demo ou o replay pressione L2 para ter um efeito de interferência e R2 para aparecer um efeito de "blur" (embacamento).



### 3XTREME

#### Jogadores e veículos secretos

No menu principal, leve o cursor até Memory Card e aperte → para ativar a opção secreta chamada Codes. Agora aperte X e digite qualquer um dos códigos abaixo:



Jogue com Binic: **bink**

Jogue com Dominique: **dominique**

Jogue com Geep: **geep**

Jogue com Lugnut: **lugnut**

Jogue com Nyub: **nyub**

Jogue com o carro vermelho: **redline**

Jogue com o carro azul: **blueline**

Jogue com o carro branco: **whiteliner**

Jogue com TP: **tp**

Acesso a todos os alienígenas: **astromen**

Acesso a todas as pistas Exhibition: **vouyeur**



### Assistir ao vídeo secreto de Ultraspank

No menu principal, leve o cursor até Memory Card e aperte → para ativar a opção secreta chamada Codes. Em seguida, aperte X, digite ultraspank e aperte X novamente. Leve o cursor até Options, aperte → e o vídeo secreto Ultraspank vai aparecer. Aperte X para assisti-lo.

## OMEGA BOOST



### Fases secretas

#### U1 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 90 AP sem usar continues.

#### U2 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 60 AP sem usar continues.

#### U3 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 50 AP sem usar continues.

#### U4 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal com 90 AP sem usar continues.

#### U5 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal com 60 AP sem usar continues.

#### U7 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade hard sem usar continues.

#### U8 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal sem usar continues.

#### U9 Zone

Termine o jogo no nível de dificuldade normal sem usar continues.

#### V5 Zone

Termine o jogo com 60 AP.

#### Inner Level A

Termine o jogo com 60 AP, com invencibilidade e todas as armas no level 9.

#### Inner Level B

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com 90 AP e ataques especiais ilimitados e todas as armas no level 3.

#### Inner Level C

Termine o jogo no nível de dificuldade normal com a maior velocidade e todas as armas no level 9.

#### Inner Level D

Termine o jogo no nível de dificuldade normal, com 90 AP, ataque Five-Way e todas as armas no level 9.

#### Inner Level E:

Termine o jogo no nível de dificuldade hard com velocidade melhorada movendo  $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$  e todas as armas no level 9.

## STAR WARS EPISODE I: RACER



### Acesso a todos os truques

Selecione o modo Tournament e escolha uma bateria vazia. Na hora de digitar o nome, segure Z e digite **RRTANGENT**, apertando L para confirmar cada letra. Leve o cursor para o END, aperte L e B. Isso vai fazer você voltar à tela anterior. Selecione a mesma bateria e agora escreva **ABACUS** usando o mesmo método, o de segurar o Z e confirmar com o botão L. Leve o cursor para END e aperte L. Um OK confirma a dica. Coloque um nome qualquer e comece o game. Agora, durante o jogo dê uma pausa e digite  $\leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow$  no direcional digital para fazer aparecer a opção Cheat Codes e fazer a festa.



## QUAKE II



### Fases Twist

Digite o password: **FBBC VBBB FBBC VBF7**



## UPRISING X

### Passwords de fases e todas as armas

No menu principal, entre na opção Password e digite qualquer um dos códigos abaixo:

**Todas as armas:**  $\leftarrow \circ \rightarrow \square \downarrow \triangle \downarrow \times$

**Level 2:**  $\leftarrow \leftarrow \uparrow \triangle \triangle \times \square \circ$

**Level 3:**  $\downarrow \downarrow \square \triangle \downarrow \triangle \downarrow \triangle$

**Level 4:**  $\circ \circ \circ \times \times \downarrow \times \circ$

**Level 5:**  $\rightarrow \rightarrow \triangle \square \triangle \leftarrow \rightarrow \triangle$

**Level 6:**  $\uparrow \downarrow \triangle \square \times \circ \leftarrow \leftarrow \leftarrow$

**Level 7:**  $\triangle \square \leftarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \circ$

**Level 8:**  $\triangle \triangle \square \circ \uparrow \uparrow \square \circ$

**Level 9:**  $\leftarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \uparrow \square \square \circ$

**Level 10:**  $\square \square \leftarrow \times \square \square \triangle \times$

**Level 11:**  $\square \triangle \square \uparrow \uparrow \rightarrow \uparrow$

**Level 12:**  $\downarrow \downarrow \rightarrow \square \times \times \square \times$



**Power-ups de tempo valem 10 minutos:** WAITABIT



## BEAT MANIA APPEND GOTTA MIX



### Modo Hidden

Nesse modo, as notas desaparem pouco antes de chegar o momento de tocá-las. Na tela "Press Start Button" pressione os botões correspondentes às teclas pretas e Start.

Imediatamente aperte os botões correspondentes às teclas brancas da direita e da esquerda.

### Modo Double

Um modo bem difícil, em que um jogador toca as notas nos dois controles. Na tela "Press Start Button" pressione os botões correspondentes às três teclas brancas e Start. Imediatamente aperte os botões correspondentes às pretas. Se a dica for acionada no controle 1, todas as músicas serão habilitadas.

### Músicas secretas

Dependendo da pontuação que conseguir, uma música secreta é habilitada. Veja quantos pontos são necessários para fazer aparecer a música:

#### Drum 'n Bass

Música da primeira fase	Pontuação necessária
Real Garage	95 mil
Hip and Soul	96 mil
Raga Rock	94 mil
Bigbeat	91 mil
Hiphop	94 mil

#### Nonstop Megamix

Música da segunda fase	Pontuação necessária
Hiphop	94 mil
Crossover	94 mil
DJ Battle	84 mil
R&B	82 mil
Rock'n Techno	93 mil
J-Garage Pop	83 mil
Drum 'n Bass	90 mil

#### Gabbah

Música da terceira fase	Pontuação necessária
DJ Battle	84 mil
R&B	82 mil
Rock'n Techno	93 mil
J-Garage Pop	83 mil
Free Soul	69 mil
Break Beats	85 mil
Collage Techno	68 mil
Nonstop Megamix	66 mil

### Gabbah/R&B hard

#### Música da terceira fase

#### Pontuação necessária

DJ Battle	93 mil
R&B	93 mil
Rock'n Techno	98 mil
J-Garage Pop	88 mil
Free Soul	78 mil
Break Beats	96 mil
Collage Techno	74 mil
Nonstop Megamix	72 mil

## REQUIEM: AVENGING ANGEL



### Cheat Codes

Enquanto estiver jogando pressione Enter para fazer aparecer um display e insira o código **csmilton** para acionar o modo Cheat. Depois coloque os códigos abaixo nesse display para conseguir efeitos especiais:

EFEITO	CÓDIGO
Modo God	<b>csyhw</b>
Todas as armas, munição, poderes, itens, vida e essências	<b>cssstigmata</b>
Ter todos os itens essenciais	<b>csitems</b>

## NCAA FOOTBALL '99



### Códigos

No menu principal, selecione User Profiles e, em seguida, New User Profile. Agora é só digitar os códigos abaixo na tela Profile para ativar as dicas. Se fizer certo, você vai ouvir a frase "It's in the game!". Após digitar algum código, aperte △ para voltar ao menu principal. Selecione o modo Exhibition e as dicas vão estar ativadas quando o jogo começar.



Quarters de 15 segundos:

### FASTFUNKY

Relógio de 25 segundos só começa quando o juiz põe a bola na linha de batalha: **WATCHDOG**

Acesso a todos os estádios:

### OHAMISORE

Jogadores mais rápidos: **CMONGUY**

Revelar as jogadas do computador:

### PLAY WIZ

Assistir às seqüências de full-motion:

### ILUVMOVIES

# ALIEN VS PREDATOR

Os códigos abaixo só podem ser acionados se for instalado o patch que adiciona a função de salvar. Comece o game com o comando avp.exe -debug, via DOS. Durante o jogo digite "~" e digite os códigos, que variam conforme o personagem.

FUNÇÃO	PERSONAGEM	CÓDIGO
Modo God	Marine	freakoftheunivers
Modo God	Predador	skullcollector
Modo God	Alien	theonedeadlycreatureevercreated
Modo God	Todos	god
Recuperar energia	Predador	gimme_charge
Tornar-se um Final Xenomorph	Alien	winneroftheonegreatbattleoftheuniverse
Todas as armas e munições	Todos	giveallweapons
Jogador invisível a todos os oponentes	Todos	observer
Criar uma aura (repita para fortalecê-la)	Todos	light
Alien controlado pela CPU (ver nota)	Todos	alienbot
Marine controlado pela CPU (ver nota)	Todos	marinebot [número da classe]
Predador controlado pela CPU (ver nota)	Todos	predobot [número da classe]
Alien-Predador controlado pela CPU (ver nota)	Todos	predalienbot
Praetorian Alien controlado pela CPU (ver nota)	Todos	praetorianbot
Xenoborg controlado pela CPU (ver nota)	Todos	xenoborg
Mostrar coordenadas	Todos	showcoords
Mostar número de quadros por segundo	Todos	showfps
Mostrar número de polígonos	Todos	showpolycount
Mostar o help	Todos	listvar
Listar códigos cheats	Todos	listcmd
Mudar volume de motion tracker	Marine	motiontrackervolume [0.00 a 1.00]
Mudar velocidade de motion tracker	Marine	motiontrackerspeed [0 a 16]
Agachar ou arrastar	Alien	crouchmode [0 ou 1]
Mudar velocidade	Todos	timescale [0.0 a 1.0]
(Des)ligar modo Wire Frame	Todos	wireframemode [0 ou 1]
(Des)ligar doppler shift para o som do Alien	Todos	dopplershift [0 ou 1]
Ajustar quantidade de vermelho no céu	Todos	sky_red [número]
Ajustar quantidade de verde no céu	Todos	sky_green [número]
Ajustar quantidade de azul no céu	Todos	sky_blue [número]
Ajustar quantidade de tilt para o deslocamento lateral	Todos	leanscale [número]

**Nota:** o jogo pode travar se o personagem controlado pela CPU não existir na fase. Use o código de colocar personagens para garantir sua presença.

os dados que estão entre colchetes são parâmetros. Por exemplo, no código de velocidade, digite timescale seguido do parâmetro assim: timescale 0.5.

## Colocar personagem

Comece o jogo com o comando avp.exe -debug -l seguido das seguintes letras para acionar os personagens respectivos:

Letra	Personagem
a	Alien
m	Marine
p	Predador
c	Civil
x	Xenoborg
t	Praetorian Alien
r	Alien-Predador

Por exemplo, se quiser carregar o jogo com Aliens e predadores digite avp.exe -debug -lap.

## FATAL FURY WILD AMBITION

### Habilite os personagens secretos

**Duck King:** use todos os personagens principais contra o computador.

**Mr. Karate (Ryo Sakazaki):**

termine o jogo sem usar continue e sem perder round. Assim, depois de derrotar Geese Howard, Mr. Karate irá aparecer. Derrote-o e ganhe o direito de usá-lo.





## DYNAMITE DEKA 2



### Missões bônus

Termine as missões 1, 2 e 3 para ter acesso às missões 4, 5 e 6. A missão 4 é baseada na missão 1, só que com uma única vida, o dobro de danos causados pelas armas e sem continues. A missão 5 é baseada na missão 2, só que com tempo limitado em cada sala e sem continues. A missão 6 é baseada na missão 3, com pouquíssima vida, apenas alguns power-ups de vida, nenhum outro tipo de power-ups e sem continues.

### Jogue com o macaco

Termine as missões 4, 5 e 6 para ter acesso ao macaco. Seu estilo de luta é parecido com o de Bruno.

### Jogue com o Bruno original

Pegue todas as ilustrações no jogo para ter acesso ao Bruno original do jogo Die Hard Arcade.

### Minigame da arma tranqüilizadora

Termine o jogo uma vez.

### Créditos infinitos no minigame da arma tranqüilizadora

Termine as missões 1, 2, e 3 sem usar nenhum continue para ter créditos infinitos no minigame.

## THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999



### Tela total de Pause

Pause o jogo e aperte X + Y

### Personagens secretos

Na tela Character Selection, leve o cursor até a versão normal dos lutadores abaixo, segure Start e aperte qualquer botão:

Kyo Kusanagi

Terry Bogard

Andy Bogard

Joe Higashi

Ryo Sakazaki

Robert Garcia

Yuri Sakazaki

Mai Shiranui

Billy Kane

Orochi Yashiro

Orochi Shermie

Orochi Chris

Omega Rugal



## SNOWBOARD KIDS 2



### Todos os boards, personagens e pistas

Na tela título, pressione Z, B, C↑, ↓, ← no direcional analógico, → no direcional analógico, ↓, R, Z, A.

### Personagens secretos na raça

**Mr. Pinguin:** derrote-o durante a temporada de treinamento (Training Season) para liberá-lo como um personagem.

**Mr. Dog:** termine as provas do Shoot Cross usando apenas um papel para cada caixa de correio.

**Panda:** no modo Battle, selecione o Mr. Dog e sua roupa de astronauta. Assim seu personagem será o Panda quando a corrida começar.

**Damien:** termine o modo Story (isso também habilita o modo expert).

### Boards na raça

Complete as pistas no modo expert para liberar os boards.

Snowboard	Função especial	Pista
Poverty	Tira dinheiro	Sunny
Feather	Mais ar	Turtle Island
Ice	Escorregadio	Snowman Boss
Star	Nenhuma	Wendy's House
Rich	Dá dinheiro	Linda's Castle
Dragon	Foguetes e asas	Dinosaur Boss
Ninja	Invisibilidade	Starlight Highway
Charm	Proteção fantasma	Haunted House
High-Tech	Com ventoinha	Mecha-Damien

## ELIMINATOR



### Invencibilidade, acessar o Level Bônus e mais

Aperte X na tela título e na próxima tela e, em seguida, leve o cursor até One Player e aperte X de novo. Leve o cursor até ID Select, aperte X e digite qualquer um dos códigos para ter acesso às dicas abaixo:



Acesso ao level bônus:

**WAKYLEVL**

Acesso à nave "Mean Machine": **NEWWHEELS**

Todas as primary weapons:

## GUNCRAZY

Todas as secondary weapons: **MAXMEOUT**

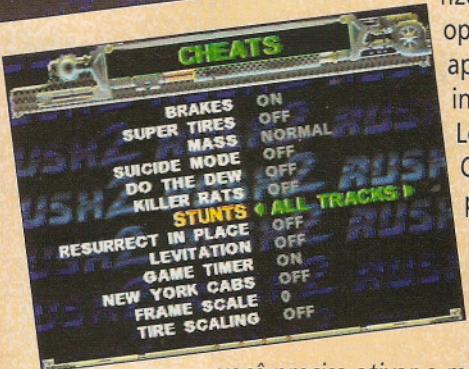
Invencibilidade: **CLEVALAD**

## RUSH 2 EXTREME RACING USA



### Menu de truques

No menu Start Game, leve o cursor até Setup e aperte A. No menu Setup, aperte simultaneamente L, R, Z, C(↑), C(↓), C(←), C(→). Se fizer certo, a nova opção Cheats vai aparecer na parte inferior da tela. Leve o cursor até Cheats e aperte A para ter acesso ao menu de truques.



**Obs:** para acionar a próxima dica, você precisa ativar o menu de truques

### Modo Stunt

Selecione Stunts e aperte e segure simultaneamente C(↑), C(↓), C(←), C(→) e aperte R, A, Z, L



## DRAGON FORCE



### Menu Debug

Ligue seu Saturn e, enquanto o jogo estiver carregando, aperte e segure simultaneamente L, R, X, Z e Start. Continue segurando os botões até a tela título aparecer. Quando ela aparecer, aperte ↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ← ← ← ↑ ↓ → → → solte Start, aperte Start, A. A opção Debug vai aparecer na parte inferior da tela. Comece um New Game e selecione um país. Durante o jogo, você vai encontrar algumas opções a mais nos diversos menus.



## A BUG'S LIFE



### Seleção de fase

Da tela principal, vá até a Ant Hill. Em seguida, segure C↑ + C↓ + C← + C→ + Z e aperte R. Se fizer certo, uma flecha vai aparecer na parte inferior da tela.

# 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



DICAS  
GAME  
SHARK

### OMEGA BOOST (versão 2.3)

Continues infinitos:	D0053F3A FFFF 80053F3A 0000
Vida infinita:	800A34A8 03E8 800A34AC 03E8
Power Boost infinito:	800A34B4 1000
Tempo infinito:	80146BBC 1770
Tempo infinito 2:	D00299D8 0001 800299D8 0000
Sem danos:	D002ED42 0050 8002ED42 0040
VB Gauge 1:	D00364EC 0004 800364EC 1000 D0062264 0001 80062264 1000
VB Gauge sempre no máximo:	D005F43C FFF4 8005F43C 0000 D005FE30 FC00 8005FE30 0000
RK no máximo:	800A34C0 0010 800A34C8 0010 800A34D0 000D
Stage 1-1:	D012B01A AE63 8012B01A AE60
Stage 1-2:	D0125786 AE43 80125786 AE40
Stage 2-1:	D0126146 AEA3 80126146 AEA0
Stage 2-2:	D0129A2E AE42 80129A2E AE40
Stage 3-1:	D012627A AE43 8012627A AE40
Stage 3-2:	D012D01A AE63 8012D01A AE60
Stage 4-1:	D0129846 AE43 80129846 AE40
Stage 4-2:	D012B4CE AE42 8012B4CE AE40
Stage 4-3:	D0133626 AE62 80133626 AE60
Todas stages disponíveis (apenas para usuários de Caetla):	8009703C 4F4A 8009703E 454B 30097040 0052 B0110002 00000000 800A3410 0101



### FATAL FURY WILD AMBITION (versão 2.4)

Vida infinita jogador 1:	800AD7EE 0170
Vida infinita jogador 2:	800AF00E 0170
Tempo infinito:	800AC994 114E



### APE ESCAPE (versão 3.0)

Vidas infinitas:	800F448C 0064
Energia infinita:	800EC2C8 0005
Oxigênio infinito:	800F4DC8 0258
Passar de fase pegando apenas um macaco:	800F44B6 00CE
Máximo de triângulos de ouro:	800F44B8 0063
Tempo congelado:	800F4490 0000
Todos os dispositivos:	D00F51C4 0003 300F51C4 00FF
Todas as moedas Spectar:	800F44BA 003C
Fossil Field 100% Completo:	300DFC71 0002
Prinordial Ooze 100% Completo:	300DFC72 0002
Molten Lava 100% Completo:	300DFC73 0002
Thick Jungle 100% Completo:	300DFC74 0002
Dark Ruins 100% Completo:	300DFC75 0002
Cryptic Relics 100% Completo:	300DFC76 0002
Stadium Attack 100% Completo:	300DFC77 0002
Crabby Beach 100% Completo:	300DFC78 0002
Coral Cave 100% Completo:	300DFC79 0002
Dexter's Island 100% Completo:	300DFC7A 0002
Snowy Mammoth 100% Completo:	300DFC7B 0002
Frosty Retreat 100% Completo:	300DFC7C 0002
Hot Springs 100% Completo:	300DFC7D 0002
Gladiator Attack 100% Completo:	300DFC7E 0002
Sushi Temple 100% Completo:	300DFC7F 0002
Wabi Sabi Wall 100% Completo:	300DFC80 0002
Crumbling Castle 100% Completo:	300DFC81 0002
City Park 100% Completo:	300DFC84 0002
Spectar's Factory 100% Completo:	300DFC85 0002
TV Tower 100% Completo:	300DFC86 0002
Monkey Madness 100% Completo:	300DFC88 0002
Peak Point Matrix 100% Completo:	300DFC8E 0002
Moon Jump (leia obs.):	D00E5478 0008 800EC23E 0008

#### Todos os macacos:

80139368 0001	801393B0 0001	801393F8 0001
80139370 0001	801393B8 0001	80139400 0001
80139378 0001	801393C0 0001	
80139380 0001	801393C8 0001	
80139388 0001	801393D0 0001	
80139390 0001	801393D8 0001	
80139398 0001	801393E0 0001	
801393A0 0001	801393E8 0001	
801393A8 0001	801393F0 0001	

**Obs:** aperte R1 para dar um Moon Jump e R2 para dar um pulo normal



# SHADOW GATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS

(versão 3.0 obrigatório)

Todos os itens (versão 4 Meg Expansion Pak):



50002402 0202  
810EC350 0001  
50004601 0000  
800EC3D1 0003

Todos os itens (versão normal): FF1E0000 0000  
50002402 0202  
810EC350 0001  
50004601 0000  
800EC3D1 0003

## Itens infinitos (ao pegar)

Chave Crest:	800EC3D1 0003
Garrafa de óleo:	800EC3D2 0003
Fragmentos do Crest:	800EC3D3 0003
Dragon Tears:	800EC3D4 0003
Flauta Pixie:	800EC3D5 0003
Tesouro:	800EC3D6 0003
Chave Rusty:	800EC3D7 0003
Chave Ornate:	800EC3D8 0003
The Ring of The Kingdom:	800EC3D9 0003
Orb:	800EC3DA 0003
Chave dourada:	800EC3DB 0003
Liquid Sunset:	800EC3DC 0003
Night Elixir:	800EC3DD 0003
Néctar da floresta:	800EC3DE 0003
Estátua do homem primitivo:	800EC3DF 0003
Escultura do homem-macaco:	800EC3E0 0003
Escultura da fada:	800EC3E1 0003
Estátua do doende:	800EC3E2 0003
Moeda antiga:	800EC3E3 0003
Machado:	800EC3E4 0003
The Ring of The Dead:	800EC3E5 0003
Anel axul:	800EC3E6 0003
Anel verde:	800EC3E7 0003
Alavanca:	800EC3E8 0003
Chinelo:	800EC3E9 0003
Chinelo sujo:	800EC3EA 0003
Par de chinelos:	800EC3EB 0003
Brinco de Jezibel:	800EC3EC 0003
The Staff of Ages:	800EC3ED 0003
Corda:	800EC3EE 0003
Chave do cemitério:	800EC3EF 0003
Flor:	800EC3F0 0003
Pedra:	800EC3F1 0003
Dente canino:	800EC3F2 0003
Olho do dragão:	800EC3F3 0003
Flauta do dragão:	800EC3F4 0003
Vela acesa:	800EC3F5 0003
Violino lascado:	800EC3F6 0003
Violino sem cordas:	800EC3F7 0003

Violino quebrado:	800EC3F8 0003
Chave do calabouço:	800EC3F9 0003
Mapa:	800EC3FA 0003
Osso:	800EC3FB 0003
Starcrest:	800EC3FC 0003
Barra de ferro:	800EC3FD 0003
Barra Crow:	800EC3FE 0003
Cabelo do gigante:	800EC3FF 0003
Caneca:	800EC400 0003
Água:	800EC401 0003
Água com lágrimas de dragão:	800EC402 0003
Pedra do Desejo:	800EC403 0003
Moeda:	800EC404 0003
Moeda:	800EC405 0003
Moeda:	800EC406 0003
Moeda:	800EC407 0003
Moeda:	800EC408 0003
Prego:	800EC409 0003
Brooch:	800EC40A 0003
Caixa de jóias:	800EC40B 0003
Fruta:	800EC40C 0003
Luva:	800EC40D 0003
Copo:	800EC40E 0003
Peça de arte:	800EC40F 0003
Erva venenosa:	800EC410 0003
Bracelete:	800EC411 0003
Pedra preciosa:	800EC412 0003
Espada quebrada:	800EC413 0003
Pena:	800EC414 0003
Prato:	800EC415 0003
Lança quebrada:	800EC416 0003

## COMO USAR OS CÓDIGOS

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

# DETONADO P.STATION

# CROC 2



Por Marjorie Bros

Meu crocodilo predileto foi o maior consolo deste mês de jararacas. Croc, ao contrário do Chefe, não mudou. Seus movimentos ainda são as rabadas, pulo, nado e escaladas. O jogo é que está mais diversificado. Há fases de corrida, de asa-delta e algumas novas tarefas. Você precisa pegar diamantes e, jóias em todas as fases, como antes. Os diamantes completam seu life e com 5 jóias por fase, você pega uma lanterna ao final de cada

uma delas. Aí entra uma novidade: você tem de passar por um pequeno teste: chegar ao final sem ser atingido. Agora você pode comprar itens na Pete Store ao final de cada fase. Esses itens permitem alcançar áreas secretas, onde poderá achar muitas jóias e corações.

CROC 2	
<b>4.3</b>	Ação
Argonaut	CONTROLE 4
DIVERSÃO 4	GRÁFICO 5
SOM 4	
Memory Card - 1 Jogador	
Ponto Forte Os efeitos especiais estão de primeira	Ponto Fraco Os controles estão muito irregulares

## SAILOR VILLAGE

Find the Key! Save the Gobbo!



Empurre essa caixa até esse ponto para Croc usá-la como escada e pegar a primeira jóia na árvore

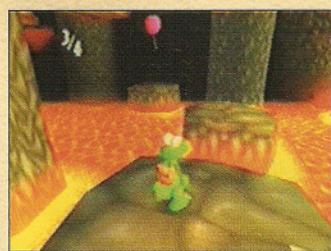


Nesse círculo verde você tem de usar o Gummi para acioná-lo. Você encontra esse item na loja do Pete, em Sailor Village



Sempre que usar o robô, fique esperto, pois logo em seguida vem uma fase para você passar

## Save the Bird From the Thief



Na parte de baixo das torres, você usa mais um Gummi e pega mais um coração



Depois de descer a ponte, pegue atrás da árvore à esquerda mais uma jóia



Outro Gummi verde para usar. Chegando ao alto você terá de utilizar o robô

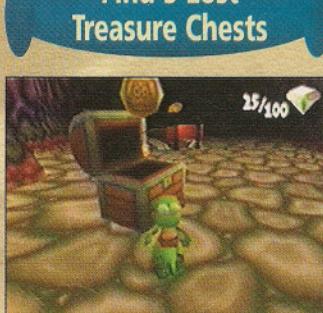


Pegue atrás do bumbo mais uma jóia. E não bata nesse bumbo!

Na fase da corrida, entre dentro da cachoeira para cortar caminho. Se ganhar a corrida, leva 100 pilas



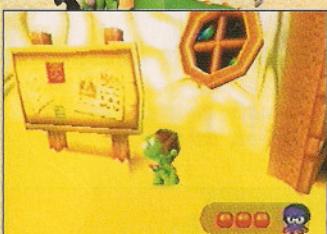
## Dantini Boat Race



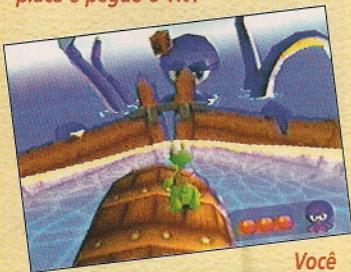
## Find 5 Lost Treasure Chests



Ache 5 baús com tesouros. O primeiro você encontra logo após as caixas-bomba

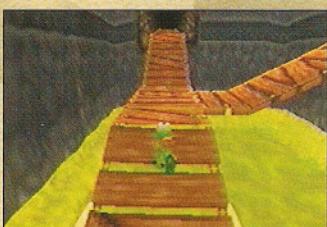


*Na lula, pegue o coração atrás da placa e pegue o TNT*



*Você tem de acertar a lula três vezes, na última você só consegue lançar o TNT pelo lado direito*

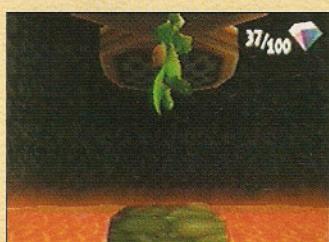
### Get He Gobbo's Sandwich



*Nessa trilha, siga em frente para pegar a jóia*



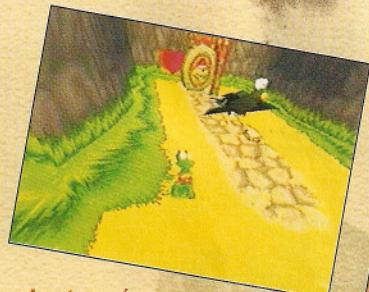
*Caia do meio dessa ponte para usar o robozinho. Volte usando o balão*



*Use a grade redonda para levá-lo ao piso superior*



*Em cima da grade, use o seu amigo de novo para alcançar mais uma jóia*



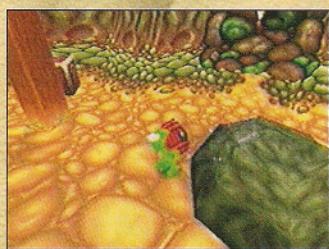
*Acerte o pássaro, pegue o coração e bata no bumbo para acabar a fase*



*Muito cuidado com as caixas, que não duram muito tempo. No final você salva mais um brother*

### CASSACK VILLAGE

#### Save the in Trapped Gobbo's



*Pegue o TNT e jogue-o na parede para salvar o último amigo*



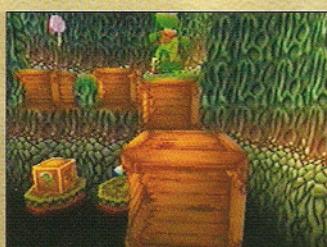
*Volte ao cubo de gelo e empurre-o até esse ponto. Ele irá subir e você encontrará mais um amigo*



*Use o pulo duplo nesse bloco de gelo para abrir um buraco e entrar*



*Com o TNT em mãos, arremesse-o nessa porta para finalizar a fase*



*Pulando de caixa em caixa você salva um amigo. Na volta, caia da primeira caixa para pegar uma jóia na parte inferior da tela*



*Você terá de achar as peças para o rapaz montar o boneco de neve. Uma está ao lado da árvore onde você não pode entrar; a segunda está atrás da árvore em frente; a terceira está na estação de trem e a última ao lado da fase Save The Ice*



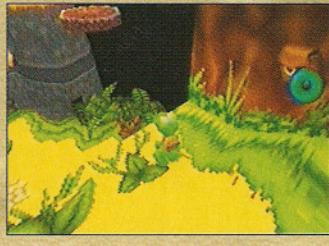
*Para alcançar a jóia você tem de usar o seu amigo no menu de itens*



*Nesse Gummi verde você pega um coração*



*Essas plantas você consegue escalar com o direcional para cima*



*No piso do pássaro, use o seu amigo para pegar a última jóia bem nesse cantinho*



*Use o robô para pegar um coração e mais uma jóia*



# CROC 2

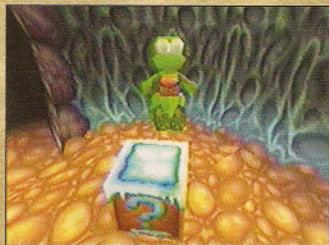
### Chase the Choo Choo Train



Em vez de seguir pela trilha da direita, siga em frente para usar o Gummi e pegar uma jóia



Nas torres, pule para o lado esquerdo para pegar a segunda jóia atrás da prensa



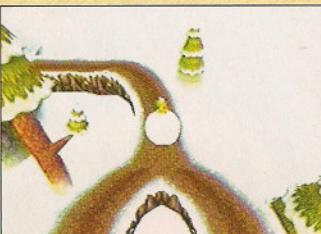
Ao acionar essa interrogação, volte para as plataformas que irão se formar para pegar os itens



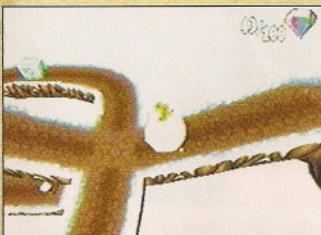
Na parte do gelo, onde há um bicho zanzando, pegue o caminho da direita para pegar mais uma jóia



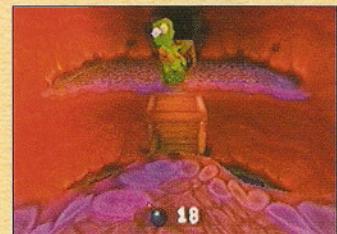
Açione rápido o switch para parar o trem e salvar os seus amigos



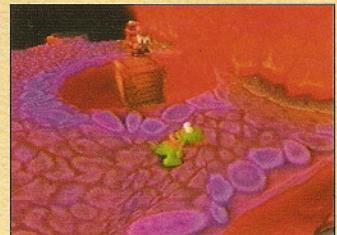
Nesse ponto, siga primeiro para o caminho da esquerda para pegar mais uma jóia. Depois volte e pegue o caminho da direita



Vá de novo pelo caminho de cima para pegar outra jóia. Volte a esse ponto e siga reto



Você terá de carregar a bomba sem ser atingido até chegar à porta. Aí poderá explodí-la

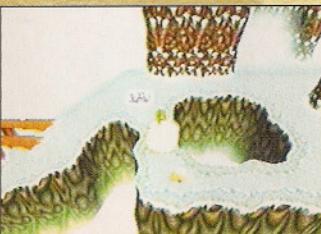


Após passar pelas caixas-bomba, salve o seu amigo na caixa e siga em frente

### Hang Glider Valley

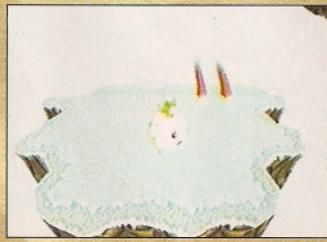


Acerte com a ponta da asa-delta os bichinhos e pegue os ventos para alcançar as jóias



Depois do escorregador, siga para baixo para pegar mais uma jóia

### It's Just Snowball Madness !!



Depois da primeira descida siga em frente para encontrar a primeira jóia

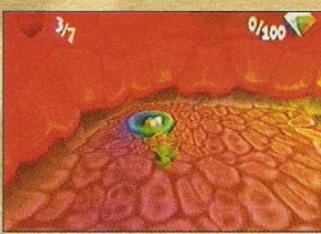


Com o balão, desça para pegar o cubo de gelo e atirar no inimigo para fazê-lo entrar no buraco. Pegue rápido mais um bloco e atire-o dentro do buraco. Você terá de fazer isso 3 vezes



Nas plataformas você terá de destruir os relógios para ganhar algum tempo

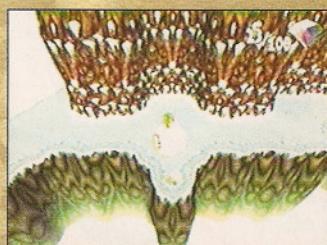
### Kaboom! It's Roger Red Ant



Logo no começo, à esquerda, você usa o Gummi para pegar alguns diamantes



Ao chegar às plataformas móveis, pule na primeira e espere-a subir para pular de volta na outra



Nessa bifurcação você pega a segunda jóia. Vá devagar para não cair abismo abaixo



Salve mais um amiguinho e siga em frente



*Espere os barris irem embora para passar com o TNT*



*Nessas torres, salve mais um amigo à esquerda e pegue outra jóia à direita*



*Com a plataforma móvel, use o direcional para controlar e fugir dos ventos e pegar os diamantes*

*para que seu camarada faça uma poção. A garrafa está ao lado da fase do carro; outra garrafa ao lado da entrada da caverna que tem folhas perto; embaixo da torre você acha mais um item e dentro do lago você pega o balde*

### Find the Wheels in the Jungle



*Essa parede você consegue escalar usando o direcional*

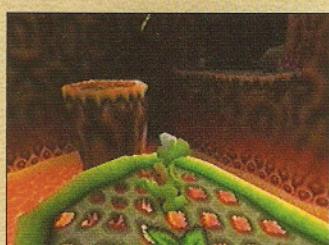


*Usando as grades você pega a chave para abrir a porta do lado de fora*



*Fique atrás do cubo de gelo. Quando o inimigo atirar, saia de lado para fugir do tiro e fazê-lo derreter o cubo. Pegue o pequeno cubo e atire nos buracos. Acerte cada buraco duas vezes*

### Lava Lamp



*Para alcançar a pedra você terá de dar o supersalto. Pule e aperte o botão para ele dar a bundada. Nesse momento segure o botão, solte e segure de novo para ele dar um terceiro salto. Ai solte de vez*



*Você precisa achar os ingredientes*



*Nesse ponto você usa mais uma vez o robozinho*



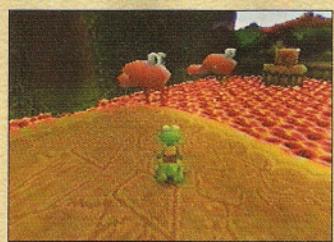
*Na porta que estava com o cadeado você acha a primeira roda*



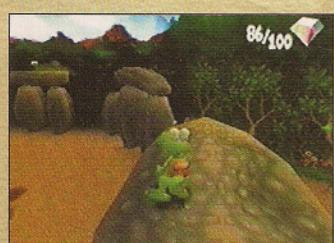
*Você encontrará um Gummi à esquerda. Usando os cipós e as grades você pega a jóia*



*Suba em cima das pedras e use o supersalto para alcançar o piso superior*



*Pule sobre a cabeça dos dinossauros para passar a parte da lava*



*Use o supersalto para subir em cima das grandes pedras e pegar alguns diamantes*

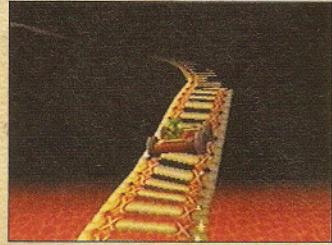


*A chave está no chão, entre as pedras*



*Use a chave nessa porta para dar seqüência à fase*

### Find the Wheels in the Mine



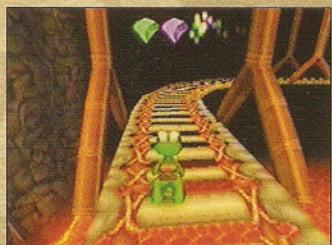
*Use o direcional para levantar carrinho e escapar dos trilhos defeituosos*



*Empurre a caixa na esteira e pule em seguida. Você terá de tirar duas bombas para destruir a caixa e liberar a roda*



*Use o trilho do meio para chegar no switch e acioná-lo para liberar a caverna que estava fechada*



*Neste ponto no alto você pega mais uma jóia*

# DETTONADO

## P.STATION

# CROC 2



Use a esteira para chegar em outro switch eacioná-lo



Venha para esse ponto e pegue o cípó para chegar ao terceiro switch



Volte ao trilho, mais uma roda estará liberada. Entre na caverna em frente



Com a plataforma móvel, pegue a jóia e os diamantes. Fique esperto com as bolas de fogo



Depois de pegar as 4 rodas, venha falar com esse figura para ele liberar a prova da corrida

### Race Day at Goldrock



Não esqueça de pegar as jóias espalhadas pela pista e desvie dos inimigos. Caso ganhe, você leva uma grana

### Venus Fly Von-Trappe



Para acabar com a planta carnívora, você terá de atirar 3 ovinhos da rampa e acertar o seu centro

### Climb The Devil's Tower



Acerte esses bichinhos rapidamente para evitar problemas mais tarde



Pule na plataforma à frente para pegar uma jóia

### Save 50 Trapped Gobbos



Você terá de salvar 50 Gobbos espalhados pela fase. Entre na água para usar o cuspe para apagar o fogo que cerca os bichinhos



Muito cuidado, pois a maioria dos Gobbos está em cima das árvores



Pule desse ponto para baixo na diagonal para achar alguns Gobbos escondidos



Use o supersalto para subir em cima da grade e salvar alguns Gobbos

### The Village Master



Para acabar com o bichão, pegue o

balde e jogue-o na água para enché-lo. Pegue o balde de novo e atire no bafo de fogo do inimigo. Repita a operação 3 vezes

### INDIAN VILLAGE

### Inca Tribe - Secret Maze



No labirinto você terá de achar essa peça



### Save 30 Gobbo Babies



Nessa fase você terá de salvar 30 bebezinhos. Para contar, você precisa jogar os que achou no berço



No carrossel, mate o inimigo e libere 4 bebezinhos para o berço



Use essa parte maior para utilizar o supersalto e alcançar a ponte no alto da tela

## Goo Man Chu's Tower



Fique esperto, pois nessa porta você poderá entrar e achar vários bebezinhos



Muito cuidado com as pedras na cachoeira, um erro pode ser fatal



Aqui você terá de bombear as molas para formar uma espécie de escada e chegar aos dois lados no alto. Acione a primeira mola até chegar ao máximo; na segunda, dê 3 bombadas; na terceira, pule 2 vezes. Depois, pule direto



Para ganhar tempo, use o salto duplo antes de chegar à plataforma



Da ponte você consegue chegar no alto da torre e pegar um coração



Quando tiver que atravessar o lago a nado, fique pulando para frente para ir bem rápido e não cair



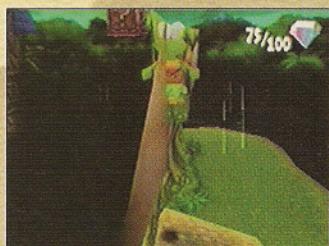
Use a bundada nas setas para levar a caixa até o seu amigo e salvá-lo



Espere o momento certo para pular nas plataformas metálicas, pois elas ficam se mexendo



Muito cuidado, pois alguns bebezinhos estão muito bem escondidos



Use a pedra e o salto duplo para chegar ao alto da montanha



Nesse quebra-cabeças você terá de correr atrás da caixa e dar uma bundada nela para que ela pare. Com isso você irá liberar a chave para salvar mais um brother



Ao chegar no monte de meleca, acione a manivela para destruí-lo



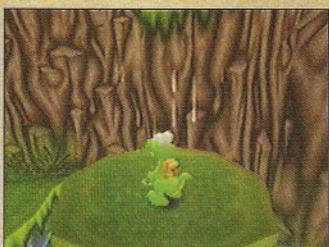
Falando com esse cara, você participa de uma espécie de brincadeira. Somente aperte o botão rapidamente para subir a barra e uma grana



Chegando no alto, acione esse switch para acabar de liberar o rede-moinho



## Up The Waterfall



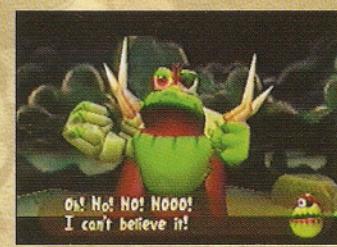
Dessa pedra você usa o supersalto no morro em frente para chegar ao alto



Estoure os balões com o tiro e acerte o cinturão do inimigo. Ele sempre aparece do lado esquerdo



Use a plataforma móvel para acionar todas as molas e liberar a porta. Seja rápido, o tempo é limitado



Após acabar com o chefão, Croc liberou toda a galera, inclusive a sua gatinha. Parece que teremos continuação....

## Pante's Peak -



Estoure os balões com o tiro e acerte o cinturão do inimigo. Ele sempre aparece do lado esquerdo



Use a plataforma móvel para acionar todas as molas e liberar a porta. Seja rápido, o tempo é limitado

# DETONADO NINTENDO 64



Por Marjorie Bros

O problema é o seguinte: as formiguinhas passaram o verão todo catando sementinhas, frutinhas, folhinhas etc. para garantir a comida do inverno. Daí, os gafanhotos, que passaram o verão inteiro na farra, chegam ao formigueiro exigindo sua cota de comida. Só que, se os gafanhotos levarem um tanto das sementes das formigas, não vai sobrar o suficiente para sustentar o formigueiro durante o inverno. Por isso, Flik, ou seja, você, vai para a cidade tentar encontrar alguém que o ajude a solucionar o problema. Nessa briga, você vai enfrentar todo tipo de insetos, de gafanhotos a pernilongos. As armas são tão naturais quanto os inimigos. Flik lança mão de cogumelos e diversas plantinhas para alcançar lugares altos. Para atacar, ele usa frutinhas. O caminho das fases é bastante simples, mas não basta chegar ao final. O negócio é pegar todas as sementinhas e itens e fuçar em todos os cantos. Sigam a rainha.

## Training Level

BUG'S LIFE	
<b>3.8</b>	Ação
Activision	CONTROLE
4	DIVERSÃO
3	GRÁFICO
4	SOM
Memory Pack - 1 Jogador	
Ponto Forte Movimentação precisa dos personagens	Ponto Fraco Fases muito parecidas. Repetitivo



Antes de começar a aventura, vá para o modo Training. Lá você terá todas as funções do controle e os itens necessários para passar de fase. Pegando todas as letras do nome Flik, todas as sementes da fase e matando todos os bichinhos com o tiro amarelo, você irá acumular várias vidas



## LEGENDA

L - status

R - andar

DIRECIONAL - mudar a visão  
da câmera

Z - mudar a cor do tronco

B - pegar objeto/falar

A - pular

C - girar as visões

## Anthill



Usando esse carrinho você mata os bichinhos sem precisar da moeda amarela. Mate o máximo que você conseguir

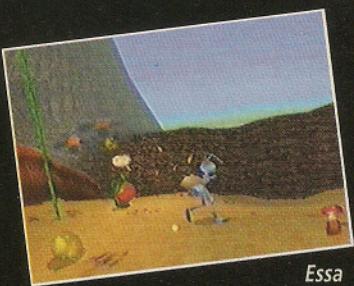


Use o tronco nesse local e ponha a semente do cogumelo. Use o cogumelo para subir e pegar a letra K

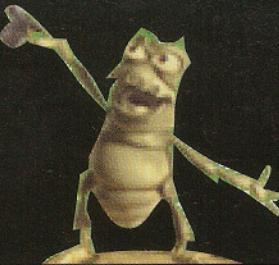


Pegue esse tronco e carregue para a esquerda. Use a semente do cogumelo. Suba no alto da fase e pegue a fruta e a letra L. Dê uma olhada na luneta para tentar avistar algum item

Ao chegar no local da foto, pule e pegue o cipó no alto. Balance com o direcional para pegar a fruta no alto e a moeda azul



**Essa flor que atira um objeto é um tronco, levante-a para que ela se transforme. Use-a para subir à esquerda na parte dos cípios**



**Nesse tronco, use a semente verde para criar uma planta e subir**



**Fique esperto com os buracos de onde saem as cobras que você não consegue matar. Só o tiro da amora vai liquidá-las**



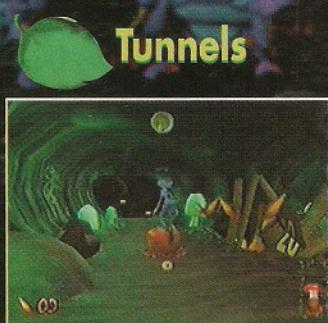
**Nesse ponto tem dois troncos. Em um use o cogumelo; no outro a planta verde para fazer uma espécie de escada para você pegar a moeda verde. Depois use-as para chegar na pedra à esquerda**



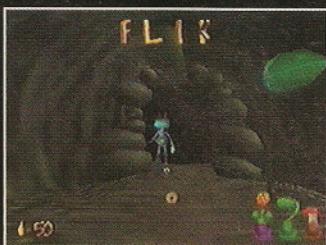
**Nesses dois troncos, use a semente do cogumelo e da planta verde para subir no alto do túnel**



**Suba por aqui para entrar no formigueiro e finalizar a fase**



**Seguindo em frente você irá ver vários buracos onde não pode entrar. Para conseguir, pegue a quantidade de sementes que a plaquinha na entrada do buraco indica**



**Nessa entrada você consegue finalizar a fase**

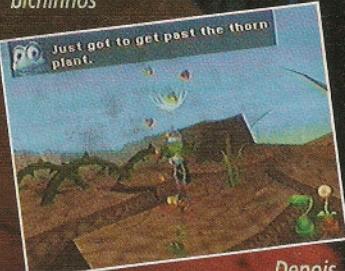
## Council Chamber



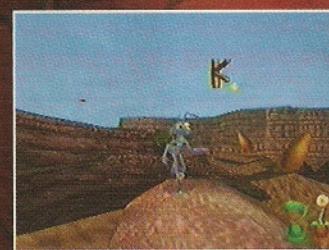
**Para acabar com o mosquito, use os troncos para alcançar as moedas no alto da fase. Só com a amora você consegue acertar o bicho**



**Siga a trilha das correntes de ar em frente, pegue a fruta e a letra no alto. Não se preocupe em matar os bichinhos**



**Depois desse local você consegue cair no solo. Mas continue pegando as correntes**



**Depois de passar a vala voando, você consegue pegar a letra K**



**Pule da pedra na flor e, logo em seguida, pegue a corrente de ar à esquerda. Quando atingir o ponto mais alto, vá em frente para pegar a letra. Volte à corrente e desça para atravessar o deserto**



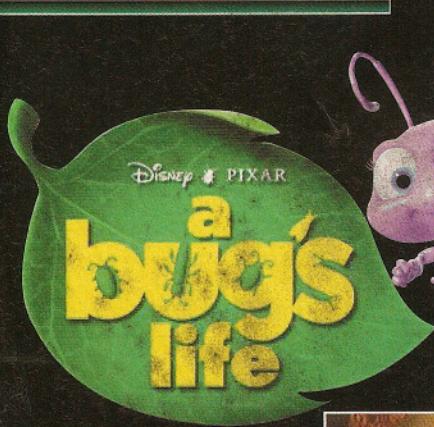
**No começo da vala você pega a moeda amarela. Volte ao início da fase e mate todos inimigos. Depois do arco de espinhos, na segunda corrente de ar à direita, você pega a letra L**



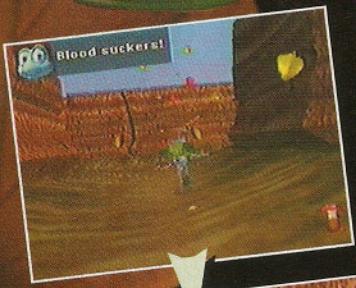
**Caia dentro da vala, pegue as sementes e entre no buraco para passar de fase**



# DETONADO NINTENDO 64



## Riverber Canyon



**Na primeira bifurcação, vá pela direita e siga até pegar o tronco. Carregue-o até esse ponto para pegar a letra F**



**Na terceira, você não consegue pular o morro. Siga pelo caminho da direita**



**Nesse local você terá de passar com o tronco por duas valas para levá-lo até o morro. Fique bem perto da vala para jogar o tronco e não cair no buraco**



**Na segunda, pegue o caminho da direita e suba o morrinho para enfrentar a aranha no alto. O item você pega mais tarde**



**Use o tronco que você levou nesse ponto para subir o morro e matar mais uma aranha**



**Volte ao meio do caminho, pegue e carregue o tronco para usar no paredão. Use o cogumelo e a flor verde**



**Procure acertar a visão para não errar na hora do pulo**



**Para não subir tudo de novo, dê uma bundada aqui para liberar um ventilador e conseguir ajuda para chegar mais rápido**



**Do alto, nas plataformas, você consegue pegar os itens nas torres abaixo**



**Siga em frente e mate as duas aranhas, pegue a moeda à frente. Volte a esse ponto e pegue mais duas moedas atrás das latas. Use os troncos para pegar mais moedas e alcançar o topo da fase**



**Depois de pegar as quatro moedas na parte terrestre, comece a subir por aqui**



**Procure acertar a visão para não errar na hora do pulo**



**Para não subir tudo de novo, dê uma bundada aqui para liberar um ventilador e conseguir ajuda para chegar mais rápido**



**Do alto, nas plataformas, você consegue pegar os itens nas torres abaixo**

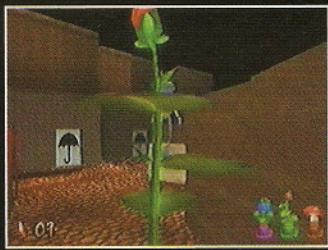


**City Entrance**



**Birdnest**

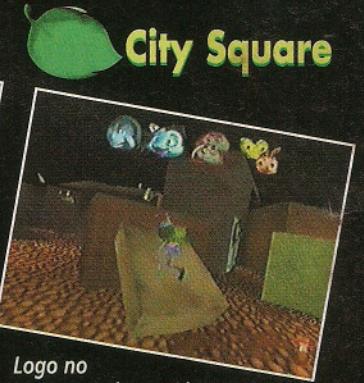




Siga para esse local. Indo pelas caixas você consegue pular o poço de gosma. Para entrar na porta são necessárias 10 sementes



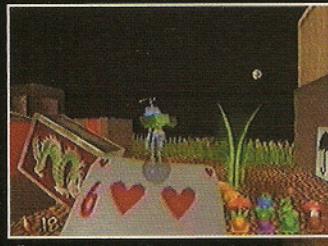
Use esse tronco para pegar as moedas, sementes e mais uma letra no alto da tela



Logo no começo, suba em cima das caixas e pegue as duas moedas

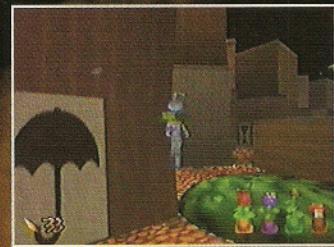


E subindo a carta você acha o último animalzinho

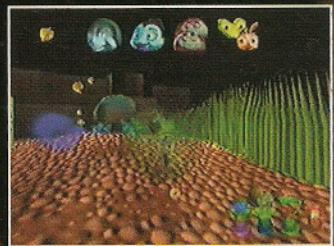


Use a carta para subir nas caixas e pule de uma em uma para pegar as sementes e a letra F no alto.

Seguindo pelo lado direito, suba na garrafa para pegar a moeda



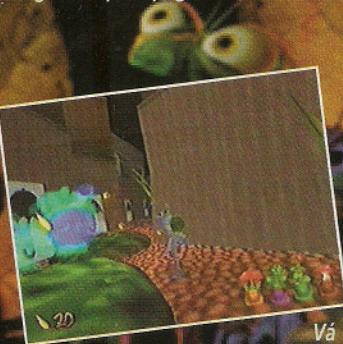
Siga por esse ponto pulando o poço de gosma



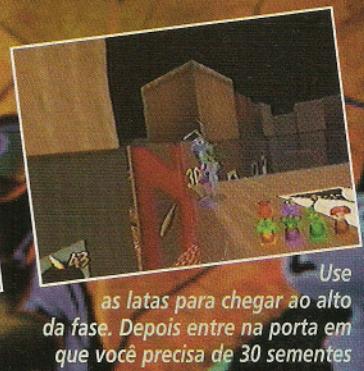
Você precisa encontrar quatro amigos nessa fase. O primeiro você acha no final, do lado direito da tela



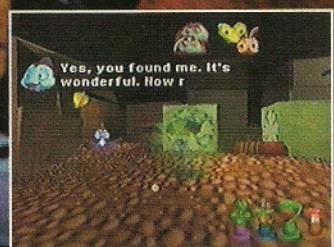
Pule em cima da bolinha para pegar um impulso e alcançar as letras, itens e sementes. Você pode empurrar a bolinha também



Vá pelo poço de gosma, use o pulo duplo ou o tronco para saltá-lo sem ser atingido



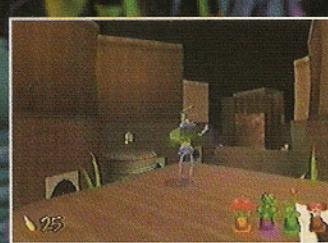
Use as latas para chegar ao alto da fase. Depois entre na porta em que você precisa de 30 sementes



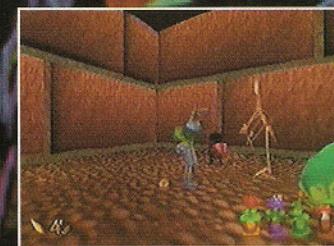
O segundo mano você encontra no meio das caixas, no ponto da foto



Após acertar o inimigo, ele foge para o outro lado. Fique esperto com os objetos que ficam caindo pela lata



No alto, pule na lata para pegar a moeda. Depois caia e siga pelo poço de gosma, onde você entrará na porta em que são necessárias 20 sementes



Siga em frente. Atrás das latas à esquerda você encontra seus amigos e termina a fase



Use o ventilador para subir na lata. À direita você pega uma letra e à esquerda você encontra o terceiro amigo



Use os dois troncos para subir no alto da floresta



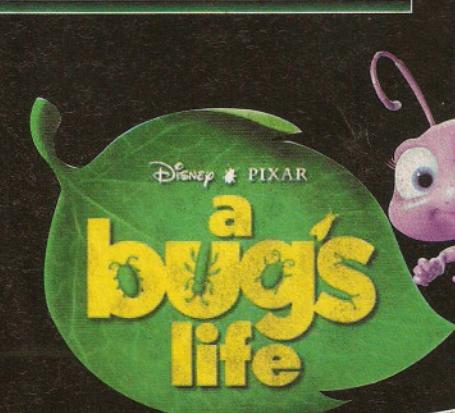
Passe com o tronco por esse pedaço para pegar a letra no alto antes de entrar na porta



Ao chegar ao alto, vire para a direita e pegue a primeira parte do pássaro

# DETTONADO

## NINTENDO 64



Para passar para o outro lado da floresta, use as folhas como ponte



Pule dessa pedra para frente e pegue a quarta parte do pássaro



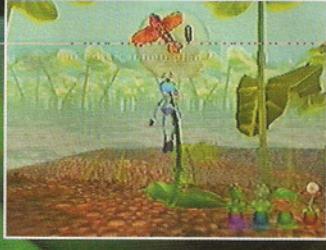
Aqui, aperte o botão de pulo duas vezes para chegar ao topo do morro e pegar mais uma parte do pássaro



Use o pulo duplo nesse local para também pegar uma moeda



A terceira parte você encontra aqui, usando o tronco



Use o tronco para criar uma flor. Pule e use a pena para frente para pegar a moeda



Use o lesmão para subir de novo no topo da floresta



Com a planta canhão você pega todos os itens, a moeda amarela e sementes no alto da tela. Ainda pega a última parte do pássaro no alto desse morro

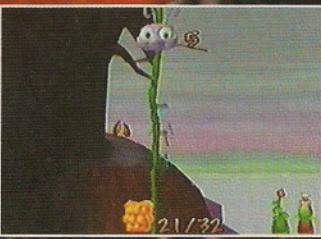
## The Tree



Use a pena aqui, siga em frente para pegar a corrente de ar e, com isso, obter a moeda



Muito cuidado com as pedras rolando, desvie para o lado esquerdo



Pule no meio do cípó para alcançar a continuação da trilha



Nos galhos, para o lado direito você pega as frutas, letras, sementes e os bichinhos que precisa achar na fase

## Battle Arena



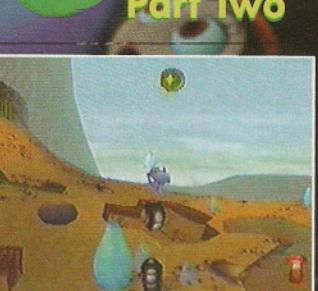
Venha para esse buraco e traga o tronco. Use o cogumelo para pegar as duas moedas. Depois, use a semente roxa para liberar a amora



Só a amora acerta o inimigo



Fique se movimentando e atirando para não pegar a fruta vermelha que ficam atirando. Caso você pegue, terá de plantar a semente roxa de novo



Use esses bichinhos como mola para pegar as duas moedas verdes no alto



Use a semente da flor nesse tronco para acertar o inimigo no alto e liberar mais um tronco

## Anthill, Part Two



Pegue o tronco e carregue até esse ponto para pegar a moeda no alto



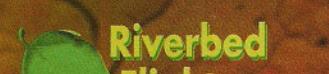
Use a semente da flor, ela solta o poder do superpulo



Repita a operação de subir o tronco na frente desse morro. No alto você pega uma nova moeda



Use a semente da flor que lança tiros sobre essa pedra. Você vai matar o inimigo e liberar a princesa Dott



### Riverbed Flight



Use a semente do ventilador nesse tronco, volte, pegue outro tronco e carregue para o mesmo lugar. Solte na corrente de ar gerada pelo ventilador para que o tronco vá para o piso superior



Voando com a princesa, na primeira bifurcação pegue o caminho da esquerda e siga em frente até pegar a moeda amarela



Não demore muito para pegar os itens, pois o mosquito está na sua cola



Plante a flor nesse local para acertar o inimigo no alto e deixar cair outro tronco no chão



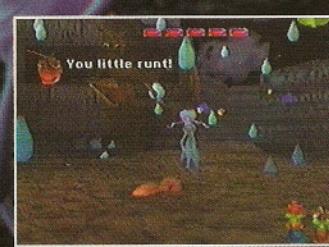
### Canyon Showdown



Pegue esse tronco, vire para a esquerda e pegue a moeda no alto. Depois volte e pegue mais uma moeda



Suba esse tronco e use a flor com a pena. Use a pena para pegar as moedas no alto



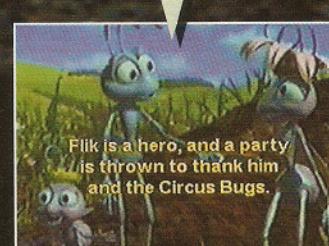
Seguindo em frente você encontra o chefão. Mande bolinhas e ele irá fugir



Siga em frente e entre na caverna, você terá uma longa escalada até achar o chefão



Essa é a última vez que ele irá fugir. Para não ser muito atingido, use a semente que cria uma bolha. Com isso você fica com um escudo por um certo tempo



Com sua ajuda, Flik conseguiu garantir a comida de seu povo e a paz voltou ao formigueiro!



Faça o mesmo esquema aqui para subir o tronco também



# Flashback

**SNES**



Por Marcelo Kamikaze

**Em 1995 a Sega lançava o Saturn com jogos como Daytona USA e Virtua Fighter, prometendo grandes conversões de jogos do arcade**

Muita atenção e boa forma: sem isso nenhum mortal é capaz de enfrentar **Equinox** sem destruir o SNes. O game, um RPG inovador quando lançado, exige paciência fora do comum. Você terá de enfrentar lugares repletos de monstros e armadilhas, sem falar nos incontáveis quebra-cabeças que devem ser resolvidos para desbloquear o caminho. Nada é simples: existem dois medidores de energia, um para magia e outro para vida. Sempre que você encosta em um inimigo ou num daqueles espinhos, um ponto da barra diminui e você tem de voltar para o início da fase. Acontece que, para

## EQUINOX



**DICA:** suba nessa tora de madeira e pegue a chave. Saia do labirinto. Entre no labirinto a nordeste e abra essa porta



chegar aonde estava, você provavelmente teve de pular com precisão vários obstáculos da fase. E ter de pular tudo de novo dá vontade de jogar o console pela janela. O que causa mais confusão são algumas emendas nos labirintos. Por causa delas você será obrigado a passar por um pedaço de um, ir para outro, voltar e assim por diante.



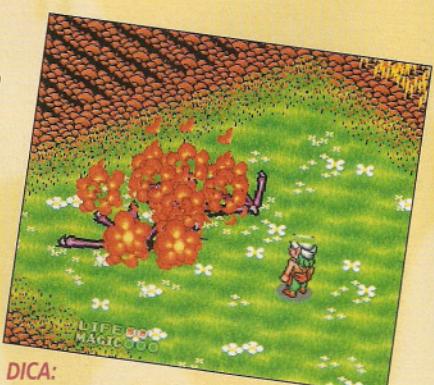
**DICA:** para sair imediatamente de um labirinto, não se desespere e espere que a escada abaixe

**DICA:** para abrir a porta brilhante, fique nesse ponto atirando facas no fantasma da esquerda e da direita



**DICA:** caso precise aumentar seu level, use a harpa para atrair monstros

**DICA:** pule nas gaiolas para alcançar o topo, espere o fantasma dar as costas e atire facas nele



**DICA:** os morcegos são fáceis de matar, bastando atirar apenas uma faca para matá-los. Aproveite os itens que ele soltar e aumente o seu medidor de magia

# TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês,  
3 S.L. Tel. (011) 3743 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



**NIKATE'S  
GAMES**

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

FONE: (011) 875-2737



**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 com Garantia - Despachamos via Sedex  
Rua Araritaguaba, 1118 - F.: (011) 6954-4332 / 6955-7397

## 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**

<http://www.hectoreroko.com>



... AO VIVO

- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

TURMAS DE NO MÁXIMO  
12 ALUNOS.

LIGUE GARANTINDO  
SUA VAGA !!!

...POR  
CORRESPONDÊNCIA

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

PEÇA FOLHETO EXPLICATIVO  
POR CARTA OU TELEFONE !

CURSO DE DESENHO

**HECTOR & ROKO**

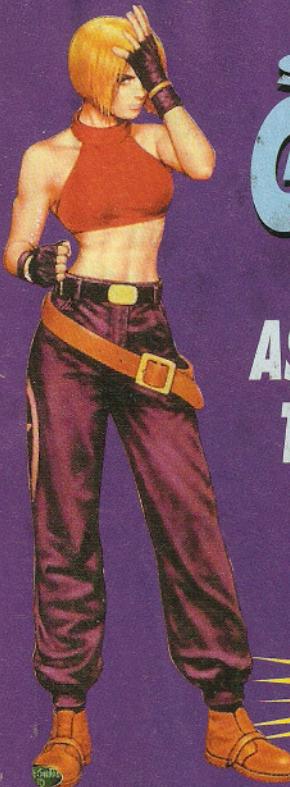
11-36666079 OU 5787163  
AV. ANGÉLICA 321, CJ. 3  
SÃO PAULO - SP  
CEP: 01227-000



Para anunciar na  
**SUPER  
GAMEPOWER**

ligue 816-5667,  
Ramal 420

Aí é só **DETONAR!!**



# SUPER GAMEPOWER

**AS MÁQUINAS VÃO TREMER:  
THE KING OF FIGHTERS '99  
PARA ARCADE VEM AÍ!!**

**NÃO PERCA! NA SUA  
SGP DE SETEMBRO!**

**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 64



All Star Tennis '99, A Bug's Life, Quake II, Superman, Star Wars Racer, Hybrid Heaven (Nintendo 64), Ace Combat 3: Electrosphere, Dance Dance Revolution, Croc 2, Soul of Samurai, Lunar, Star Ocean (PlayStation), Heroes of Might & Magic III, Star Wars Phantom Menace (PC), Gunstar Heroes (Mega)

## 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 (PS), 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 (PS), 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 Wau Valley, Colin McRae Rally, Smash Court 2, Silent Hill, Blaze & Blade (PS), 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 (PS), 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, Type Delta (PS), Black Dahlia, Grand Prix Legends, Grim Fandango, Half Life (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, Shozu Ikeda



ANO 5 - Nº 65 - AGOSTO 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 (jogos), Maximilian Winter (texto)

## COMERCIAL

Diretor: Francesco Civita  
Gerente de Produto: Martin Frankenberg

## PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque  
Executivos de Negócios: Norma Gabá, Andreia I. Madrid e Antonio Carlos P. Moraes  
Contatos: Camilla Dell'Aciprete

## ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

## PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

## PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

## ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shozu Ikeda



GamePro licenciada por:

**SUPERGAMEPOWER** (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (011) 816-5667, ramal 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (011) 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, fl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (061) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguari 1.643, Jaguari, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Solo e American Express.

## CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas, Rua Butantã, 500, 3º andar, CEP 05424-000, São 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: Cybergraph e Relevo Araújo. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



**INTERACT**

**É  
melhor  
seu  
controle  
abrir caminho  
e dar  
passagem.**



USYNA

Na sua próxima corrida, pilote com uma máquina de verdade. Use InterAct.



**ULTRARACER 64™**

À venda nas melhores lojas.

MINIVOLANTE ANALÓGICO  
6 BOTÕES DE TIRO  
4 BOTÕES DE VISÃO  
BOTÕES DE CONTROLE DIRECIONAL  
BOTÃO PARA DESLIGAR AS FUNÇÕES A E B  
BOTÃO DE ACCELERADOR  
SLOT PARA MEMORY CARD™, TREMORPAK™ E SIMILARES  
TODO CONFIGURÁVEL



Este selo garante a procedência  
do seu produto InterAct.  
(011) 5011.0076  
e-mail: interact@bma.com.br

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



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



NESTON. MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.