

SUPER PRÉ-ESTRÉIA: ZELDA GAIDEN **GAMEPOWER**

**SPIELBERG TRAZ A II GUERRA AO P.STATION
MEDAL OF HONOR**



Nº 67
R\$ 4,00

6642



**MK arrebenta no
Dreamcast. E mais:**

- ✓ **Ready 2 Rumble**
- ✓ **Speed Devils**
- ✓ **Hydro Thunder**

**DETONADO:
LEGEND OF MANA
(P.Station)**

**Nintendo de bola cheia:
Shadow Man
Road Rash 64
Perfect Striker 2**

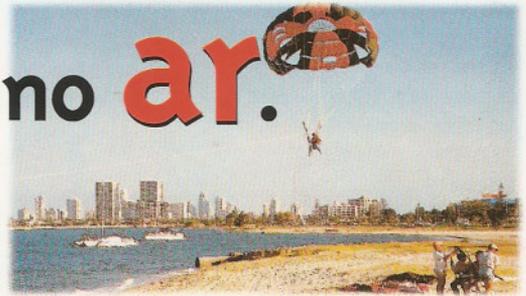
**GAMEPRO
DIRETO DOS
USA**



**Chegou Final
Fantasy VIII
americano!**

www.sgp.com.br

No começo fiquei meio no **ar**.



Precisei estudar em

grupo. Algumas aulas particulares,

até à noite

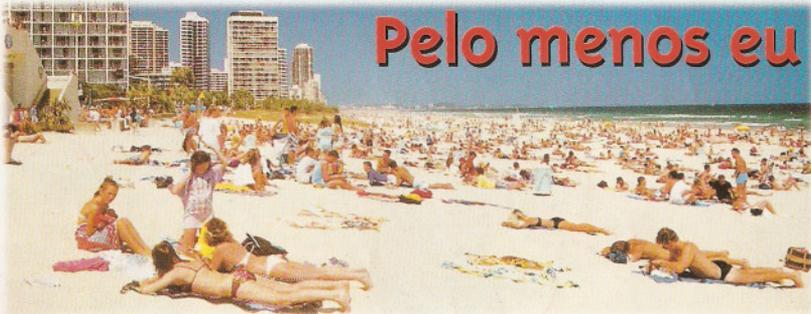


a gente



caron chong

estudava.

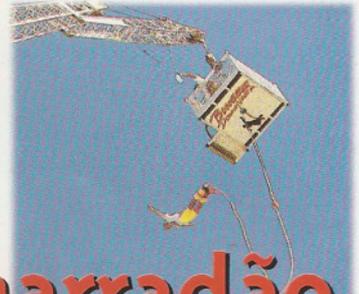


Pelo menos eu

dividia o sofrimento

com a **galera** da

escola.



Com o tempo comecei a me acostumar.

Às vezes eu até ia estudar física **amarradão**.

O segredo é ter acesso a um

material e procurar se



bom

concentrar



prestando atenção a cada **detalhe**

das **aulas**.

Valeu o esforço!

Estudar não precisa ser chato. Ao contrário, deve ser uma experiência inesquecível. A STUDY & ADVENTURE desenvolveu, junto às escolas mais sérias do mundo, programas de estudo em que o objetivo é aprender curtindo (e vice-versa). Quem vive a experiência de estudar no exterior sabe que um dia imerso em outra cultura vale mais que um mês sofrendo para estudar. Conheça os cursos conjugados da STUDY & ADVENTURE como: INGLÊS E SURF ou Mergulho (na Austrália) • INGLÊS E SKI (nos E.U.A.) • INGLÊS E SKI ou LITERATURA FRANCESA (na França) • ITALIANO E HISTÓRIA DA ARTE (na Itália) • INGLÊS E ESPORTES (na Inglaterra). Duração de 30 dias a um ano com preços mais baratos do que você está pensando.

High School
Cursos de Idiomas
Cursos Profissionalizantes



Study & Adventure

CURSOS NO EXTERIOR E VIAGENS DE AVENTURA

TOLL FREE 0800 121208

MBA
Estágios Remunerados
Graduação e Pós-Graduação

Rua Leopoldo Couto Magalhães Jr., 559 - CEP 04542-011 - São Paulo - SP - www.sa.com.br - e-mail: study@sa.com.br



SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

O novo GameBoy, dia das Crianças, entrevistas etc.

10

PRÉ-ESTRÉIA

O famoso Zelda vai ganhar 2 novas versões

14

ESPORTE TOTAL

Dreamcast começa bem jogos para o gênero

40

DETONADO

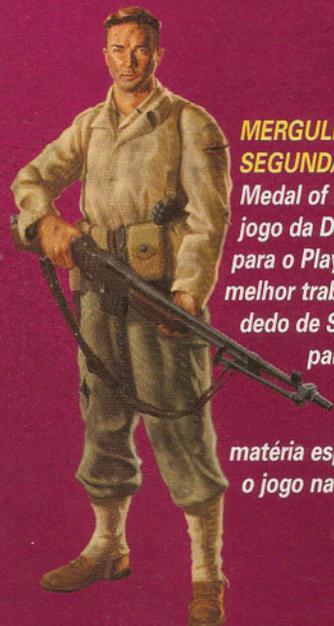
Veja como chegar ao final de Legend of Mana (PSX)

56

FLASHBACK

Os antepassados de Valken 2 para 16 bits

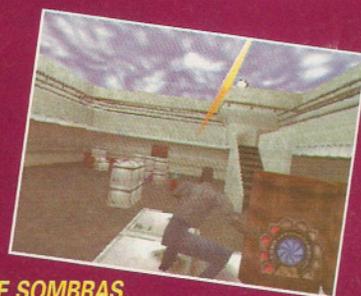
64



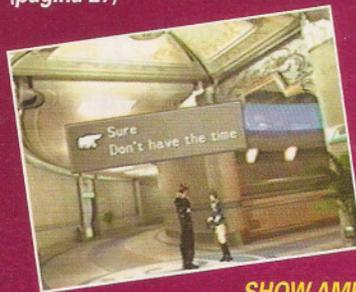
MERGULHO NA SEGUNDA GUERRA
Medal of Honor, novo jogo da Dreamworks para o PlayStation, é o melhor trabalho com o dedo de Spielberg para o videogame. Confira a matéria especial sobre o jogo na página 24



PARA MATAR AS SAUDADES
Mortal Kombat marca sua volta à cena com a versão Gold para o Dreamcast (página 26)



AÇÃO E SOMBRAS
Shadow Man, bem no estilo de Tomb Raider, traz ação para o Nintendo 64 (página 27)



SHOW AMERICANO
Final Fantasy VIII ganha versão americana bem traduzida. Veja na página 33

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

NINTENDO 64	Soul Reaver	49
Micro Machines 64 Turbo	Star Wars Episode I: The Phantom Menace	48
Monster Truck Madness	Tarzan	49
Pokemon Snap		
Quake II	PC	
Star Wars: Rogue Squadron	Descent 3	49
The New Tetris	SATURN	
	Mech Warrior 2	51
PLAYSTATION	GAMESHARK	
Army Men 3D	Nintendo 64	
Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22	Mario Golf	55
DukeNukem: Time to Kill	PLAYSTATION	
Grand Theft Auto: London 1969	Brave Fencer Musashi	55
Jade Cocoon: Story of Tamamayu	Final Fantasy VII	54
Need for Speed: High Stakes	Jade Cocoon: Story of Tamamayu	54
Pop'n Music		
Sled Storm		

JOGOS DESTA EDIÇÃO

DREAMCAST

Hydro Thunder	40
Mortal Kombat Gold	26
Ready 2 Rumble	41
Speed Devils	43

NINTENDO 64

Destruction Derby 64	18
Gex 3	29
Jet Force Gemini	19
J-League Perfect Striker 99	44
NBA Live 2000	21

Rainbow Six	19
Re-Volt	29
Road Rash 64	28
Shadow Man	27
Sprocket	20
The Legend of Zelda Gaiden	14

PLAYSTATION

Cool Boarders 4	18
Die Hard Trilogy 2	20
Fighting Force 2	18
Final Fantasy VIII	33
Grand Theft Auto 2	20
Guitar Freaks	32

Jet Moto 3	42
Knockout Kings 2000	16
Legend of Mana	56
Medal of Honor	24
NBA Live 2000	21
NBA Shootout 2000	21
Rainbow Six	19
Resident Evil 3: Nemesis	17
Test Drive Off-Road 3	21
The Misadventures of Tron Bonne	35
Twisted Metal 4	18
Valken 2	34
Valkyrie Profile	15

PC

Command & Conquer: Tiberian Sun	39
Descent 3	38
Star Wars: Force Commander	16

SUPER NINTENDO

Cybernator	64
------------	----

MEGA DRIVE

Target Earth	64
--------------	----

GAME BOY COLOR

Rainbow Six	19
The Legend of Zelda	15

SGP Cartas

AKIRA E AGORA

Parece que o Baby Betinho é que ficou um pouco zozzo em meio a tantas disputas femininas nesta redação. Afinal, o fortão não costuma rater quando o assunto é um bom jogo de luta, especialmente se for um Street Fighter, sua série preferida (ops, acho que não devia ter feito essa revelação). Pois bem, o Baby se confundiu duas vezes ao falar sobre o jogo na edição passada, a de número 66. Na matéria da página 22, deixou escapar um Saturn na ficha técnica. Na verdade, o game também vai sair para o 32 bits da Sega, mas a matéria era apenas sobre a versão para o

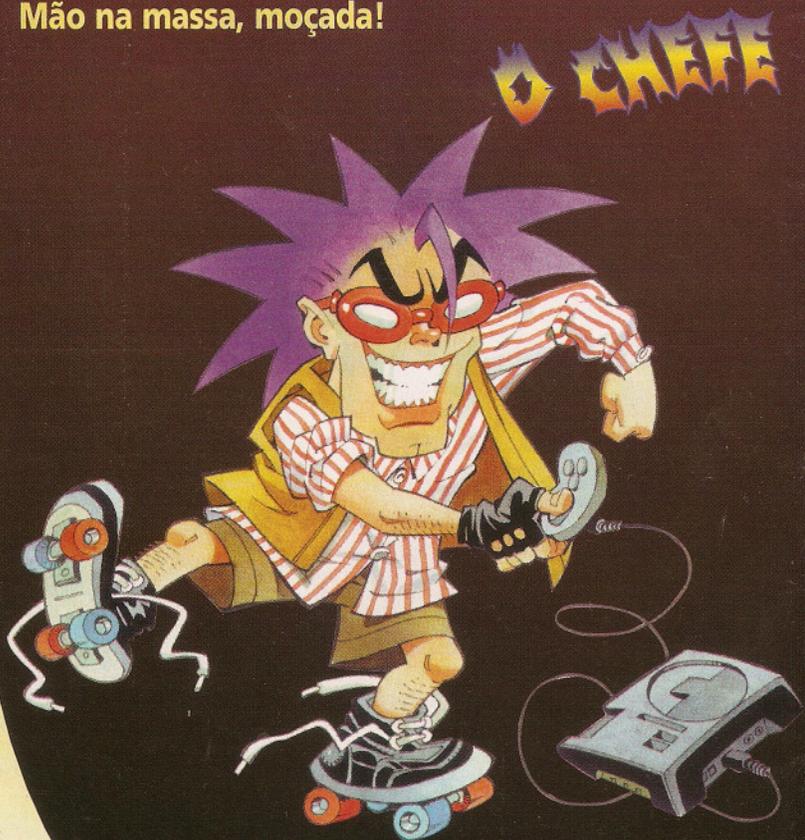
Dreamcast. Em tempo, quando tivermos a versão do Saturn em mãos, estaremos fazendo a matéria. O

outro erro do cara foi nas dicas da página 46.

Para ativar o M.Bison verdadeiro, além de colocar o cursor sobre Bison, segurar Start e apertar A, você deve terminar o jogo no nível 8. É, o cara anda meio zozzo mesmo.



Galera, fazia muito tempo que eu estava esperando uma notícia como esta do jogo *Medal of Honor*, para PlayStation. Parece que, finalmente, o grande Spielberg botou as mãos em um jogo como faz em seus filmes. Vamos passar o mês esperando para entrar na guerra virtual do cara. Falou em guerra, falou em combate. Falou em combate, falou em *Mortal Kombat*, agora na versão *Gold* para o Dreamcast. De quebra, o novo console ganha *Ready 2 Rumble*, um boxe pra Popó nenhum botar defeito. Nas águas do Nintendo 64, reluz a ação de *Shadow Man*, game que embarca no clima de *Tomb Raider*. Mas a melhor novidade para o console fica por conta do anúncio da nova versão de *Zelda*, *Gaiden*, que você pode conferir na Pré-Estréia. A seção, aliás, está recheada de bons títulos, muitos deles devem dar as caras até o final do ano. Os membros do RPG Clube podem voar direto para as páginas do Detonado. Lá vão encontrar o passo a passo de *Legend of Mana* (PlayStation), que mantém a tradição da saga iniciada no SNes. A galera do PC fica com as emoções de *Descent 3* e as reflexões de *Tiberian Sun*, novo *Command & Conquer*.
Mão na massa, moçada!



OS GAMES DO MOMENTO

OS MAIS ALUGADOS

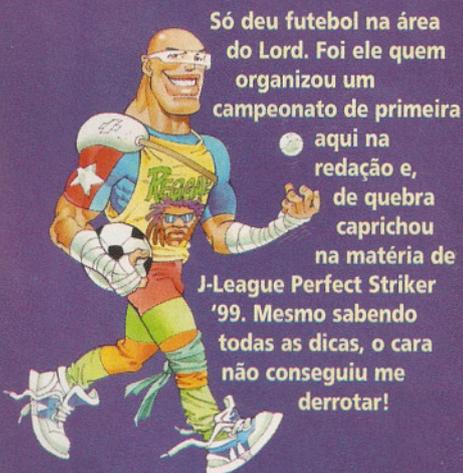
Jogo	Console	Gênero
1 Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo 64	Corrida
2 Pokémon Snap	Nintendo 64	Ação
3 Rugrats	Nintendo 64	Ação
4 Shadow Man	Nintendo 64	Ação
5 Soul Reaver	P.Station	Ação
6 Soul Calibur	Dreamcast	Luta
7 Pokémon Stadium	Nintendo 64	Ação
8 Street Fighter Zero 3	Dreamcast	Luta
9 Marvel VS. Capcom	Dreamcast	Luta
10 Zelda	Nintendo 64	RPG

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Soul Calibur	Dreamcast	Luta
2 Legend of Mana	P.Station	RPG
3 Shadow Man	Nintendo 64	Ação
4 Guitar Freaks	P.Station	Outros
5 C&C Tiberian Sun	PC	Estratégia
6 King of Fighter 99	Arcade	Luta
7 Soul Reaver	P.Station	Ação
8 Valken 2	P.Station	Estratégia
9 SW: Phantom Menace	P.Station	Ação
10 Descent 3	PC	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

Lord Mathias



Só deu futebol na área do Lord. Foi ele quem organizou um campeonato de primeira aqui na redação e, de quebra caprichou na matéria de J-League Perfect Striker '99. Mesmo sabendo todas as dicas, o cara não conseguiu me derrotar!

Baby Betinho



Baby voltou a sorrir! Deixou de lado essa cara de pit bull e partiu para o vamos ver em MK Gold, para Dreamcast. Depois de arrasar os caras de MK, partiu para Road Rash 64. Lá, pisou fundo e deu pontapés em todos os adversários. Por fim, para mostrar que é macho mesmo, jogou Shadow Man.

Chris Combo



Chris começou a todo vapor. Além de jogar e ajudar a galera coletando e testando dicas, teve de ler muitas cartinhas. Se continuar assim, a gata vai virar a rainha do correio. Foram centenas de cartas que elogiavam a ruivinha, assinando embaixo da escolha, sempre certa, do Chefe.

Marcelo Kamikaze



O japonês é sempre um exemplo. Fez um excelente detonado de Legend of Mana (tenho certeza, vocês vão concordar) e ainda teve tempo de produzir uma matéria especial sobre Medal of Honor, game que saiu da cachola do genial Spielberg. Palmas para ele!



Marjorie Bros

Marjô mal apareceu na redação. Ficou doente. Depois, quando melhorou, ligou dizendo que tinha de fazer manicure, pedicure etc. Chegou aqui parecendo uma deusa. O visual durou até que ela se atracasse com uma pilha de cartas gritando não. Vai entender!?

Arte no Envelope

Megaman anda sempre de bem com a galera. De agora em diante, vai ficar de bem com o pernambucano José Carlos Oliveira pro resto da vida, afinal valeu o prêmio do mês para o cara. Mochila do Nescau seguindo pra Itaíba!



Mais que armados, os demônios de Magic the Gathering mostram a língua no desenho do Biassio Rolim, de Curitiba, PR.

PREMIADO



José Carlos Oliveira, de Itaíba, PE, caprichou no traço e no colorido. O resultado não poderia ser outro: caiu nas graças da redação e levou a mochila

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

Final Fantasy VIII e seus personagens no traço do Jadiael Lopes, de Fortaleza, CE



De volta ao planeta dos macacos, o Ronaldo de Oliveira, de Arcos, MG, mostra onde o Chefe parou na linha da evolução



Vida de herói de videogame tem sempre uma princesa em perigo. Link pensa em Zelda no desenho da Júlia Lemos, de São Paulo



A mulherada dos games reunida no desenho do José Nascimento, de Itaquaquecetuba, SP. É o desenho dos sonhos da moçada



O desenho do Leandro Marques, de Camboriú, SC, dá o recado: nada de detonar o videogame antes de ler a SGP

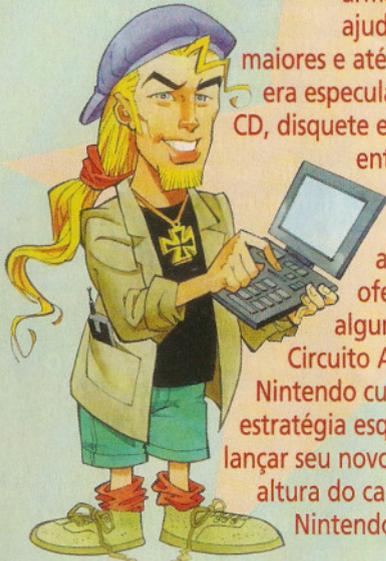
FAÇA ARTE
COM ENERGIA.

Nestlé

NESCAU
ENERGIA QUE DA BOÇA



BILL GAMES



Agora parece que é para valer. A Nintendo enfim mostrou o seu 64DD. O periférico deveria salvar o Nintendo 64, expandindo a capacidade de armazenamento dos cartuchos. Com a ajuda do DD, seria possível fazer jogos maiores e até adicionar cenas de cinema. Tudo isso era especulação e não se sabia nem qual mídia – CD, disquete etc. – seria usada. Em dezembro, entretanto, veremos um DD bastante diferente. Em vez de salvar o Nintendo, o periférico trará mais alternativas para quem tem o console, oferecendo uma rede exclusiva e até alguns jogos, como vocês podem ver no Circuito Aberto. O lançamento agora (se a Nintendo cumprir a data, claro) é, no mínimo, uma estratégia esquisita. Afinal, a empresa está prestes a lançar seu novo console, o poderoso Dolphin. Nessa altura do campeonato, será que vale investir no Nintendo 64? O que você acha?

HOT NEWS

ADEUS TELEFONES

Pelo jeito, em pouco tempo essa história de usar linha telefônica para se conectar à Internet vai ficar para trás. Além do acesso via cabo, lançado pela TVA e pela Net, outras tecnologias estão movimentando os provedores. Uma delas é a WLL. A sigla significa Wireless Local Loop e dá nome a uma rede que usa ondas de rádio para dar acesso à Web. No futuro, mesmo o acesso via linha telefônica deve melhorar. A Dialdata, provedora de São Paulo, só espera aprovação da Telefônica para oferecer a tecnologia RDSI, que integra fax, Internet e outros serviços.

USUÁRIOS COM MEMÓRIA

O ZAZ lançou em setembro o serviço Virtual Disk. Com ele, qualquer usuário terá acesso aos servidores do provedor e poderá fazer back-up dos seus arquivos. O serviço, gratuito, dá 25 MB de espaço em disco para assinantes e 5 MB para não assinantes.

Socos, desenhos etc.

Site oficial do The King of Fighters '99

<http://www.sportsarcade.com.br/kof99>

Aqui você confere a história e dicas da nova versão de King. Ainda dá para fazer download de vídeos e papéis de parede, além de participar do fórum. Em português.

Hanna Barbera

<http://www.iis.com.br/~kywallhb2.htm>

Todos os desenhos e personagens criados por Hanna Barbera estão no site. Aqui você vai ver fotos dos personagens e ainda pode conferir suas vozes. Tem web cards. Em português.

E-mail.com.br

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

Este é para quem vive mudando de endereço de e-mail. O serviço oferece redirecionamento de mensagens da sua antiga caixa postal para a nova. Ainda tem proteção contra spam e auto-resposta.

Aluguei o Dino Crisis japonês e estou meio perdido. Já descobri os códigos para as três primeiras portas DDK. Mas, como o jogo é em japonês, não consigo descobrir o da quarta porta.

Alguém pode ajudar?

Matheus Assunção
matheus@unisul.rct-sc.br

LM: posso ajudar, sim, mano. Até a terceira porta você trabalhou com letras, certo? Agora o raciocínio é o mesmo, só que com números. Cada número equivale a uma letra: 1=A, 2=B, 3=C e assim por diante. Apenas substitua os números por letras. Se não conseguir, dê uma olhada na nossa revista PlayStation Magazine (número 18).

Estou com problemas em Bust a Move 2. Não sei se sou muito

ruim ou se meu jogo está com problemas. Chega uma hora em que meu dançarino não sai do primeiro comando do nível 2. O que seria isso?

CyryC
cyruc@uol.com.br

LM: meu caro, não me leve a mal, mas o problema é com você. Amigo, o lance é entrar no ritmo da música, se não a CPU do jogo pega leve com você.

Comprei um CD pirata do jogo Driver e não encontro os modos que vocês mostraram na revista. Será que o CD é beta?

Délio Santiago Filho
deliosf@yahoo.com.br

BG: provavelmente, Délio. Isso acontece muito. A pirataria vende games às vezes nem lançados.

SGP Cartas



BRONCA

Estou mandando uma cópia de um artigo que saiu num jornal de grande circulação aqui na capital do Paraná para vocês darem uma olhada. Entre outras coisas, são enumerados os males que quem joga games violentos pode sofrer: cegueira, epilepsia, surdez, tendinite e ataque cardíaco. Com base em estudos, a Comissão de Educação da Câmara Federal e o Instituto de Defesa do Telespectador estão desencadeando uma campanha nacional contra os jogos. Que interesses estão por trás disso? Quem quer destruir os videogames e por quê? Essa tal comissão de velhas corocas devia se preocupar com coisas de supra importância. Talvez as redes de TV, que estão perdendo audiência (afinal, um game ligado, um programa não assistido), estejam por trás dessa canalhice. Essa horda de mentes arcaicas quer acabar com a diversão que os jogos proporcionam. A TV tem Leão, Ratinho, sem falar em Tiazinhas e Feiticeiras, Xuxas e pagodeiros supererotizados. Isso sim é uma violência ao bom gosto, à decência e à moral. A vocês dessa tal comissão, que acham os games tão violentos, um recado: vão procurar o que fazer e deixem-nos em paz! Tenho dito.

Gésner Ferreira
Curitiba, PR

SCGP Responde

Não consigo passar da escola em Silent Hill. Já encaixei os dois medalhões na torre do relógio, seguindo o detonado, e nenhuma porta se abriu.

Rafael de Castro
Rio de Janeiro, RJ

LM: Rafael, você tem de ir até o gerador da escola para acionar a alavanca. Depois, é só ir para o relógio.

Estou com uma dificuldade em Dino Crisis. Quando consigo o DDK, Regina chama Gail para ajudá-la a abrir uma porta secreta. Preciso descobrir a password para essa porta!

Thiago Teixeira
Bauru, SP

LM: a senha desta porta é Energy, Thiago. Se tiver mais problemas, compre o especial PlayStation Magazine número 18.

Estou jogando Breath of Fire 3 e não consigo passar a fase do cemitério. Já fiz tudo que vocês disseram!

Daniilo Gomes
São Paulo, SP

MK: primeiro, você tem de dar respostas para cada um dos túmulos. Faça assim: no primeiro, escreva Red; no segundo, Climbing; no terceiro, I; no quarto, Is; no quinto, Look; no sexto, Beneath; no sétimo, This. Agora, vá até a passarela à esquerda. Ela leva a um túmulo maior, onde Nina estará esperando você.

Meu filho Caio, de seis anos, é assíduo "ouvinte" da SGP. Ele começou a jogar Ace Combat 3, mas chegou a uma parte da qual não consegue passar. Nesta fase ele tem de afundar seis submarinos e interceptar um míssil. Ele já tentou tudo para impedir que o míssil destrua o dirigível, mas não conseguiu.

Paulo de Oliveira
Belo Horizonte, MG

LM: essa parte é bastante cansativa. O lance é fazer tudo mais rápido: use mísseis comuns, descarregando o maior número possível enquanto a mira estiver travada, e saia de perto. Repita essa operação até ter sucesso. É cansativo, mas é a única maneira de detonar o míssil.

ROSA SHOCK

Estou escrevendo para dar um superalô para Chris Combo e lhe dar as boas vindas. Você me pareceu bem legal! É verdade que o Baby Betinho recebeu um convite para sair nu na revista G?

Valéria de Souza
Curitiba, PR

CC: obrigada, Valéria! Tenho recebido uma porção de cartinhas de boas vindas e são elas que me encorajam a continuar no meio desses malucos. Falando do Baby: não sei se é verdade, mas ele certamente aceitaría!

A Chris Combo foi uma ótima escolha! Ao contrário da Marjorie, ela não está aí só para falar da novela das oito. Além disso, ela é skatista, para provar que nós, gamemaniacos, não somos uns retardados que não gostam de esportes!

Tatiane Lopes
São Paulo, SP

CC: fico muito feliz em saber que a galera também está ligada em esporte, Tati! Por aqui, todo mundo curte suar um pouquinho.

ANIMAL

E aí, galera! Gostaria que vocês publicassem o meu recorde em Banjo-Kazooie. Peguei 900 notas musicais e 100 peças de quebra-cabeças em apenas 3 horas, cinquenta e seis minutos e cinquenta e quatro segundos. Assim, bati o recorde publicado na edição 63!



Danubio de Almeida
Brasília, DF

ESTRATÉGIA FURADA



CLASSIFICADOS

Tratar com Alinson, (0XX42) 932-1993, São Mateus do Sul, PR.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles, quatro cartuchos e um adaptador para cartuchos piratas. R\$ 400. Tratar com Gabriel, (0XX11) 3744-5301, São Paulo, SP.



Vendo um **Mega Drive** com sete cartuchos e um controle. R\$ 200. Ou **troco** por um **Snes** com dois controles. Tratar com Ana Elisa, (0XX11) 6231-4958, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com um Memory Card e um Rumble Pak. R\$ 240. **Vendo** também um **Game Boy** com dois cartuchos. R\$ 80. Tratar com Tiago, (0XX11) 6958-5333, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles e um cartucho. Tratar com Washington, (0XX20) 712-8837, São Gonçalo, RJ.

Vendo um **P.Station** com um controle analógico e quatro CDs. R\$ 340. Tratar com Ivens (0XX11) 434-811, Jundiá, SP.

Troco um **Nintendo 64** com dois controles e um cartucho por um **Game Boy Color** com dois cartuchos. **Troco** também um **Snes** com dois controles e quatro cartuchos por um **Game Boy Color** ou **Pocket**, com um cartucho. Tratar com Igor ou Gilberto, (0XX11) 6232-7933, São Paulo, SP.



Vendo um **Nintendo 64** com nove cartuchos, um Rumble Pak e um cartucho de memória.

Troco um **Mega Drive III** com sete cartuchos e dois controles de seis botões por um **P.Station** com um controle. Tratar com Jonathan, (0XX12) 242-3938 (telefone para recados), Pindamonhangaba, SP.

Vendo Saturn com 5 CDs, dois cabos RF e um controle. Tratar com Kory, (0XX11) 229-6808, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com dois controles e quatro CDs. Ou **troco** por um **Nintendo 64** ou **P.Station**. Pago a diferença. Tratar com Helder, (0XX71) 240-5248, Salvador, BA.

Vendo um **Snes** com um controle e sete cartuchos. R\$ 180. Ou **troco** por um **Saturn**. Tratar com André ou Maria da Penha, (0XX21) 771-7677, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo Mega Drive III com dois controles e oito cartuchos. R\$ 170. Tratar com David, (0XX11) 6559-1154, São Paulo, SP.



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

CIRCUITO ABERTO

O NOVO GAME BOY E O 64DD

A Nintendo do Japão anunciou o projeto do sucessor do Game Boy, o Game Boy Advance, nome ainda não definitivo. Também foi anunciada uma joint venture entre a Nintendo e a Konami, chamada Mobile 21, que desenvolverá produtos para o novo portátil e para o Dolphin, a nova máquina doméstica da Big N. A nova versão do Game Boy contará com uma CPU de 32 bits em vez dos atuais 8 bits. O chip está sendo feito pela Cambridge, que tem estrada no desenvolvimento de chips para celulares. Falando em celulares, o portátil poderá ser conectado com eles e dará acesso à Internet. Com isso os jogadores poderão trocar e-mails, fazer downloads e participar de uma partida multiplayer em qualquer lugar. Com uma câmera digital, dois usuários poderão se ver através da tela do Advance, colorida, é claro.

Depois que a Sony anunciou a novidade, compatibilidade parece a palavra-chave dos novos consoles, e isso não é exceção no mais recente projeto da Nintendo, que vai ser compatível com os jogos do Game Boy e do Game Boy Color. Também deverá funcionar em conjunto com o Dolphin, como se fosse um controle mais avançado. O Game Boy Advance mostrará simultaneamente até 65 mil cores. Deve ser lançado em agosto de 2000 no Japão e até o Natal de 2000 nos EUA e Europa. Não há preço definido ainda, mas espera-se que seja compatível com a estratégia da empresa, de popularizar ao máximo o novo portátil. A Nintendo também está lançando no Japão, em abril do ano 2000, um dispositivo para conectar o atual Game Boy Color a telefones celulares.

64DD FICA PARA SEGUNDO PLANO NA NINTENDO SPACE WORLD

A maior feira da Nintendo, a Nintendo Space World, realizada no Japão de 27 a 29 de agosto, atraiu 170 mil visitantes. A feira teve quatro pontos básicos: jogos para a molecada, Rare, Game Boy e o tão falado 64DD, que finalmente deu as caras. Desde seu anúncio, em setembro de 96, no lançamento do Nintendo 64, muita coisa mudou. Daquele conceito de hardware salvador, que retiraria as limitações do N64, passou a ser uma opção alternativa para os usuários com o anúncio do Dolphin, o console que deve tirar o 64 de cena. Dos jogos, os únicos a merecer algum destaque foram **F-Zero X Expansion Kit** e **Sim City 64**.

O primeiro é um editor que permite criar pistas e carros para **F-Zero X** e o segundo é uma versão do jogo de construção de cidades. Editores e rede parecem ser as palavras-chaves do 64DD. O Talent Studio e o Paint Studio são dois softwares que permitem desenhar e criar bonecos, usando também aparelhos de captura e câmeras. Por falar em rede, haverá uma rede exclusiva, chamada RandNet, para ser usada com o 64DD. Usando-a, os jogadores podem travar partidas multiplayer e receber conteúdos de informação, além de se conectar à Internet. A rede e o lançamento do periférico estão marcados para dezembro. Mesmo assim, por enquanto, só no Japão. Em matéria de jogos, como aconteceu na E3 deste ano, houve uma forte tendência de agradar ao público de menor faixa etária, a praia da Nintendo. Os jogos que mais chamaram a atenção da galera mirim foram os novos títulos do Mario: **Super Mario RPG 2** e **Mario Party 2**, ambos do Nintendo 64. Outros games a merecer destaque foram **Mother 3 (Earth Bound 2 nos EUA)**, **Zelda Gaiden** e **Donkey Kong 64**, que agradou também aos mais velhos. **Perfect Dark**, da Rare, roubou a cena de novo. Usando a câmera do Game Boy pode-se colocar seu rosto nos personagens do game! O Game Boy também não fez feio, apresentando 33 jogos, entre eles os famosos **Pokémon Silver** e **Gold**.



Tanto o novo Game Boy, que não tem design definido, a o antigo Game Boy Color poderão ser conectados como telefones celulares



A FEIRA DOS EUROPEUS

A guerra dos consoles esquentou a ECTS (Electronic Consumer Trade Show), a feira inglesa de videogame. O Dreamcast foi a grande vedete da feira, que rolou entre 5 e 7 de setembro passado. Lançado nos Estados Unidos também em setembro, deve chegar às prateleiras européias neste mês. Ninguém duvida que o console represente uma revolução. Mas nada garante que a novidade vire mania. Nintendo 64 e PlayStation estão sendo vendidos a menos de US\$ 100 para desovar as máquinas da Nintendo e da Sony. Ambas devem lançar novos consoles ano que vem. Os europeus temem que muita gente segure o dinheiro por mais alguns meses. Afinal, os velhos games para PlayStation, que domina 66% do mercado internacional, serão compatíveis com o PlayStation 2. Isso não impediu a presença de mais de 250 expositores na ECTS, o que confirma a posição de liderança que os games estão conquistando na indústria de entretenimento na Europa. Afinal, **Tomb Raider** vendeu mais no primeiro dia de lançamento do que **Titanic** arrecadou de bilheteria em seu primeiro dia. Confira alguns destaques da feira.

FUTEBOL COM A BOLA CHEIA

International SuperStar Soccer Pro Evolution, a nova versão do futebol da Konami para PlayStation, foi eleito o melhor game da ECTS numa votação feita entre representantes da imprensa especializada de toda a Europa. Mais rápido e realista, o novo **ISSS** permite criar os próprios jogadores e gravar para a posteridade os melhores momentos. Mas o novo **International** não está sozinho em campo. Seu novo concorrente é **This Is Football**, criado pelo mesmo time de **Total NBA**, também da Sony. O game permite criar jogadores a partir de 26 diferentes características, do nome à aparência física, e vem com uma opção de 20 diferentes campeonatos. A partir de técnicas exclusivas de captura de movimento, traz animações com alto grau de realismo.

CORRIDAS DO FUTURO

O game que revolucionou o mercado e ajudou a vender muitos PlayStation mundo afora, chega a sua terceira versão com gráficos de altíssima definição. Mas a galera da Psygnosis não quis alterar a essência do jogo, preservando o estilo dos veículos futuristas numa corrida pouco comum. Um dos maiores sucessos da ECTS.

DO JAPÃO PARA O MUNDO

A Europa não irá fugir à regra. Depois da febre japonesa, agora sucedida pela americana e, o monstinho Pokémon está chegando ao velho continente. É a grande aposta do pessoal do marketing da Nintendo. Os games **Pokémon Vermelho** e **Pokémon Azul**, para GameBoy, chegam às lojas européias em outubro. Em seguida virão os brinquedinhos, chaverinhos, balas, biscoitos e camisetas. Em dezembro, o monstinho irá se transformar em personagem de desenho animado, depois de filme - e logo mais estará nas prateleiras da sua locadora, no lençol da cama do seu irmãozinho e na pipa do vizinho. Parece que vem por aí algo no estilo Cavaleiros do Zodíaco. No Brasil, a coisa também já está pegando.

O pessoal da indústria compareceu em massa para o grande evento londrino



GRAN TURISMO 2 NO NATAL

A seqüência de um dos maiores jogos de corrida de todos os tempos já tem data certa, 7 de dezembro. O jogo contará com mais de 400 carros de marcas japonesas, européias e americanas. Serão 20 circuitos e 40 combinações de pistas diferentes. **Gran Turismo** incorpora, em sua programação, uma simulação de forças físicas como na vida real. Essa tecnologia foi melhorada em 20% em **Gran Turismo 2**.

DREAMCAST VAI BEM NOS EUA

A estratégia de marketing da Sega parece ter dado certo e mais de 300 mil Dreamcast foram vendidos só por encomenda. As portas de vários magazines dos EUA foram abertas no primeiro minuto do dia 9 e uma enxurrada de jogadores foi garantir seu Dreamcast. A Sega adotou um marketing agressivo para o console, declarando guerra aos concorrentes. A empresa foi uma das patrocinadoras do MTV Video Music Awards, realizado exatamente no dia 9, data de lançamento do console. Todos os artistas que se apresentaram, como os Backstreet Boys e Britney Spears, levaram um Dreamcast para casa.

TECNOLOGIA NOVA NO DOLPHIN

O novo console da Nintendo, o Dolphin, usará a tecnologia 1T-SRAM, patenteado pela MoSys. Trata-se de uma tecnologia capaz de acoplar uma memória grande e rápida num chip gráfico. Assim, anula-se o tempo que os dados do chip gráfico gastaria até chegar à memória e vice-versa. Howard Lincoln, presidente da Nintendo dos EUA, diz que "a memória 1T-SRAM casa com o chip gráfico da ArtX, que casa perfeitamente com a CPU da IBM." O resultado disso tudo é mais velocidade e detalhes para os gráficos, com uma performance que deve igualar-se ao PowerPC e Pentium III de última geração.

CONSOLE DA MICROSOFT?

A Microsoft não fala nada, mas há rumores de que a empresa estaria trabalhando num console doméstico. O nome do projeto seria X-Box e teria uma CPU de 500MHz da Intel, um chip gráfico da nVidia NV-10 e rodaria no sistema operacional Windows CE modificado. Os jogos rodariam também no PC e a plataforma seria aberta, sem a necessidade de licenciar os jogos. Muita especulação, nenhuma certeza. O rumor surgiu na *Next Generation*.

CIRCUITO ABERTO

UM OUTUBRO FRACO DE PROMOÇÕES

Nada de grandes promoções neste Dia da Criança. O mercado de games foi pego de calça curta pela alta do dólar e o fôlego, que já não era grande, ficou ainda menor. Nessa, a festa vai ficar por conta da galera da pirataria, que, copiando os jogos ilegalmente, consegue vendê-los no mercado informal por até R\$ 5 nos grandes centros.

PROMOÇÃO DE R\$ 500

No fim, quem leva a pior é o Dreamcast. O movimento no dia 12 de outubro deveria ficar por conta do lançamento do console. Mas, além da interferência pirata que empurra o PlayStation, o preço do novo console da Sega, cerca de R\$ 800, está longe de ser

convitativo. Os outros consoles, ainda que com preços mais baixos, tão pouco saem barato. O Nintendo 64 terá uma edição especial que circulará no mercado em outubro. Na caixa, além do console, virá o jogo **Star Wars Episode I: Racer**. O pacote tem preço sugerido de R\$ 499. O PlayStation, que antes da disparada do dólar era o mais barato dos consoles, teve seu preço quase dobrado. Hoje, o console sai por cerca de R\$ 550. No terreno dos jogos, a coisa não é muito diferente. Os games para Nintendo são os mais caros: culpa dos cartuchos, cuja produção não é barata. Os lançamentos chegam a R\$ 160. Os jogos originais para PlayStation, são um pouco mais baratos. Saem por até R\$ 140. O mesmo preço do Dreamcast.

ENTRE O PIRATA E A FORÇA

Os computadores também sofrem com o dólar alto. Para completar, muitas distribuidoras tomaram grandes calotes de lojas que quebraram, dificultando ainda mais as coisas. Ainda assim, há uma boa safra de jogos que deve ser lançada do final de setembro a outubro. O preço fica entre R\$ 50 e R\$ 100. Se você, mesmo frente aos preços salgadinhos, tomou coragem, dê uma olhada no quadro abaixo. Elaboramos uma lista de jogos recomendados pela **SGP** para os principais consoles e para PC, com seus preços médios. Quem está decidido a comprar produtos piratas tem de redobrar os cuidados para não levar para casa CDs demos ou com defeito. Tomara que o seu pai abra a mão!

O QUE HÁ DE MELHOR PARA VOCÊ PEDIR NESTE DIA DAS CRIANÇAS



DREAMCAST

O lançamento do Dreamcast deve movimentar um pouco mais o Dia das Crianças. O preço dev ficar em torno de R\$ 800,00 (não estava definido até o final da edição).

JOGOS RECOMENDADOS

Sonic Adventure	R\$ 130,00
Ready 2 Rumble	R\$ 130,00
Blue Stinger	R\$ 130,00
House of the Dead 2	R\$ 130,00
Soul Calibur	R\$ 130,00



P.STATION

Um dos consoles que mais sofreu com a alta do dólar. Os importadores elevaram o preço para cerca de R\$ 550. Com um pouco mais, dá para levar jogos piratas junto.

JOGOS RECOMENDADOS

Tarzan	R\$ 130,00
Winning Eleven 3	R\$ 130,00
Final Fantasy VIII	R\$ 130,00
The King of Fighters '98	R\$ 130,00
Um Jammer Lammy	R\$ 130,00



NINTENDO 64

A Nintendo vai distribuir uma edição especial do Nintendo 64 para o Dia das Crianças. No pacote, além do console, virá o jogo **Star Wars Episode I: Racer**. Sai por R\$ 499.

JOGOS RECOMENDADOS

Mario Party	R\$ 144,00
Beetle Adv. Racing	R\$ 144,00
Zelda: Ocarina of Time	R\$ 160,00
Super Smash Brothers	R\$ 144,00
Star Wars Racer	R\$ 110,00



PC

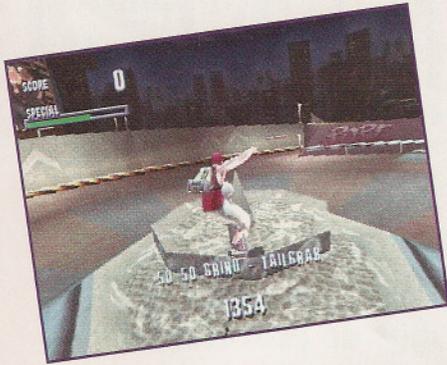
A maioria dos jogos mais recentes pede um processador Pentium II 300 MHz, 600 MB em disco, 64 MB de RAM, drive de CD-ROM com 8x, placa de som e placa de vídeo de 4MB.

JOGOS RECOMENDADOS

SW: Phantom Menace	R\$ 59,00
Fifa '99	R\$ 62,00
Grim Fandango	R\$ 59,00
Sim City 3000	R\$ 79,00
Mortal Kombat 4	R\$ 70,00

OBS: os consoles e jogos acima têm preços aproximados. Podem ser encontrados nos grandes magazines e também em importadoras. Para mais informações: em São Paulo, Tec Toy (0XX11) 3661-3334, Gradiente Entertainment (0XX11) 867-7000, Direct Shopping (0XX11) 7295-9666, (0XX11) 228-0822, Tilt's (0XX11) 3743-9021, Interplay Games (0XX11) 6422-5193, Nika's Games (0XX11) 875-2737; no Rio de Janeiro, Miracle Games (0XX21) 596-4069, Mundo dos Games (0XX21) 767-8042, Game Palace (0XX21) 430-7146; em Curitiba, Videoteka (0XX41) 262-7581; em Porto Alegre, Game Center (0XX51) 328-2339; em Goiânia, Bomber Vídeo e Games (0XX62) 218-1917; em Salvador, Só Games (0XX71) 240-6353; em Aracaju, Lojão dos Games (0XX79) 224-2715, Laser Games (0XX79) 211-7543.

DAS PISTAS DE SKATE PARA OS GAMES



Como e quando você começou a andar de skate?

Tony Hawk: Meus amigos costumavam andar de skate no meu bairro e eu um dia me interessei. Meu irmão mais velho, Steve, me deu um skate velho que ele tinha, um modelo Bahne de fibra de vidro, e me ensinou a descer a rua quando eu tinha 10 anos.

Quando você se tornou profissional?

TH: quando eu tinha apenas 14 anos.

Quais foram suas grandes contribuições para o skate?

TH: minhas contribuições foram basicamente técnicas e nas manobras. Mas talvez a minha maior contribuição mesmo tenha sido mostrar para as pessoas que o skate pode ser uma influência positiva em suas vidas.

Qual foi a primeira manobra que você realizou que impressionou seus fãs?

TH: Antes de ser patrocinado, eu fiz uma manobra chamada Frontside Rock and Roll que fez a galera delirar. Para fazê-la, você chega na ponta da rampa, deixa as rodas da frente passarem e trava as traseiras no topo do half. Depois de um instante, você levanta as rodas da frente e vira 180° para trás, na direção dessas rodas, e volta para a rampa.

Quais são suas manobras favoritas?

TH: Algumas das minhas manobras



Tony Hawk's Pro Skater, game de skate da Neversoft distribuído pela Activision, sai neste mês para o PlayStation. Leia abaixo entrevista com Tony Hawk, o fera que dá nome ao game

favoritas são o Heelflip, Varial, Lein Air, Ollie 540, 720, Varial 720 e o 900. Existem mais, mas são basicamente variações de outras manobras.

Qual foi a manobra mais animal que você já fez em uma competição?

TH: Sem dúvida, o 900 que eu dei no X Games deste ano. Eu vim tentando realizar o 900 várias vezes nos últimos 6 anos. A adrenalina que eu senti depois foi emocionante, e eu ainda nem consigo acreditar que cheguei lá.

Você acredita que o X Games tem ajudado a legitimar o skate como um esporte, ao contrário da visão de que o esporte é só um ato de rebeldia dos jovens contra as autoridades locais?

TH: Os X Games têm ajudado tremendamente a legitimar o skate como um esporte de verdade. Todas as pistas públicas de skate que estão surgindo são prova disso.

Você já é um ídolo do skate faz mais de 16 anos. Como você se sente sendo immortalizado com seu próprio jogo de videogame?

TH: É inacreditável! Especialmente com um jogo tão legal como este.

Qual a sua influência no desenvolvimento do jogo?

TH: Eu tenho muita influência. Eu sugeri ao time de programação o que eu achava que deveria entrar, como por exemplo, quais manobras. Eu ajudei nos desenhos das diversas pistas e até na captura das várias manobras. A única coisa que eu não contribuí foi na hora de escrever os códigos.

Como foi durante a gravação para captura das

imagens? O traje restringiu algumas manobras?

TH: Não, meus movimentos não ficaram restringidos, eu apenas estava um pouco vulnerável. Às vezes eu sentia minhas costas como se estivesse deitando em uma cama de pedras.

Você jogava videogame antes de trabalhar com o game "Tony Hawk Pro Skater"?

TH: Sim, eu jogo.

Quais são seus jogos favoritos?

TH: Meus favoritos são **Miner 2049er**, todos os jogos do **Mario**, **Skate or Die**, a versão do arcade de **Yie-ar Kung Fu**, **Lemming's**, **Beatmaster**, **Oddworld: Abe's Exodus**, **Star Fox 64**, **Banjo-Kazooie** e **Top Skater**. Eu até cheguei a comprar um Amiga algum tempo atrás só para poder jogar **Marble Madness**.

Qual é seu favorito no momento?

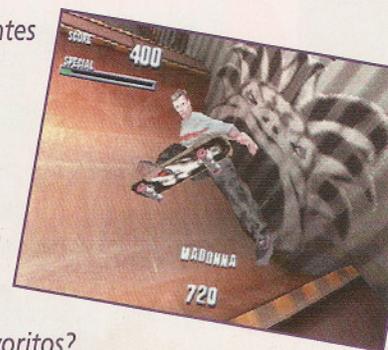
TH: Eu tenho jogado bastante o meu **Pro Skater**, como você deve imaginar.

Você leva algum videogame quando sai para viajar?

TH: Eu não levo nenhum console comigo, mas tenho um emulador de P.Station e dois joysticks no meu G3 Powerbook. Fica meio trêmulo às vezes, mas funciona. Meu filho de 6 anos, Riley, tem um Game Boy Color que eu pego emprestado de vez em quando.

Você já decidiu como vai se aposentar? Como você quer ser lembrado?

TH: Eu quero ser lembrado como alguém que teve uma influência positiva sobre as outras pessoas.



Pré-Estréia

Jogador de videogame deveria querer que os anos só tivessem os últimos meses. afinal, nessa época há uma enxurrada de bons jogos de todos os gêneros. SGP antecipa os sucessos do final de 99, como os novos *Zelda*, *Resident Evil 3* e uma verdadeira goleada de jogos de esportes

THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN

NINTENDO
RPG/ação
NINTENDO 64

Link e sua turma estão de volta nessa aventura que acontece meses após o herói ter derrotado o malvado Ganon. Não, essa versão não tem nada a ver com a versão do 64DD, que Shigeru Miyamoto, o produtor da série,



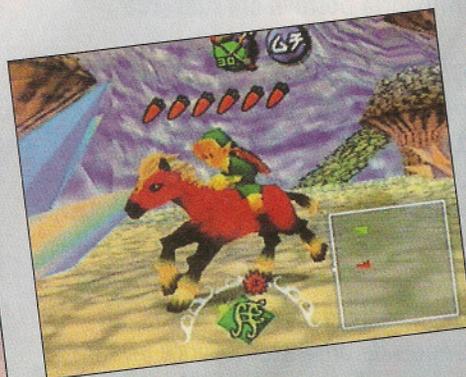
garante que estão (o periférico e o jogo) em desenvolvimento. Shigeru resolveu aproveitar a onda do fim do mundo e colocá-

lo em prática no cenário de *Zelda*. Isso mesmo, você tem de correr para salvar o mundo, antes que a lua caia sobre ele. Correr mesmo, pois tudo é em tempo real. O responsável por essa arruaça é o Skull Kid, aquele monstinho de Lost Woods. Os controles do jogo são idênticos aos da aventura anterior, mas nesse episódio as máscaras são os itens chaves. Com elas, Link pode se transformar em Goron e Zora, adquirindo suas características. O jogo também vai usar um novo Pak de expansão de memória, parecido, porém diferente do



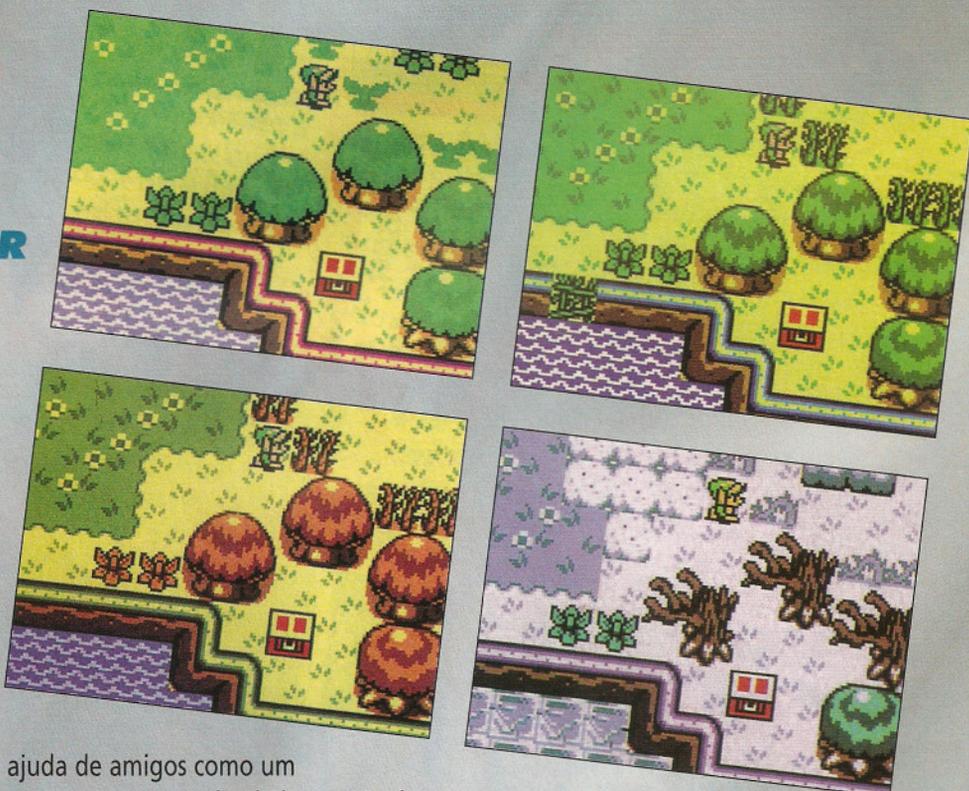
Expansion Pak usado em *Turok 2*, por exemplo. Esse antigo Pak também funciona nesse novo *Zelda*, mas não tão bem quanto o novo periférico. E quem não tiver nenhum Pak também não precisa se preocupar: rodar, o jogo roda. Agora é só agradecer como a nova obra do maior criador de games da história.

Disponível em março de 2000



THE LEGEND OF ZELDA
NINTENDO
 RPG/ação
GAMEBOY COLOR

Os fãs do portátil também vão ganhar uma nova versão de **Zelda**. Uma não, três! Quem está cuidando do roteiro dessa versão é a Flagship, empresa de Yoshiki Okamoto, da Capcom. E agora é moda, serão 3 cartuchos a serem lançados separadamente, sendo que você pode começar a aventura em qualquer uma delas e passar os saves de um para outro, mudando, assim, o cenário do segundo jogo. Um sistema bem similar ao de **Shining Force III** japonês. O começo da história é bem original: o vilão Ganon seqüestra a princesa Zelda e Link tem de salvá-la, andando pelos campos de Hylure e numa outra dimensão. Desta vez, o herói conta com a



ajuda de amigos como um canguru e a aprendiz de bruxa Maple. Mas o ponto chave desse novo Zelda são as quatro estações do ano e um item capaz de mudá-las. Dependendo da

estação, novos caminhos se abrirão. É Zelda pra todo lado agora.

Disponível em novembro

VALKYRIE PROFILE
TRI-ACE
 RPG
P.STATION

A Tri-Ace, desenvolvedora de **Star Ocean**, ataca de novo. Inspirado na mitologia nórdica, **Valkyrie Profile** é um RPG viajado. A personagem principal é uma valquíria, divindade que recolhe



almas de heróis mortos no mundo terrestre, a Midgard.



Essas almas serão seu exército e você deve treiná-las, lutando com mortos-vivos e necromantes terrestres. Assim eles ficam prontos para a Ragnarok, a batalha final do mundo divino, a Valhala. Nessa batalha o jogador não participa e, conforme o tempo, seus

amigos e você ganham experiência. **Valkyrie Turn** é um RPG, mas tem lances de ação em alguns pontos. Os cenários são pré-renderizados, como em **Final**



Fantasy VIII. As batalhas são simples, basta definir a ordem de ataque dos guerreiros. Mas, dependendo da combinação, podem ser realizados combos e magias espetaculares. Realmente, este fim de ano promete para os amantes do RPG.

Disponível no final de 1999





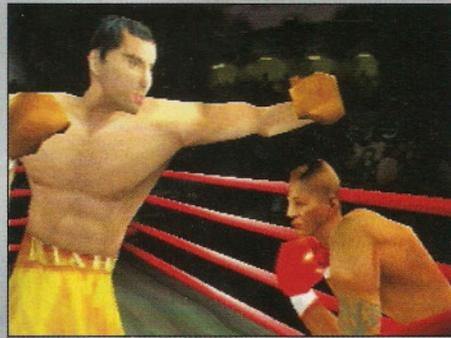
KNOCKOUT KINGS 2000

EA SPORTS

boxe

P.STATION

O sucesso dos ringues está de volta ao PlayStation! Joe Frazier, ex-campeão mundial dos pesos pesados é apenas uma das novidades entre os mais de 50 lutadores. Um modo de treinamento interativo permite que você aprenda os golpes mais famosos de cada uma das estrelas, como Muhammad Ali, Oscar De



La Hoya, Sugar Ray e muitos outros. **KK 2000** está mais realista do que nunca. Com uma nova tecnologia de captura, as faces dos lutadores estão bem mais



parecidas. O jogo também está mais rápido e com controles mais dinâmicos, dando maior agilidade às lutas.

Disponível em novembro



STAR WARS: FORCE COMMANDER

LUCASARTS

estratégia

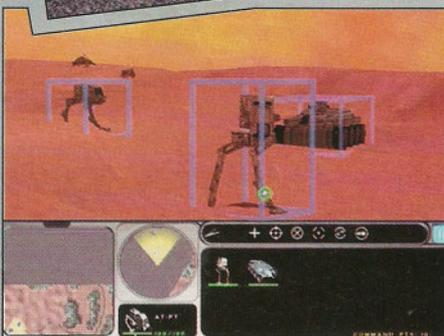
PC (WIN 95/98)

Como a LucasArts não falha nunca, a única coisa que estava faltando não vai faltar mais: um jogo de estratégia de **Star Wars**. Com um ambiente totalmente 3D e câmeras ajustáveis, **Force Commander** vai muito além de **Command & Conquer**, tentando unir **StarCraft** com **Battlezone**. Você vai ter de comandar a enorme frota de diferentes aeronaves e veículos. Você deve estar familiarizado com eles se é fã dos filmes, a não ser por uma ou outra novidade, como é o caso dos AT-AA. O visual de **FC** é realmente impressionante, utilizando 300 polígonos por unidade. Um modo Multiplayer para até quatro jogadores



está disponível, podendo fazer qualquer combinação entre as forças rebeldes e imperiais.

Disponível em dezembro





RESIDENT EVIL 3:

NEMESIS

CAPCOM

ação

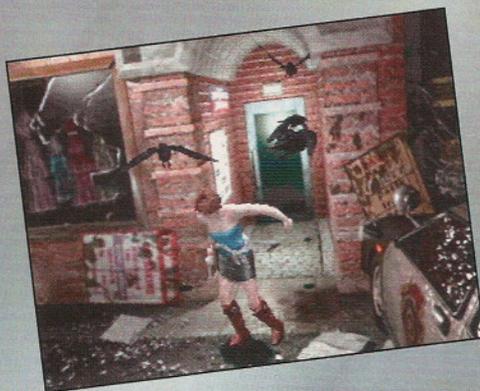
P.STATION

Assim como nas versões anteriores de **Resident**, **Nemesis** também tem dois personagens. Você vai jogar com a membro do S.T.A.R.S., Jill Valentine, até a metade e, em seguida e até o final, com o mercenário Carlos. Com eles, vai enfrentar diversas criaturas bem horríveis, como zumbis que estão mais velozes agora, mutantes rastejantes e o terrível "the chaser". Como o visual,



todo renovado, as armas, itens e as próprias habilidades dos personagens estão diferentes. Você poderá usar metralhadoras e lança-foguetes, entre outras. **Nemesis** tem tudo para ser o melhor da série. Os ambientes estão caprichados, cheios de efeitos especiais e com a tradicional carnificina. A música sinistra e os diversos efeitos sonoros dão o clima perfeito para o jogo. Uma opção fundamental é o Dual Shock.

Disponível em novembro



NOVIDADES EM SEU CAMINHO



Em alguns pontos do jogo você poderá escolher o caminho que vai seguir. Por exemplo, quando Jill encontra Carlos e o monstro aparece, dá para...



tentar se esconder do monstro durante a perseguição...



...ou correr para a janela e pular no beco ao lado





FIGHTING FORCE 2

EIDOS

ação/luta/tiro

P.STATION

Esta seqüência ainda continua com bastante pancadaria, mas agora há um toque mais estratégico. Você vai interagir mais com o ambiente e terá de usar mais a cabeça do que os braços e as pernas. Jogando com Hawk Manson, você trabalha em uma agência secreta, criada especialmente para acabar com as corporações criminosas do mundo. São 24 fases para explorar com um potente arsenal a sua disposição.

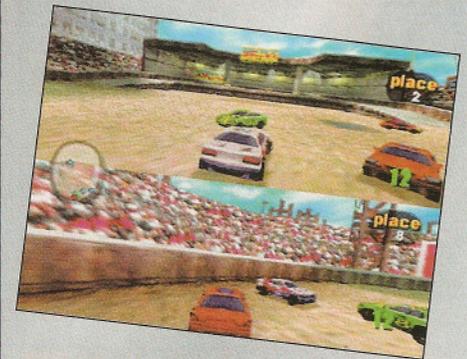
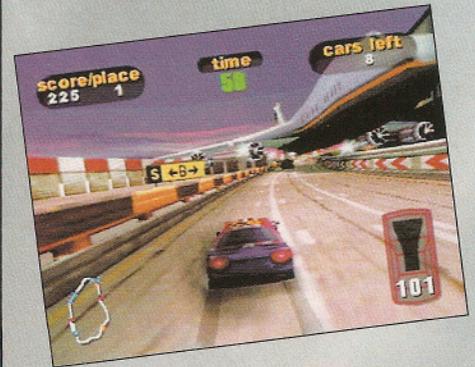
Disponível em dezembro



DESTRUCTION DERBY 64

LOOKING GLASS STUDIOS

corrida/combate de carros
NINTENDO 64



TWISTED METAL 4

989 STUDIOS

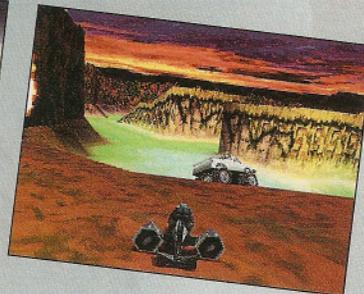
combate de carros

P.STATION

outras novidades. Os ambientes 3D estão mais detalhados e com mais elementos interativos. Esta seqüência continua igual aos outros jogos, só que melhor. As fases Death Match no modo Multiplayer garantem a diversão.

Disponível em novembro

A fórmula de Twisted Metal deu tão certo que já vai chegando ao quarto jogo da série. Em TM 4 você vai conferir o mesmo tipo de jogo que tanto gosta, só que com novos destaques, carros, armas e



COOL BOARDERS 4

989 STUDIOS

snowboard

P.STATION



É hora de deslizar pelas montanhas com Cool Boarder 4! Parece impossível, mas os gráficos estão melhores. São cinco montanhas bem desafiadoras, vários snowboarders famosos e pranchas bem legais para escolher. Você pode jogar sozinho ou com um amigo em provas como Downhill, Half-Pipe, Slope Style, CBX nas montanhas e Big Air dentro de estádios. Cada montanha tem uma prova especial.

Disponível em novembro

A THQ resolveu por as mãos no sucesso do PlayStation desenvolvido pela Psygnosis, e trazê-lo a todo vapor para o N64. A essência do jogo é bem simples: desastres em alta velocidade. Os cenários estão bem mais caprichados e o modo Multiplayer é o mais divertido. Os modos tradicionais são bem semelhantes ao original, com arenas, corridas etc. O negócio é apertar os cintos, acelerar ao máximo e partir pra cima dos outros carros!

Disponível no final de 99



JET FORCE GEMINI

RARE

ação/tiro

NINTENDO 64



O diabólico tirano Mizar está próximo de controlar a galáxia e o time Jet Force Gemini é a única esperança contra ele. Cabe aos personagens, Juno e sua irmã Vela, acabar com os esquadrões de insetos alienígenas controlados por Mizar. Os únicos que vão ajudá-los são o cão Lupus e o robô Floyd, que funciona como um radar. Cada um dos personagens possui habilidades

específicas e ganha outras ao longo das fases. Até hoje, muitos consideram o modo Multiplayer de **GoldenEye**, também da Rare, o melhor de todos. Agora, a empresa vai provar que só ela mesmo consegue fazer um modo Multiplayer melhor ainda em **Jet Force**

Gemini. A Rare segurou esse jogo até o último momento para caprichar bastante em todos os aspectos. O resultado, esperamos, vai comprovar isso.

Disponível em setembro



RAINBOW SIX

RED STORM

estratégia

P.STATION

NINTENDO 64

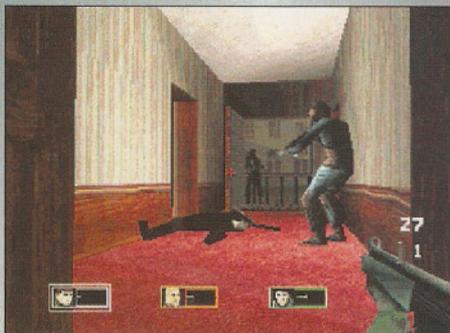
GAMEBOY COLOR

Baseado no livro de mesmo nome, do escritor americano Tom Clancy, **Rainbow Six** vai levá-lo ao comando de um batalhão que combate o terrorismo internacional. Basicamente é estratégia, pois você deve decidir aonde vai



posicionar suas tropas, o que cada personagem deve carregar e como completar sua missão sem morrer. Em uma perspectiva em primeira pessoa, você vai se camuflar e usar armas para completar os objetivos. As versões do Game Boy e PlayStation dispõem de 14 missões, enquanto a do N64 tem só 12. Porém, a do N64 vai trazer modos para dois jogadores tipo Competitive e Deathmatch.

Disponível em novembro (P.Station e N64) e em janeiro do ano 2000 (GB Color)





DIE HARD TRILOGY 2
N-SPACE
tiro/ação
P.STATION

John McClaine está de volta para muito mais ação e tiro no P.Station. Enquanto o primeiro jogo seguia direitinho o roteiro dos filmes da série Duro de Matar, essa seqüência traz fases totalmente novas, mas seguindo a mesma estrutura do original. A ação rola em Las Vegas, onde você deve impedir que terroristas destruam a cidade. Os três modos são os



mesmos: ação em terceira pessoa, tiro em primeira pessoa e ação em primeira pessoa. Os dois últimos são compatíveis com a pistola e o volante, respectivamente. Os terroristas estão mais espertos, aumentando o desafio.

Disponível em novembro



SPROCKET
SUCKER PUNCH
ação/plataforma
NINTENDO 64

Sprocket traz as aventuras de um robô de brinquedo que tenta salvar o Whoopie World, um parque de diversões intergalático. Seu inimigo é o Jo Jo the Raccoon, que andou bolando planos diabólicos contra você. Em cada fase você pilota um veículo diferente, todos bem estranhos, como um carrinho de hot-dog. Os efeitos estão bastante realistas, principalmente o golfinho que parece estar nadando de verdade.

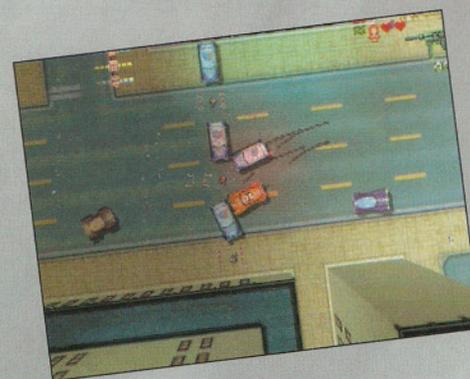
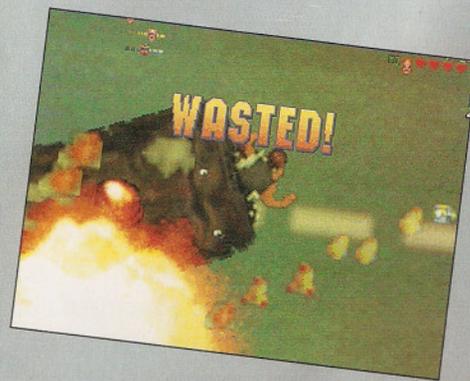
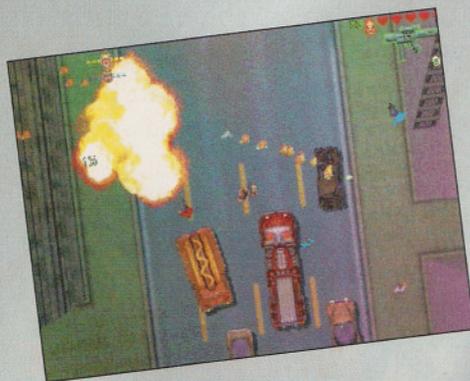
Disponível em novembro



GRAND THEFT AUTO 2
DMA DESIGN
combate de carros
P.STATION

A equipe criativa atrás de **Grand Theft Auto** está de volta com essa seqüência. Desta vez o visual superior está ainda melhor, assim como a história. Você vai se deparar com uma cidade dominada por uma gangue e vai ter de se infiltrar nela, jogando os membros um contra o outro. Seu objetivo é causar um colapso nessa gangue e acabar com a violência que anda solta. O único meio de fazer isso é roubando carros.

Disponível em outubro



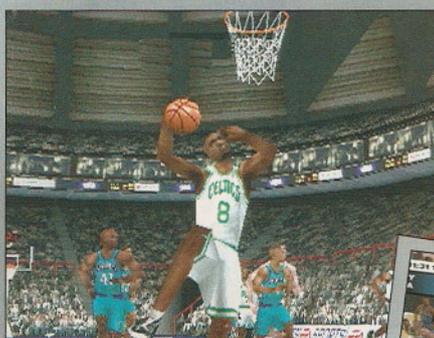
NBA SHOOTOUT 2000
989 STUDIOS
 basquete
P.STATION

NBA Live da EA Sports vai ter um sério concorrente. Trata-se de **NBA ShootOut 2000**, que apresenta um basquete no estilo televisivo com gráficos aprimorados. Todos os jogadores foram modelados a partir do seu parceiro na vida real. Novos dribles foram inseridos e os comentários ficam por conta de Ian Eagle. Mas o maior destaque vai para a possibilidade de se criar o seu tipo de enterrada.

Disponível em novembro



TEST DRIVE OFF-ROAD 3
INFOGRAMES
 corrida
P.STATION



NBA LIVE 2000
NUFX
 basquete
NINTENDO 64
P.STATION

NBA Live 2000 vai trazer aos consoles uma reunião de 60 estrelas da NBA em todos os tempos. Você vai ter a chance de montar times que jamais imaginou. Além disso, esse game traz os All-Teams desde os anos 50. No modo Hyper-up Arcade você



confere diversos efeitos especiais totalmente inéditos e incríveis enterradas. Você também pode dar uma de empresário e contratar

jogadores ou até mandá-los para a aposentadoria.

Disponível em outubro

NBA JAM 2000
ACCLAIM STUDIOS
 basquete
NINTENDO 64

A Acclaim resolveu manter o formato do antecessor de **NBA Jam 2000**, mas trazendo de volta o modo Jam, com times de apenas dois jogadores. Há diversas novas animações, inclusive 50 novos tipos de enterradas e texturas de pele com alta resolução. Movimentos únicos, como o Finger Roll, de Pipen, e o Crossover, de Iverson, além de opções de criação de time e jogadores.

Disponível no 2º semestre



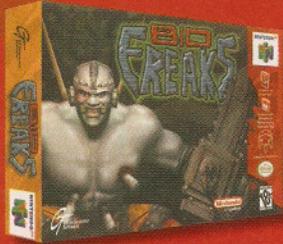
A série **Test Drive** resolveu largar um pouco o asfalto e enfiou o pé na lama. Você vai correr com as pick-ups em 15 pistas novas. Os locais variam de Nova Orleans ao Tibete. Entre as pick-ups, você pode escolher as bem conhecidas Dodge Ram V12, Ford Explorer, Jeep Grand Cherokee e AM Hummer, podendo ajustá-las adequadamente para cada prova.

Disponível no 2º semestre

A NINTENDO PIROU DE VEZ! PROMOÇÃO DE CARTUCHOS N64 EM 3 VEZES.



BODY HARVEST



BIO FREAKS



NBA COURTSIDE



CLAY FIGHTERS

LUTA



MACE: THE DARK AGE

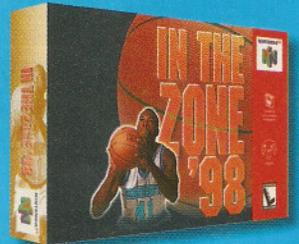
ESPORTE



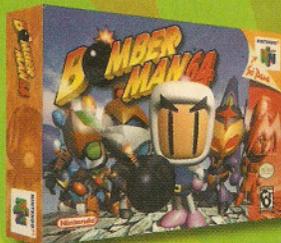
FIGHTERS DESTINY



DARK RIFT



NBA IN THE ZONE



BOMBERMAN 64

AVENTURA



AEROFIGHTER ASSAULT



MISCHIEF MAKERS

Nintendo

by **gradiente**

NINTENDO 64

Só Para

Preços válidos até 31/10/99 - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA - Frete não incluso



TUROK 2



FORSAKEN



BUCK BUMBLE

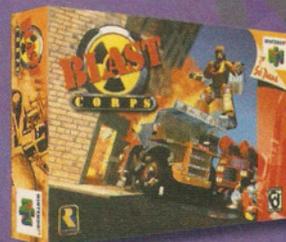
AÇÃO



DOOM



QUAKE



BLAST CORPS

3x R\$
23,00
CADA

CORRIDA



WIPEOUT 64



LAMBORGHINI



MULTI RACING
CHAMPIONSHIP

TEM GAME PARA TODOS OS GOSTOS,
POR UM PREÇO INCRÍVEL!!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE
AGORA

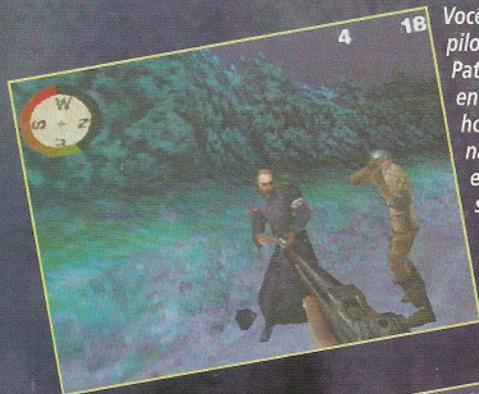
(0**11) 7295-9666

E RECEBA
EM CASA

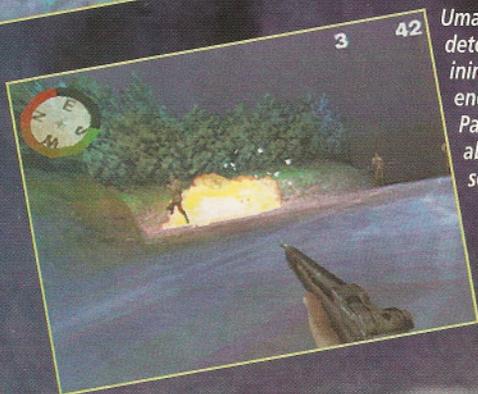
DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET:
www.dshop.com

MEDAL OF HONOR:



18 4
Você, na pele do piloto Jimmy Patterson, vai enfrentar toda a horda do partido nazista. Aqui, ele enfrenta um soldado de Hitler e um agente da Gestapo, a polícia secreta do ditador



42 3
Uma granada detona os inimigos enquanto Patterson abaixa para se proteger

Tudo começa na noite anterior ao dia D, quando as tropas americanas desembarcaram na Alemanha para salvar a Europa da expansão nazista. Jimmy Patterson é um dos pilotos responsáveis pela desova de soldados americanos na costa alemã. Mesmo ferido, consegue levar as tropas ao seu destino. É a medalha dada a Patterson que dá nome ao jogo. *Medal of Honor* não lembra *O Resgate do Soldado Ryan* à toa. A produção do game começou em 1997, quando Spielberg começou a pensar a fotografia do filme. "Steve sempre quis fazer um jogo baseado na II Guerra Mundial", conta Peter Hirschmann, produtor de *Medal of Honor*. Foi Spielberg quem decidiu tudo no jogo: "ele sabia o que queria, definiu a estrutura das missões e o sistema de ranking", diz Hirschman. A principal exigência de

ARMAS DE HONRA



American Colt .45

Para combates de curta distância. Usado desde 1873



Browning Automatic Rifle

Submetralhadora compacta que dispara até 600 tiros por minuto



American Winchester Riot Shotgun

Arma de alto poder de fogo usada pela primeira vez em 1912



American M1 Garand Rifle

A principal semi-automática da II Guerra. Para longas distâncias

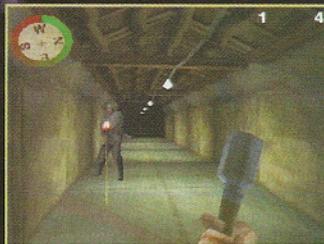


American Bazooka

A 1ª arma de mão para combates antitanques



A bazooka tem grande poder de fogo, mas não é uma arma muito discreta. Use-a quando declarar guerra aberta



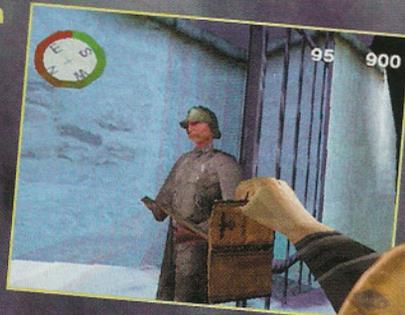
Armado de uma granada alemã, Patterson enfrenta resistência pesada no quartel inimigo



Para se dar bem, é essencial esconder-se e ter boa mira. Tente pegar os inimigos na surdina

A GUERRA DE SPIELBERG

Spielberg dizia respeito ao personagem. Ele não queria que o protagonista fosse um super-soldado, mas um recruta americano comum. Para tornar esse desejo concreto, o diretor apresentou a equipe da DreamWorks ao capitão Dale Dye, veterano da II Guerra que já havia colaborado em filmes como *Platoon* e *Nascido em Quatro de Julho*. Dye trabalhou com a equipe de Spielberg para criar missões convincentes com combates realistas e dar o fundo histórico de que o game precisava. Na versão demo, já dá para ver que a ajuda do capitão foi essencial para a criação da jogabilidade. A começar pelas colinas alemãs. Dye contou que, quando os americanos chegaram à Alemanha, estranharam o relevo. Eles conseguiam ouvir os alemães, mas não os viam. Em *Medal of Honor* a sensação será a mesma. A tensão é incrível: você vai ouvir o barulho de folhas, cães latindo, enquanto tenta descobrir onde estão os soldados. Os inimigos são geniais. Se você jogar uma granada num alemão, ele a jogará de volta para você ou a chutará, ou ainda pulará sobre ela para salvar alguns companheiros. O combate multiplayer não foi esquecido: dá para dois jogarem, com a tela dividida. As armas são fiéis. São 15, entre rifles, pistolas automáticas e até o rifle automático que um dos soldados de Tom Hanks carregava para cima e para baixo no filme. Finalmente, um game de Spielberg com cara de filme de Spielberg.



Aqui Patterson dá uma de James Bond: ele usa um disfarce de oficial alemão e tenta passar pelas barreiras com seus papéis de identificação



Decore o "timing" certo para jogar a granada. Assim os inimigos não terão tempo de jogá-la de volta



INIMIGOS INTELIGENTES

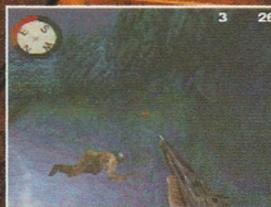
Os inimigos controlados pelo computador em *Medal of Honor* têm uma inteligência bastante apurada. Eles irão persegui-lo insistentemente, desviando de seu campo de visão e atirando com bastante precisão. São ossos duros de roer



Cuidado ao jogar uma granada: o inimigo pode pegá-la e atirá-la contra você



Ele também pode chutar o explosivo para que ele não se machuque com a explosão



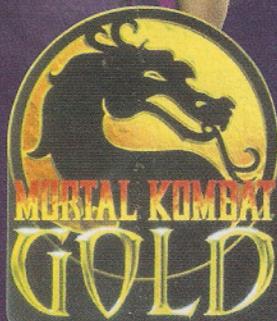
Mesmo derrotado, o inimigo pode rastejar e esboçar uma reação

MEDAL OF HONOR
PLAYSTATION
Produção: Dreamworks
Lançamento previsto
para outubro nos EUA

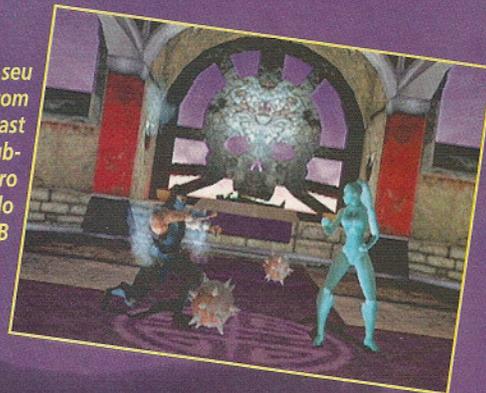


Da GamePro

A Midway trouxe para o Dreamcast um *Mortal* que consegue a façanha de ser melhor que o *MK4* do arcade! Com aquela polida nos gráficos e a adição de alguns personagens, o resultado é um dos melhores *Mortal Kombat* de todos os tempos. Mais uma vez você vai embarcar em uma jornada de escuridão contra Shinnok e seus



DICA: fruste seu oponente com o Ice Blast Attack de Sub-Zero apertando ↓ → SB

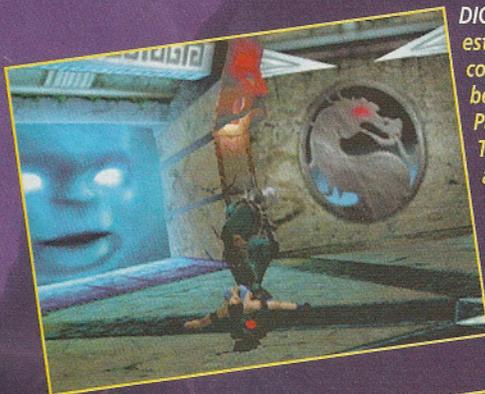


DICA: em *MK Gold*, você pode escolher qualquer arma para seu personagem. O Ice Scepter de Sub-Zero é um dos mais completos. Você pode golpear seu oponente enquanto ele estiver congelado e iniciar um combo

soldados do mal. São 15 lutadores de *MK4* e alguns exclusivos, como Mileena, Baraka, Kitana, Cyrax e Kung Lao. Entre os modos estão o Tournament, Team, Endurance e Practice. *MK Gold* mantém a mesma

jogabilidade de *MK4*, inclusive as armas. Os gráficos superam os de qualquer outra versão da série produzida por Ed Boon e John Tobias, seja nos consoles ou no

DICA: Quan-Chi está de volta com um golpe bem animal. Para dar o seu Tele-Stomp, aperte → ↓ CB



arcade. As tradicionais vozes anunciam as lutas e também comentam os golpes mais dramáticos. Um game obrigatório para os fãs de luta, principalmente para aqueles que colocam um bom *Mortal Kombat* à frente de qualquer game.



DICA: Baraka está de volta e mais mortal do que nunca. Para dar seu Blade Fury, aperte → → → SB



Quem tem um Dreamcast poderá desfrutar de toda a fúria de *MK Gold*

MORTAL KOMBAT GOLD

4.5

Luta Midway

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	5

2 Jogadores

Ponto Forte: Gráficos parecem os mesmos de *MK4* do arcade

Ponto Fraco: O jogo envelheceu um pouco



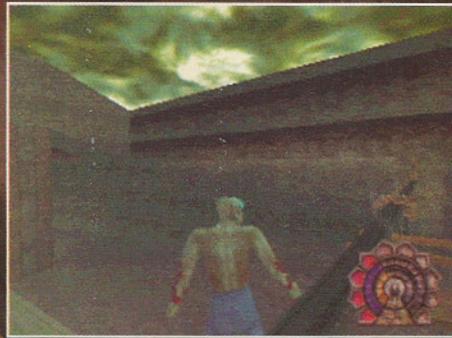
DICA: para dar o Flame Breath de Scorpion, aperte ↓ ← SB

SHADOW MAN



Da GamePro

O mundo das sombras nunca esteve tão brilhante! Com um visual surreal, sons de amedrontar e uma história bem interessante: *Shadow Man* é uma aventura que vai dar o que falar. Um feiticeiro vudu prevê que um grande mal vai surgir e usa almas sombrias para conquistar a Terra. Para enfrentar essa força sinistra, esse feiticeiro cria Shadow Man, um poderoso lutador vudu que tem a habilidade de penetrar na terra dos mortos. Na pele desse guerreiro, você vai se deparar com os espíritos mais execrados da humanidade, como de serial killers.



DICA: vá atrás desta gaiola pendurada em Getaway para achar um valioso Cadeaux

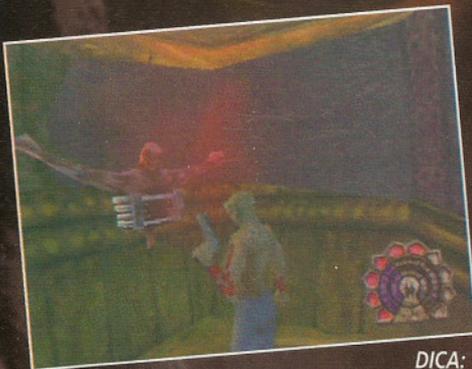
Sua missão é agarrar essas almas sombrias e evitar o fim do mundo. O clima do jogo é bem aterrorizante. Os gritos de morte impressionam. Você sempre vai ouvir os inimigos sussurrando seu nome. Um dos únicos problemas do game é que talvez você fique tão interessado no visual que possa

DICA: quando enfrentar Marco Roberto Cruz, fique no topo desse



engradado e abaixe para evitar seus tiros. Você não vai ser atingido, e conseguirá acertá-lo

acabar pulando em plataformas que não existem ou se atrapalhando se ficar preso atrás de objetos. Apesar destas coisas mínimas, *Shadow Man* é uma aventura cheia de suspense que vai levá-lo ao lado escuro da humanidade. A versão brasileira tem legendas em português.



DICA: na Cathedral of Pain, use o Retractor no cadáver pendurado que está atrás da porta com o símbolo de Batrachian



DICA: para parar o primeiro pistão, use a Engineer's Key na seguinte seqüência: tranca do meio, da direita e da esquerda

DICA: não esqueça de olhar no Les Cartes du Prophetie



para conseguir algumas dicas preciosas



Mortes horripilantes como essa vêm acompanhadas com efeitos sonoros do corpo explodindo!

SHADOW MAN

4.3

Ação/aventura
Acclaim

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

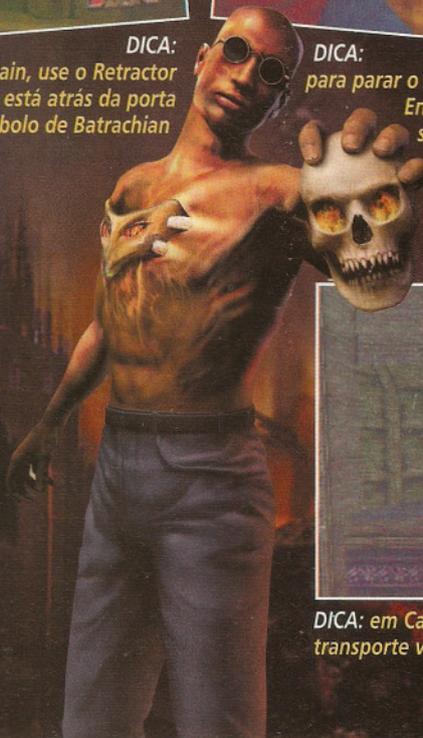
GRÁFICO 4

SOM 5

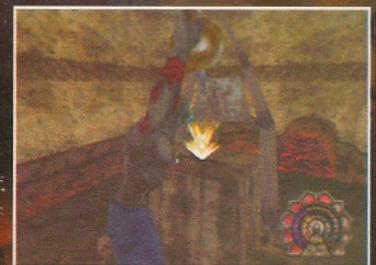
1 Jogador

Ponto Forte
Músicas e efeitos colocam você dentro do game

Ponto Fraco
Às vezes, os gráficos falham nos movimentos



DICA: em Cageways, escale até o topo do transporte vermelho e pule na porta



DICA: no Temple of Life, use o Baton na entrada e siga em frente para onde você faz as oferendas de Cadeaux para Loa

NINTENDO 64



Da GamePro

A série **Road Rash** já é da casa. Nesta versão do Nintendo 64, a tradição se mantém e você só deve subir na sua moto, acelerar ao máximo e mandar ver chutes e pontapés nos rivais. A grande novidade são as armas. No modo Big Game, você avança por diversas fases, aliando-se a gangues e juntando grana para comprar motos melhores. Também dá para descolar armas mais potentes, como tacos e até um paralisador utilizado por policiais. Outro modo legal são as matchups com divisão de tela, em que vários modos



DICA: se começar a derrapar em alguma curva fechada, solte o acelerador. Sem tração, você vai ter mais aderência nas curvas



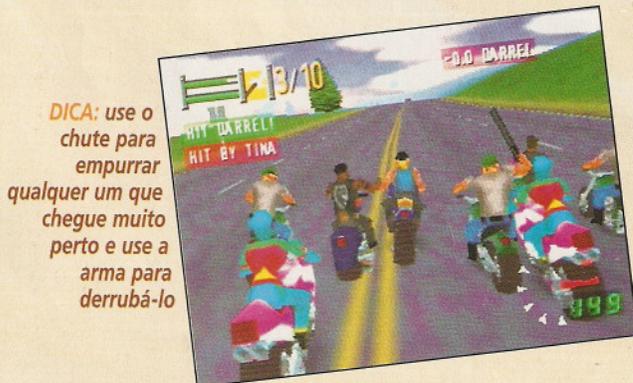
DICA: o paralisador é uma ótima arma para causar acidentes. Acerte o oponente e dê um chute para jogá-lo para fora da moto



DICA: segure o botão de ataque para mirar seu soco. Dessa maneira você só acerta o oponente quando chegar bem perto



DICA: saltar sobre os carros acaba acelerando sua moto. Fique esperto para fazer isso nas retas, senão vai acabar no acostamento



DICA: use o chute para empurrar qualquer um que chegue muito perto e use a arma para derrubá-lo

para dois jogadores estão disponíveis, desde uma corrida normal até coisas meio diferentes. O visual é meio repetitivo, sendo a pancadaria o fator que garante a diversão, além das batidas e capotagens. Os personagens não passam de uma dúzia e as pistas de cada área são bem semelhantes. Assim que pegar a manha já dá para arriscar algumas manobras como empinar a moto e saltar sobre carros. De um modo geral, **RR 64** é mais legal com dois

jogadores, pois sozinho você pode acabar enjoando mais rápido.



DICA: faça as curvas o mais por dentro possível. Passe por cima dos veículos e deixe os outros brigarem entre si. Essa é a melhor maneira de ganhar e evitar conflito

ROAD RASH 64

3.5 Corrida THQ

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	3

2 Jogadores

Ponto Forte
A mistura de ação e corrida ainda diverte

Ponto Fraco
Narração repetitiva e chata



DICA: se chegar em alguma pista bem difícil no modo Big Game, volte e corra nas mais fáceis para juntar dinheiro e melhorar seu equipamento

RE-VOLT



Da GamePro

Seguindo a fórmula vencedora de *Mario Kart*, a Acclaim traz para o N64 um jogo bem interessante de carrinhos de controle remoto. São 28 carrinhos a sua disposição, que correm em 13 pistas do nosso cotidiano, como ruas suburbanas e geladeiras bem escorregadias de supermercados. *Re-Volt* traz controles autênticos e carrinhos bem variados quanto à aceleração e peso. No entanto, dominar esses carrinhos leva um pouco de tempo, mas logo você vai estar saltando nas rampas de skate, nos caixas de lanchonetes e sobre carros de verdade. *Re-Volt* oferece bastante diversão, muitas opções, truques e modos.



DICA: use sempre que puder as bombas, o óleo e as outras armas. Tente acertar também o líder da corrida com as bombinhas

RE-VOLT

4.0

Corrida
Acclaim

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 4

SOM 4

4 Jogadores

Ponto Forte
Os carros tem características bem variadas

Ponto Fraco
O controle não responde bem sempre

DICA: no modo Stunt, muitas estrelas podem ser conseguidas por meios alternativos, especialmente perto do half-pipe

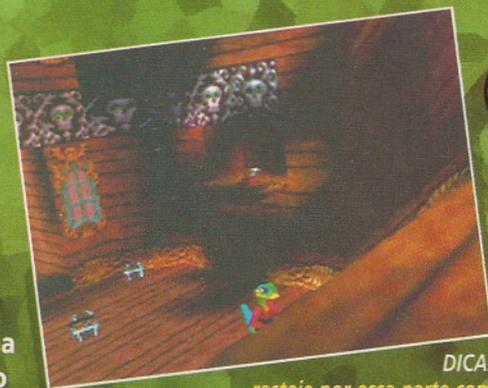


DICA: como ele é pesado e difícil de capotar, o Phat Slug é uma boa escolha para provas muito disputadas e com muita batalha. Nas provas mais velozes escolha o RC Bandit ou o Col. Moss



Da GamePro

Como você já está ligado, pode ficar tranqüilo que *Gex 3* com certeza vai trazer muita novidade e, como sempre, uma boa jogabilidade. Voltando com tudo, superequipado e com seu poderoso rabo, *Gex* deve mais uma vez salvar sua musa Agent Xtra do diabólico Rez. Desta vez ele encarna personagens como o Homem-Aranha e vai passar por cenários bonitos e super animados. Apesar dos problemas das câmeras,



DICA: rasteje por essa parte com crânios e ossos para achar uma alavanca que dá acesso a uma sala bônus

GEX 3

DEEP COVER GECKO

DICA: no tanque, fique sempre atirando para destruir as paredes, mesmo depois de encontrar todos os cinco engradados. Existem muitos itens nessa área



já tradicionais em jogos de plataforma 3D ainda persistem nas partes de snowboard, de escalada e quando se dirige o tanque, até que as coisas ficaram boas. Apesar de alguns empecilhos, *Gex 3* é um jogo com muita personalidade.

DICA: para quebrar as garrafas pequenas, transforme-se em um vampiro. Para fazer isso, procure por um interruptor no labirinto que abre uma porta embaixo da sala de sinuca



Prepare-se para a Viagem da Sua Vida no Nintendo®64!



Leo Burnett

NINTENDO⁶⁴



Nintendo®

by @ gradiente

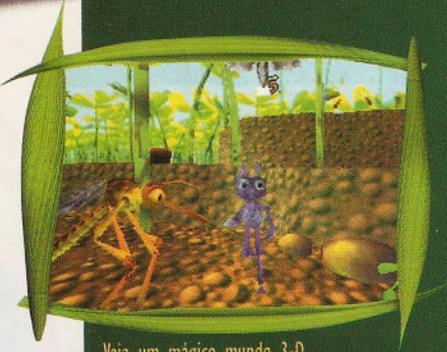
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

© Disney/Pixar. Todos os direitos reservados. Desenvolvido pela Traveller's Tales. Publicado e distribuído pela Activision, Inc. Activision é marca registrada da Activision, Inc. Todas as outras marcas e nomes registrados são de propriedade de seus respectivos proprietários. Disney/Pixar's "A Bug's Life" no Nintendo 64. Licenciado pela Nintendo 64. Licenciado pela Nintendo 64 e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1999. Nintendo of America Inc. Produzido no Polo Industrial de Manaus.



Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814-8234.

ACTIVISION®



Veja um mágico mundo 3-D pelos olhos de um inseto.



Procure itens, símbolos e objetos para usar no "Mundo Vivo".



Balance, voe, deslize e movimente Flik em imensas fases infestadas de insetos.

Você é um homem ou um inseto?

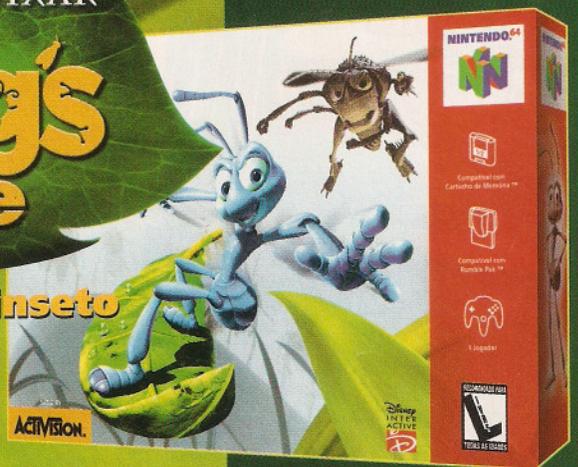
No papel do herói Flik, você é a última chance da colônia contra os gafanhotos comedores de sementes.

Corra, voe, chute, esmague e deslize por 15 desafiadoras fases de jogabilidade 3D. Derrote 13 tipos de inimigos, incluindo O Pássaro e seu mortal bico. Então parta para a briga com artimanhas como o Ataque com Uvas e o Golpe de Traseiro. Pois, nesse passeio, você precisará mais do que simples esperança.

Disney PIXAR

a bug's life

vida de inseto



É a aventura da Vida de um Inseto.

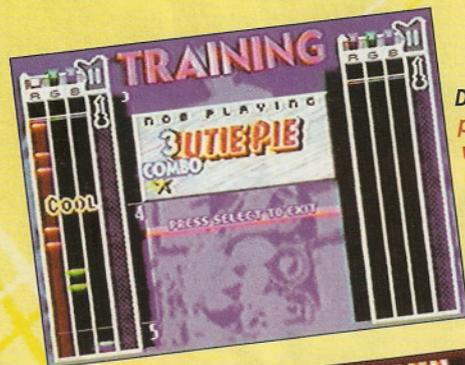


Por Lord Mathias

Quem gosta do som pesado de uma guitarra, vai se amarrar em **Guitar Freaks**, da Konami. O game segue o estilo de **Beat Mania** e **Um Jammer Lammy**. Ou seja, conforme a música vai rolando, você tem de apertar os botões seguindo o ritmo da guitarra. Parece fácil, não? Mas não é muito, não. Primeiro, tem de ter suingue. Nisso, as músicas ajudam muito. Rolam até uns sons conhecidos como: The Endless Sumer, L.A Rider, Cool Joe e outras mais. Além do



DICA: a melhor opção de comandos no controle é o tipo C, em que você controla de ponta cabeça e aciona os comandos com o analógico



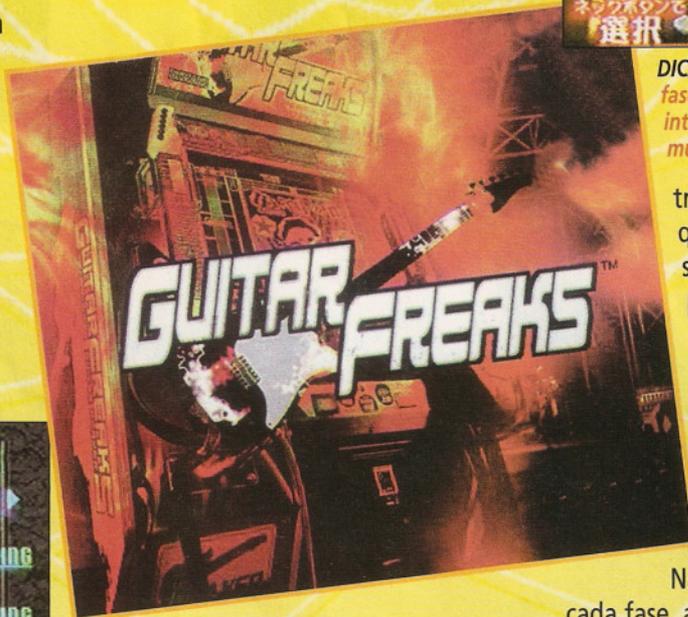
DICA: antes de partir para o modo Normal, vá para o Training, onde você poderá ajustar a velocidade da barra e, com isso, poderá se acostumar com o ritmo das músicas



DICA: a guitarrinha do lado direito da tela é a distorção da música. Quando ela aparecer, além de apertar a corda, você terá de acionar a distorção com qualquer botão R



DICA: caso você acerte as cordas sem errar, acumula combos. Além de aumentar o seu ranking no final da fase, garante vários pontos



DICA: no modo Normal, para passar de fase você terá de completar 3 músicas inteiras. As estrelas embaixo da música indicam o nível de dificuldade

tradicional modo Training, em que você poderá exercitar as suas habilidades com a palheta, tem o modo Practice. Não é a mesma coisa. No Practice, você tem de seguir os passos de um figura para se dar bem. O modo mais completo é o Normal. Nele, você encara três músicas a cada fase.

Não preciso nem dizer que, a cada fase, as músicas e acordes ficam mais complexos.



DICA: no modo Practice, você terá de seguir o mesmo som que o carinha irá fazer. Caso

consiga repeti-lo você ganha muitos pontos e uma canja no final



DICA: não cometa muitos erros, se a barra de energia no alto acabar o seu jogo chegará ao fim

GUITAR FREAKS

4.5

Simulação Konami

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

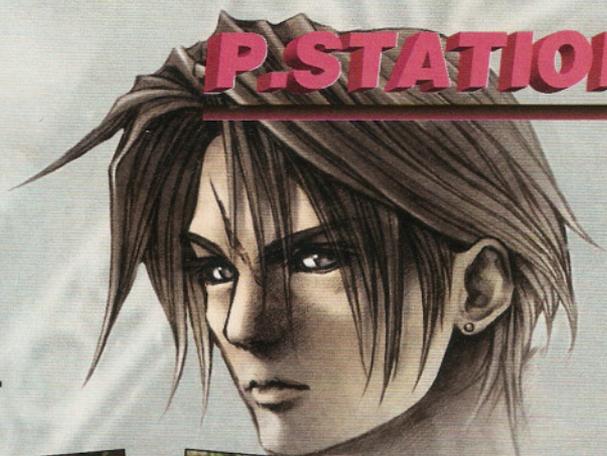
Memory Card - 2 Jogador

Ponto Forte	Músicas de baladas reais	Ponto Fraco	Pouca variedade de modos
-------------	--------------------------	-------------	--------------------------



DICA: para facilitar os comandos, deixe sempre pressionada a corda que irá usar na seqüência

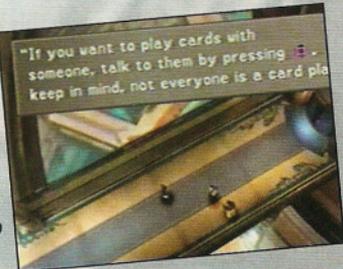
FINAL FANTASY VIII



Por Marcelo Kamikaze

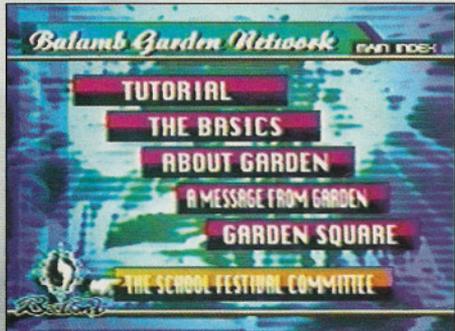
A Sony está louquinha para acabar com a festa da Sega nos Estados Unidos. Um dos artifícios usados pela empresa foi lançar a versão americana de **Final Fantasy VIII** no mesmo dia em que o Dreamcast ganhou as prateleiras americanas, 9 de setembro. São poucas as diferenças entre esta versão e a japonesa. É verdade, entretanto, que o jogo ficou mais fácil.

DICA: converse com esse aluno para obter os primeiros Cards do jogo



DICA: antes de ir para a caverna de fogo, dê um Draw na magia Blizzard desses

inimigos que ficam localizados na praia



DICA: logo no começo verifique o computador da sala de aula para obter os primeiros GFs



DICA: converse com Selphie e dê uma volta com ela pela Garden

Você vai notar isso logo na caverna do fogo. Na versão japonesa, o tempo é contado até que você saia da caverna. Na americana, basta derrotar Ifrit para parar o relógio. Também ficou mais fácil associar os Guardian Forces aos personagens. Dá para transferir os GFs da mesma maneira que se faz com as magias. Ou seja, não é preciso equipar as habilidades novamente. A tradução dos textos está muito boa, até as piadas fazem sentido, o que é uma raridade.



DICA: na caverna de fogo, escolha o menor tempo possível para realizar a tarefa



FINAL FANTASY VIII

5.0

RPG Square

CONTROLE 5

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 5

SOM 5

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte: O realismo das cenas de cinema

Ponto Fraco: Muito centralizado em Squall e Rinoa

DICA: uma das habilidades fundamentais a se aprender é a Card. Ela é fundamental para obtenção de itens e magia

Learn	GF
Use Card command	
Quezacotl	HP-J 0/50
LV 1	Vit-J 0/50
HP 300	Mag-J Completet
Current EXP	GF Completet
Next LEVEL	Draw Completet
Learning	Item Completet
Card	Card 0/40
	Mag+20% 0/60
	SumMag+10% 0/40
	GFHP+10% 0/40

Junction	GF	Magic	Junction
Junction GF			
Squall	Attack		
LV 7	Magic		
HP 486/486	GF		
Current EXP 6500	Draw		
Next LEVEL 5000			
HP 486			
Spr 17			21
Vit 6			1x
Mag Esuna			255x
Spr Cure			16



DICA: contra Ifrit, use várias vezes Shiva e a magia Blizzard

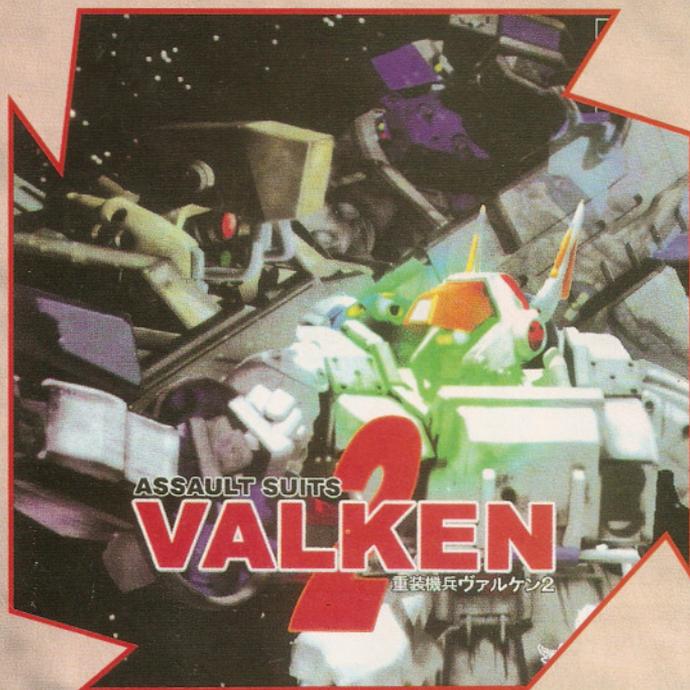


DICA: ao receber e equipar uma GF é muito importante associar magias fortes aos atributos de атаque e defesa



Por Lord Mathias

Apesar do nome, **Valken 2** é a terceira versão de uma série que começou no SNes e passou pelo Mega Drive com o nome de **Target Earth**. Nas versões anteriores, você comandava um robô em fases side-scrolling de muita ação. Em **Valken 2**, você também controla um robô, mas o estilo do game é totalmente diferente. O jogo ficou com cara de **Front Mission**, ou seja, é estratégia pura. O esquema das batalhas é o melhor. Nelas, você entra na pele do robô. Usando a roupa de



DICA: ao defender, procure escolher a opção que tiver maior porcentagem de defesa. Assim, se o seu dano for menor, a porcentagem estará indicada no alto da tela



DICA: na movimentação dos robôs, caso não consiga atacar ninguém, procure manter uma distância razoável dos demais para não ser atingido



DICA: quando chegar na sua vez, fique esperto com os quadros vermelhos que indicam a área que você poderá atacar

lata, você deve procurar os inimigos e detoná-los sem pena. Você ainda vai contar com uma ajudinha durante as batalhas: alguns aliados, que você, infelizmente, não pode comandar, também podem mandar bala no inimigo. Só tem uma coisa chata. Depois de completar a sua jogada você terá de esperar os aliados e os inimigos jogarem, até chegar a sua vez de jogar novamente.



DICA: caso não consiga fazer mais nada, escolha a opção Wait para passar a vez e deixar a tarefa para os seus aliados. A opção Cockpit serve para entrar dentro do robô e atacar

ASSAULT SUITS VALKEN 2

3.5

Estratégia Masna

CONTROLE	4
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	4

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte Esquema de batalhas e variedade de armas	Ponto Fraco Loading e batalhas são demorados
--	--

DICA: quando entrar em posição de ataque, use o direcional para os lados



para procurar e colocar a mira sobre o inimigo



DICA: as armas que causam grandes danos são o Rifle e o Knuckle. Não use as armas que tiverem tarjas vermelhas ou azuis

DICA: após acionar a arma desejada, seja rápido e coloque a sua mira no círculo branco que irá aparecer. Esse círculo indica onde o inimigo pode ser atingido



DICA: os inimigos que possuem a tarja amarela no life são seus aliados. Os que você deve mandar chumbo são os de tarja verde





Por Chris Combo

Nada de gente boazinha em **The Misadventures of Tron Bonne**. Nesse game da Capcom você joga com os bad boys de **Mega Man Legends**, ou **Rockman Dash**, se preferir. O jogo é uma mistura de ação com RPG em que você vai usar robôs para enfrentar labirintos, matar os policiais e assim por diante. Para começar sua vida no crime, basta escolher uma das missões.

Dependendo da escolhida, você vai ganhar mais ou menos grana. Com a bufunfa no bolso, direto para o shopping! (Não sou



consumista, não!) É lá que você compra itens, recupera suas energias e a de seus aliados, além de escolher a próxima missão. Falando em aliados (é, moçada, até os vilões têm amigos), os caras são muito úteis. Enquanto você detona com o supertiro do robô, eles podem procurar passagens secretas, itens e ainda infernizar a vida do inimigo com tiros fraquinhos, mas eficientes.

DICA: nas cavernas, procure deixar pressionado o botão de tiro para seus ajudantes verificarem o local e pegarem itens



DICA: para destruir a parede rachada, siga em frente e pegue essa pedra. Volte ao local e atire-a para abrir a caverna. Depois use seus ajudantes para verificar o local

THE MISADVENTURE OF TRON BONNE

4.0

Ação/RPG
Capcom

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
Estilo de jogo inovador	Poderia ter mais ação com tiros

consumista, não!) É lá que você compra itens, recupera suas energias e a de seus aliados, além de escolher a próxima missão. Falando em aliados (é, moçada, até os vilões têm amigos), os caras são muito úteis. Enquanto você detona com o supertiro do robô, eles podem procurar passagens secretas, itens e ainda infernizar a vida do inimigo com tiros fraquinhos, mas eficientes.



DICA: contra esse inimigo, mande bala no centro e desvie para os lados em suas investidas. No local você encontrará pedras que poderá atacar nele

DICA: nessa fase você terá de procurar dentro das casas os itens escondidos. Deixe o botão de tiro pressionado na porta das casas para seus ajudantes entrarem e saquearem tudo



DICA: quando a polícia chegar à fase, fique nesse ponto mandando bala. É por esse caminho que os carros entram na fase



DICA: entre as fases você poderá arrumar seus ajudantes, caso tenha pegado um certo número de diamantes durante as fases



DICA: do lado esquerdo dessa caixa você encontra uma passagem secreta onde, com ajuda de seus camaradas, você pega vários itens



DICA: para passar da bola de ferro pendurada, atire no switch a sua frente para desativá-la

**SE ALGUNS
JOGOS DO
PLAYSTATION
CONTINUAM DANDO
TRABALHO PARA
VOCÊ, CONSULTE
NOSSOS
PROFISSIONAIS.**

Volume II

JOHN MADDEN: TÉCNICO
Dê passadas largas em Madden NFL '99.

**GORO: CONSULTOR
SENTIMENTAL**
Distribua abraços em Mortal Kombat 4.

PSYLOCKE: ELETRICISTA
Aprenda a chocar os adversários em Marvel Super Heroes.

**GUIA
DE
nº 2**

12423



ESP

A m
de

Hi
té

PLAYSTATION

MA GAMEPOWER DICAS

ESPORTE • LUTA • TIRO

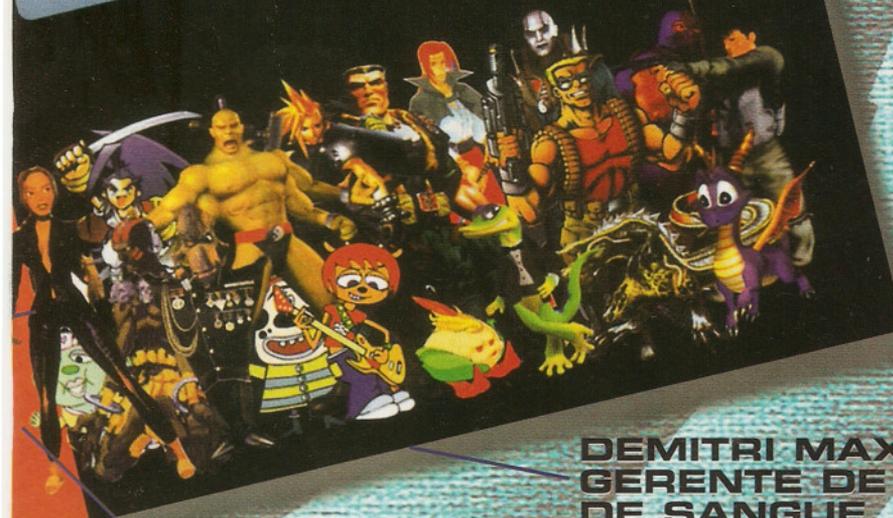
SÓ
R\$ 4,90

A maior e melhor seleção
de truques e golpes!

Histórico e ficha
técnica de cada jogo

Códigos de Game Shark

Índice remissivo para
facilitar sua consulta



15 DE
OUTUBRO
NAS
BANCAS

Para você que estava se perguntando sobre os jogos que ficaram de fora do primeiro Guia de Dicas para Playstation, pode ir preparando lugar na sua estante para o Guia de Dicas para Playstation 2.

Nele, você vai encontrar os jogos de esporte e de luta, além de tudo que ficou de fora do volume 1.

São mais dicas, mais truques e mais macetes pelo mesmo preço de antes: apenas R\$4,90.

O Guia de Dicas para Nintendo 64 ainda está nas bancas mas, se você marcou bobeira e perdeu o primeiro Guia de Dicas para o Playstation, peça o seu para nossa Central de Atendimento, no telefone (0XX11) 3038-1414, e complete a sua coleção.

SUPER GAMEPOWER

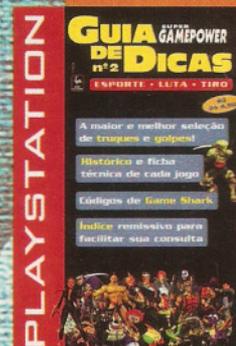
APENAS
R\$ 4,90

**MICHAEL JORDAN:
TREINADOR**

Veja como ter acesso ao menu de dicas de Space Jam.

**DEMITRI MAXIMOFF:
GERENTE DE BANCO
DE SANGUE**

Saiba como sugar os oponentes em Darkstalkers 3.



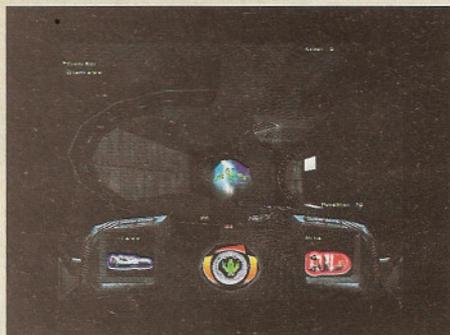


Por Bill Gates

Um dos games 3D de maior sucesso no PC está de volta. **Descent 3** tem tudo de bom que os outros jogos da série tinham e um pouco mais. A nova versão ganhou um enredo melhor definido no lugar do pretexto para briga. Os gráficos também foram incrementados: agora são totalmente poligonais. Há, ainda, muitas seqüências em computação gráfica entre as fases. A jogabilidade quase não mudou. Você continua pilotando sua nave num ambiente 3D limitado por paredes (para quem não conhece: é uma espécie de **Doom**,

só que com

nave). O combate multiplayer, que já era bom, ficou ainda melhor. Agora é possível jogar



DICA: quanto mais inimigos você eliminar, mais itens vai conseguir. Por isso, não economize tiros



DICA: acerte as caixas e outros objetos para obter itens extras



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 233 MHZ, 32 MB RAM
CD-ROM 8x, Placa de vídeo compatível com Direct 3D
210 MB livres no HD
Placa de som 16 Bits



via Internet. Além disso, você mesmo pode criar mapas, usando o editor disponível para download no site da Interplay. Nesta matéria você vê como passar com êxito pelas primeiras missões. Se precisar de mais truques, dê uma olhada na seção SGP Dicas.



DICA: na primeira missão, não pense que seu teclado está mal configurado ou com defeito, os comandos só poderão ser usados um de cada vez



DICA: para se locomover lateralmente, aperte e segure a tecla Alt ou use o Page Down e End do key pad



DICA: caso não ache nenhuma saída, lembre-se de olhar para cima e para baixo a procura de túneis

ENDEREÇO:
www.interplay.com



DICA: entrando no site da Interplay, é possível baixar de graça o editor de mapas

DESCENT 3 PC

4.5 **Estratégia**
Cavedog

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 5

SOM 5

até 8 jogadores em rede

Ponto Forte Os gráficos ficaram bem melhores

Ponto Fraco O controle está um pouco impreciso

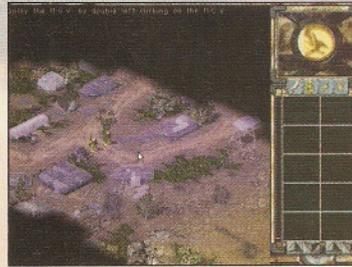


DICA: o melhor jeito para mirar certo no inimigo é usar o auxílio do mouse



DICA: caso tenha mais de um inimigo pela frente e um missile forte, atire-o na parede mais próxima do inimigo





DICA: para desativar rapidamente um objeto, dê um clique com o botão direito do mouse numa área vazia



DICA: na segunda missão pela GDI, siga para nordeste e ache esse local para abrir suas instalações

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

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

ainda em uma floresta tropical. A variedade de veículos e tropas é ainda mais surpreendente. A cada missão você conhece um aspecto diferente do jogo e também do equipamento. O ambiente tem bons efeitos 3D, o que melhora bastante a visão do jogo. Apesar de os bonecos ainda serem pequenos, dá para ver muito bem o sangue jorrando, num game em que os tiros rolam soltos. O jogo via Internet melhorou. É possível formar grupos de batalha e competir num ranking mundial.



Por Bill Gates

Tiberian Sun não nega a raça. Como todos os jogos da série **Command & Conquer**, é um excelente game de estratégia. Muita coisa mudou, tornando **Tiberian Sun** um dos mais atraentes jogos da série. Começando pelos cenários: muitos e bastante diferentes. Você vai jogar em cidades devastadas ou cobertas pela neve, ou



DICA: escolha seus pontos nos locais do mapa que tenham maior extensão possível de fronteiras com as forças inimigas



DICA: usando veículos pesados, procure passar por trilhas mais abertas, pois elas ajudam na locomoção



DICA: usando o MCV, clique duas vezes na área correta para abrir suas fábricas



DICA: logo ao começar um novo jogo escolha entre as organizações GDI ou NOD. Cada uma tem um enredo próprio

DICA: procure encerrar os inimigos, com isso eles serão facilmente eliminados



C&C TIBERIAN SUN PC

4.8

Estratégia
Electronic Arts

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

Até 8 jogadores em rede

Ponto Forte	Ponto Fraco
A variedade de construções	Os bonecos continuam muito pequenos

ENDEREÇO:
www.ea.com

DICA: a melhor estratégia para acabar com inimigos é, sem dúvida, pegá-los um a um com tropas de maior número



ESPORTE TOTAL

DREAMCAST

■ **Show de velocidade na água só peca pelo modo para dois jogadores**

O sucesso do arcade **Hydro Thunder** vai balançar o Dreamcast. Você pode escolher entre 13 lanchas supervelozes para competir em 14 pistas aquáticas, incluindo três exclusivas desta versão. Os cenários variam entre templos asiáticos bem antigos e visuais mais futuristas, passando por uma Nova Iorque submersa. A manha para vencer é bem simples: seja

veloz! Entre os power-ups, você encontra diversos turbos. Também há atalhos escondidos. Já o modo para dois jogadores não presta. A divisão de tela deixa o jogo muito lento. De maneira geral, **Hydro Thunder** nada com estilo no Dreamcast. A não ser o modo para dois jogadores, que engole água legal.



DICA: o Cutthroat é mais rápido e vai mais longe pelo ar que na água. Use-o nas pistas cheias de pulos, como a The Far East e Lake Powell



DICA: nunca deixe acabar totalmente o seu boost. Carregar um power-up de boost vazio leva muito tempo

DICA: sem boost, o Tidal Blade é a lancha mais veloz. No entanto, as lanchas Hard podem ser mais rápidas com o boost



DICA: tem um boost escondido no lustre do meio na catedral de Venice Canals



DICA: após o segundo checkpoint em Nile Adventure, pule e entre na pequena abertura para encontrar um atalho e uma boost nine-second invisível

DICA: em Castle Von Dandy, pule dentro do sino para pegar um boost nine-second secreto



HYDRO THUNDER

4.5

Corrida Midway

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	5

2 Jogadores

Ponto Forte
Gráficos de cores vibrantes e boa resolução

Ponto Fraco
A lentidão do modo para 2 jogadores



DICA: corte pela esquerda das colunas xadrez em New York Disaster para encontrar um atalho. Se passá-las, entre nas portas giratórias virando na próxima esquina



DICA: para pegar os boosts que ficam bem no alto, dê um pulo duplo após um pulo normal ou quando cair. Pule assim que voltar à água

■ Um boxe para deixar os jogos concorrentes na lona

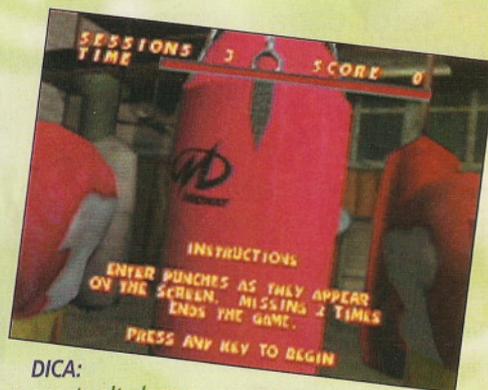
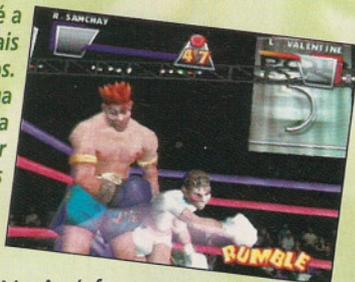
A Midway entrou no ringue com seu primeiro jogo de boxe para o Dreamcast e já saiu ganhando! Apesar de não ter a profundidade e o realismo de **Knockout Kings** para o P.Station, **Ready 2 Rumble Boxing** traz um boxe bom e poderoso no estilo de arcade. Chega até a lembrar o antigo, aliás, bem antigo **Punch-Out**, do Nes, em termos de atitude e estrutura. Você vai subindo na carreira ao enfrentar lutadores bem caricaturais, inclusive dois deles que são mulheres, para se tornar o rei do ringue. O modo arcade é bem



DICA: fique sempre se movendo para o oponente não pensá-lo nas cordas

READY 2 RUMBLE BOXING

DICA: Lulu é a lutadora mais rápida de todos. Use sua velocidade para combinar golpes



DICA: aposte alto logo no começo do modo Championship para conseguir o máximo de dinheiro com os treinos



DICA: para conseguir mais força no soco, aperte o direcional ao atacar

simples. Você só faz os ajustes e parte pra luta. Já no modo Championship, você pode embolsar uma grana e participar de treinamentos e outros minigames. Cada lutador tem um tipo de provocação e uma fala

característica. O modo para dois jogadores também é bem divertido e vale a pena fazer um campeonato entre os seus amigos.



DICA: lute na defensiva contra Knokimov. Espere ele partir para cima de você e contra-ataque

READY 2 RUMBLE BOXING

4.8

Box Midway

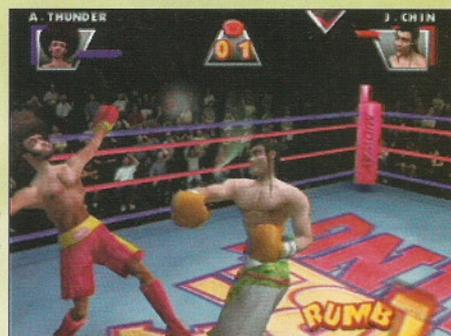
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

2 Jogadores

Ponto Forte
Controles, som e diversão de primeira linha

Ponto Fraco
O fundo parece um papel de parede

DICA: dá para acertar alguns golpes depois que o round termina, por isso continue soltando o braço



DICA: após um nocaute, ambos os lutadores podem apertar os botões desesperadamente para recarregar a energia

DICA: o enorme queixo de Butcher Brown é, na verdade, de vidro. Acerte jabs na cabeça para derrotá-lo



ESPORTE TOTAL

P.STATION



■ Velocidade e variedade são as palavras-chave para quem quer detonar

Jet Moto está de volta com alguns aspectos bem melhores. Sua jogabilidade foi expandida e novas pistas adicionadas. Para ter acesso a elas, você deve pegar moedas em cada uma das pistas ou ganhar os campeonatos. Os dois primeiros são extremamente fáceis, enquanto o último é muito, mas muito



DICA: use o turbo em pequenas doses. Do contrário, você perderá o controle e dará com a cara na parede

DICA: na pista Catacombs, use o turbo e suba nessa encosta para pegar a moeda na fenda



DICA: em Urban Subway, vá pelo túnel do meio porque ele oferece menos resistência



DICA: em Sequoia Woods, você acha a moeda Stunt perto do tronco caído. Ele está um pouco depois da largada, perto do canto esquerdo da ilha

DICA: a moeda da pista Sky Park está no pedestal da Body Glove, no meio da rampa central



DICA: no topo da montanha, em Shipwreck, faça essa curva com muito cuidado. Se você cair, terá de fazer novamente mais da metade do percurso



são em túneis de metrô. Os dois primeiros jogos da série traziam personagens e veículos 2D e um ambiente poligonal. Em **Jet Moto 3**, com uma investida tecnológica, todo o ambiente é 3D. O Dual Shock é um bom adiante nos controles, melhorando as opções de manejo. Com mais profundidade e emoção que seus antecessores, **Jet Moto 3** é uma boa alternativa nas corridas.

JET MOTO 3

4.8

corrida
989 Studios

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

2 jogadores

Ponto Forte
Velocidade e variação de pistas

Ponto Fraco
Os controles, sem o Dual Shock, perdem



A ação no modo para dois jogadores em Jet Moto 3 é bem animal, pena que não dá para jogar contra oponentes do computador

■ Ubi Soft faz você acelerar seus demônios em game cheio de inspiração

Speed Devils dá aos donos de Dreamcast uma razão para ficarem amarradões! Com pistas bem legais e toques únicos, o jogo já chega matando! A jogabilidade e a adrenalina lembram **California Speed** e **Beetle Adventure Racing**. Você pode escolher entre 10 carros bem estilizados, que lembram aqueles nossos carrinhos de brinquedo. Além dos modos tradicionais Single Race e corrida para dois jogadores, **SD** oferece também um modo Championship parecido com o de **Gran Turismo**, em que você compete em diversas estações, ganhando pontos para seguir em frente, e junta



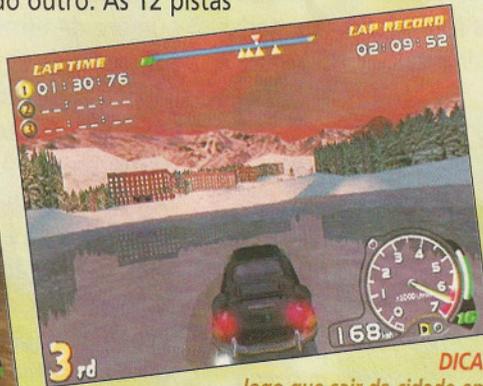
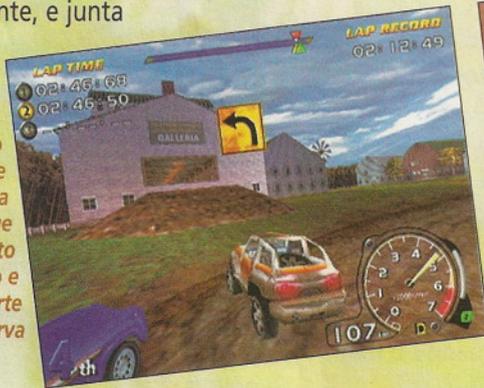
DICA: no começo de Nevada, desvie para o caminho de terra para pegar um atalho



são o destaque do jogo. Elas têm uma iluminação espetacular e são muito ricas em detalhes. A única coisa que faz falta são algumas vozes, mas não faz mal, porque de resto, **Speed Devils** já está mais do que bom!

dinheiro para pagar reparos, melhorar o carro e até comprar máquinas novas. Um lance legal é que você pode desafiar outros pilotos em rachas. Quem ganhar, leva o carro do outro. As 12 pistas

DICA: no Canadá, perto do final, fique de olho em uma rampa que garante um salto sobre um celeiro e que você corte uma curva



DICA: logo que sair da cidade em Aspen Winter, deslize sobre o lago congelado e atravesse a parede de gelo para achar uma caverna secreta e um superatalho

SPEED DEVILS	
4.5	corrida
	UBI Soft
	CONTROLE 4
	DIVERSÃO 5
	GRÁFICO 5
	SOM 4
2 jogadores	
Ponto Forte As pistas e os rachas que valem carro	Ponto Fraco O som fica devendo ao resto do game



DICA: quando o apostador pedir para você fazer com que o James (carro verde) não fique entre os três primeiros colocados, tente a qualquer preço tirá-lo da pista durante toda a corrida, até conseguir. Isso vai garantir um bom nitro

DICA: logo antes do penhasco acima do rio no México, siga na direção da ponte suspensa para pegar um bom atalho



DICA: quando passar a ponte levadiça na Louisina, fique de olho na rampa do lado direito que faz com que você pule por cima do porto com os barcos



DICA: espere o máximo possível antes de brear nos checkpoints de radar. Você quase sempre consegue voltar para o limite de velocidade de desempenho e, ao mesmo tempo, evitando a multa

ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

■ O clássico ficou mais lento. Mas está cheio de boas novidades. Não perca

Perfect Striker 2, o sucessor japonês do International SuperStar Soccer 98, ambos da Konami, entra em campo com um futebol um pouco mais lento. No começo é um pouco difícil habituar-se. Depois de algum tempo, você vai se sentir como nos anos 50 e 60, batendo aquela bola clássica, cheia de cadência. Mas a diferença não está só na velocidade. Há mais estádios (são 18, no total), cinco novas táticas (linha de

J-League PERFECT STRIKER 2

impedimento, marcação por pressão etc.) e novos dribles e jogadas. O número de times aumentou. Agora estão disponíveis 12 equipes da segunda japonesa e cinco times

DICA: caso esteja perdendo o jogo, no intervalo venha para essa opção nova, em que você poderá fazer mudanças táticas na equipe

baseados em equipes reais como Santos, Ajax e Juventus, além dos 18 times da série A da J-League. A maior inovação fica com o modo Sucess, em que você acompanha um garoto desde as categorias inferiores, treinando-o num estilo meio RPG.



DICA: quando o adversário for bater alguma falta, atenção ao radar para deixar o seu jogador brilhante na linha do passe. Com isso, você terá grandes possibilidades de reaver a posse de bola

radar para deixar o seu jogador brilhante na linha do passe. Com isso, você terá grandes possibilidades de reaver a posse de bola

DICA: caso o adversário tente roubar a bola de você com o carrinho, aperte duas vezes o botão Z para o jogador saltar e continuar a jogada



DICA: para dar um drible de levantar a torcida, quando seu jogador estiver parado, aperte o direcional para qualquer lado mais o botão de corrida



DICA: nos escanteios, coloque a seta a meia altura com a metade da força na direção do bico da pequena área para algum jogador da sua equipe entrar de cabeça



DICA: nas jogadas na pequena área, deixe o seu jogador de costas para os adversários. Eles terão muito mais dificuldades em roubar a bola



DICA: nas jogadas de contra-ataque, caso o meio esteja muito congestionado, use duas vezes o botão C → para realizar uma tabelinha de cabeça



DICA: nas cobranças de faltas, em vez de tentar passar por cima da

barreira e perder a posse da bola. Chute sempre no canto que está livre para pegar o goleiro no contra-pé

DICA: nas cobranças de pênaltis, para enganar o computador, deixe o quadrado no canto oposto ao que for chutar. No momento do chute, coloque rapidamente no outro canto e mande ver



J-LEAGUE PERFECT STRIKER 2

4.3

Futebol
Konami

CONTROLE 4

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 4

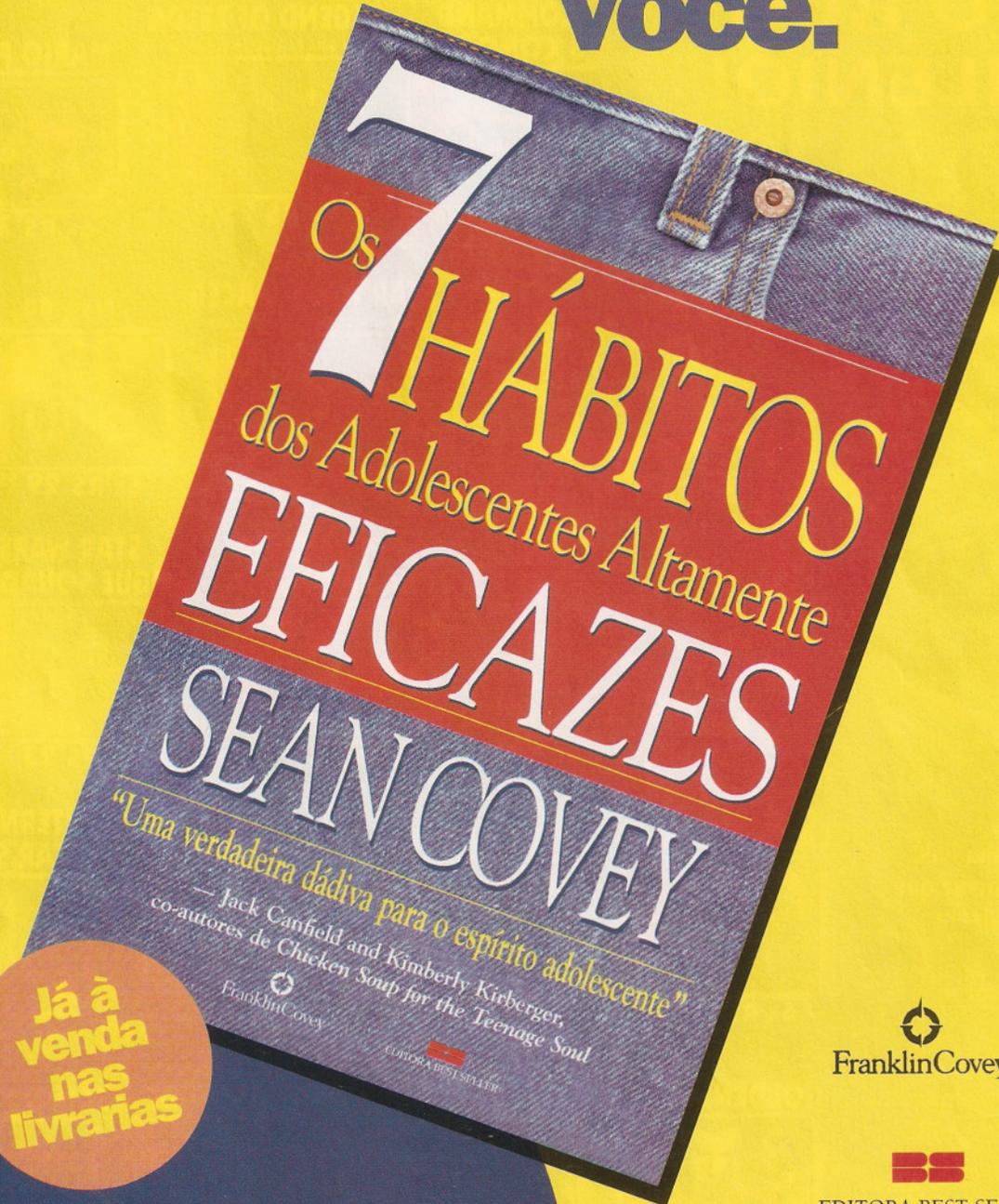
SOM 4

Memory Pack - 4 Jogadores

Ponto Forte: Modo Sucess e times baseados em equipes reais

Ponto Fraco: Ficou mais lento em relação à versão anterior

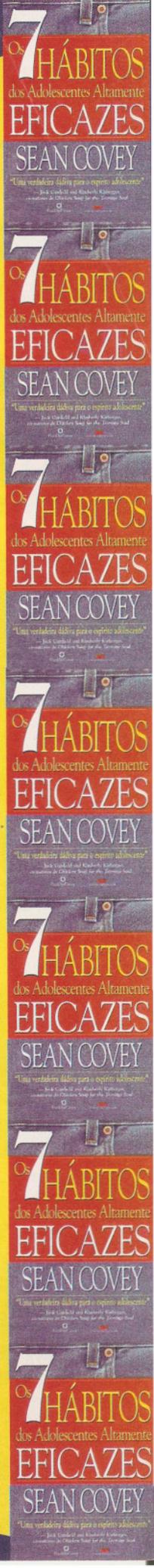
Fora dos games, você só
tem uma vida. Felizmente,
descobriram sete
formas de torná-la
bem melhor para
você.



Já à
venda
nas
livrarias

FranklinCovey

BS
EDITORA BEST SELLER



Disney PIXAR

a bug's life

vida de inseto

DIVIRTA-SE COM O BUG DO MILÊNIO!



6x R\$ 31,40

- Controle a formiguinha Flik em sua luta para impedir que os gafanhotos escravizem ele e toda a colônia.
- 15 fases de livre exploração (além de 3 secretas)!
- Todos os incríveis personagens do longa de animação em vários ambientes totalmente em 3D!
- Exclusivo modo Challenge com 60 desafios inéditos!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de memória.

SHADOWMAN



6x R\$ 31,40

ALL STAR TENNIS 99



6x R\$ 29,55

QUAKE II



6x R\$ 35,12

DUKE NUKEM ZERO HOUR



6x R\$ 31,40

THE NEW TETRIS



6x R\$ 31,40

SUPER SMASH BROS



6x R\$ 31,40

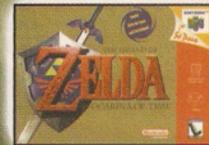
COMMAND & CONQUER



6x R\$ 31,40

LEGEND OF ZELDA

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



6x R\$ 25,83

MARIO PARTY



6x R\$ 31,40

STAR WARS: RACER

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



6x R\$ 31,40

FIFA 99



6x R\$ 29,55

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



6x R\$ 31,40

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



6x R\$ 23,97

CASTLEVANIA 64



6x R\$ 27,69

SUPER MARIO 64



6x R\$ 27,69

AS AVENTURAS DO FUSCA!



6x R\$ 23,97

INTERNATIONAL S/STAR SOCCER 98



6x R\$ 23,97

GOLDENEYE 007



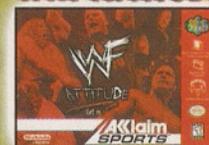
6x R\$ 27,69

SOUTH PARK



6x R\$ 23,97

WWF ATTITUDE



6x R\$ 31,40

BANJO - KAZOOIE



6x R\$ 23,97

NINTENDO 64

Edição Especial Limitada

1 Console + Controller

+1 Cartucho STAR WARS EPISÓDIO I RACER

+1 Guia de JOGO EM PORTUGUÊS

3x R\$ 166,33
ou 6x R\$ 99,00

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

GAME BOY COLOR

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

6x R\$ 48,13
à vista: R\$ 259,00

ESPECIAL POKÉMON

1 GAME BOY POCKET
+ 1 CARTUCHO POKÉMON
+ 1 CABO GAME LINK
+ 1 GUIA DE JOGO

3x R\$ 59,66 CADA

GAME BOY

3x R\$ 29,66

BARBIE: AVENTURA SUBMARINA

3x R\$ 29,66

KIRBY'S DREAM LAND 2

3x R\$ 19,66

ZELDA: LINK'S AWAKENING

3x R\$ 29,66

JAMES BOND 007

3x R\$ 19,66

SUPER MARIO BROS DELUXE
COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR

3x R\$ 29,66

WARIO LAND 2

3x R\$ 29,66

TUROK 2

3x R\$ 29,66

MORTAL KOMBAT 4

3x R\$ 29,66

BUG'S BUNNY CRAZY CASTLE 3

3x R\$ 29,66

WARIO LAND

3x R\$ 19,66

CONSOLES E GAMES N64 AGORA EM 6 VEZES!

GAME BOY pocket **6x R\$ 18,40** 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.

INTERNATIONAL SS SOCCER DELUXE

3x R\$ 23,00

SUPER GAME BOY

3x R\$ 23,00

MARIO PAINT

3x R\$ 23,00

KIRBY SUPER STAR

3x R\$ 23,00

PILOTWINGS

3x R\$ 23,00

DONKEY KONG COUNTRY 3

3x R\$ 23,00

SUPER MARIO KART

3x R\$ 23,00

SUPER MARIO ALL STAR

3x R\$ 23,00

SUPER NINTENDO

3x R\$ 89,66
ou 6x R\$ 53,00

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



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(0**11) 7295-9666

E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET:
www.dshop.com

Preços válidos até 31/10/99 - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA - Frete não incluso

SGP dicas

Quem disse que videogame não é cultura? Quem se liga em música, ataca de *Pop'n Music*, para PlayStation. Os fãs de fotografia têm muitas dicas de *Pokémon Snap*, do Nintendo 64. E tem códigos de game shark para *Final Fantasy VII*

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

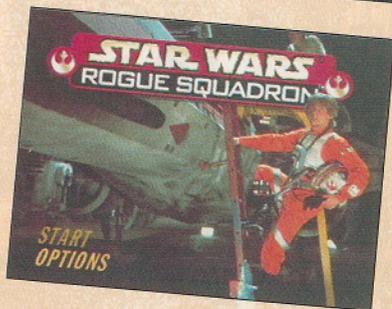


Acesso ao Naboo Starfighter

Na tela título, selecione Options e, na próxima tela, selecione Passcodes. Digite **HALIFAX?** e selecione Enter Code. Selecione Passcodes mais uma vez, digite **!YNGWIE!** e selecione Enter Code. Comece o jogo e, na tela de seleção das naves, você vai encontrar o Naboo Starfighter do lado esquerdo do X-Wing.



Obs: você pode jogar com o Naboo Starfighter em qualquer missão, com exceção da missão com o Snowspeeder



MONSTER TRUCK MADNESS



Pick-ups Low Rider

Digite o password **YRDR**

Pista Aztec Valley

Termine um circuito no nível de dificuldade easy.

Pista Alpine Challenge

Termine um circuito no nível de dificuldade medium.

Pista Death Trap

Termine um circuito no nível de dificuldade hard.

Buzina

Quando estiver dirigindo, aperte ↓ para usar a buzina
Obs: existem vários tipos de buzina que são escolhidos aleatoriamente no começo da corrida.

Efeitos sonoros

Quando estiver dirigindo, aperte ↑ para ouvir sons como "Yahoo!", arrotos e peidos (fique tranqüilo, é só o som).

Entrar no templo antigo

Vá ao templo da parte sudoeste da pista Ruins. Há quatro entradas, mas só uma dá acesso, a que fica mais longe da pista. Ao encontrá-la, vire à esquerda e acelere para entrar.

STAR WARS EPISODE 1: PHANTOM MENACE



Modo Cheat

Na tela título, segure L1 + Select e aperte triângulo para ter acesso ao menu de truques em que você encontra opções como seleção de fase e invencibilidade. Ao usar a opção de seleção de fase, aperte triângulo para sair dessa tela. Em seguida, comece um new game para começar na fase que escolheu.



Pick-up amassada

Pegue o power-up de encolhimento, use-o em seus oponentes e passe por cima. Quando eles voltarem ao normal, vão estar amassados.

Obs: as pick-ups vão ficar amassadas por pouco tempo.

Pneus grandes durante o power-up hover

São precisos dois jogadores para isso. O 1 deve pegar o power-up de hover e o outro o power-up de encolher. Depois, o jogador 1 deve usar o power-up e começar a voar. No ar, o jogador 2 deve usar o power-up de encolher. A pick-up vai encolher, mas os pneus vão continuar do mesmo tamanho.

NEED FOR SPEED: HIGH STRAKES



Modo manchado

Selecione seu carro e comece a corrida. Antes da tela Loading, aperte e segure simultaneamente ↑, R1 e R2 e continue segurando-os até a corrida começar.



Retorno instantâneo

Quando bater seu carro ou sair da pista, aperte rapidamente Select para voltar para a corrida.

POP 'N MUSIC



Toque na África

Toque Rap e Reggae nos levels 1 e 2 no nível de dificuldade normal. Em seguida, a África vai aparecer no level 3.

Toque clássico

Toque Fantasy e Latin nos levels 1 e 2 no nível de dificuldade normal. Em seguida, a clássica vai aparecer no level 3.

Toque Rave

Toque J-Tekno e Dance nos levels 1 e 2 no nível de dificuldade normal e consiga pelo menos 85%. Em seguida, a Rave vai aparecer no level 3.

Faixa bônus

Toque o J-Tekno e Dance nos levels 1 e 2 no nível de dificuldade normal e consiga pelo menos 85%.

Toque J-Pop

Toque Pops e Disco Queen nos levels 1 e 2 e no nível de dificuldade normal. Em seguida, J-Pop vai aparecer no level 3. Para fazer o J-Pop sempre aparecer no level 3, ative a faixa bônus e a Rave e termine os personagens dos levels 1 e 2 no modo normal.

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22



Modo Ultimate Battle 27

Depois de assistir à apresentação digite ↑ ↓ X ← L1 → R1. Um sino tocará quando fizer a dica. Um outro demo vai aparecer, seguindo para a nova tela título, com a inscrição Ultimate Battle 27. Assim, 5 novos lutadores estarão disponíveis.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



Energia infinita

Durante o jogo, dê uma pausa e digite ←→←→ □ ○ □ ○. Se fizer a dica corretamente um grunhido será ouvido. Agora você estará com vidas infinitas.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



Seleção de fases

Durante o jogo, dê uma pausa e digite 9 vezes para baixo e uma vez para cima e saia do jogo. No menu principal, na parte de baixo aparecerá uma nova opção, Time to Kill. Nela você poderá selecionar fases, colocando o direcional para os lados e confirmando a escolha com X.

Todas as armas

Durante o jogo, dê uma pausa e digite L1 L2 ↑ L1 L2 ↓ R1 → R2 ←.

Cabecinhas e cebeções

Pause o jogo e digite R1 nove vezes. Depois, complete a dica com um dos direcionais para acionar as respectivas dicas.

Duke cabeção: ↑

Duke cabecinha: ↓

Oponentes cabeções: ←

Oponentes cabecinhas: →

DESCENT 3



Cheat Codes

Durante o jogo, entre com os seguintes códigos para ativar as funções correspondentes. Alguns códigos não funcionam no modo multiplayer.

FUNÇÃO	CÓDIGO
Invencibilidade	burgergod
Todas as armas, energia e escudo	ivegotit
Pular de fase	moreclang
Mapa completo	treesquid
Destruir todos os robôs	deadofnight
Ser danificado	tuberacer
Texturas estranhas	shananigans
Visão de perseguição	byebyemonkey
Mostrar quadros por segundo	framelength
Cloak	testicus
Sol na versão Teletubbies	teletubbies

TARZAN

Vidas infinitas

Na tela Título, aperte L1, R1, L2 R2, L1, R1, L2 e R2.



SGP dicas

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969



Todas as fases e armas, munição infinita e mais

Comece o jogo, selecione seu personagem e digite os seguintes nomes para acionar as dicas abaixo:

HAROLDHAND: dá acesso a todas as fases e armas, além de munição infinita, armor, o cartão "Get Out of Jail Free", a foto do papagaio, 9.999.990 pontos, 99 vidas, 5X multiplier, sem polícia e mostra as coordenadas.



GETCARTER: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor, 99 vidas, 5X multiplier, máximo de levels e mostra as coordenadas.

FREEMANS: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor e 5X multiplier.

DONTMESS: dá acesso a todas as armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.

SORTED: dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.

RAZZLE: dá acesso a todas as fases.

MAYFAIR: dá acesso às fases London 1-2.

PENTHOUSE: dá acesso às fases London 1-3.

MCVICAR: 99 vidas.

BIGBEN: 9.999.990 pontos

ARMY MEN 3D



Invencibilidade

Comece o jogo e aperte rapidamente L1 e simultaneamente L1 e L2. Se fizer certo, Sarge vai ficar automaticamente invencível. Repita o código toda vez que passar de fase.

QUAKE II



Mudar a cor do cenário

Na tela título, selecione Start e, na tela Mode, selecione Single. Agora, na tela Start Game, selecione Load e na tela C-Pak, selecione Do Not Use se não tiver um Controller Pak, ou selecione To Exit se tiver. Digite o password **S3TC 00LC OLOR S???**. Se fizer certo, você vai ouvir um som e a palavra "Cheats!" vai piscar na parte inferior da tela. Comece um new ou multiplayer game e confira os cenários diferentes.

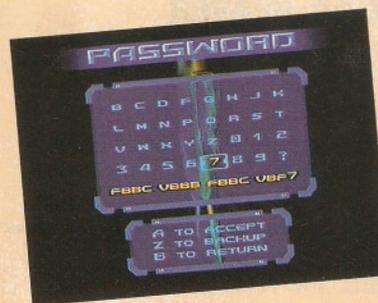


Modo multiplayer com anti-gravidade

Na tela título, selecione Start e, na tela Mode, selecione Single. Agora, na tela Start Game, selecione Load e na tela C-Pak, selecione Do Not Use se não tiver um Controller Pak, ou selecione To Exit se tiver. Digite o password **S3TL 0WGR V1TY ?????**. Se fizer certo, você vai ouvir um som e a palavra "Cheats!" vai piscar na parte inferior da tela. Comece um new ou multiplayer game e, quando pular, você vai dar uma flutuada no ar.

Munição ilimitada no modo multiplayer

Na tela título, selecione Start e, na tela Mode, selecione Single. Agora na tela Start Game, selecione Load e na tela C-Pak, selecione Do Not Use, se não tiver um Controller Pak, ou selecione To Exit, caso tenha. Digite o password **S3T1 NF1N 1T3S H0TS**. Se fizer certo, você vai ouvir um som e a palavra "Cheats!" vai piscar na parte inferior da tela.



Comece um new ou multiplayer game.

SLED STORM



Trenó Storm

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password R2, R2, L1, X, para ter acesso ao trenó Storm no modo Single Race.

Jogue com Sergej

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password L1, L2, R2,

Jogue com Jackal

Na tela de opções, selecione load/save e entre na tela de passwords. Em seguida, digite o password L2, L2, R2, R1, L1,

MICRO MACHINES 64 TURBO

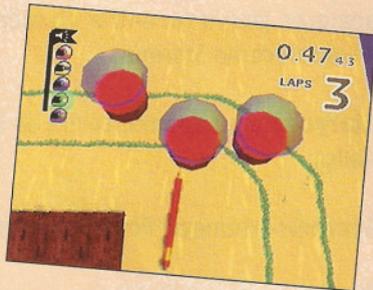


Pule mais alto

Comece o jogo e pause. Em seguida, aperte C↑, →→↓↑↓←↓. Um som vai confirmar se você fez a dica certo.

Competidores do computador mais lentos

Comece o jogo, pause e aperte C↑, C↑, C↑, C↓, C↑, C↑, C↑, C↓. Um som vai confirmar a dica.



Modo Hyper-Turbo:

Para correr bem depressa mesmo, comece o jogo, pause e aperte C↑, C↓, C↑, C↑, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓. Um som vai confirmar a dica.



Transformar o veículo em objetos divertidos

Comece o jogo, pause e aperte ↓↓↑↑→→←←. Um som vai confirmar a dica.

MECHWARRIOR 2



Armas extras, invencibilidade e mais

Pressão contínua: para manter a aceleração, digite o password #AXO/A4YYA

Chassis elemental: digite o password T/XO/AZ<#*

Heat Sinks extras: digite o password #XXO/A4>Y+

Armas extras: digite o password T#XO/AX<<<

Invencibilidade: digite o password ##XO/A>

Jump Jets: para conseguir Jump Jets para todos os Mechwarriors, digite o password #YXO/A>YOL

Passwords das fases: digite os seguintes passwords:

Level 1: Clan Wolf

- Mission 1: T#00A0X++0
- Mission 2: #/00A04+0#
- Mission 3: T/00A0Z+T
- Mission 4: ZZ00ALZZ

Level 2: Freebirth Trials

- Mission 1: TL00A0XZUZ
- Mission 2: #Z00A04Z#*

Sem limite de peso: digite o password #OXO/A>>O/

Munição ilimitada: digite o password TOXO/AX>TU

Acesso a todas as missões: digite o password T< =

PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK

VENDA APENAS PARA LOCADORAS E REVENDEDORES



Demo Disc Inside
Disque de démonstration en supplément

SONY

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

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

SGP dicas

POKEMON SNAP



Fotografe os Pokémons

Moltres: vá para a fase Volcano e prossiga até chegar na parte com um ovo no meio do caminho. Em seguida, jogue uma maçã no ovo para ele cair na lava e

fazer o Moltres aparecer.

Obs: espere ele ficar de frente para conseguir mais pontos

Muk: atire bombas de gás no Grimmer na fase Cave para transformá-lo em Muk.



Pikachu: toque a flauta Poké em frente ao Pikachu na fase Beach para ele usar o ataque Thundershock e você conseguir uma foto melhor. Arremesse uma Pester Ball no Zubat que está carregando Pikachu na fase Cave. Pikachu vai cair preso em alguns balões. Em seguida, ele vai correr para onde você encontrou Articuno. Solte Articuno com a flauta Poké e, quando chegar ao final da fase, olhe para trás para ver Pikachu montado em Articuno.

Porygon: passe o local de Vileplume na fase River. Passe os Metapods e olhe para a direita ao ver Psyduck perto de troncos de árvores. Acerte os objetos de madeira com as Pester Balls e o Porygon vai aparecer. Acerte-o e ele vai mudar para as cores originais.

Sandshrew: acerte um Geodude com uma Pester Ball na fase Valley e Sandshrew vai aparecer no chão.

Sandslash: olhe para o primeiro Mankey perto do começo da fase Valley. Uma criatura parecida com Kadabra vai aparecer mais tarde na fase. Ela é, na verdade, um Sandslash. Tire uma foto quando ela entrar no solo para conseguir mais pontos.

Shellder: um grupo de quatro Shellders pode ser fotografado perto da área Slowpoke na fase River.

Slowbro: jogue maçãs nos Slowpokes que aparecem perto do sinal Shellder de madeira na fase River. Em seguida, leve-as para a parte com lama ao lado do sinal. Eles vão colocar as caudas na água e se transformar em Slowbros depois de acertar os Shellders.

Slowpoke: arremesse maçãs perto do sinal Shellder de madeira na fase River para atrair um grupo de Slowpokes.



Snorlax: toque a flauta Poké em frente de

Snorlax na fase Beach para acordá-lo e tirar uma boa fotografia.

Starmie: tire uma foto de Staryu no meio da fase Valley. Em seguida, a jóia vai ficar azul e começará a circulá-lo até o redemoinho aparecer. Staryu vai entrar no redemoinho e vai sair como Starmie .



Staryu: Staryu aparece acima da água na fase Valley.

Syther: arremesse Pester Balls na grama alta da fase Beach.

Weapinbell: este Pokémon pode ser encontrado na fase Cave.

Victreebel: vá para o final da fase Cave até encontrar um Weapinbell voando em volta da piscina. Derrube-o na água para transformá-lo em Victreebel.

Vileplume: vá para o local com uma fumaça verde que sai de uma flor na fase River. Toque a flauta Poké e o Vileplume vai aparecer e dançar. Aperte C↓ mais uma vez para ver uma dança diferente. Isto pode ser feito várias vezes para você conferir as quatro danças.

Zapdos: vá para a fase Tunnel. Logo após a primeira porta você vai ver um Pikachu ao lado de um ovo grande que está mais longe. Jogue algumas maçãs para atrair o Pikachu até o ovo. Quando ele chegar perto o suficiente, toque a flauta Poké. Ele vai começar um ataque Thundershock e pegará o ovo. Zapdos vai aparecer.



Obs: você vai precisar de Zapdos para acertar o gerador se quiser o sinal Pokémon

Zubat: todas as vezes que uma porta de metal abrir na fase Tunnel, um Zubat vai aparecer.

Achar os seis sinais Pokémon: depois de completar a fase Valley acertando o Mankey no interruptor, o Professor Oak vai dizer para você tirar fotos. Aqui vão os lugares certos:

Kingler: na fase Beach, depois de passar o Pikachu, vire-se e tire a foto da pedra com a alga que parece um caranguejo.

Pinsir: na fase Tunnel, espere Zapdos ligar a força. Em seguida, quando passar os Electabuzzes e o Pikachu, olhe para a direita para ver a sombra de Pinsir na parede.

Koffing: na fase Volcano, jogue uma Pester Ball no pequeno vulcão à esquerda do primeiro Rapidash que aparece. Em seguida, uma fumaça no formato de Koffing vai aparecer.

Cubone: na fase River, toque a flauta Poké em frente do Vileplume que dorme. Em seguida, uma fumaça vai desaparecer e uma árvore no formato de Cubone vai aparecer.



Mewtwo: na fase Cave, depois de acertar com maçãs os dois Koffings que estão perseguindo o Jigglypuff, vire para a esquerda quando estiver perto de Weepinbell para ver alguns cristais e estrelas brilhantes. Em seguida, tire uma foto e ele se transformará em um Mewtwo.

Dugtrio: no começo da Valley, tire uma foto da montanha atrás de Mankey

Acesso à fase Volcano: arremesse Pester Balls no último Electrode da fase Tunnel, perto do portão de saída. Ele se auto-destruirá e vai abrir um caminho para a fase.

Acesso à fase Rainbow: termine a fase Valley e tire fotos de todos os seis sinais Pokémon. Em seguida, o Professor vai à fase Rainbow com Mew. Ele é bem difícil de capturar, mas vale muitos pontos.



Assistir ao final: tire fotos de todos os Pokémon do jogo e ative todas as fases. Após salvar o jogo, um final com todas as fotos que você tirou vai aparecer.

THE NEW TETRIS



Modo Turbo

Selecione o modo Single Player, digite seu nome como **2FAST4U**, leve o cursor até OK e aperte A. Quando o jogo começar, os blocos vão estar com bastante velocidade.

Modo Turbo do CPU

Selecione o modo Single Player, digite seu nome como **A1ZEZ4U**, leve o cursor até OK e aperte A. Quando o jogo começar, os blocos do computador vão cair bem rápido, enquanto os seus vão continuar com a velocidade normal.

Caleidoscópio musical

Entre na tela de opções de áudio, selecione a música "Haluci" e o modo "Choose". Em seguida, selecione o modo Single Player, digite seu nome como **Haluci**, leve o cursor até "OK" e aperte A. Um caleidoscópio vai aparecer no lugar do jogo.

Obs: o N64 precisa ser resetado para sair deste modo



JADE COCOON: STORY OF THE TAMAMAYU



Mugworts de graça

Entre na Beetle Forest pela primeira vez. Koris vai estar esperando para treiná-lo. Fale com ele e comece o treino. Ele vai entregar um Mugwort de graça para começar. Em seguida, desobedeça seus comandos. Ele vai fazer você recomeçar, mas você ainda vai ter o Mugwort. Repita isso para conseguir vários Mugworts de graça.



Caiu na rede, é Game!

Colocamos os melhores macetes e as novidades mais quentes na rede mundial de informação

Navegue em

www.margames.com.br

mar games on-line

o site do programa Mar Games que rola todo sábado às 11 da manhã na TV MAR - Santos/SP

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

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



JADE COCOON



(versão 3.1)

Empties ao máximo	8008B818 869F	
	8008B81A 0001	
Empties infinitos	8008B818 FFFF	
Todos os Valuables	8008B81C FFFF	
	8008B81E FFFF	
	8008B820 FFFF	
Experiência máxima	8008BD3E FFFF	
HP infinito na batalha	8008BD40 03E7	
HP máximo	8008BD40 03E7	
	8008BD42 03E7	
Ataque máximo	3008BD64 00FF	
Defesa máxima	3008BD65 00FF	
Magia A máxima	3008BD66 00FF	
Magia D máxima	3008BD67 00FF	
Velocidade máxima	3008BD68 00FF	
Level de captura máximo	3008BD7C 00FF	
Lista de Minions cheia	8008BD84 FFFF	8008BD92 FFFF
	8008BD86 FFFF	8008BD94 FFFF
	8008BD88 FFFF	8008BD96 FFFF
	8008BD8A FFFF	8008BD98 FFFF
	8008BD8C FFFF	8008BD9A FFFF
	8008BD8E FFFF	8008BD9C FFFF
	8008BD90 FFFF	8008BD9E FFFF

FINAL FANTASY 7 (versão americana)



(versão 2.1)



Códigos de Aerith

HP máximo	8009C8F2 270F
MP máximo	8009C8F6 03E7
Ataque e força ao máximo	3009C8C6 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009C8C7 00FF
Magia e ataque mágico ao máximo	3009C8C8 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009C8C9 00FF
Agilidade máxima	3009C8CA 00FF
Sorte máxima	3009C8CB 00FF
Todos os ataques de limite	8009C8E6 02DB
1 ponto de exp. próximo level	8009C944 0001

Códigos de Barret

HP máximo	8009C7EA 270F
MP máximo	8009C7EE 03E7
Força e ataque ao máximo	3009C7BE 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009C7BF 00FF
Magia e ataque mágico ao máximo	3009C7C0 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009C7C1 00FF
Agilidade ao máximo	3009C7C2 00FF
Sorte máxima	3009C7C3 00FF
Todos ataques de limite	8009C7DE 02DB
1 ponto de experiência no próximo level	8009C83C 0001

Códigos de Cai Sith

HP máximo	8009CA7E 270F
MP máximo	8009CA82 03E7
Força e ataque ao máximo	3009CA52 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009CA53 00FF
Magia e ataques mágicos ao máximo	3009CA54 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009CA55 00FF
Agilidade ao máximo	3009CA56 00FF
Sorte máxima	3009CA57 00FF
Todos ataques de limite	8009CA72 000D
1 ponto de experiência no próximo level	8009CAD0 0001

Códigos de Cid

HP máximo	8009CB86 270F
MP máximo	8009CB8A 03E7
Força e ataque ao máximo	3009CB5A 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009CB5B 00FF
Magia e ataques mágicos ao máximo	3009CB5C 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009CB5D 00FF
Agilidade ao máximo	3009CB5E 00FF
Sorte máxima	3009CB5F 00FF
Todos os ataques de limite	8009CB7A 02DB
1 ponto de experiência no próximo level	8009CBD8 0001

Códigos de Cloud

HP máximo	8009C766 270F
MP máximo	8009C76A 03E7
Força e ataque ao máximo	3009C73A 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009C73B 00FF
Magia e ataques mágicos ao máximo	3009C73C 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009C73D 00FF
Agilidade ao máximo	3009C73E 00FF
Sorte máxima	3009C73F 00FF
Todos os ataques de limite	8009C75A 02DB
1 ponto de experiência no próximo level	8009C7B8 0001

Códigos de Red XIII

HP máximo	8009C976 270F
MP máximo	8009C97A 03E7
Força e ataque ao máximo	3009C94A 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009C94B 00FF
Magia e ataques mágicos ao máximo	3009C94C 00FF

Espírito e defesa mágica ao máximo	3009C94D 00FF
Agilidade ao máximo	3009C94E 00FF
Sorte máxima	3009C94F 00FF
Todos os ataques de limite	8009C96A 02DB
1 ponto de experiência no próximo level	8009C9C8 0001

Códigos de Tifa

HP máximo	8009C86E 270F
MP máximo	8009C872 03E7
Força e ataque ao máximo	3009C842 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009C843 00FF
Magia e ataques mágicos ao máximo	3009C844 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009C845 00FF
Agilidade máxima	3009C846 00FF
Sorte máxima	3009C847 00FF
Todos os ataques de limite	8009C862 02DB
1 ponto de experiência no próximo level	8009C8C0 0001

Códigos de Vicent

HP máximo	8009CB02 270F
MP máximo	8009CB06 03E7
Força e ataque ao máximo	3009CAD6 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009CAD7 00FF
Magia e ataques mágicos ao máximo	3009CAD8 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009CAD9 00FF
Agilidade máxima	3009CADA 00FF
Sorte máxima	3009CADB 00FF
Todos os ataques de limite	8009CAF6 02DB
1 ponto de experiência no próximo level	8009CB54 0001

Códigos de Yuffie

HP máximo	8009C9FA 270F
MP máximo	8009C9FE 03E7
Força e ataque ao máximo	3009C9CE 00FF
Vitalidade e defesa ao máximo	3009C9CF 00FF
Magia e ataques mágicos ao máximo	3009C9D0 00FF
Espírito e defesa mágica ao máximo	3009C9D1 00FF
Agilidade máxima	3009C9D2 00FF
Sorte máxima	3009C9D3 00FF
Todos os ataques de limite	8009C9EE 02DB
1 ponto de experiência no próximo level	8009CA4C 0001

BRAVE FENCER MUSASHI



Bp infinito:	80078EB6 0212
	80078EB8 0212
Dinheiro infinito:	80078E8E 0001
Ganhar a fase rapidamente:	80078F08 FFFF



Todos os resgates completos (1):		(versão 2.3)
	800BA1F8 0101	
	800BA1FA 0101	
	800BA1FC 0101	800BA1FE 0101
	800BA200 0101	800BA202 0101
	800BA204 0101	800BA206 0101
	800BA208 0101	800BA20A 0101
	800BA20C 0101	800BA20E 0101

Todos os resgates completos (2):	
	800BA210 0101
	800BA214 0101
	800BA218 0101
	300BA21A 0001

Tempo 00:00:00:	80078E7C 0000
	80078E7E 0000

Cansado em 0%:	80078EA6 00A0
Parar o tempo em Village Rescue:	80078E90 BE2A
	80078E92 041B

Parar o tempo em Valve Reset:	801204A8 0700
Todos os pedaços do Legendary Armor:	300AE64B 00FF
	300AE64C 00FF

Todos os techs:	800AE658 FFFF
Invencibilidade:	30126C00 4115

Pulo lunar:	D0078DCA 0040
	80126B8E FFF1

Nunca perder um tronco (fase Raft):	800BA286 0400
-------------------------------------	---------------

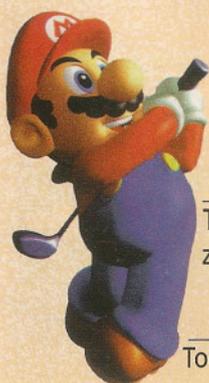
COMO USAR OS CÓDIGOS

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

MARIO GOLF



(versão 2.41
ou mais recente)



Todos os acertos equivalendo a zero tacadas (menos taco PT):	50001202 0000
	801B71FB 0000
Todos os acertos equivalendo a zero tacadas (com taco PT):	50001202 0000
	801B71FC 0000
Todos os personagens:	50000E02 0001

DETONADO

P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Chega de choro, moçada! A Square atendeu aos pedidos de quem vivia acusando a empresa de abandonar a série **Secret of Mana**. O jogo saiu com a cara da Square. A começar pela história: este capítulo não tem nada a ver com os anteriores, como acontece com a série **Final Fantasy**. A única semelhança é o argumento, que gira em torno da árvore Mana e seus poderes. O sistema de jogo é todo diferente. Nos combates, é possível usar continúes até que o inimigo seja derrotado. Mas a melhor novidade, é o sistema de artefatos. Cada artefato que se ganha representa um lugar que pode ser encaixado em qualquer local do mapa. Dependendo de onde são colocados, eles influenciam a história do jogo. A variedade de armas é outro ponto forte: é possível forjar uma nova arma ou modificar a que você está usando. As magias do jogo são representadas pelos elementos da natureza – água, terra, fogo e ar. Para usá-las, você



deve obter instrumentos musicais ou fabricá-los. Cada um deles possui um alcance de área diferente. Coisa pra caramba, né? Não espere moleza neste jogo. **Legend of Mana** está cheio de pequenos quebra-cabeças. Olho vivo no passo a passo.



Escolha um lugar do continente para usar como mapa. Coloque o seu primeiro AF (artefato) onde desejar. Salve o jogo em sua cama



Vá para essa casa logo na entrada de Domina e converse com o sujeito que parece uma chaleira



Na saída da casa converse com esse personagem e ganhe outro AF



Com o AF de Ryuon, siga para lá com Nikita



Dependendo do lugar onde você coloca cada AF, ele vai sofrer uma influência diferente de cada elemental. Vá para Domina



Contra o chefe, não fique em linha reta quando ele usar esse ataque



Em Domina, converse com Nikita nesse lugar, escolha a segunda opção e depois a primeira



Vá para My Home. Entre, salve o jogo, saia e converse com o pelicano

LEGEND OF MANA

4.5

RPG Square

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 5

SOM 5

Memory Card 2 Jogadores

Ponto Forte O visual inovador do jogo

Ponto Fraco A movimentação um pouco dura nas batalhas

Elementais (dias da semana)

サラマンダー	Salamander- elemental que representa o fogo
アウラー	Aura- elemental que representa a luz
ジン	Jin- elemental que representa o vento
ドリアード	Dryad- elemental que representa as árvores
ノーム	Gnome- elemental que representa a terra
ウンディーネ	Undine- elemental que representa a água



Vá para Domina e enfrente Krona e Bado, derrote-os e eles vão ficar a sua disposição em My Home



Converse com a árvore e dê algumas sementes a ela. Volte depois de alguns dias, quando os frutos estiverem maduros



Vá a Ryuon. Use o teletransporte e leia a carta que está no chão



Siga para a trilha da esquerda nessa parte. Você vai voltar para o começo



Vá a Domina, converse com Danae no quarto do Hotel e faça que se junte a você. Caso não consiga, resete o videogame



Colha os frutos e despeje-os nessa porta



Siga mais adiante, converse com Didol e entre na caverna



Converse com os dois sujeitos de novo e faça com que eles se encontrem num mesmo lugar da floresta. Siga-os sempre



Vá a Ryuon com Danae e converse com o hipopótamo de várias pernas para usar o teletransporte. Depois de usá-lo, siga para direita



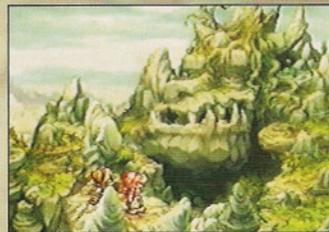
Converse com Rachel no bar, vá para o mapa de Domina e faça Ruri juntar-se a você. Siga para a extrema esquerda de Domina. Alimente o animal bem de perto



Contra o chefe use ataque de meia distância. O capítulo vai se encerrar



Siga para a extrema direita e enfrente esse chefe usando ataques com pulo



Junto com Danae converse com Gaia. O capítulo vai acabar



Junto com Ruri, siga para o AF que Rachel deu a você (Mekib)



Vá para Jungle. Se desejar, leve Bado ou Krona juntos com o seu Pet



Volte para a floresta e encontre com esse personagem



Vá para Ryuon e converse com Gaia de novo



Use ataques rápidos no pé do chefe



Salve o jogo nesse local e converse com os dois sujeitos



Nessa parte da floresta, converse com todos. Volte para perto da estátua de Save e siga pelo caminho mais à esquerda, onde estão as fadas



Numa trilha perto da saída de My Home, enfrente inimigos. Mate todos



Volte a My Home e converse com o Pelicano que vai aparecer. Siga para Domina, converse com Didol e vá para a esquerda nessa parte. Volte e siga Didol para onde ele for



Converse com esse personagem. Saia, volte para a tela antes da estátua de Save e siga para direita. Volte e converse com o animal que está sentado no trono



Procure atacar o chefe de longe com magias e, se possível, com um arco e flecha



Vá para Gato, converse com esse personagem e suba até o templo



Volte ao templo, converse com todos que estiverem em suas salas, volte e converse com o detetive



Converse de novo com esse cara



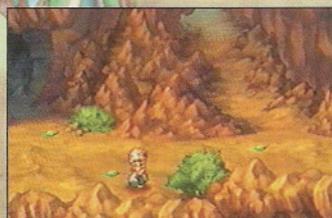
Siga para essa parte de Gato para o capítulo continuar



Volte ao templo e converse com o detetive



Vá a essa parte de Gato e observe a cena



Vá para a parte mais abaixo de Gato e siga as folhas pelo chão



Vá ao templo de Gato e converse com Danae



Vá para essa parte de Gato com Danae



Vá para o Rio Kiruma



Converse com essas criaturas e siga em frente



Converse com a Tartaruga e siga adiante



Vá até a ponta do abismo e pule



Acerte o olho do chefe e, quando ele soltar o raio, saia da frente



Vá ao templo em Gato e converse com Matilda



Vá para o Rio Kiruma e converse outra vez com a velha tartaruga. Saia dessa parte após conversar com ela



Converse com Danae e siga-a



Esse chefe é bem difícil, use a arma mais forte que tiver para poder derrotá-lo



Vá para Mindas



Conversando com as mulheres-planta, elas abrem e fecham as portas de acordo com a sua posição

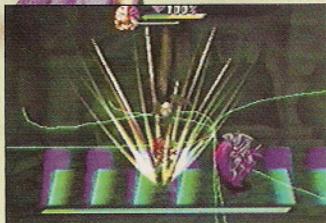


Converse com esse homem-planta, ele vai emitir uma estranha energia





Converse com essa mulher-planta e siga para a porta que vai se abrir



Para matar esse chefe, use magias e ataques com pulo



Vá para Urukan, entre nesse local e converse com o sujeito estranho



Siga para a esquerda da estátua de Save. Converse com o ferreiro



Contra esse chefe, derrube as duas partes e, quando a "flor" ficar piscando, saia de perto



Volte a Urukan e siga mais adiante



Converse com o sujeito estranho de novo e você vai ser transportado ao passado



Na parte de gás observe a cena



Dependendo da opção que você escolhe, pode enfrentar ou não esse inimigo



Vá para Roar, converse com Gilbert e entre na loja de lâmpadas



Aprenda a língua dos gumas com esse personagem



Converse com os gumas mais parados da cidade até eles balançarem a cabeça confirmando. Caso não consiga que um deles balance a cabeça, vá para outro e volte ao primeiro de novo



Entregue as lâmpadas a Gilbert e entre no loja de lâmpadas



Vá agora para Gato. Converse com Danae e com Matilda



Vá para Mindas. Nessa parte escolha qualquer uma das opções. No caso, escolhemos a primeira opção



Suba e converse com Matilda e Danae



Volte a Gato e converse novamente com Matilda, ela vai dar um AF a você



Antes de seguir para o AF recém colocado procure comprar equipamentos novos. Depois vá para o AF colocado



Nessa parte, escolha a primeira opção para continuar seguindo em frente e a segunda opção para voltar a Gato



O chefe não é muito fácil, procure ficar mais abaixo dele atacando



Vá para Urukan e converse com o ferreiro de qualquer jeito



Pegue seu martelo nesse local em Urukan, volte e entregue-o ao ferreiro



Vá à torre de Lilith no mapa mundi. Faça com que a princesa junte-se a você. Caso contrário resete o jogo



Para subir mais, aperte o botão em cima do cristal



DETONADO

P.STATION



Procure ficar dando ataques rápidos na parte mais ao lado do chefe



Vá para a loja em Roar e converse com Nikita



Desça até a saída da Torre. Espere até a carta cair. Enfrente o chefe e o episódio acabará



Vá para o shopping em Gato e converse com Nikita



Leve Nikita para a cachoeira em Gato. Vá para a esquerda, espere a fada aparecer e converse com ela



Siga para Mindas e ache esse homem-planta (ele emite uma estranha energia)



Vá para Gomi (local com um monte de brinquedos vivos) siga adiante



Converse com os brinquedos que tem maior destaque na tela



Abra os baús e fale com todos. Salve o jogo e enfrente o chefe



Vá para My Home e siga para o local mais ao fundo como indicado na foto. Agora você pode construir ou aprimorar armas e roupas



Entre de novo em My Home, siga para o local onde você aprimora suas armas. Converse com todos



Saia do lugar, siga e encontre esse pequeno personagem, você vai ganhar o AF da árvore de Mana



Vá para Gomi (local com um monte de brinquedos no mapa) e converse com esse personagem



Consulte a sua sorte em Domina



Vá para o Rio Kiruma e enfrente o Robô



Vá para Fig (parte de neve no mapa) e converse com esse sujeito



O chefe é uma espécie de repeteco, acerte o pé do cara



Vá para Madora e siga à direita



O chefe é lento. Aproveite e use ataques rápidos



Vá para Polpota, siga para o Hotel e converse com os atendentes. Converse com esse soldado nessa parte de Polpota



Converse com o peixe. Desça as escadas do hotel. Elas ficam escondidas, como indicado na foto



Vá ao palácio em Geo e converse com todos



Após convencer a todos, converse com esse aluno para encerrar o capítulo



Vá para Madora e siga para a parte mais à esquerda possível. Converse com a sereia que bloqueia a porta. Fique na posição indicada na foto. Quando a sereia sumir, saia correndo e entre pela porta



Converse com o detetive até ele sair correndo. Siga para a esquerda e converse com todos que lá estiverem



Vá para Polpota e encontre-se com Nikita nessa parte



Vá para Roar e converse com os soldados nesse local



Contra esse chefe, derrube as duas partes que ficam na tela. Quando a "flor" ficar piscando, saia de perto dela



Saia do hotel e acontecerá uma cena em sua entrada



Volte ao palácio em Geo com Nikita



Vá até a loja de lâmpadas e fale com o soldado



Vá para o bar em Domina. Converse com Ruri e faça-o juntar-se a você



Entre de novo no hotel, o episódio vai se encerrar



Siga para Gato e leve Nikita até o ninho. Volte para o palácio em Geo e leve-o outra vez para o ninho. Volte ao palácio



Vá a Polpota e converse com esse soldado no hotel



Vá para Geo e converse com a garota de cabelos verdes (Emerod). Fale com ela na classe, exceto nos dias regidos por Dryad e Undine



Vá para Geo e converse com Nikita



Volte a Geo e converse com Gilbert. Convença os alunos (como o da foto) a voltarem à aula, inclusive os que estão na escola



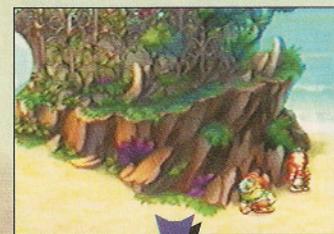
Siga para essa parte do Hotel e converse com todos



Volte a Geo nos dias de Undine ou Dryad. Converse com Emerod na biblioteca e faça-a juntar-se a você. Vá à joalheria em Geo e converse sobretudo com a vendedora



Leve-o para o ferreiro em Urukan



DETONADO P.STATION



Vá para o porão do palácio em Geo. Converse com a estátua



Durma no hotel (não é possível sair da cidade) até chegar o dia regido por Dryad (olhe a tabela para conferir o nome do elemental)



Chegando o dia de Dryad siga para a diretoria da escola



Converse com o atendente do hotel por trás do balcão. Durma no dia seguinte e entre de novo no hotel



Na joalheria, converse com Ruri. Vá para a entrada da escola e converse de novo com Ruri na joalheria



Vá para o porão no palácio e converse com a estátua



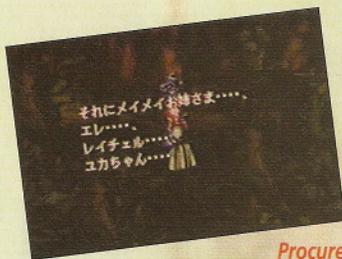
Para derrotar esse chefe, procure atacá-lo pelas costas



Novamente no porão do castelo em Geo, converse com Gilbert, que virou estátua



Vá às minas de Urukan. Logo na entrada verifique a placa com a seta. Converse com o sujeito de turbante



Procure Gilbert em Urukan logo após sair da moradia dos gumas



Vá para Roar. Entre na loja de lâmpadas e converse com essa personagem



Vá para Madora. Siga para a esquerda e converse. Faça a sereia juntar-se a você (a que está mais ao centro). Volte para Urukan, onde Gilbert se encontra, e escolha a primeira opção, segunda, segunda, primeira, primeira. Gilbert vai voltar ao normal



Vá para My Home, Ruri vai se juntar a você. Vá para o local onde a carta pousar



Converse com o personagem mais ao fundo e siga adiante



Contra o chefe, apenas procure não ficar próximo quando ele atacar



Vá para o navio no mapa mundi. Na cabine de navegação, escolha a primeira opção duas vezes e a terceira. Encontre com os gumas



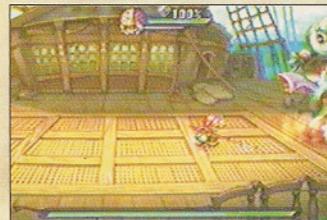
Localize todos os gumas e pegue o mapa deles (7 ao todo). O episódio se encerrará



De novo no navio, escolha a segunda opção, terceira opção e terceira opção



No convés do navio, o pequeno fantasma vai sair da garrafa. Siga-o

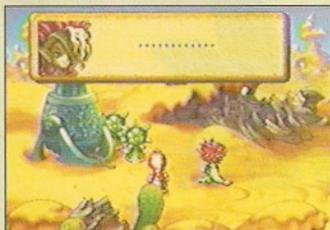


Para acabar com o fantasma, use ataques que atinjam a parte superior ou pule com ataque



Vá para o deserto de Duma. Converse com todos e siga em frente





Converse com todos os alunos e faça-os saírem do caminho. Acontecerá um show de fogos de artifício e o fim do episódio



Vá para My Home. Entre na porta indicada. Um dos alunos vai ensiná-lo a fazer instrumentos musicais



Siga para o cemitério. Converse com Rarulk e faça-o juntar-se a você



Converse com esse personagem e siga cada vez mais para baixo



Mate o chefe e terá início a questão que envolve Rarulk



Vá para a montanha com floresta com Rarulk



Mate 3 pequenos chefes iguais a esse e siga para a estátua que bloqueia o caminho. Ela vai sumir se você matar os 3 chefes



O dragão não é nada fácil. Procure atacá-lo usando lança ou cajado



Vá para o lugar no mapa mundi onde há um esqueleto enorme. Pegue os três ingredientes corretos e entregue para o estudante



Pegue o seu pet e traga-o com Rarulk para o lugar com o esqueleto. Enfrente o chefe e entre pela boca do esqueleto



Ache Rarulk e o seu pet. Para abrir as portas, verifique as caveiras



Vá para o segundo andar, pegue Rarulk e vá para o terceiro andar



Esse dragão zumbi, possui duas partes. Fique atento na hora em que pegar as estátuas



Vá para a floresta branca. Rarulk vai indicar o caminho correto



Vá para o cemitério com a irmã de Rarulk. Desça o máximo que puder. Saia da frente quando o inimigo for atacar



No castelo, prepare-se, pois os inimigos dentro dele são bem fortes. Caia nos alçapões até conseguir matar 3 chefes



Matando os chefes, os alçapões não vão mais abrir. Suba até o topo e atravesse o alçapão



Procure não ficar em linha com a boca do dragão. Ataque com tudo que tiver. Magias de água são eficientes



No mapa mundi, siga para a árvore de mana. Mate todos os inimigos nessas plataformas para poder seguir adiante



O último chefe é muito ligeiro, use ataques rápidos ou tenha certeza que vai acertar um forte



A paz vai estar de volta. Não desligue o videogame quando aparecer "Fim" se quiser prolongar a sua aventura

Flashback

MEGA

SNES

TARGET EARTH



Por Lord Mathias

Em 93, a Nintendo anunciava o seu próximo console, o Ultra 64, que viria a ser o Nintendo 64. No campo da Sega a novidade era o projeto que iria dar no Saturn

O Flashback desta edição tem dois jogos. Os dois fizeram muito sucesso, cada um em um console diferente. **Target Earth** chegou ao Mega Drive surpreendendo pela sua dificuldade. Não havia nenhuma fase moleza: todas eram passadas raspando. A variedade de armas e o estilo, inovador, garantiram o sucesso do game, já que os gráficos e suas cores eram pobres até para o Mega. **Cybernator**, para SNes, foi trazido do Japão, pela Konami, onde se chamava **Valken**. Igualmente difícil, o game foi responsável pelo sofrimento

DICA: ao começar uma fase, aperte sempre o botão C para equipar mais armas em seu robô



DICA: abuse dos ataques com pulo, isso evita boa parte dos danos



DICA: para detonar o chefe da primeira fase, fique por trás e use o tiro triplo



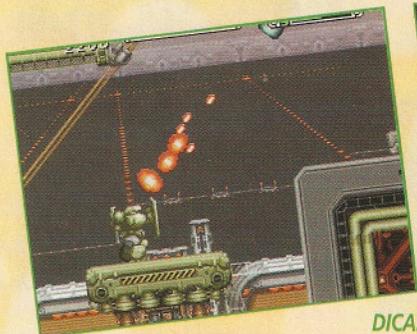
DICA: na segunda missão, use a nave de escolta e economize tiros



e queda de cabelo de muitos. Era preciso jogar bastante para decorar a localização de cada power-up e cada inimigo de fase para poder acabar o jogo. Os gráficos eram bons e algumas músicas ficavam martelando dias na cabeça. A grande novidade era a possibilidade de

usar um escudo para defender-se dos tiros. O mesmo, entretanto, não acontecia em **Target Earth**, em que a cada metro se tomava um tiro.

VALKEN/CYBERNATOR

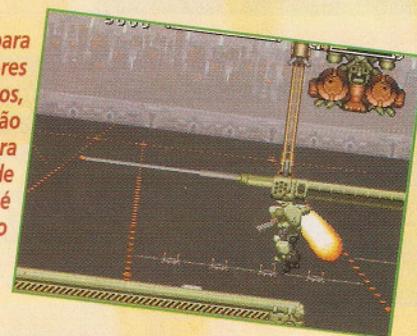


DICA: se não souber ao certo quando o canhão vai atirar, espere com o escudo erguido



DICA: os power-ups são fundamentais para aumentar a força de suas armas. Procure não perdê-los, pois eles são decisivos, principalmente na hora de matar um chefe mais forte

DICA: para alcançar lugares mais altos, deixe o botão de pulo para usar o jato de auxílio, que é limitado



DICA: na segunda fase evite ficar para trás. A tela corre rápido e se você ficar prensado é morte na certa



GAMES



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

www.dragoon.com.br

Entrega
pessoal ou
via sedex

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



**NIKAS
GAMES**

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

FONE: (011) 875-2737

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

GAMESOFT

Super Mesa System

Placas:

ARCADE



TKOF 98
TEKKEN III
Marvel vs CAPCOM
Playst. Modo Habilidade



Tel (011) 875-9287
Rua Parapuã, 491
Freg. Do Ó - São Paulo - SP
02831-000

**JCB
Games**

Playstation
Nintendo 64
Dream Cast

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

FONE: (011) 217-1186

PLAY THE GAME

COMPRE GAMES DIRETO DOS U.S.A.

Game Boy
Playstation
Nintendo 64
Dreamcast

E-Mail: playthegame@uol.com.br
Site: www.playthegame.com.br

FONE

(0xx11) 448-9589

NINTENDO 64

O ANILÃO DOS GAMES

FRANCIA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

Nintendo **GAME OVER** SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

HIPER GAMES

- Possuímos grande acervo de jogos e consoles.
- Enviamos para todo o Brasil.
- Vendemos também jogos para PC.
- Prestamos assistência técnica com garantia para todos os games.

R. Onze de Outubro, 58, loja 15 - CEP: 05073-100 - Lapa
São Paulo - SP - Tel: (0XX11) 260-1393 - Fax: (0XX11) 261-1020

TILT'S GAME LOCADORA

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

Fique por dentro das novidades pelo site da Internet!

TILT'S 1

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

TILT'S 5

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

TILT'S 3

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

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS**

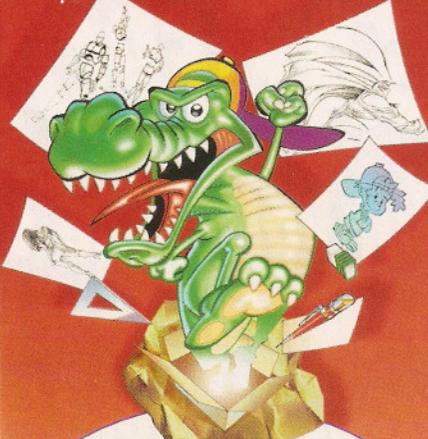
Dreamcast

PlayStation • Nintendo 64 •

Saturn • Neogeo Pocket Color • Gameboy Color •

Neogeo Cartucho • Neogeo CD • Super Nintendo • Mega Drive

<http://www.hectoreroko.com>



**APRENDA
COM AS
FERAS!!!**

... AO VIVO

- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

TURMAS DE NO MÁXIMO
12 ALUNOS.

LIGUE GARANTINDO
SUA VAGA !!!

...POR
CORRESPONDÊNCIA

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

PEÇA FOLHETO EXPLICATIVO
POR CARTA OU TELEFONE !

CURSO DE DESENHO

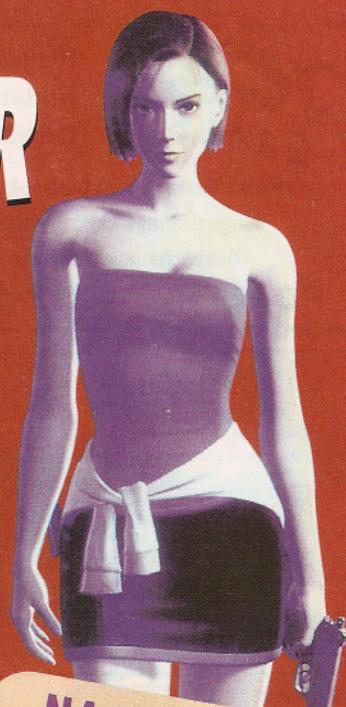
HECTOR & ROKO

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

SUPER GAMEPOWER

Jill Valentine vai espantar todos os seus monstros

NÃO PERCA!
RESIDENT EVIL 3



NA SGP DE NOVEMBRO!

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 66



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

EDIÇÃO 65



Dynamite Deka 2, The King of Fighters Dream Match 1999 (Dreamcast), Pokémon Snap, A Bug's Life (Nintendo64), Metal Gear Solid Integral, Soul Reaver, Ape Escape, Fatal Fury Wild Ambition, Dino Crisis, Croc 2, (P.Station), King 99 (Neo Geo), Requiem (PC), Turok 2, Pokémon Pinball (GB Color)

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 Grand Prix (Nintendo 64), Dungeons & Dragons Collection (Saturn), Um Jammer Lammy, Bust a Move 2, Legend of Legaia (P.Station), Myth II, Sports Car GT (PC)

EDIÇÃO 62



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

EDIÇÃO 61



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



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

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

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente:
Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 5 - Nº 67 - OUTUBRO DE 1999

REDAÇÃO

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

COMERCIAL

Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Executivos de Negócios: Andrea 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: Shoji Ikeda

GamePro licenciada por: INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (0XX48) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 242-9590, Brasília, DF.

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

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

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondentemente 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 Relevô Araújo. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVZ

ANER

**BATEU,
LEVOU.**



V4 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL. TUDO QUE ACONTECE LÁ, VOCÊ SENTE AQUI.



* Programável

Auto Fire
Totalmente programável
Câmbio semi-automático no volante
Onze botões programáveis
Efeito Force Feedback até em jogos antigos*
Compatível com "PC"



Exija esse selo. Só ele garante a qualidade e procedência do seu produto InterAct.
(011) 5011.0076
e-mail: interact@bma.com.br

