

SUPER GAMEPOWER

Dicas para Pokémon Gold & Silver!



www.sgp.com.br

Nº 70
R\$ 4,00



GRÁTIS:
CALENDÁRIO PÔSTER
DO ANO 2000!

DETONADOS:
Rayman 2 (N64)
Medal of Honor (PSX)



ISSN 0104-611X



9 770104 611006

6642

E MAIS:

Earthworm Jim 3D (N64)

Air Force Delta (DC)

Twisted Metal 4 (PSX)

Turok: Rage Wars (N64)

NBA 2K (DC)

Os jogos do verão:

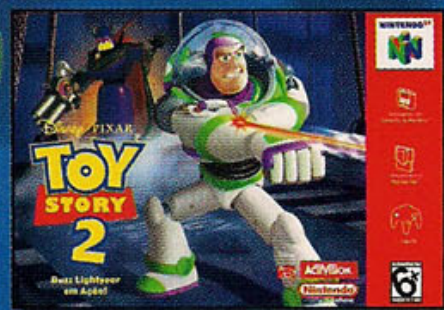
DONKEY KONG 64 E TOMB RAIDER 4

Manhas e estratégia geral para os games do gorila e da musa!

OS BRINQUEDOS MAIS ANIMADOS DA DISNEY EM NOVAS AVENTURAS!

TOY STORY 2

NINTENDO⁶⁴



3x R\$ 56,³³

BUZZ LIGHTYEAR. O PATRULHEIRO ESPACIAL DE BOM CORAÇÃO AVENTURA-SE EM QUINTAIS, CANTEIROS DE OBRAS E BECOS ESCUROS EM BUSCA DE VELHO AMIGO WOODY QUE FOI RAPTADO POR UM MALVADO COLECIONADOR DE BRINQUEDOS. OS JOGADORES DEVEM PASSAR POR 15 FASES RECOLHENDO ITENS, RESOLVENDO ENIGMAS, JOGANDO MINI-GAMES E ENFRENTANDO OS TERRÍVEIS CHEFES DE FASE.

RAYMAN 2

3x R\$ 56,³³

DONKEY KONG 64

3x R\$ 73,⁰⁰

JET FORCE GEMINI

3x R\$ 53,⁰⁰

RESIDENT EVIL 2

3x R\$ 56,³³

POKÉMON SNAP

3x R\$ 56,³³

SHADOWMAN

3x R\$ 49,⁶⁷

**A BUG'S LIFE
VIDA DE INSETO**

3x R\$ 56,³³

LEGEND OF ZELDA

3x R\$ 46,³³

SUPER SMASH BROS

3x R\$ 56,³³

STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

3x R\$ 56,³³

ALL STAR TENNIS 99

3x R\$ 49,⁶⁷

MARIO PARTY

3x R\$ 46,³³

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

3x R\$ 49,⁶⁷

COMMAND & CONQUER

3x R\$ 43,⁰⁰

FIFA 99

3x R\$ 43,⁰⁰

NINTENDO⁶⁴ COM STAR WARS: RACER



3x R\$ 153,⁰⁰

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R\$ 26,³³

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

RUMBLE PAK
3x R\$ 16,³³

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R\$ 16,³³

**DUKE NUKEM
ZERO HOUR**



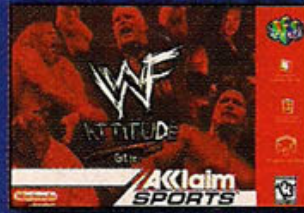
3x R\$ 49,67

**INTERNATIONAL
S/STAR SOCCER 98**



3x R\$ 43,00

WWF ATTITUDE



3x R\$ 49,67

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

3x R\$ 89,67

GRÁTIS 02 GAMES:
E 2º CONTROLLER



**STAR WARS:
ROGUE SQUADRON**



3x R\$ 43,00

SUPER MARIO 64



3x R\$ 49,67

CASTLEVANIA 64



3x R\$ 49,67

**DONKEY KONG
COUNTRY 2**



3x R\$ 23,00

**DONKEY KONG
COUNTRY 1**



3x R\$ 23,00

GOLDENEYE 007



3x R\$ 43,00

YOSHI'S STORY



3x R\$ 43,00

**1080º
SNOWBOARDING**



3x R\$ 43,00

**SUPER
GAME BOY**
PARA VOCÊ JOGAR
POKEMON E TODOS
OS CARTUCHOS DO
G/BOY NO SEU SNES!
3x R\$ 16,33

MARIO PAINT



3x R\$ 19,67

Nintendo®

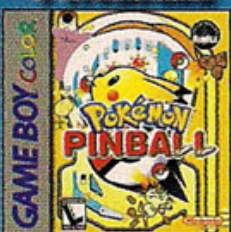
by **gradiente**

**POKÉMON
AMARELO**



3x R\$ 33,00

**POKÉMON
PINBALL**



3x R\$ 36,33

INCLUI FUNCAO
RUMBLE

TARZAN



3x R\$ 33,00

**KIRBY'S
DREAM LAND 2**



3x R\$ 19,66

TUROK 2



3x R\$ 29,66

POKÉMON

**POKÉMON
AZUL**



3x R\$ 33,00

**POKÉMON
VERMELHO**



3x R\$ 33,00

**SUPER MARIO
BROS DELUXE**
COMPATIVEL APENAS COM GAME BOY COLOR



3x R\$ 29,66

**QUEST FOR
CAMELOT**



3x R\$ 19,66

**WARIO
LAND**



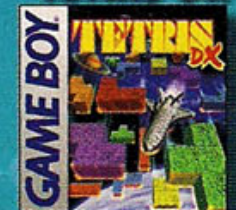
3x R\$ 13,00

**POCKET
BOMBERMAN**



3x R\$ 26,33

TETRIS DX



3x R\$ 19,66

**MORTAL
KOMBAT 4**



3x R\$ 29,66

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE
AGORA

(011) 7266-7777**

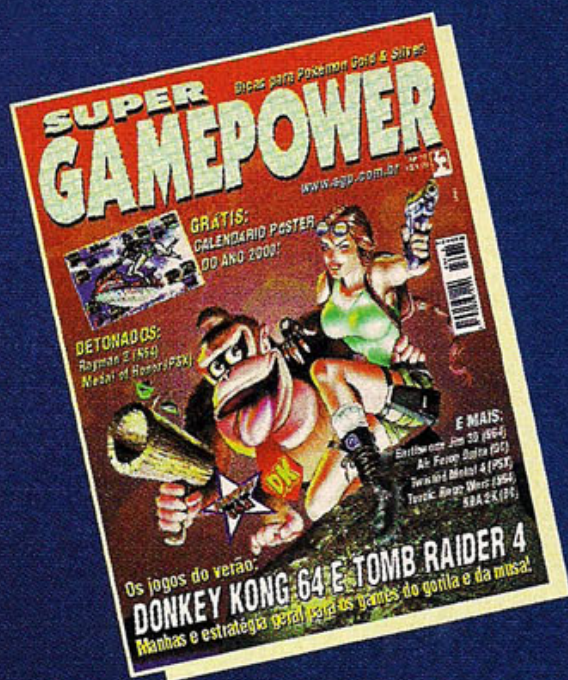
E RECEBA
EM CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET:
www.dshop.com

Preços válidos até 31/01/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso



SUPER GAMEPOWER



A NOVA REVELAÇÃO DA MUSA
Lara volta à ativa no melhor jogo da série Tomb Raider. Página 26

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

As cidades do mundo onde se faz videogame

10

PRÉ-ESTRÉIA

Nova versão de Samurai Shodown na parada

12

ESPORTE TOTAL

O destaque fica com NBA 2K, para Dreamcast

42

DETONADOS

Medal of Honor, para PSX e Rayman 2, para Nintendo 64

54

FLASHBACK

Donkey Kong, um sucesso desde o SNes

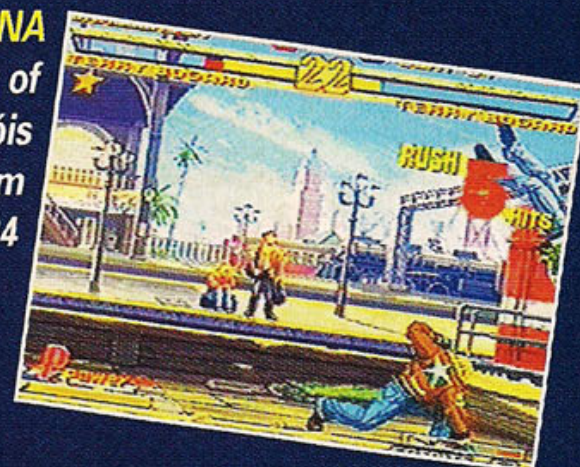
64

SOLTARAM A MACACADA!

A Rare caprichou em Donkey Kong 64, para o Nintendo 64. SGP mostra as primeiras manhas para se dar bem no game. Veja à página 20

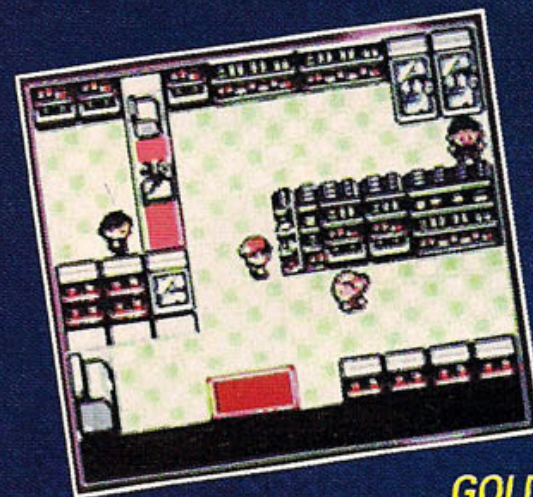
FERAS NA ARENA

Com Garou: Mark of the Wolves, os heróis de Fatal Fury voltam à cena. Página 34



OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

DREAMCAST	SATURN
NBA2K	Street Fighter Zero 3
	44
NINTENDO 64	GAME BOY COLOR
All-Star Baseball 2000	Spawn
48	45
Mario Golf	Toy Story 2
49	45
NFL Blitz 2000	
48	PC
Paper Boy 64	Asheron's Call
45	45
Snow Board Kis 2	
49	GAMESHARK
Super Smash Bros	
49	P.STATION
PLAYSTATION	Tomb Raider: The Last Revelation
3Xtreme	50
48	Twisted Metal 4
Army Men 3D	45
48	Trasher Skate & Destroy
Army Men: Sarge's Heroes	49
45	
Driver	
49	



GOLD & SILVER
Tem mais Pokémon na parada. Os fanáticos pelos monstrinhos vão poder jogar Gold & Silver no Game Boy Color (página 32)

JOGOS DESTA EDIÇÃO

DREAMCAST

Air Force Delta	18
Dead or Alive 2	15
NBA 2K	41
Rippin' Riders	40
Test Drive 6	17

NINTENDO 64

Armorines: Project Swarm	13
Daikatana 64	14
Donkey Kong 64	20

Earthworm Jim 3D	19
NBA Showtime:	
NBA on NBC	42
Rayman 2	52
Ridge Racer 64	17
Striker Pro 2000	16
Tony Hawk's Pro Skater	16
Turok: Rage Wars	24

PLAYSTATION

Armorines: Project Swarm	13
Crusaders of Might & Magic	14
Dewprism	25

Die Hard Trilogy:	
Viva Las Vegas	13
Medal of Honor	58
NBA Showtime: NBA on NBC	42
Samurai Shodown:	
Warriors Rage	12
Super Cross Circuit	43
Test Drive 6	43
Tomb Raider: The Last Revelation	26
Tombs! 2 The Evil Swine	
Return	15
Twisted Metal 4	29

Warpath: Jurassic Park	28
GAME BOY COLOR	
Heroes of Might & Magic	16
Pokémon Gold & Silver	32
PC	
Pharao	14
Seven Kingdoms II	36
Shadow Company	37
ARCADE	
Garou	34

SGP cartas



Passamos a barreira do ano 2000 e estamos todos vivinhos da Silva. Quanto mais a Marjorie e a Chris Combo, as duas deusas que estrelam o nosso super calendário pôster deste ano. E, além de vivos, começamos o ano muito bem também. Estamos apresentando um festival de grandes jogos, a começar pelos dois principais da capa, Donkey Kong 64 e Tomb Raider The Last Revelation, aos quais dedicamos matérias mais detalhadas. Os detonados da edição foram escolhidos a dedo: Rayman 2 é um dos jogos mais divertidos dentre os disponíveis para o Nintendo 64; Medal of Honor, para PlayStation, é inovador e instigante, um jogo com a marca de Spielberg. Nos jogos de arcade, que andavam meio esquecidos, uma excelente novidade é Garou: The Mark of the Wolves, que reúne personagens dos games de luta da SNK. Como o mês é de sombra e água fresca, a galerinha fã de Pokémon não podia ficar esquecida. Mostramos a cara e alguns toques para Gold e Silver, os novos Pokémon que vão povoar as telas do Game Boy Color. E, pra finalizar, o Chefinho aqui dá os parabéns para todo mundo que trabalhou e participou do 1º Campeonato Brasileiro de Videogame SuperGamePower Blockbuster, um sucesso absoluto de crítica e público!
Feliz 2000, galera!



OS GAMES DO MOMENTO

OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Tomb Raider 4	P.Station	ação
2 Fifa 2000	P.Station	esporte
3 Donkey Kong 64	Nintendo 64	ação
4 Resident Evil 3	P.Station	ação
5 Crash Team Racing	P.Station	corrida/ação
6 Mission Impossible	P.Station	ação
7 Jet Force Gemini	Nintendo 64	ação
8 Road Rash 3D	Nintendo 64	corrida/ação
9 Twisted Metal 4	P.Station	ação
10 Resident Evil 2	Nintendo 64	ação

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

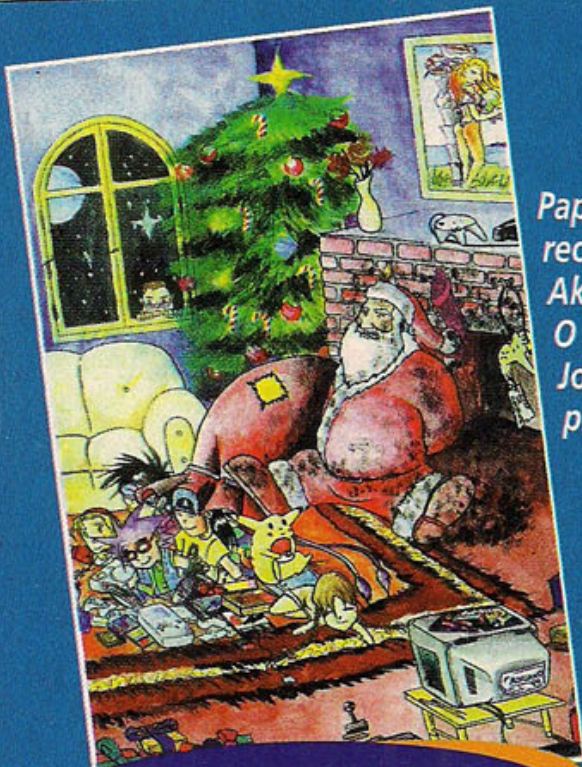
Jogo	Console	Gênero
1 Donkey Kong 64	Nintendo 64	ação
2 Rayman 2	Nintendo 64	ação
3 Tomb Raider 4	P.Station	ação
4 Medal Of Honor	P.Station	ação
5 Earthworm Jim 3D	P.Station	ação
6 Garou	Arcade	luta
7 Jurassic Park: War Path	P.Station	ação
8 NBA 2K	Dreamcast	esporte
9 Jet force Gemini	Nintendo 64	ação
10 Crash Team Racing	P.Station	corrida/ação

Fontes: em São Paulo, Premiere (0xx11) 382904, Game Over (0xx11) 875-0146, JCB Games (0XX11) 6192-7163; em São José dos Campos, Bits e Games (0XX12) 337-2030; em Salvador, Só Games (0XX71) 240-6353; em Goiânia, Bomber Video (0XX62) 218-1917

SGP cartas

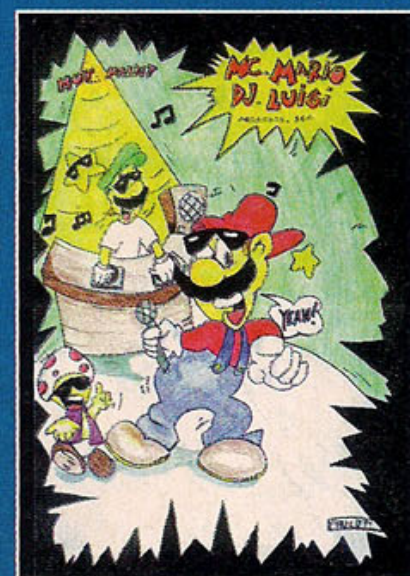
Arte no Envelope

Rayman 2, o prêmio do mês – gentilmente cedido pela Ubi Soft – vai para João Pessoa, na Paraíba. Adriano dos Santos leva o cartucho após incorporar o espírito natalino e fazer o Chefe lembrar de seus tempos de criança. Bom ano novo, galera!



Papai Noel e um saco recheado de Chefinhos, Akirinhas, Kamikazinhos... O Adriano dos Santos, de João Pessoa, PB, leva o prêmio pelo Natal feliz

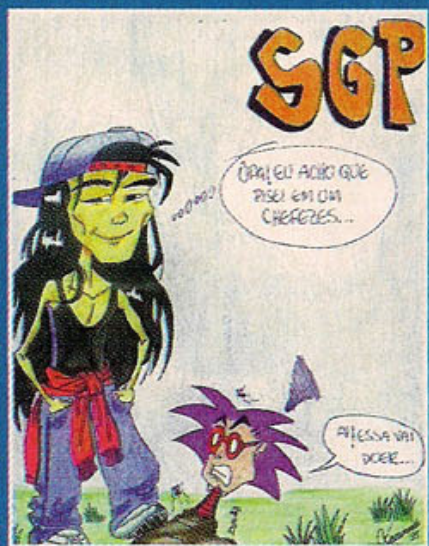
O mundo colorido de Nights no traço do Cleiton da Silva, de Itaquaquecetuba, SP



Luigi e Mario encarando uma de DJs no desenho do Paulo dos Santos, de João Pessoa, PB

PREMIADO

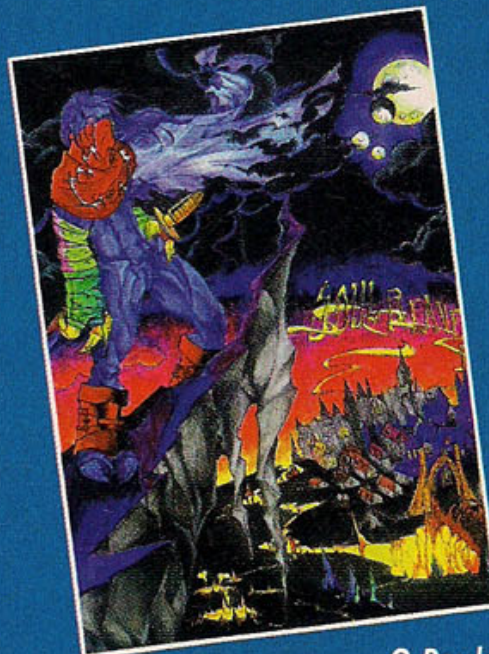
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



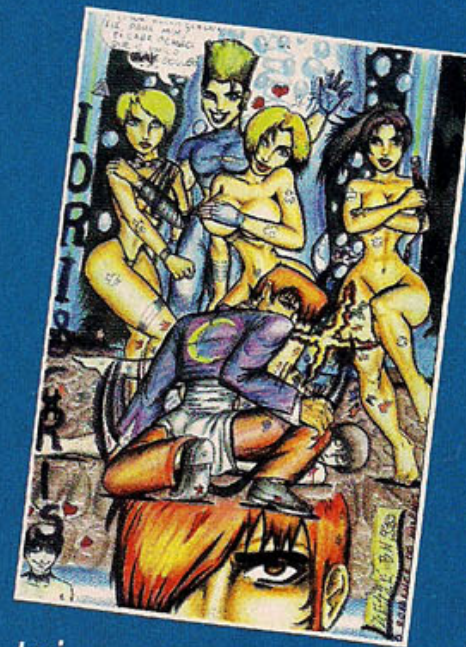
Mais sacanagem com o Chefe. A vez é do Leonardo Thomé, de Belo Horizonte, MG



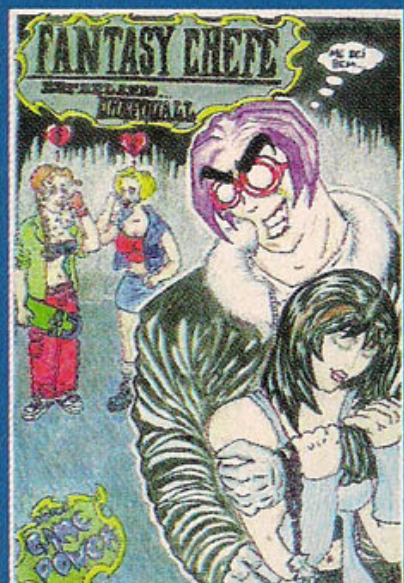
O Fernando Oliveira, de Mairi, BA, caprichou nas cores do Forte e do seu bichinho de estimação



O Paulo Fernandes, de São Paulo, SP, caprichou no visual do vingativo herói de Soul Reaver



lori arrebenta a boca do balão no traço do Jessé Nascimento, de São Paulo, SP

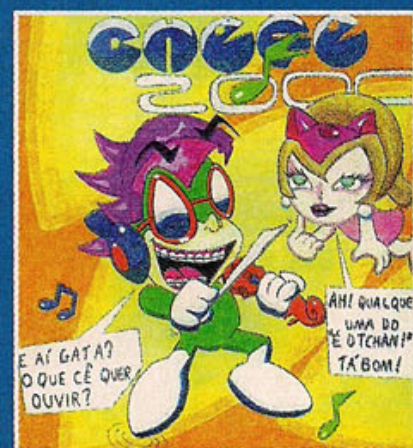


Flávio Araujo, de São Paulo, SP, viajou no traço e conseguiu até domar as madeixas do Chefe

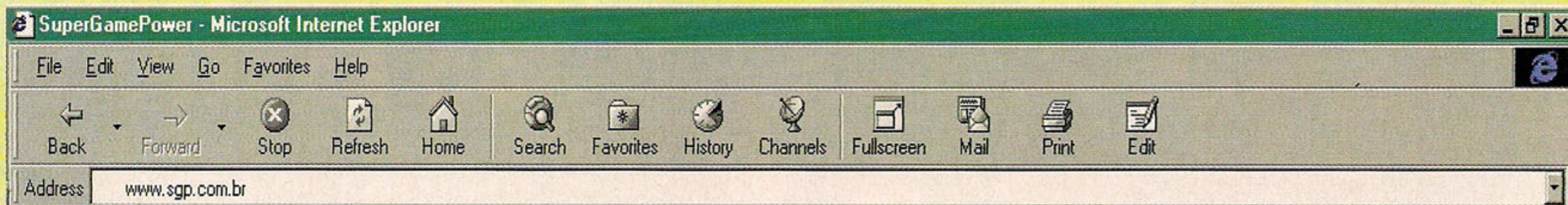
O homem das correntes está de volta ao Arte no Envelope. Desenho do Sérgio de Matos, de Ribeirão Preto, SP



Venom, para variar, detonando os inimigos. O desenho é do Fernando Carvalho, de Carapicuíba, SP



E todo mundo achava que não era possível deixar o Chefe mais feio! O Rodrigo dos Santos, de São Paulo, SP, prova o contrário



Tenho uma pergunta sobre Final Fantasy VIII. Gostei bastante de jogar cartas (e ganhar, claro) no game. Mas até agora não entendi para que as cartas servem. Vocês sabem?

Kiyoshi
kiyoshi@agricultura.gov.br

MK: você pode não acreditar, cara, mas elas servem para alguma coisa, sim. E, se você ganhou algumas vezes, já deveria ter percebido. Você pode transformá-las em itens ou magias, é só entrar no menu Hability.

No detonado do Pokémon Yellow, vocês não ensinam a chegar em Saffron, apenas falam como chegar lá!

Rodrigo Vieira
chaves@nanet.com.br

MB: mil perdões, querido! Faça assim: vá até a cidade de Lavender e siga para oeste até chegar à casa do guarda. Se ele não deixar você passar, dê a ele uma limonada ou um copo d'água. Ai, é só ir reto para encontrar Saffron.

Já peguei a vara de pescar em Legend of Legaia, mas ainda não encontrei a isca. Onde ela está?

Bruno S.
trueburp@xxommail.com

MK: procure na Slot Machine que fica em Sol.

Há um macete para abrir todas as pistas e carros de Need 4?

Leandro Tomaz
leandrotomaz@hotmail.com

LM: só na raça, Leandro!

Links da Hora

Hot Web Games

www.hotwebgames.com

Site especializado em jogos online. Além de encarar partidas na rede, dá para fazer download de games para Mac e PC. Você ainda encontra dicas, fóruns, notícias e preços médios de jogos.

Club do Mail

www.microclub.com.br/club

Sabe o que é uma lista de e-mails? É o óbvio: uma espécie de lista telefônica, só que recheada de e-mails. Quem entra no Club do Mail tem acesso a todos os e-mails cadastrados e ainda pode ver os dados pessoais dos caras que se cadastraram.

Skateboarding.com

www.skateboarding.com

Se você sabe um pouquinho de inglês e curte skate, não vai desgrudar deste site. Supercompleto, com passo a passo de manobras, giros e vôos, o Skateboarding.com é ponto obrigatório.

HOT NEWS

CARTERINHA SALGADA
Quem está no segundo grau, vai gostar. No novo site da UMES, União dos Estudantes Secundaristas de São Paulo, é possível fazer a carteirinha de estudante. É só desembolsar R\$ 18,00 e enviar uma foto 3x4, um comprovante de escolaridade e uma cópia do RG. Além de pagar meia-entrada nos cinemas, teatros e casas de show conveniados, quem tem a carteirinha agora paga meia também para ter acesso à Internet e ganha um e-mail, que vem impresso na carteirinha. O site ainda tem banco de estágios e lista de cursos universitários.

HACKER KAMIKAZE
Foi-se o tempo em que os hackers detonavam sites alheios e saíam assoviando. Que o diga Hao Jingwen, chinês que, ao lado do irmão, quebrou a segurança de um banco, transferindo cerca de US\$ 87 mil para sua conta. O hacker foi condenado à morte.

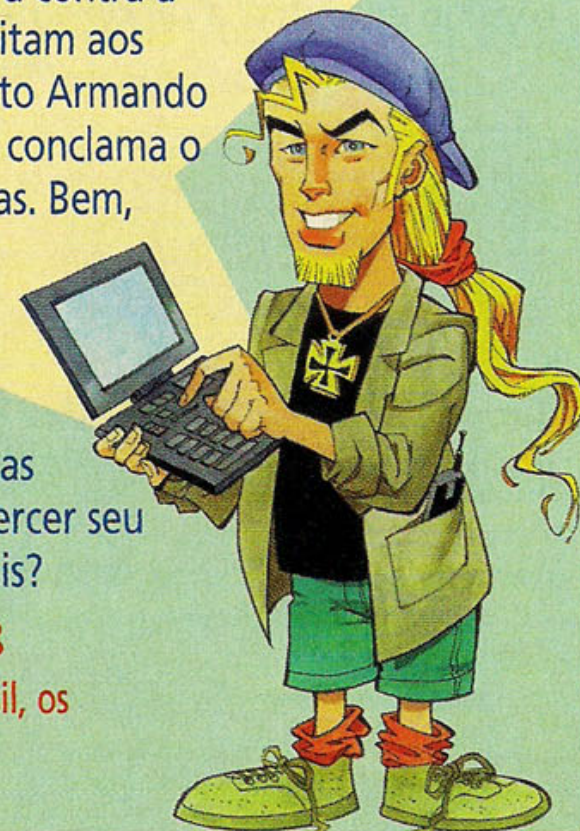
BILL GAMES

Ok, man, videogame pode influenciar crianças e adolescentes, se jogado à exaustão pode tirar-nos da realidade, mas parece que estão exagerando um pouco as responsabilidades de nossa diversão preferida. Desta vez é a Igreja Universal – aquela, do bispo Edir Macedo – que desfere raivosos ataques ao joystick. Em artigo no jornal Folha Universal, sua turba pede aos fiéis para “quebrar e atear fogo às fitas de jogos”, sob o sugestivo título de “Guerra contra a Maldição dos Games”. Psicólogos de Cristo creditam aos games toda a violência do mundo. Um deles, dito Armando José – também deputado pelo Rio de Janeiro – conclama o governo a passar o trator por cima de máquinas. Bem, parece estranho que a rede Record, de propriedade do bispo, recém haja estreado um programa sobre games. Minha questão do mês é a seguinte: vocês acham que eles realmente acreditam no que falam ou apenas acharam um novo bode expiatório para exercer seu marketing canhestro e, assim, aparecer mais?

Bill Games edição 68

Se o PlayStation tivesse representante no Brasil, os usuários estariam melhor atendidos?

Sim 81% Não 18%





SGP **Responde**

Gostaria que vocês mandassem um superabraço para a minha namorada Kelly. Ela ama games! Pergunta: terminei Resident Evil 3 pela quarta vez no Heavy Mode. No vestuário, achei as mesmas roupas que estavam no Light Mode e não encontrei o Epilogue Files. O que faço?

*Oswaldo Melline Filho
Ribeirão Preto, SP*

LM: abraço? Eu vou é mandar um beijo para a Kelly! Pode ser que você precise de uma ajudinha dela, pois terminar com ranking bom não é moleza. Você vai ter de diminuir o tempo de jogo (o ideal é menos de duas horas), o número de saves (é bom não salvar) e o número de ervas que usou (uma é o ideal). outro beijo pra Kelly.

Em Final Fantasy VIII cheguei a uma parte em que tenho de achar uma construção. O detonado fala que, no canto esquerdo do mapa, há uma minúscula ilha em que devo aterrissar com Ragnaroc. Mas não consigo encontrar a tal construção!

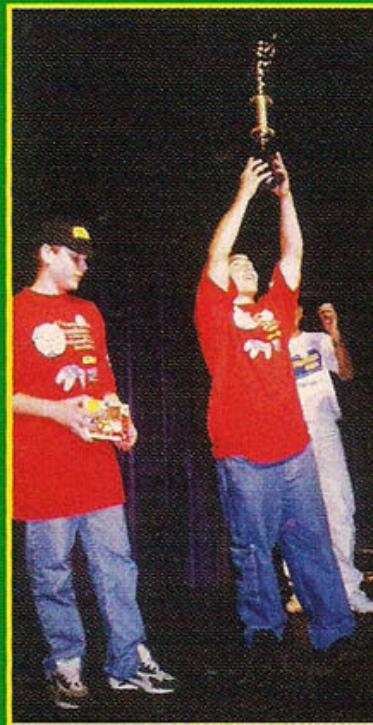
*Bruno de Castro
Londrina, PR*

MK: o detonado está correto, Bruno. Para facilitar, use a visão plana do mapa e vá o mais para baixo possível.

Em Breath of Fire 3, no Coffee Shop, como puxo o balde sem deixá-lo cair?

*Guilherme Quintana
São Paulo, SP*

MK: aperte ou sem parar até chegar ao fundo do poço. Use o direcional para encher o balde e aperte ou sem parar para subir



Com o troféu, o campeão Cleiton Garcia: ao lado, o vice Rafael Wainer

O MAIOR FERA DO BRASIL

Um torcedor do Internacional de Porto Alegre, de 16 anos, fera em jogos de luta e de futebol, é o grande vencedor do 1º Campeonato Brasileiro de Videogame SuperGamePower Blockbuster. Cleiton Luis Garcias, de Novo Hamburgo, estudante de 2º grau, venceu na finalíssima o santista Rafael Wainer, de apenas 13 anos, por 7 a 5, em uma partida empolgante. O jogo encerrou com chave de ouro o campeonato, no dia 12 de dezembro último, quando os 16 finalistas de todo o Brasil vieram à casa de espetáculos Tom Brasil, em São Paulo, para a grande decisão. Organizado pela SuperGamePower e pela Blockbuster, com patrocínio da Zip.Net e da Pepsi Cola, o torneio

teve 2032 participantes, recorde absoluto em competições do gênero no Brasil. Cleiton foi o vencedor da etapa de Porto Alegre, quando, segundo ele, fez seu jogo mais difícil. "Foi contra outro Rafael, meu amigo, que conhecia todas as minhas manhas. Virei o jogo nos acréscimos e ganhei de 6 a 5", conta o gaúcho, que já havia faturado outros quatro campeonatos de videogame, todos no Rio Grande do Sul, sendo um de Street Fighter e os outros três de International SuperStar Soccer 98, mesmo game do Campeonato da SGP. Cleiton tem um estilo bem brasileiro, utilizando muitos dribles, toque de bola, e chutes e cruzamentos com muito efeito. Um superfera do videogame!



A galera compareceu em peso para assistir às finais

AKIRA E AGORA

A galera fissurada em Pokémon deve estar meio ressabiada com o especial Pocket que lançamos no mês passado. Afinal, mesmo com o banho editorial que demos, não conseguimos fugir de pequenos erros de grafia. O chato é que eles ocorreram justamente nos nomes de alguns Pokémon. Por exemplo, na página 7 do especial, onde se lia Venomat e Pidgeotto, leia-se Venonat e Doduo. Na página 9, o correto é Wigglytuff, e não Wigglyfuff, como estava grafado. Na página 10, o correto é Haunter e Gengar. Na 12 o nome do Pokémon é Tentacool. Por fim, na 13, o nome do carinha é Lickitung. Muita gente também não soube o que queria dizer Pokémon M. É uma abreviação de Pokémon Missing. Bem, muitos Pikachu e um feliz 2000 para todo mundo.



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**

BRONCA

Caro Bill Games, estou saturado de suas perguntas inúteis. Se o resultado sai só no site, que as perguntas fiquem por lá. Mas, em resposta à pergunta de novembro: o PlayStation só é o melhor videogame da atualidade por conta da pirataria. Não acredito que, se a Sony lançasse o console aqui no Brasil, o consumidor levaria a melhor.

Além de praticarem preços exorbitantes, a Tec Toy e a Gradiente, por exemplo, nem traduzem os jogos.

Orlando do Nascimento
São Paulo, SP

CHEFE: Orlando, você está certo quanto ao resultado da pesquisa do Bill Games. A partir desta edição você poderá acompanhar o placar na seção SGP na rede. Apesar dos preços, realmente altos (principalmente comparados aos dos piratas), e de não traduzirem a maioria dos jogos, as distribuidoras oficiais têm responsabilidade legal. Quer dizer que, pela lei, não podem deixar o consumidor na mão. Além disso, são obrigadas a dar assistência aos jogadores, resolvendo suas dúvidas. É pensando nisso que você tem de decidir quem oferece mais vantagens.

CLASSIFICADOS

Vendo um **P.Station** com **dois controles**, um **Memory Card**, **volante com pedal** e um **Game Shark**. Tratar com Martin, (0XX55) 242-1191, Santana do Livramento, RS.

Vendo um **Snes japonês** com **dois controles**, **20 cartuchos**, **três fontes** e um adaptador para cartuchos americanos. **Vendo** também um **Nintendo** com **12 cartuchos**. Os dois por R\$ 300. Ou troco por P.Station. Tratar com Maurício, (0XX11) 7809-7464, Cabreúva, SP.

Vendo um **P.Station** com um **controle analógico** e **quatro CDs**. R\$ 340. Tratar com Ivens (0XX11) 434-8117, Jundiá, SP.

Troco um **Neo Geo CD** com um **controle** e um **Mega Drive** com **dois cartuchos** e um **controle** por um **P.Station** com um **controle** ou um **Saturn** com **dois controles**. Ou vendo tudo por R\$ 270. Tratar com Marcelo, (0XX11) 4648-6421, São Paulo, SP.

Vendo um **Game Boy Color** com o cartucho **Pokémon Azul**. R\$ 250. **Vendo** também um **Neo Geo CD** com **dois controles** e **onze CDs**. R\$ 300. Tratar com Vinícius, (0XX11) 853-9659, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com um **cartucho** e um **volante**. R\$ 300. Tratar com Bruno, (0XX11) 4990-6658, São Paulo, SP.



Vendo um **P.Station** com **três controles** (um dual shock), uma **pistola Thunder Gun**, **55 jogos** e um

Memory Card. R\$ 500. **Vendo** também um **Nintendo 64** com **quatro controles**, **sete cartuchos** e dois **Rumble Paks**. R\$ 760. Tratar com Daniel ou André, (0XX34) 234-9555.



Troco um **Mega Drive** com **dois controles** e **treze cartuchos** por um **Game Boy** com oito ou mais jogos. Tratar com Gustavo, (0XX11) 5841-1251, São Paulo, SP.

Vendo um **Snes** com **dois controles** e um **cartucho**. R\$ 100. Tratar com Felipe, (0XX11) 7209-6858, Osasco, SP.

Vendo um **Nintendo 64**. R\$ 230. Tratar com David, (0XX11) 6949-7375, São Paulo, SP.

Troco um **Nintendo 64** com **dois controles**, **seis cartuchos**, um **Rumble Pak** e um **Memory Card** por um **Dreamcast** com um **controle** e um **CD**. Ou vendo por R\$ 800. Tratar com Klaus, (0XX11) 6949-9730, São Paulo, SP.



Vendo um **Saturn** com **dois controles** e **quatro CDs**. R\$ 230. Tratar com Tharin, (0XX11) 856-0347, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com **dois controles**, um **cartucho**, um **adaptador para fitas piratas**. R\$ 350. **Troco** um **Saturn** com **dois CDs** por um **Game Boy Color** ou **Pocket**. Tratar com André, (0XX11) 3744-1803, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com **dois controles**, **seis CDs** e um **cartucho de expansão**. R\$ 240. Tratar com Rafael ou Leandro, (0XX12) 382-3308, São José dos Campos, SP.

JOGOS USADOS

Temos uma central de atendimento para compra, troca e venda de jogos usados

LANÇAMENTOS

Completa e atualizada linha de lançamentos de games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Conheça também nossa Assistência Técnica especializada em todas as linhas de consoles.



games & arcades

(0xx11)6959-1157



Prédio da Square em Honolulu, Havaí

É na Califórnia que a maioria das softhouses está. Centro de tecnologia e provedor de mão-de-obra mais que especializada, o estado oferece muitos recursos. Contando só as principais empresas ligadas ao mercado de videogame, o número de estúdios chega a treze.

CALIFÓRNIA

- 1 • REDWOOD CITY: 3DO; Electronic Arts; Konami
- 2 • SAN DIEGO: Acclaim
- 3 • SANTA MONICA: Activision
- 4 • MILPITAS: Atari
- 5 • IRVINE: Blizzard; Westwood
- 6 • MENLO PARK: Crystal Dynamics
- 7 • LOS ANGELES: Dreamworks; Naughty Dog
- 8 • SÃO FRANCISCO: Eidos; Sega
- 9 • SÃO RAFAEL: Lucas Arts
- 10 • WALNUT: Maxis
- 11 • LAGUNA BEACH: Shiny
- 12 • FOSTER CITY: Sony Computer Entertainment America
- 13 • CALABASAS: THQ
- 14 • COSTA MESA: Square

Muito sol, praia e mulheres bonitas são o forte da Califórnia. Mas, acreditem, nenhuma das inúmeras softhouses que produzem jogos de videogame instaladas no ensolarado estado americano está lá por um desses motivos. São mais de 13 empresas, todas de olho na tecnologia e na mão-de-obra superespecializada disponível no Vale do Silício. A região, ao sul do estado, concentra grande parte das empresas envolvidas na produção de computadores e softwares e, com tantos recursos, atrai cada vez mais softhouses. Além disso, tem uma grande concentração de institutos e centros de estudos tecnológicos, como as universidades de Berkeley, Stanford, Caltech e Ucla. A Square, por exemplo, quando chegou aos Estados Unidos se estabeleceu em Redmond, Washington. A idéia era ficar perto da Nintendo, para quem a empresa trabalhava com exclusividade. Quando decidiu produzir jogos para outras plataformas, em 96, a Square mudou para Costa Mesa, Califórnia, para ficar mais perto dos estúdios de Los Angeles e Honolulu e aproveitar os recursos locais.

Muito sol, praia e mulheres bonitas são o forte da Califórnia. Mas, acreditem, nenhuma das inúmeras softhouses que produzem jogos de videogame instaladas no ensolarado estado americano está lá por um desses motivos. São mais de 13 empresas, todas de olho na tecnologia e na mão-de-obra superespecializada disponível no Vale do Silício. A região, ao sul do estado, concentra grande parte das empresas envolvidas na produção de computadores e softwares e, com tantos recursos, atrai cada vez mais softhouses. Além disso, tem uma grande concentração de institutos e centros de estudos tecnológicos, como as universidades de Berkeley, Stanford, Caltech e Ucla. A Square, por exemplo, quando chegou aos Estados Unidos se estabeleceu em Redmond, Washington. A idéia era ficar perto da Nintendo, para quem a empresa trabalhava com

ONDE O JOGADOR ESTIVER
 Geralmente, a regra é escolher escritórios próximos aos mercados que interessam à empresa. É por isso que as gigantes japonesas – entre elas Capcom, Konami, Nintendo e Sega – têm sede também nos Estados Unidos. Foi por isso também que a Konami mudou para Chicago em 84. Logo que chegou aos States, a empresa abriu um escritório em Los Angeles. Mais tarde, percebeu que

para atender bem tanto o mercado de videogame como o de arcade deveria estar em Chicago. Quando os games caseiros passaram a render mais, a Konami voltou para a Califórnia e armou a barraca em Redwood City, ao lado da sede americana da Electronic Arts e da 3DO. Para as softhouses japonesas, estar em território americano era essencial para crescer. Só assim seria possível fazer jogos que alcançassem maior aceitação nesse mercado. Hoje, fazer jogos sob medida para os americanos não é tão importante. Ao contrário, a preocupação é fazer jogos com temas abrangentes, que sejam aceitos e compreendidos pelas mais diferentes culturas. É essa tendência



DERBY

Core Design

LONDRES

Argonaut; Eidos; Virgin

INGLATERRA

Nos últimos anos, a Inglaterra tem se esmerado na produção de jogos. Lideradas pela Rare, mãe de títulos como Donkey Kong 64 e Banjo-Kazooie, as softhouses inglesas vêm criando jogos marcantes e duradouros. É o caso de Tomb Raider, criado pela Core Design. De acordo com as próprias softhouses, o clima – cinzento e chuvoso – é o responsável por tanta criatividade.



Chacárea em que os caras da Rare trabalham: sossego e concentração

CHINA

HONG KONG

SNK

TÓQUIO

Climax; Enix; Hudson; Konami; Sega; Taito

KYOTO

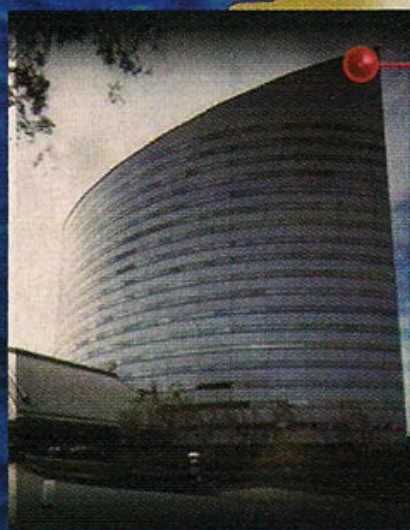
Nintendo

OSAKA

Capcom; Konami

JAPÃO

Foi no Japão que as empresas que hoje dominam o mercado de videogame começaram. Em Tóquio, Osaka ou Kyoto, ganharam forças e partiram para os Estados Unidos para consolidar sua posição. O prédio ao lado é a sede da Square. De lá, saíram os primeiros jogos (Chrono Trigger, Front Mission) exclusivos da Nintendo



Graphics by LUP

VIDEOGAME

que leva as empresas a espalhar escritórios pelo mundo, não só para distribuir, mas também para produzir. Com essa desculpa, a Ubi Soft, com sede em Montreuil, na França, está também no Canadá, na Espanha, na Itália, no Japão e até aqui, no Brasil, onde organiza a distribuição de seus jogos. Nas terras brasileiras, por enquanto, nada de produção. Tanto no escritório da Ubi Soft, como no da Infogrames e no da Electronic Arts, todos na capital paulista.

OS NOVOS CENTROS

Enquanto se limita a distribuir aqui no Brasil, a Electronic Arts arregaça as mangas no Canadá. Fica em Vancouver

o mais novo estúdio da softhouse, de onde saem os jogos de esporte produzidos pelo selo EA Sports. O prédio tem estúdio para captura de movimentos, estúdio de som, cinema, biblioteca com mais de 300 assinaturas de revistas especializadas do mundo todo, além da maioria dos jogos já lançados para videogame ou computador. Tem ainda uma área de lazer digna de clube, com academia e piscinas. Tudo isso faz parte de uma estratégia para deixar os caras que produzem os games com sorriso de orelha a orelha. Assim, eles ficam sossegados e fazem jogos melhores e mais criativos. Na mesma onda, a Square construiu um superprédio em

Honolulu, no Havaí. Em frente à praia e com vista para o ula-ula das havaianas, quem trabalha na empresa tem total liberdade para criar (isso, pelo menos, é o que eles dizem). Um pouco menos lazer e mais concentração é o esquema da inglesa Rare. Condenados à reclusão numa fazenda em Twycross, os designers e programadores não têm muito mais em que pensar e produzem como loucos. Não tão reclusos, mas ainda assim isolados, estão os criadores da Core Design, que aproveitaram a calma de Derby, ao norte de Londres para dar vida às aventuras de ninguém menos que Lara Croft. Em Londres concentram-se algumas softhouses que suprem, principalmente, os ávidos consumidores de jogos para PlayStation que se espalham pela Europa. Eidos, Argonaut e Virgin dão o toque britânico a várias produções. Como no mundo da política, também nos games o poder está nas mãos de poucos.

Pré-Estréia

Corrida, ação, pancadaria e manobras radicais vão esquentar os videogames no ano 2000. O Nintendo 64 ganha versões de *Daikatana*, *Ridge Racer* e *Tony Hawk's Pro Skater*; o Dreamcast atacará de *Dead or Alive 2* e *Test Drive 6*; o PlayStation terá *Samurai Shodown*, *Die Hard Trilogy 2*

SAMURAI SHODOWN: WARRIORS RAGE

SNK

luta

P.STATION

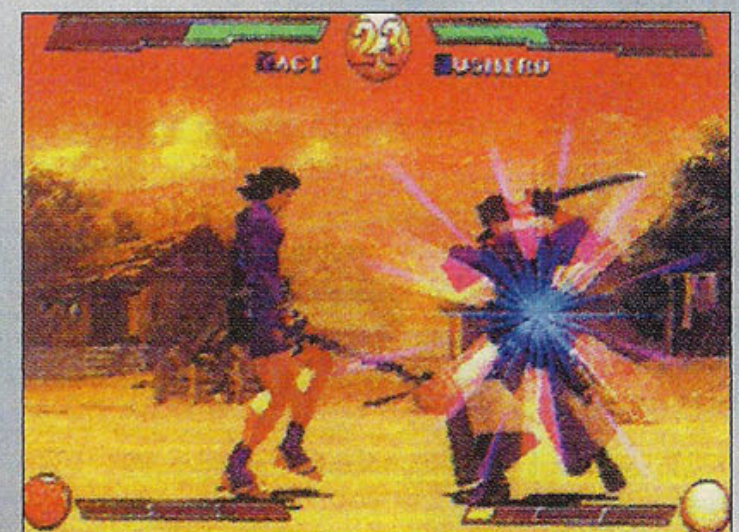
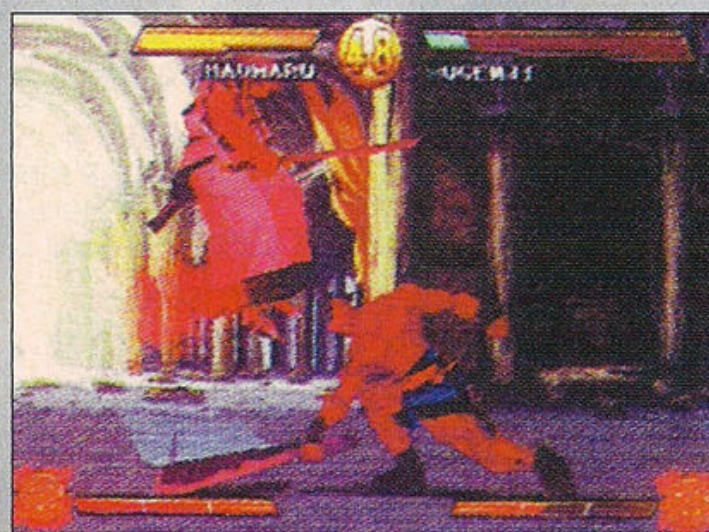
Samurai Shodown vai pintar no PlayStation com uma versão totalmente 3D, preservando apenas a jogabilidade da série.

O pessoal da SNK se preocupou em não repetir o erro de **Samurai Spirits** para arcade, que decepcionou os fãs. Como em **Fatal Fury**, a SNK optou por um enredo em um futuro próximo (20 anos depois de **Samurai Shodown 4**), com todos os personagens inéditos, menos Haomaru, que continua sendo um dos lutadores mais

fortes de **Samurai Shodown: Warriors Rage**. Ao todo, são onze personagens. Nakoruru e Rimuru também dão as caras durante a história, mas ainda não está confirmado se serão personagens selecionáveis

ou farão apenas uma aparição durante o Story Mode. O jogo vai contar ainda com um modo Gallery, em que você poderá guardar imagens, saves do Pocket Station e jogar os minigames que conseguir. **Samurai Shodown: Warriors Rage** segue a linha de seus antecessores, utilizando aquela ambientação característica do Japão feudal, sempre bem explorada pela série. E, como sempre, vem lotado de ninjas, samurais e monges. Preparem suas espadas.

Disponível em fevereiro





ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

ACCLAIM

Tiro

P.STATION/N64

A Acclaim, mesma produtora da série Turok, está mandando bem nos games de tiro com perspectiva em primeira pessoa. Desta vez ela vai misturar um pouco de ficção científica com muito bala perdida e explosão. Em **Armorines: Project S.W.A.R.M.** você vai

utilizar uma carapaça cibernética para enfrentar os insetos alienígenas que



estão infestando a Terra. Assim como em **Turok**, você tem de completar objetivos, como salvar reféns e ativar interruptores. As batalhas rolam em lugares exóticos, como o inverno gelado da Sibéria e as florestas da América do Sul. A Acclaim garantiu armas diferentes das de Turok. Por isso, é bom se preparar, pois aí vem coisa boa. Além das armas você vai poder até controlar veículos.

Disponível em dezembro

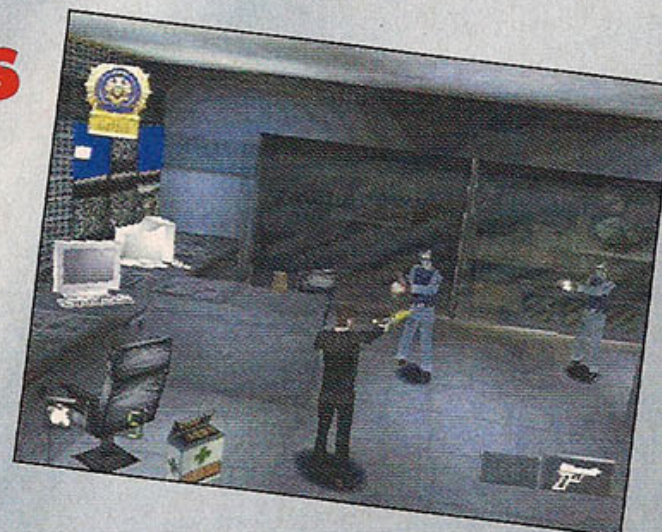


DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

N-SPACE

Tiro/ação

P.STATION



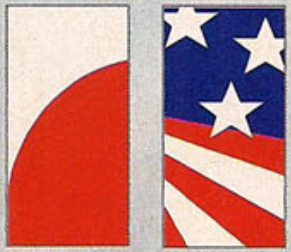
locais, como uma prisão de segurança máxima e as próprias ruas da cidade. Desta vez o game está mais caprichado. O visual melhorou, a história está mais elaborada e os

John McClaine está de volta e, com ele, toda a ação do outro jogo. Seguindo o mesmo padrão de **Die Hard Trilogy**, esta seqüência ainda traz três jogos com jogabilidades diferentes: ação, tiro e direção. Desta vez a festa é em Las Vegas, onde um bando de terroristas está querendo estragar suas férias. Você vai enfrentá-los em diversos



inimigos reagem de maneira diferente aos tiros. Por exemplo, se você mirar na perna, eles caem. Mas isso não significa que eles vão parar de atirar.

Disponível em fevereiro



DAIKATANA 64
ION STORM
Tiro
NINTENDO 64

Baseado no game do PC de mesmo nome, **Daikatana** traz tiro e muita viagem no tempo à procura de uma espada misteriosa. A lenda diz que essa espada traz a força divina. Você vai visitar quatro mundos diferentes, todos divididos em várias missões e objetivos. Cada um deles possui 25 armas



exclusivas. Prepare-se para usar todas: há 60 tipos de inimigos diferentes. Até quatro jogadores podem se enfrentar no modo Deathmatch.

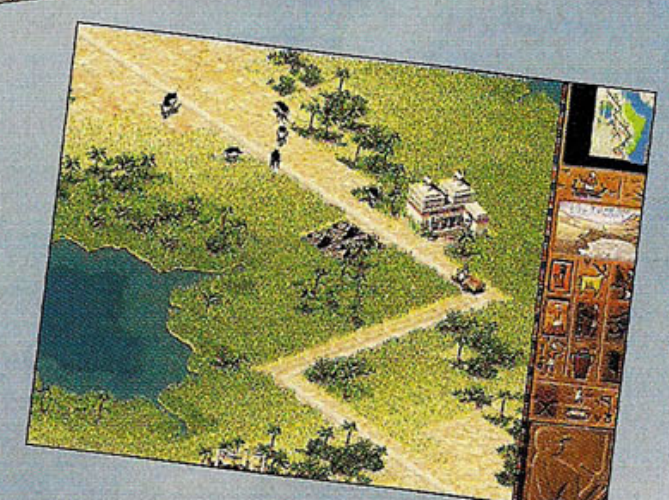
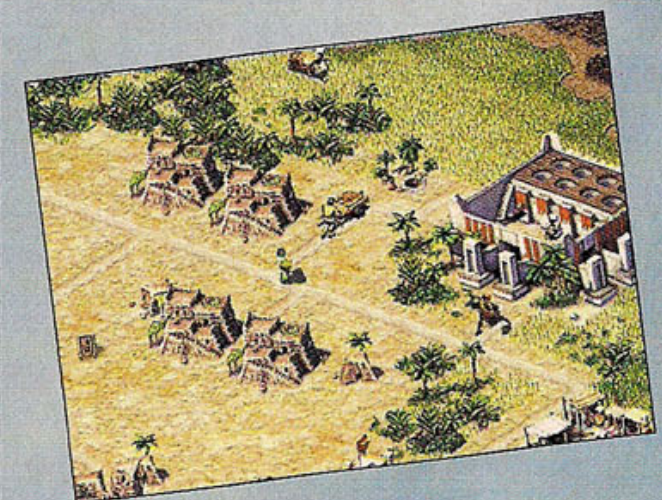
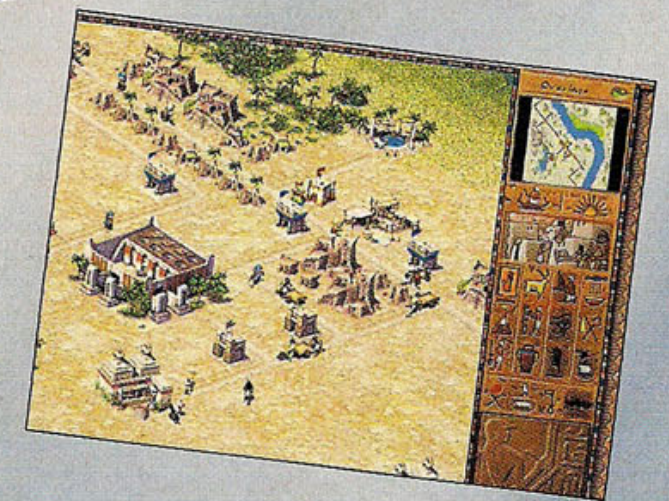
Disponível em março



PHARAOH
IMPRESSIONS GAMES
Estratégia
PC

O pessoal da Impressions Games foi bem criativo nessa. Dá pra imaginar um **Sim City** na era dos faraós do antigo Egito? Pois é, você poderá ter sua própria civilização, construindo esfinges e pirâmides e esquecer os impostos todo mês. No entanto, vai ter de ficar atento às inundações do rio Nilo na época das cheias e defender seu reino contra as outras civilizações que querem conquistá-lo.

Disponível em novembro

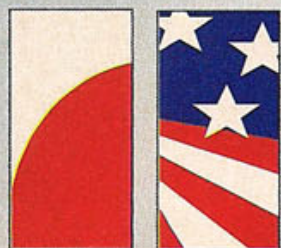


CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC
NEW WORLD COMPUTING
Ação/aventura
P.STATION

Baseado na série de estratégia **Might & Magic**, o game mescla ação e aventura num ambiente 3D. Você é Drake, um jovem que tenta libertar seu povo da Legion of the Damned. Com armas medievais e magias, você vai enfrentar diversos inimigos em cinco mundos. Na sua jornada, você vai crescer e ficar mais forte, aprendendo novas magias e adquirindo novas habilidades.

Disponível no 1º semestre de 2000





DEAD OR ALIVE 2

TECMO
Luta
DREAMCAST

Transportado dos arcades para o P.Station no ano passado, **Dead or Alive** agradou muito os fãs de luta. A seqüência promete provocar o mesmo entusiasmo quando chegar ao Dreamcast. Além de ótimos gráficos e um bom mecanismo de luta, a Tecmo introduziu mais lutadores e mais técnicas de combate. Assim como em **Marvel Vs. Street Fighter**, da Capcom, e no modo



Tag Tournament de **Tekken**, da Namco, este game também vai permitir que você escolha dois lutadores antes da luta, podendo mudá-los a qualquer hora. Os lutadores estão superbem detalhados. A prova está nessas imagens.

Disponível em março



TOMBA! 2 THE EVIL SWINE RETURN

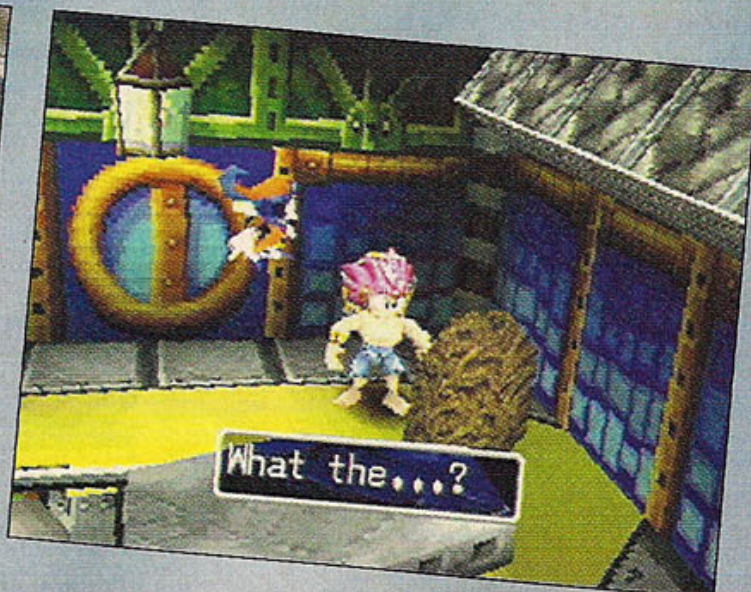
WHOOPEE CAMP
Ação
P.STATION

O homem das cavernas de cabelo rosa está de volta, mais irado do que nunca. Isto porque uns porcos seqüestraram sua namorada Tabby. Diferente do original, **Tomba 2** é totalmente 3D, o que significa ambientes maiores e muito mais segredos. O herói possui mais movimentos e até utiliza armas, como um bumerangue de gelo e um martelo de fogo. Apesar das



mudanças, quem gostou do primeiro jogo também vai gostar do segundo. Ainda prevalece o mesmo tipo de ação divertida, só que agora com alguns quebra-cabeças e ótimos gráficos.

Disponível em janeiro





STRIKER PRO 2000
INFOGRAMES & RAGE SOFTWARE
 esporte
NINTENDO 64

Baseado em times, jogadores e estádios existentes, **Striker Pro 2000** promete ser dos jogos de futebol mais realistas já lançados. São todos os times nacionais da Europa e 44 clubes europeus, como o Manchester ou o Glasgow Greens. As fotos disponíveis são da versão de teste, ou seja, ainda devem melhorar antes do lançamento oficial do jogo. Quanto às condições de jogo, espere por chuva, sol e até neve (fato comum nos campos europeus). O game promete muita



diversão em 5 modos de jogo diferentes. Para ser completo só faltava a presença dos times brasileiros.

Disponível em fevereiro



HEROES OF MIGHT & MAGIC
3 DO
 estratégia
GAMEBOY COLOR

Might & Magic é uma série bem conhecida entre os jogadores de PC. Agora ela chega com tudo ao Game Boy Color. Preparem-se para um game de estratégia completo, com 24 cenários e a possibilidade de construir cidades, castelos e portos. Toda sua tática é baseada nos heróis, que podem ser de 4 classes diferentes (bárbaros, cavaleiros, feiticeiras ou bruxos), que vão lutar contra 28 tipos diferentes de monstros.

Disponível em março



TONY HAWK'S PRO SKATER
ACTIVISION
 esporte
NINTENDO 64

Depois de ter aparecido no PlayStation, **Tony Hawk's Pro Skater** chega com tudo ao Nintendo 64, trazendo toda ação e skatistas famosos que existiam na versão anterior. O melhor de tudo é que a Edge of Reality conseguiu manter as animações em computação gráfica, mesmo sendo um game para cartucho. Os movimentos foram capturados de manobras de verdade, então, se você entende do assunto, pode se preparar para detonar no Half Pipe.

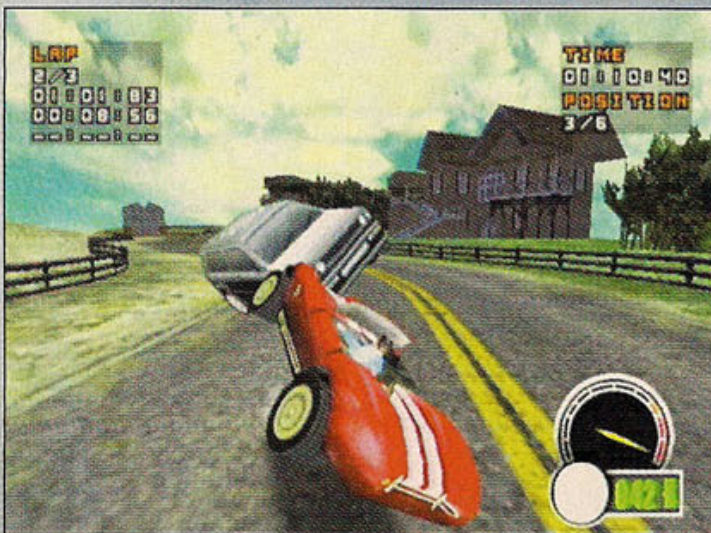
Disponível em abril





TEST DRIVE 6
INFOGRADES
 corrida
DREAMCAST

Quem tem Dreamcast e adora jogos de corrida pode comemorar. **Test Drive 6** chega com tudo para mostrar o poder do console. Com gráficos fluidos e quase sem falhas, o jogo rola em alta velocidade em cenários que vão desde a Irlanda até o Egito. Entre as mais de 30 máquinas é possível encontrar todo tipo de carros esportivos, inclusive aqueles



que deixou a desejar foi o som, que não

da década de 70 que se vêem em filmes antigos. Todos os carros são reproduções fiéis dos modelos originais, um detalhe muito legal para quem entende de automóveis. O único item

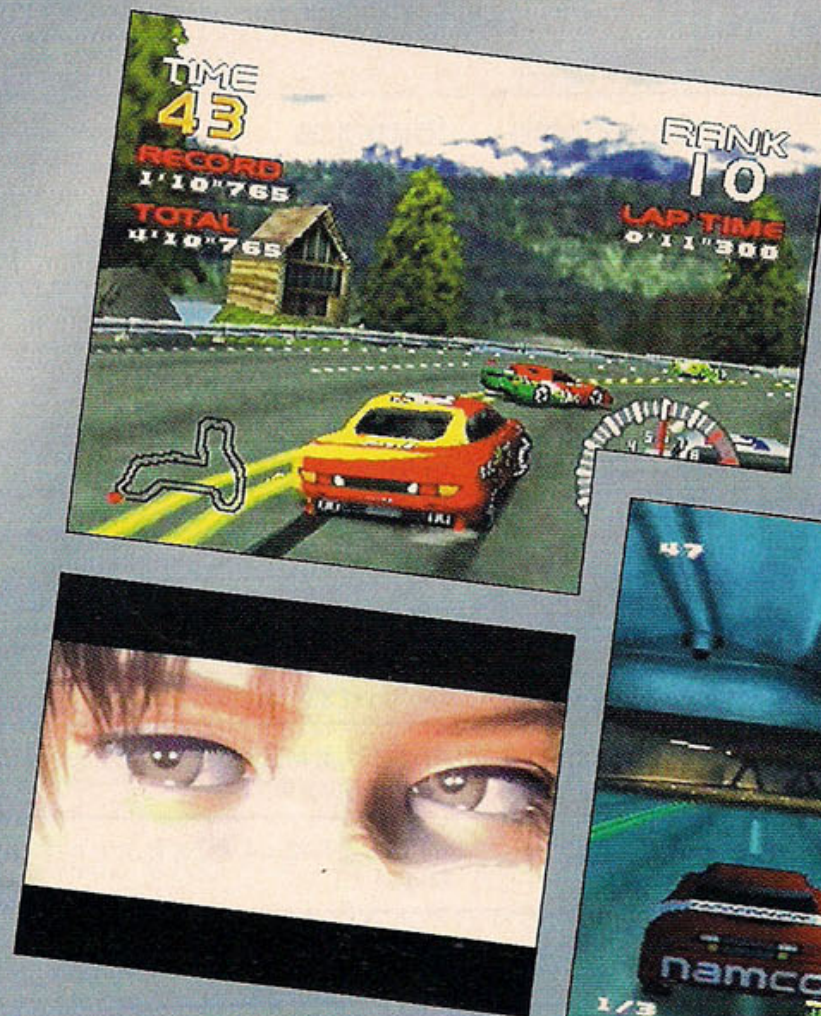
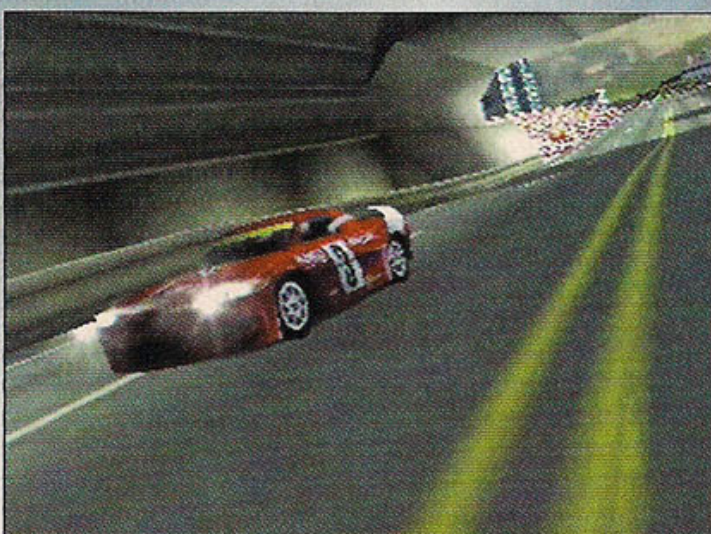
acompanha o pique do jogo e fica confuso quando há muitos efeitos simultâneos. Prepare-se para pisar fundo no acelerador.

Já disponível



RIDGE RACER 64
NAMCO
 corrida
NINTENDO 64

A Namco finalmente acertou os ponteiros com a Nintendo e o resultado não poderia ser melhor. **Ridge Racer 64** traz para o Nintendo 64 tudo o que fez com que a série fosse um sucesso no PlayStation e no arcade. À primeira vista, o game parece uma fusão de **Ridge Racer** e **Ridge Racer Revolution**, já que conta com os



mesmo carros e as mesmas pistas. Porém, a versão para Nintendo 64 terá 3 novas pistas e 26 carros secretos. Com o controle analógico, serão possíveis manobras mais precisas, o que faz desta versão uma experiência totalmente nova. Outra inovação será o modo

Garage, que permitirá que os competidores dêem uma olhada nos carros normais e secretos, conforme eles vão aparecendo.

Disponível em fevereiro



Por Lord Mathias

Muito parecido com os jogos da série Ace Combat, **Air Force Delta** rola na Lacônia, país onde a república está ameaçada. Para combater os inimigos e impedir um golpe que levaria à ditadura, você precisa passar por diversas fases com objetivos bem variados. São muitos aviões e você vai precisar recheiar os bolsos de grana para escolher os melhores. Só há uma maneira de ganhar dinheiro: se dar bem nas missões, completando todos

os objetivos. Existe um fator que influencia no sucesso total da missão: o tempo que você leva para destruir os alvos básicos e os inimigos extras. Quanto mais inimigos extras conseguir abater dentro do limite de tempo, maior será a grana que irá receber. Além de gráficos fantásticos, **Air Force Delta** tem trilha sonora incrível!



DICA: atire dois mísseis de uma vez para abater de primeira o inimigo



AIR FORCE DELTA

4.8

Tiro Konami

CONTROLE 5

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 4

SOM 5

Visual Memory - 1 Jogador

Ponto Forte: Bons gráficos. Som claro e de boa qualidade

Ponto Fraco: Nenhuma inovação: igual a Ace Combat



DICA: caso pegue o avião errado, aperte B logo em seguida para cancelar

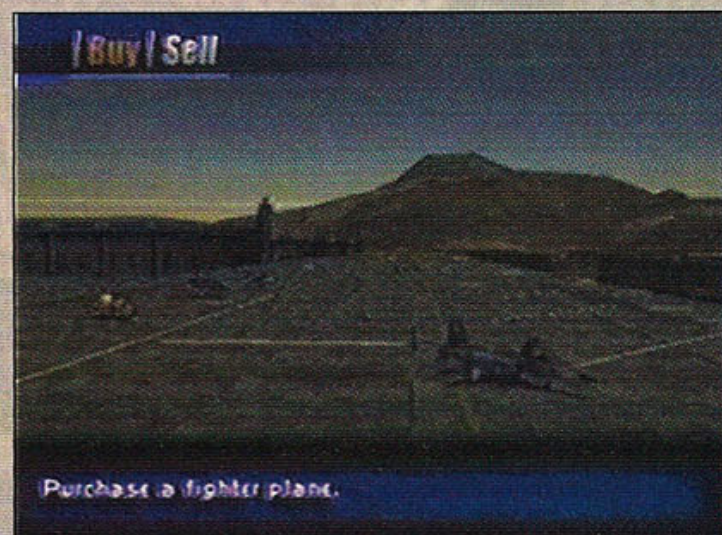
Missão	Objetivo	Codename	Inimigos
Missão 1	Destruir os aviões B-1B	Agressor	B-1B x 3; F-16 x 1; F-15E x 1, M2000 x 1
Missão 2	Detonar todos os Destroyers e toda a sua escolta	Taskforce	Sea Harrier x 1; Destroyer x 5; Rafale x 2; Carrier x 3; Su-34 x 1; F-18 x 1; F-14 x 2
Missão 3	Destruir as armas que cercam a usina de força	Plant	Kfir x 2; Mig-21 x 2; F-5E x 1; F-4E x 2
Missão 4	Destruir os aviões SR-71	Reconnoiter	SR-71 x 2; EF2000 x 2; F-16 x 2; KC-135R x 2
Missão 5	Destruir os aviões F-20, Mig-21 e Jas39	Air Wing Zeta	F-14E x 3; Mig-21 x 1; F-20 x 1; Jas39 x 1; F-22 x 1; Mig-29 x 1
Missão 6	Destruir o aeroporto e escoltar o avião	Escort	Mig-21 x 2; Kfir x 2; Carrier x 2; Destroyer x 4
Missão 7	Entre o vale, destrua todos os AH-64D, helicópteros e as bases	Base	AH-64D x 3; MI-24 x 3; bases de suprimento x 4
Missão 8	Atacar o campo de prisioneiros, e resgatar P.O.W; destruir o Mig-21	P.O.W.	MI-24 x 2; F-4E x 4; B-2 x 1; Mig-21 x 1
Missão 9	Destruir todos os trens e destruir todas as Doras	Transporter	M2000 x 2; Mig-29 x 2; A-10 x 2; Trem x 4; Dora x 2
Missão 10	Destruir todos os inimigos antes que eles ataquem as usinas de petróleo	Defence Force	C-5B x 2; F-5E x 2; A-10 x 2; Tornado x 2; F-16 x 2
Missão 11	Proteger o centro destruindo todos os 10 mísseis lançados	Missiles	Su-27B x 2; Ef2000 x 2; F-20 x 1; B-2 x 1; Missel x 10
Missão 12	Destruir a base aérea e os aviões XBC-97	Base 2	Rafale x 4; AV-8B x 1; XBC-97 x 1; Base x 1; YF-23 x 4
Missão 13	Destruir a base e o avião Mig-29	Keep	Tornado x 2; Su-27B x 2; F-22 x 2; JSF x 2; Mig-29 x 1
Missão 14	Destruir o satélite	Space Satellite	M944 x 1; M367 x 1; X-36 x 2; F-155/MT x 2



DICA: quando o inimigo estiver na sua cola, dê um looping



DICA: em missões com alvos em terra ou água, dê vôos razantes



DICA: no shop, compre uma boa variedade de aviões para cada missão



Por Marjorie Bros

Depois de ótimas versões no Mega Drive e no SNes, a minhoca mutante está de volta. **Earthworm Jim 3D** é a melhor versão já lançada, com gráficos 3D muito coloridos e muita ação pelas fases. A Rockstar trabalhou pesado e não poupou esforços. E nem piadas. Você encontrará várias cenas engraçadas pelo caminho. Quer um exemplo? Dou vários: acionando

switches, você terá de pegar uma cueca no varal, resgatar um ovo botado pela galinha, pegar itens na geladeira e escapar de ovos assassinos que explodem e tiram sua energia. Deu para

EARTHWORM JIM 3D



DICA: para alcançar as caixas bem no alto, aperte e segure A, depois aperte B

perceber que você vai ter de pagar vários micos para se dar bem no game? Se a coisa ficar preta e a tela encher de inimigos, não entre em pânico. Jim carrega uma superpistola, capaz de dar cabo do mais feroz dos adversários. **Earthworm Jim 3D** só dá uma bola fora. A visão de jogo prega boas peças e, muitas vezes, o impede de ver itens e inimigos. Para não se dar mal, não saia correndo: pare e dê uma boa olhada.

DICA: mantenha distância dos ovos, pois eles explodem



DICA: libere a porta apertando C↓ para fazer o rato correr sobre a esteira



DICA: pegue as moedas no lodo rapidamente para não afundar



DICA: fale com o pirata para ganhar a primeira lula e abrir a porta

DICA: atire nos inimigos que estão na torre para liberar a porta



DICA: ao enfrentar os inimigos, desvie dos tiros pulando. Se matar todos os inimigos da sala, aparecerá um switch



DICA: nessa sala você terá de acionar mais 3 ratos na esteira para pegar a cueca que está no varal

EARTHWORM JIM 3D

4.5

Ação
Rockstar

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

Memory Pack - 1 Jogador

Ponto Forte As cenas hilariantes do jogo	Ponto Fraco Ângulo de visão atrapalha
--	---



DICA: siga as caixas para encontrar a segunda lula



Por Lord Mathias

É fantástico! A Rare superou todas as expectativas com **Donkey Kong 64**. Do rap da introdução aos movimentos dos nossos irmãos primatas, tudo é perfeito e muito divertido! Para não perder o costume, Donkey tem de salvar seus amigos que, para manter a tradição, caíram nas garras do perverso K.Kroll. Salvá-los é o melhor que Donkey pode fazer, não só para levar fama de bacana, mas para multiplicar seus poderes. Assim que você liberta um dos macacos, passa a controlá-lo. Cada um deles tem habilidades únicas e o mais importante no jogo é descobrir qual dos macacos usar em cada situação. Aí, a Rare dá uma mãozinha: há placas que determinam a habilidade a ser usada, espalhadas pelo caminho. Fique esperto! Muitas vezes a tal habilidade não vai funcionar como se esperava. Isso quer dizer que você deve



aperfeiçoá-la. Nesse caso, o lance é procurar Cranky Kong e melhorar os movimentos que já tem ou até conseguir novos. Leve roupa suficiente para pelo menos 100 horas de jogo. Para completar 1%, por exemplo, leva-se cerca de uma hora.



DICA: fale com Cranky Kong para obter os primeiros movimentos

Principais Itens



Moedas: servem para você comprar movimentos novos ou ainda armas e equipamentos



Laranjas explosivas: ao serem arremessadas, pingam e explodem



Bananas douradas: dão acesso a outras fases do jogo. Deve-se obter uma quantidade determinada durante as fases



Melancia: recupera parte do seu life



Caixas: são a munição para as armas de Donkey e Diddy Kong



Bananas: desbloqueiam a passagem para enfrentar os chefes de fase. Deve-se obter uma quantidade determinada

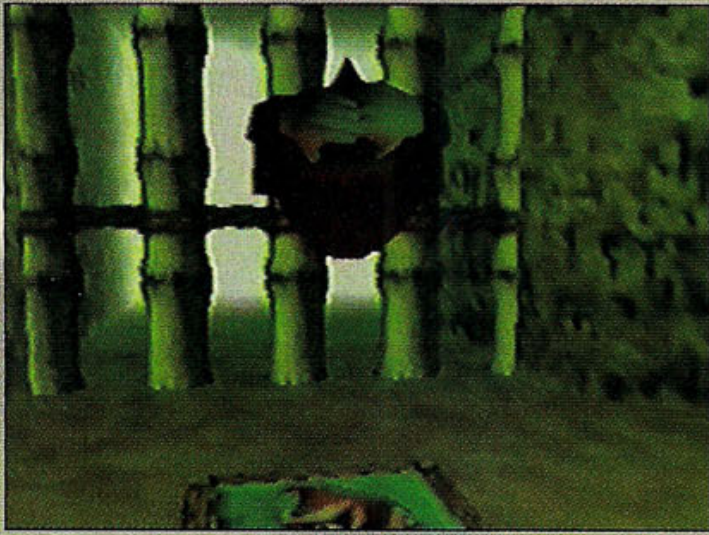


DICA: na área de treinamento, entre nos barris e realize as tarefas o mais rápido possível



DICA: na caverna cheia de morcegos, pegue as primeiras moedas





DICA: com as três moedas, aprenda mais um movimento e use-o nesses botões



DICA: entre nessa cabana e compre a arma



DICA: passe por cima dos teleportes para ativá-los



DICA: entre no canhão para subir e obter mais bananas



DICA: na arena, procure usar mais socos, para não correr o risco de cair



DICA: pegue a banana dourada na entrada da caverna e use nessa porta



DICA: pule nos cipós para chegar à grade onde Diddy está preso

DONKEY KONG 64

5.0

Ação Rare

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador

Ponto Forte
Gráficos e movimentação perfeitos

Ponto Fraco
Lentidão em algumas partes do jogo

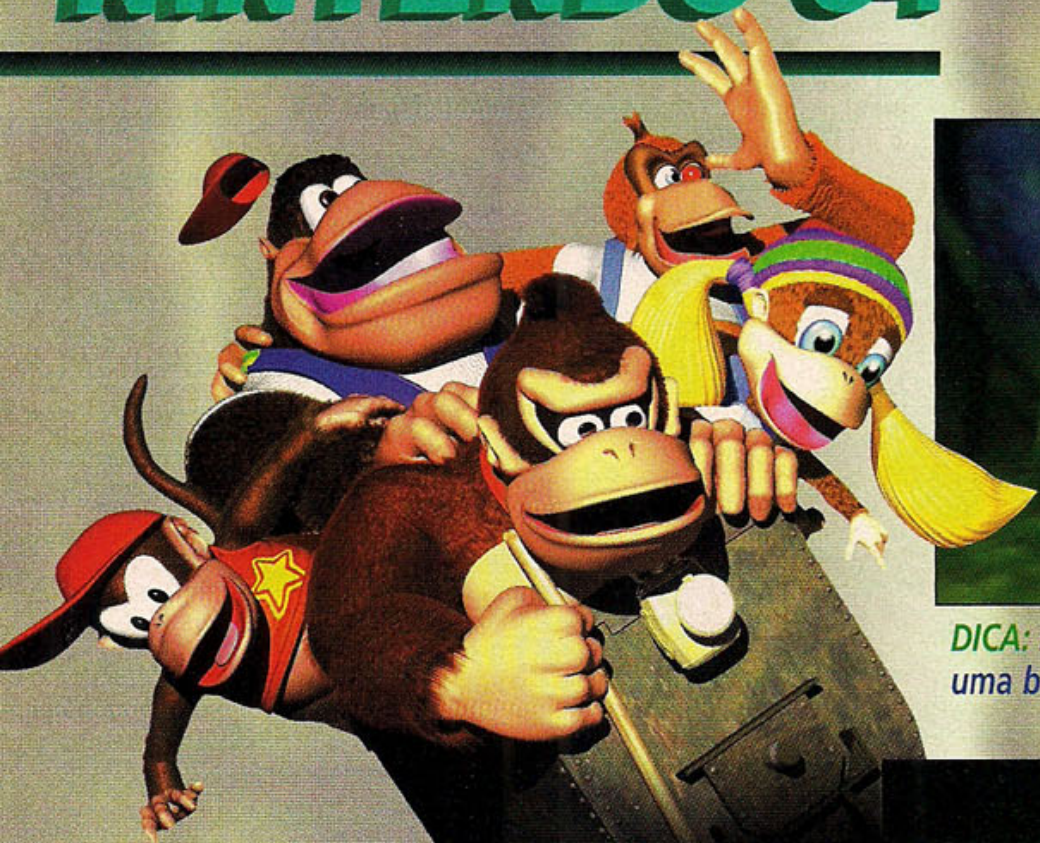
DICA: existem pequenos desafios durante as fases. Aproveite e obtenha mais bananas



DICA: nos balões, atire com a arma. Estourando-os, você obtém mais bananas



NINTENDO 64

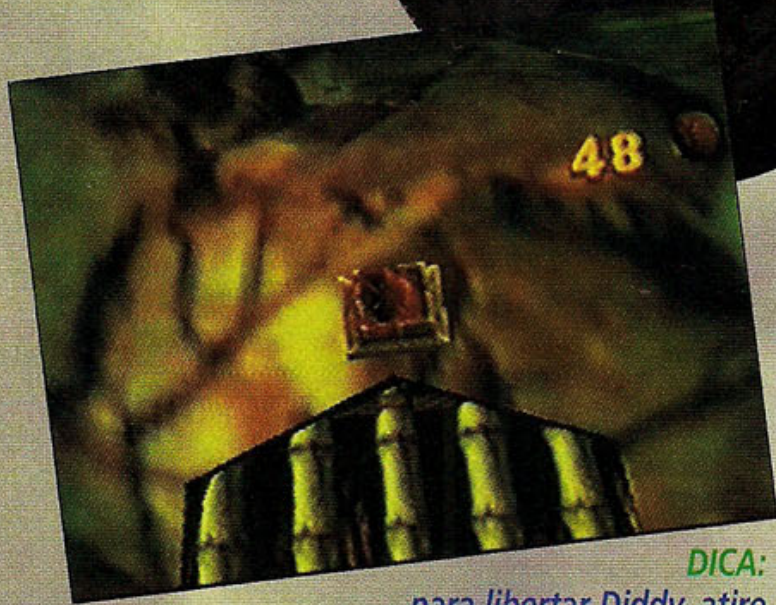


DICA: na cela onde Diddy Kong estava há uma banana dourada

DICA: depois de destruídas as casas, pressione o botão correspondente ao seu personagem



DICA: pegue outra banana dourada sobre essa grade



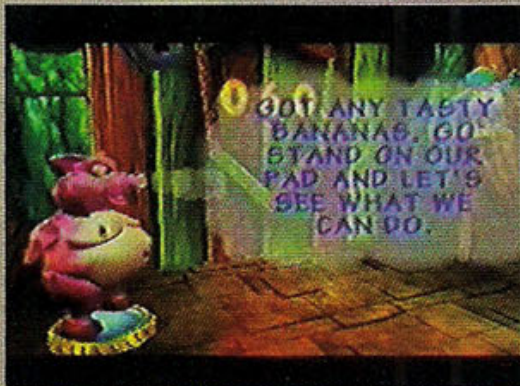
DICA: para libertar Diddy, atire nesses botões usando sempre a visão em primeira pessoa



DICA: abuse de Razor para derrotar os inimigos



DICA: depois de visitar Cranky, vá com Diddy ao topo do estágio, atire no botão e entre nessa caverna



chefe. Pegue o maior número que puder

DICA: as bananas da fase servem para abrir a porta que leva ao



DICA: na caverna onde está Cranky, à direita, existe um inimigo mais forte. Derrote-o e pegue o quadro

DICA: aproveite o pulo mais alto que Cranky lhe deu e suba nesse local



DICA: visite Cranky Kong com Diddy e com Donkey para obter novos movimentos



DICA: com Razor, destrua as cabanas para acionar os botões



DICA: atire no botão ao fundo e saia correndo em direção à plataforma





DICA: regule a visão para não cair da plataforma



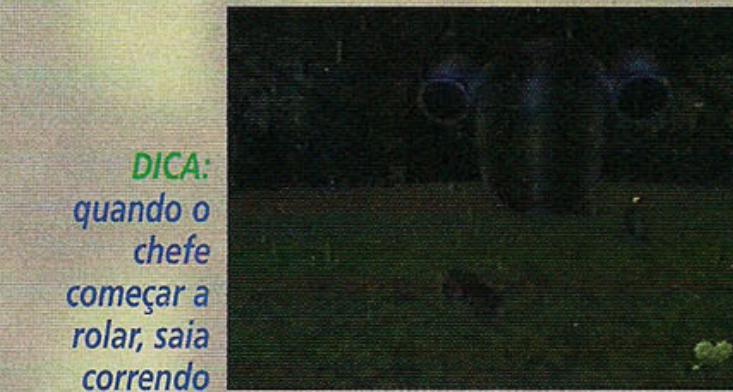
DICA: pegue o barril e, quando o chefe sair, atire nele



DICA: acione esse botão com Diddy e saia correndo em direção ao teleporte, em frente à cabana de Cranky



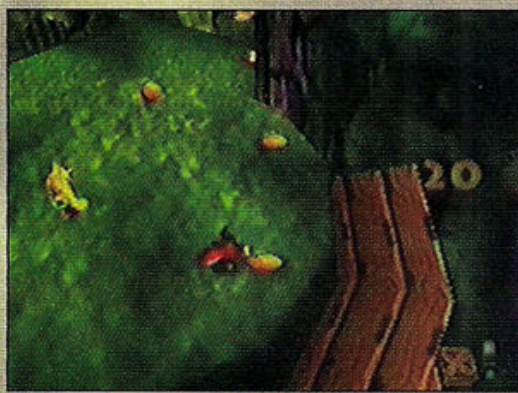
DICA: existem certos lugares em que não é possível usar Razor. Fique atento aos limites para não perder Razor



DICA: quando o chefe começar a rolar, saia correndo



DICA: use o teleporte e saia nadando em linha reta



DICA: com Diddy, acione o botão e suba até o topo para pegar a banana dourada

DICA: com Diddy, acione o botão e suba até o topo para pegar a banana dourada



DICA: quando o chefe soltar bolas de fogo, não corra em linha reta



DICA: na caverna perto do início da fase, pegue a banana dourada antes de a grade se fechar



DICA: contra o chefe, Diddy desvia melhor, mas demora mais para pegar o barril; já Donkey é o inverso. Entre na porta com quem preferir



DICA: a chave serve para abrir um dos cadeados que prendem o crocodilo gigante aprisionado na ilha



DICA: existem alguns itens debaixo d'água. Use Diddy para pegá-los, pois ele nada mais rápido





TUROK

RAGE WARS



Por Lord Mathias

A série Turok já dominou o N64 com seu ótimo estilo de ação, muito tiro e superarmas. Desta vez a Acclaim bolou um jogo só com deathmatches para até quatro jogadores se pegarem nas arenas. São vários modos, como o

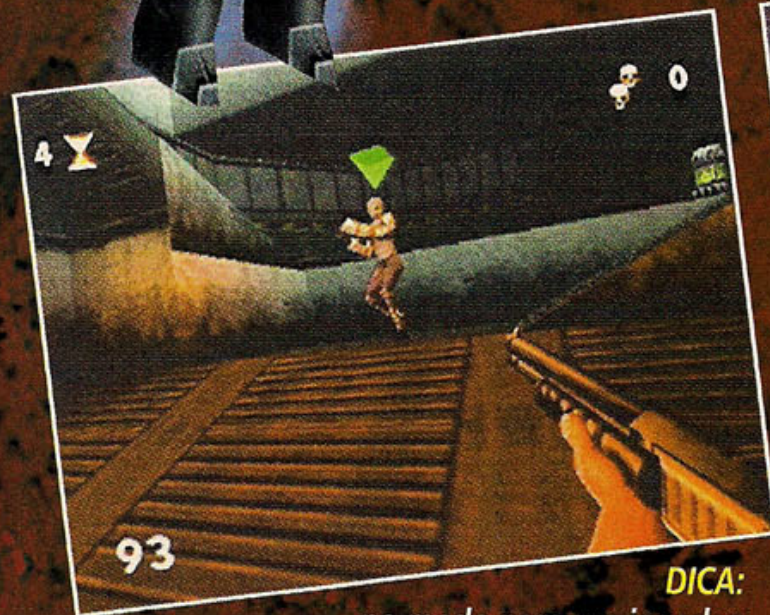
Capture the Flag, Frag Fest, e Cooperative, e 36 ambientes bem desenhados. No total são 17 personagens, com alguns que não podem ser ativados logo de cara. Quanto às armas, não se preocupe. São 16, entre elas, espingardas, lança-granadas, rifles e muito mais. Cada arma ainda possui uma segunda opção, como um escudo, ou um supertiro. Além de tudo isso, se estiver sozinho, dá para experimentar o Trial Mode, em que você enfrenta diversas criaturas inimigas pelos



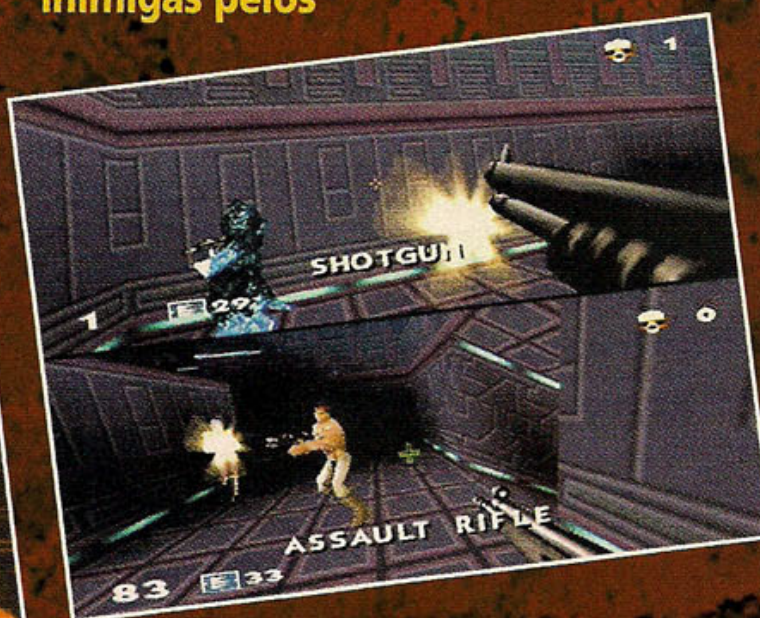
DICA: não vacile nas partes abertas e iluminadas das arenas. Para pegar a manha, aprenda a mover-se e a atirar com precisão



DICA: se um oponente estiver logo atrás de você, de um giro 180° e mande chumbo nele



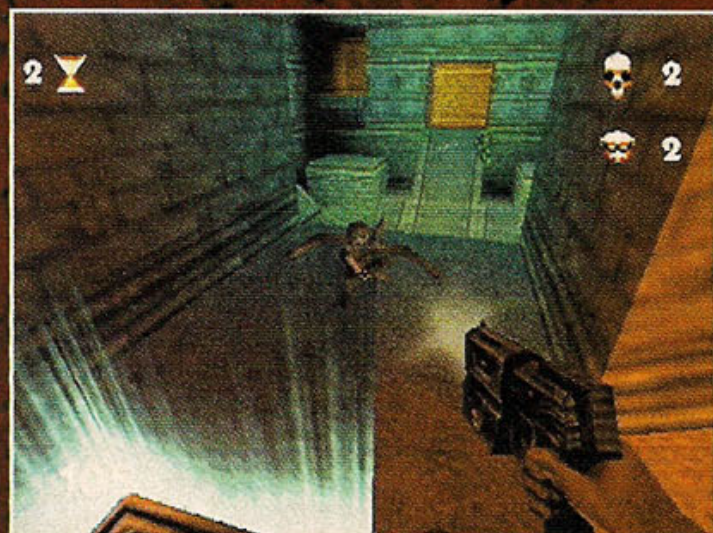
DICA: no modo para um jogador, evite atirar nos personagens com um triângulo verde sobre suas cabeças. Se destruí-los, você perde um Frag Point



O herói indígena Turok está de volta nesta versão de deathmatches

ambientes e deve completar alguns objetivos. Ao completá-los, você ativa minigames e até outros personagens. Os gritos dos oponentes que morrem são chocantes. **Turok: Rage Wars** é o

melhor game especialmente concebido para deathmatches do Nintendo 64. É só chamar os amigos e mandar ver no gatilho!



DICA: quando jogar no Monkey Tag, fique ao lado do conversor e espere um chimpanzé passar pulando

TUROK: RAGE WARS

4.8

Ação
Acclaim

CONTROLE 4

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 5

SOM 5

2 Jogadores

Ponto Forte
Diversão interativa de alto nível

Ponto Fraco
Faltou inovação no esquema dos controles



DICA: quando for selecionar seu arsenal, se não tiver muito a manha da pontaria, evite armas como o Plasma Rifle e fique com a mini-gun, a espingarda e o Scorpion Launcher

DEWPRISM

デュープリズム



Por Marcelo Kamikaze

Desgraça pouca é bobagem. Pelo menos em **Dewprism**, jogo da Square que mescla ação e RPG. O game conta a história de Rue e Mint. Rue é um menininho fera com o machado que, enquanto jantava, assistiu uma figura misteriosa matar sua irmã. Mint, uma princesa, também teve problemas durante o jantar. Sua irmã Maya



apareceu –

acompanhada da tal figura misteriosa – e roubou seu trono. Desiludidos e com uma baita indigestão, Rue e Mint



DICA: contra essa planta, o jeito é abusar dos chutes

seguem para Karona onde se encontram. Juntos, eles vão tentar se vingar do cara que matou a irmã de Rue e recuperar o trono de Mint. Para isso, Rue conta com um machado bastante poderoso. Ele pode ainda se transformar em plantas ou animais que tenha derrotado. Mint usa dois círculos com poderes mágicos e pode disparar tiros, baseados nos poderes dos inimigos derrotados. Mais uma mãozinha: em todas as fases existem poderes que ajudam a passar por obstáculos.

DICA: aproveite esses inimigos para aumentar o seu MP

baseados nos poderes dos inimigos derrotados. Mais uma mãozinha: em todas as fases existem poderes que ajudam a passar por obstáculos.



DICA: entre as caixas, pegue o Silver Coin



DICA: use o tiro de água para dispersar os inimigos



DICA: logo no começo, experimente todos os pratos



DICA: para abrir as escadas, derrote esses inimigos



DEWPRISM

4.5

RPG
Square

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte Grande variedade de transformações

Ponto Fraco Ângulo de visão não muda em alguns pontos



DICA: fique nesse ponto e mantenha o botão de tiro apertado para derrotar facilmente o inimigo



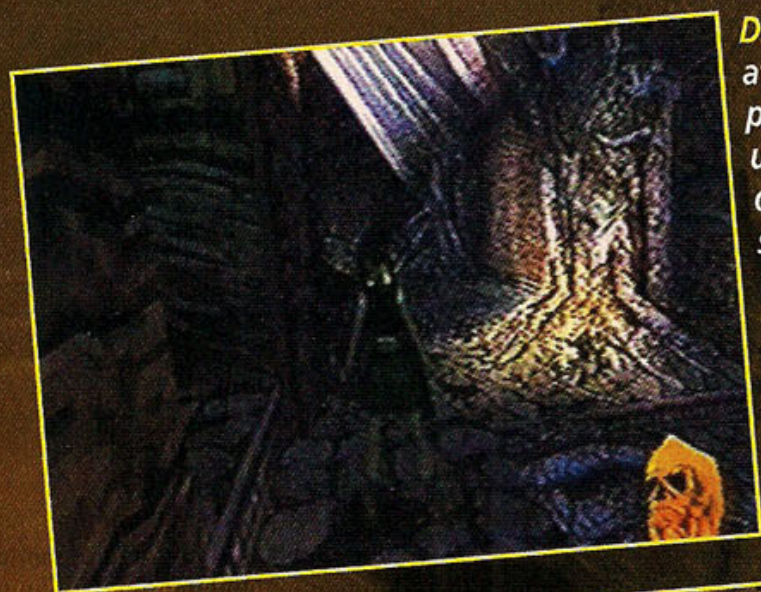
DICA: contra o primeiro chefe, não vacile. Fique correndo em círculo e, quando ele parar, atire ou acerte um combo

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



Por Lord Mathias

Vamos lá, moçada, que trabalho não falta na quarta versão de *Tomb Raider*. Desta vez, você começa jogando com Lara ainda adolescente. Ela está engatinhando na arqueologia e seu mestre tenta ensinar à gata o be-a-bá da exploração em pleno Egito. Durante a expedição, entretanto, o mestre dos magos e a bela Lara acabam caindo numa armadilha. Lara consegue escapar, mas o tal mestre fica preso numa caverna. Depois de muitos anos, Lara volta ao Egito para descobrir que fim seu mestre levou. Quase nada no jogo mudou: a jogabilidade é a mesma e poucos movimentos foram acrescentados (entre as novidades estão escalar grades e subir por cordas). Os gráficos, contudo, foram sensivelmente incrementados. Esta versão é, sem dúvida, a que tem o visual mais limpo e mais bem acabado. Mas nada de babar nos cenários e esquecer dos inimigos!



DICA: fique muito atento para não passar batido por uma caveira de ouro e perder um secret



DICA: sempre preste atenção nas paredes para encontrar escadas como esta

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

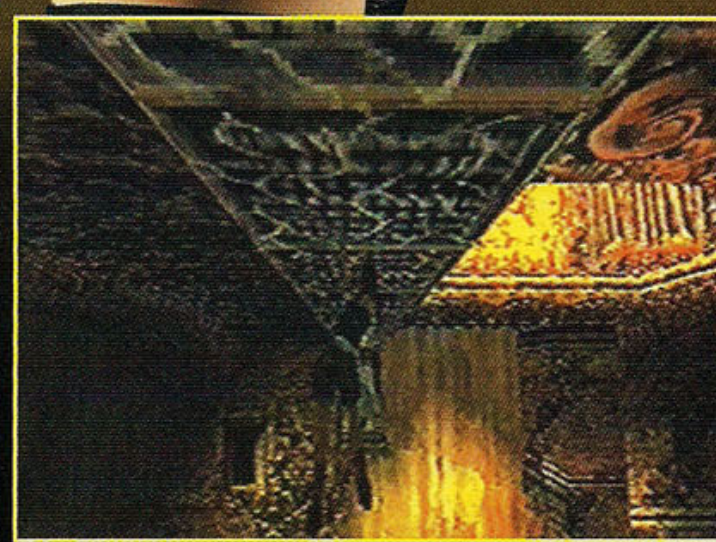
4.8

Ação Eidos

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador - Memory Card

Ponto Forte Gráficos limpos e muito bem definidos	Ponto Fraco Som pouco elaborado e criativo
---	--



DICA: agora Lara pode se pendurar em grades como essa. Para isso, pule e segure o botão X

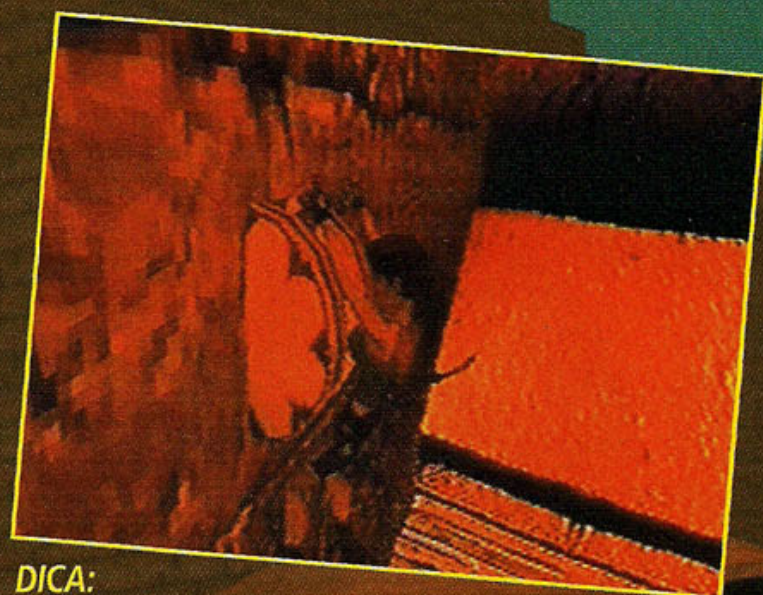


DICA: use o botão L2 para fazer Lara se abaixar e entrar em pequenos buracos como esse

DICA: durante uma corrida use o botão R2 para aumentar a velocidade



DICA: ao encontrar esses furos nas paredes, fique atento, pois estacas podem sair por eles



DICA: há uma série de alavancas como essa nas paredes. De frente para ela, pule e segure o botão X

DICA: você encontrará pequenos quadrados em algumas paredes. Use o botão X para ver o que há dentro deles



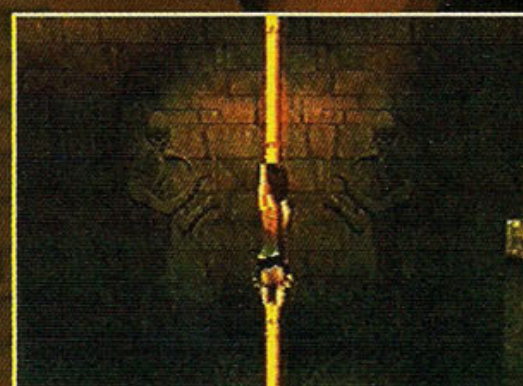
DICA: atire nos vasos que encontrar pela frente para obter alguns itens



DICA: o que não falta no jogo são passagens como essa. Fique

atento às paredes para não perder o caminho

DICA: calcule bem o tempo, corra, pule e passe o mais rápido possível pelas lâminas



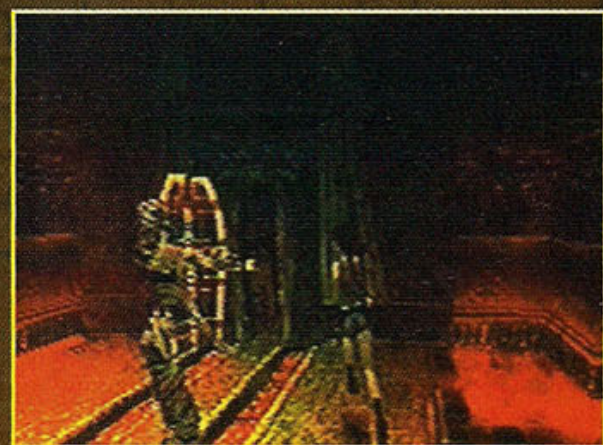
DICA: outra novidade são as barras onde Lara pode se agarrar e

subir. Use o botão X e, para sair, use o pulo

DICA: use o botão X para se segurar na corda. Depois segure o botão R2 para fazer a corda balançar e use o pulo para saltar da corda



DICA: se você tiver um item para encaixar e não souber onde, use o botão X nos lugares suspeitos. Se for o lugar certo, o menu de itens se abrirá automaticamente



DICA: não perca seu tempo e munição tentando detonar as múmias. Elas não vão parar de persegui-lo, então fuja



DICA: use o botão X para puxar cordas como essa. Normalmente servem para liberar passagens e portas

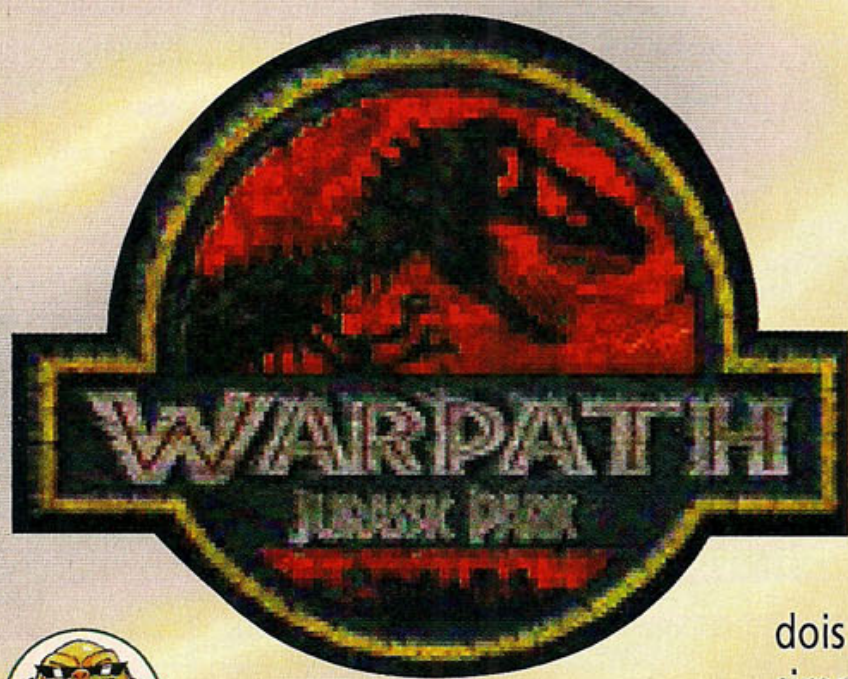


DICA: para entrar em buracos como esse segure ↑ e aperte o botão L2



DICA: armadilhas como essa são comuns no game. Aqui use o botão R2 para chegar o mais rápido ao buraco que está no fim do corredor, do lado esquerdo





Por Baby Betinho

Diferente dos outros jogos da série, todos de ação, **Jurassic Park: Warpath** é um game de luta em que os dinossauros se enfrentam numa verdadeira carnificina. As mordidas são bem violentas e chegam a arrancar pedaços. O sangue rola a toda hora e ainda é possível devorar alguns animais

pelos caminhos, para

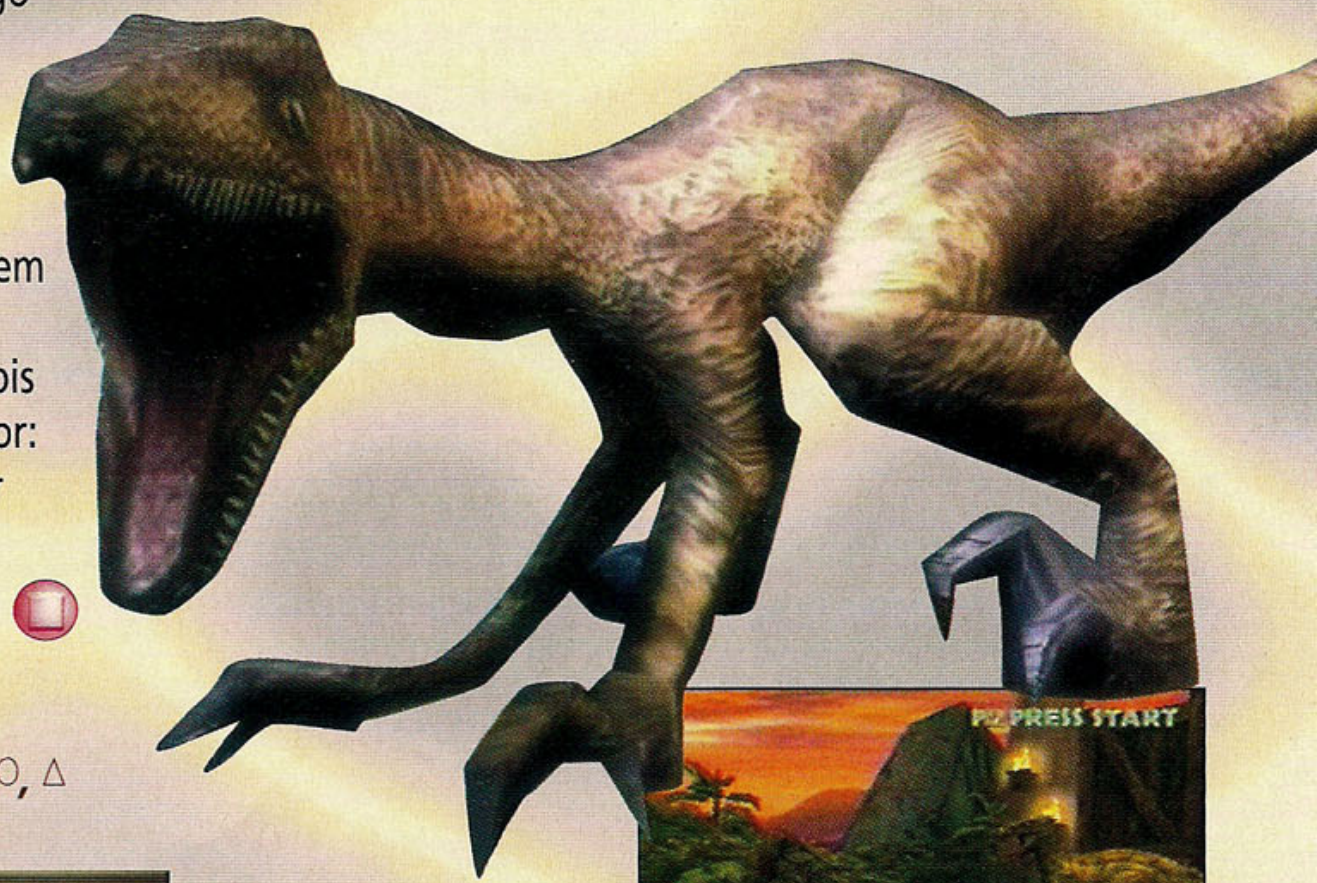


Combo do Acro: $\Delta + \square, \downarrow \leftarrow + \Delta$



todos baseados em lugares que aparecem nos dois filmes. E o melhor: todos podem ser completamente destruídos.

Combo do Giga: $\Delta + \circ, \Delta$



Combo do T-Rex: $\Delta + \circ, \square, \square$



Combo do Raptor: $\Delta + \square, \Delta, \Delta$



Combo do Sucho: $\square + X, \downarrow + \square, \square$



Combo do Anky: $\Delta + \square, \square, \square, \square$

JURASSIC PARK: WARPAT

4.0

Luta
Dreamworks

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

Memory Card - 2 Jogadores

Ponto Forte Dinossauros bem caracterizados	Ponto Fraco Controles são pouco precisos
--	--

DICA: durante o jogo, alguns animais e homens desavisados passam pelo caminho. Não tenha dúvida: dê uma dentada



Combo do Styra: $\Delta + \square, X, \square$



TWISTED METAL 4

P. STATION



Da GamePro

Apesar de muitos fãs da série terem se decepcionado com *Twisted Metal 3*, o quarto jogo promete voltar com tudo às origens. A história é meio confusa, mas o que prevalece ainda é a briga pelo poder e quem quer ser o melhor competidor de *Twisted Metal*. *TM4* traz mais armas, arenas bem legais e muita velocidade e ação, que é a sua marca registrada. É tanta velocidade em um só jogo que você até fica meio zozzo. Uma das grandes novidades é a possibilidade de criar seu carro, podendo escolher

DICA: fique longe das minas, bombas e outras armas que tem um vasto poder de alcance. Você acaba se machucando se estiver perto



DICA: às vezes é melhor esmagar um oponente menor do que acertá-lo com um míssil



DICA: os Power Missiles e as Detnobballs jogam os oponentes para o ar. Acerte-os com os mísseis enquanto estiverem no ar

a cor, o tamanho e as armas. Dá para criar e salvar até 30 carros. O visual é o que mais melhorou, principalmente as explosões, que estão mais alucinantes do que nunca. A trilha sonora hip-hop traz algumas grandes bandas como Cypress Hill e Rob Zombie. O páreo está duro com o concorrente *Vigilante 8*, mas, graças às novas opções, o visual e a jogabilidade, *Twisted Metal* ainda domina a área!



DICA: estruturas isoladas, como prédios, devem ser explodidas para revelar power-ups e áreas secretas

TWISTED METAL 4

4.0

Ação/Corrida
989 Studios

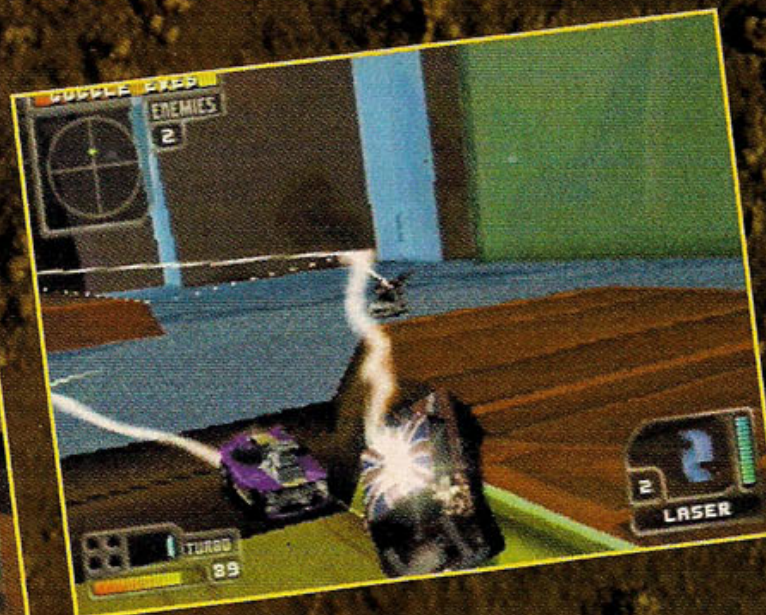
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	3

8 Jogadores

Ponto Forte
Os gráficos foram bem incrementados

Ponto Fraco
Os efeitos sonoros soam antigos

DICA: no Bedroom, atire nas latas de gás para descobrir uma área secreta cheia de armas power-ups



DICA: destrua a lâmpada no quarto para descobrir um power-up de lightning. Quando acioná-lo, todo mundo no carpete vai ser frito



DICA: não dá para usar o guindaste com o Crusher no Construction Yard. Use Mortars e Napalm para destruí-lo

Mais de 2.300 participantes de 7 e de jogos, mais de 5.000 gols, 16 fin

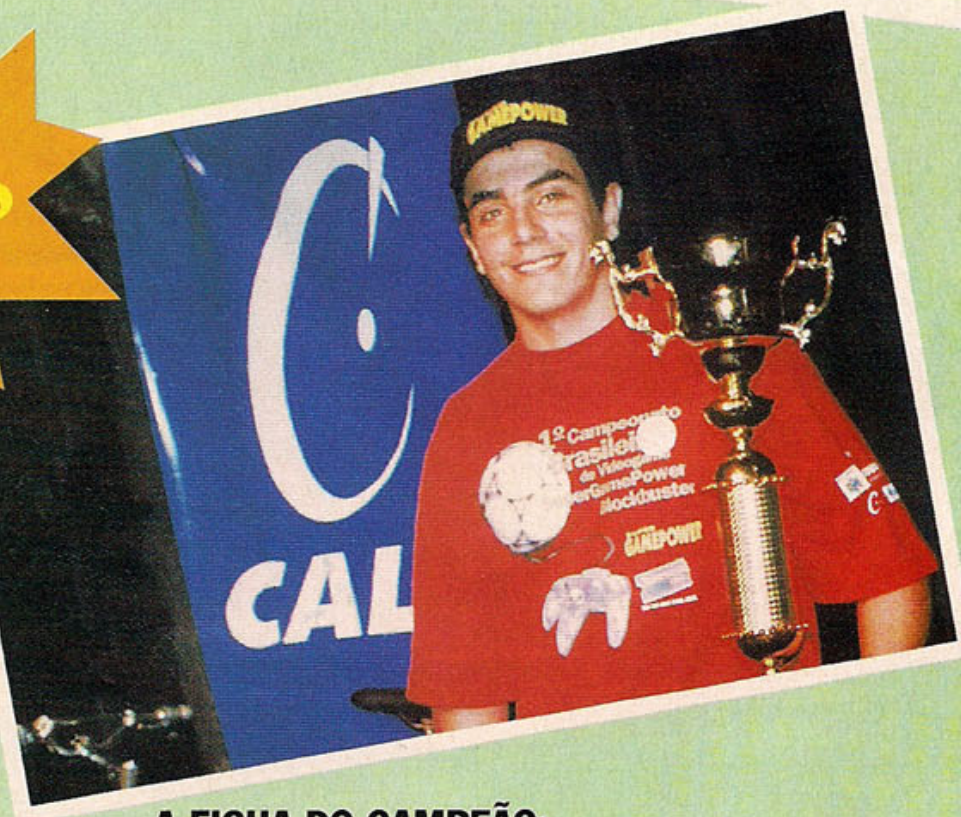
1º Campeonato Brasileiro de Videogame SuperGamePower Blockbuster

SUPER GAMEPOWER

BLOCKBUSTER VIDEO

SEU DIA COM FINAL FELIZ.

1º Campeão Brasileiro



A FICHA DO CAMPEÃO:

Nome: **Cleiton Luis Garcias**

Idade: **17 anos**

Estado de Origem: **RS**

Número de Gols: **106**

Time do Coração: **Internacional de Porto Alegre**

Curiosidade: **Este é o quinto campeonato que o Cleiton fatura de Internacional Superstar Soccer. É ou não é bom de bola o rapaz?**



stados, 4 semanas alistas. 1 campeão.

Os 16
Finalistas do
Campeonato



Cleiton Luis Garcias acaba de entrar para a história como o primeiro **Campeão Brasileiro de Videogame**.

Em uma festa com direito a muita música, atrações especiais e, claro, muita bola rolando nos campos virtuais, os 16 finalistas se enfrentaram em emocionantes duelos.

Os 16 mostraram porque chegaram até a final, com muito futebol arte, muito futebol raça e muitos lances de pura classe e categoria.

Mas, infelizmente para 15 deles, só pode ter um campeão. E foi o gaúcho Cleiton Luis Garcias. Parabéns para ele, que faturou 2 anos de assinatura de SuperGamePower, 1 ano de locação gratuita na Blockbuster (1 game por semana), 1 pacote de uma semana em Orlando, nos EUA, com acompanhante, 1 Nintendo com 1 cartucho e 1 bicicleta.

O 1º Campeonato Brasileiro de Videogame SuperGamePower-Blockbuster foi um sucesso absoluto. Foram **mais de 2300 participantes**, de 7 estados brasileiros, com transmissão da final para todo o mundo via internet e cobertura da TV.

Parabéns a todos os participantes e preparem-se: o **2º Campeonato Brasileiro de Videogame já está a caminho!**

OS 16 MELHORES JOGADORES DE VIDEOGAME DO BRASIL

CAMPEÃO

CLEITON LUIS GARCIAS
PORTO ALEGRE - RS

VICE-CAMPEÃO

RAFAEL WAINER LOUSADA CARPINTEIRO TAVARES
SANTOS SP

SEMIFINALISTAS

ARTHUR VICTOR RIOS
SÃO JOSÉ - SP

DENIS DAVID LUYANG
SÃO PAULO - SP

5º ao 16º LUGARES

ANDRÉ CROCE JERONIMO
SÃO PAULO - SP

AUGUSTO RUFINO DA SILVA
SÃO PAULO - SP

CRISTIANO TESTAI DE ASSUMPÇÃO
JOINVILLE - SC

DANILO CABRAL RAMOS;
SAO PAULO - SP;

DIOGO DE MORAES SILVA
VILA AURORA - SP

EVERTON CARVALHO
RIBEIRÃO PRETO - SP

LEANDRO SILVA SOUZA.
BRASÍLIA - DF

MARCELO HENRIQUE NOCITI TOSINI
SÃO PAULO - SP

PEDRO IVO DE ALBUQUERQUE E SALLES
RIO DE JANEIRO - RJ

PETER DOUGLAS COSSO SOARES DO CARMO
BELO HORIZONTE - MG

RENATO MARISCO PATEIRA
VILA ISABEL - RJ

THIAGO BEOCHI REY ALVAREZ
SAO PAULO - SP

Patrocínio:



Apoio:





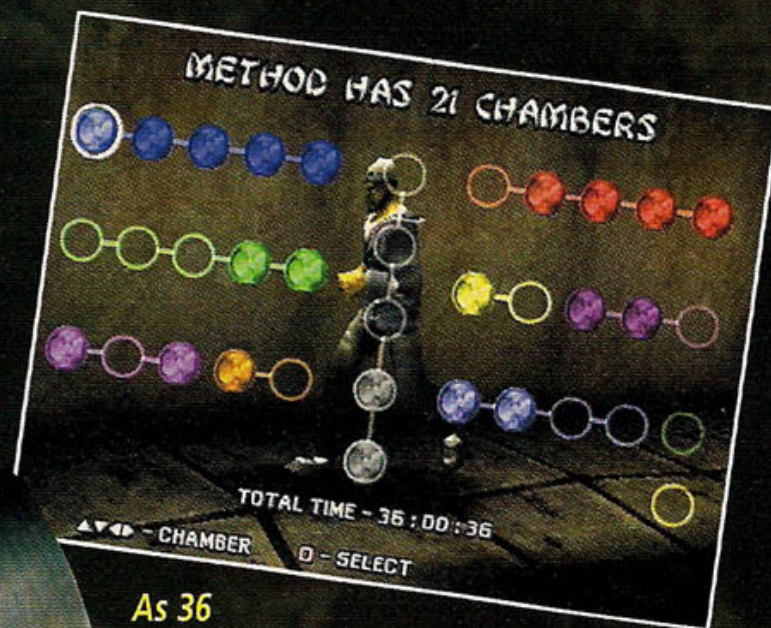
Da GamePro

Wu-Tang: Shaolin Style faz uma boa mistura entre rap e kung-fu. Quem curte esse estilo de música já está ligado na galera do Wu-Tang Clan e nas suas referências às lutas marciais. O pessoal da Activision resolveu juntar o útil ao agradável e reuniu a moçada no quebra-pau. Todos os nove rappers estão presentes, com os rivais e mais três chefes que podem ser ativados no Story Mode. No total, são 21 lutadores. A meta é adquirir as 36 Chambers que você ganha ao executar combos de 4 hits e outros golpes. Com as Chambers, você ganha acesso a novos personagens, trajés,

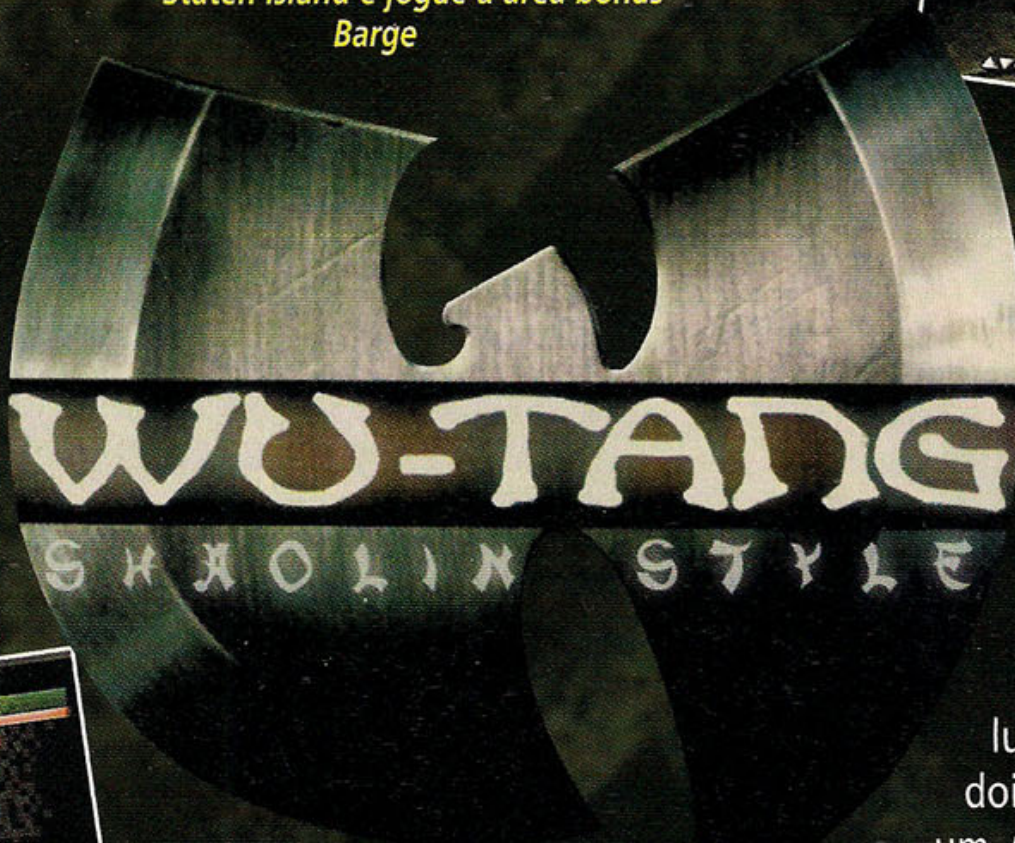


DICA: assim que ativar a Chinatown, volte para Staten Island e jogue a área bônus Barge

P. STATION



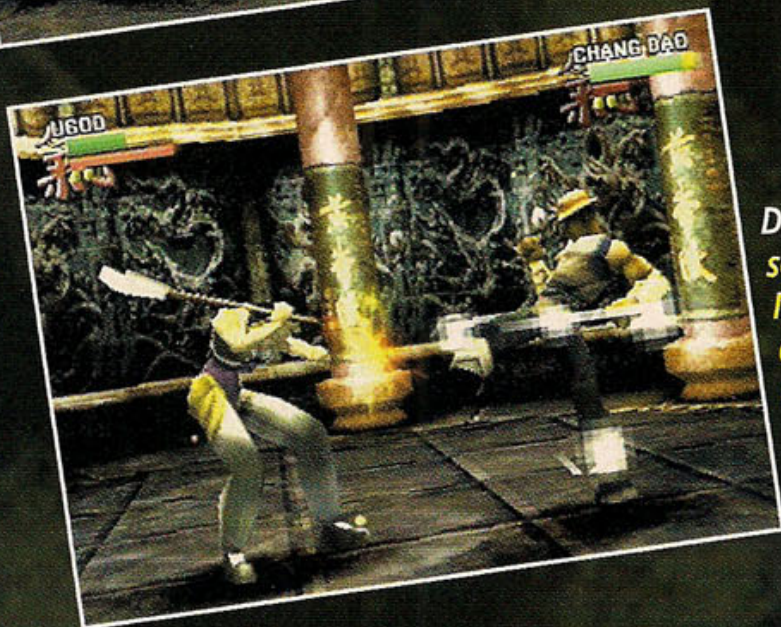
As 36 Chambers do Wu-Tang foram utilizadas como um sistema de bônus para ativar personagens, fatalities etc.



fatalities e outras coisas. Algumas fatalities são bem violentas, enquanto outras são bem engraçadas. Uma exclusividade deste jogo é a possibilidade de lutas de dois contra um, dois contra dois e até a covardia de três contra um. Contra os amigos até que é divertido, mas contra o computador você acaba ficando no canto, levando bordoadas de todo lado.



DICA: para obter um traje alternativo para seu personagem é preciso adquirir 18, 19 e 90 Chambers



DICA: use o seu Rage Meter assim que estiver cheio. Ele esvazia se você morrer

WU TANG: SHOLIN STYLE

4.3

Luta Activision

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

4 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Gráficos bem texturizados e boas animações	Falta um botão de pulo no controle



DICA: aperte e segure simultaneamente X, círculo e quadrado e aperte círculo para dar o ataque Mesta Killing Rising Sun



DICA: a defesa é muito importante neste jogo. Para vencer é preciso bloquear e contra-atacar imediatamente

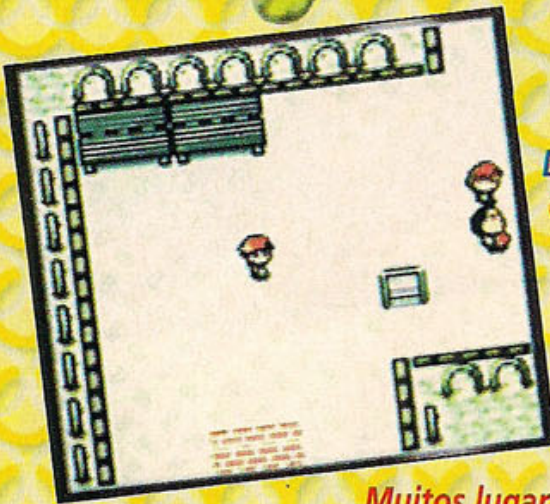
DICA: para dar o Drunk Drop do Ol' Dirty Bastard, dê um giro de 360° no direcional, no sentido anti-horário, e aperte triângulo





Por Marjorie Bros

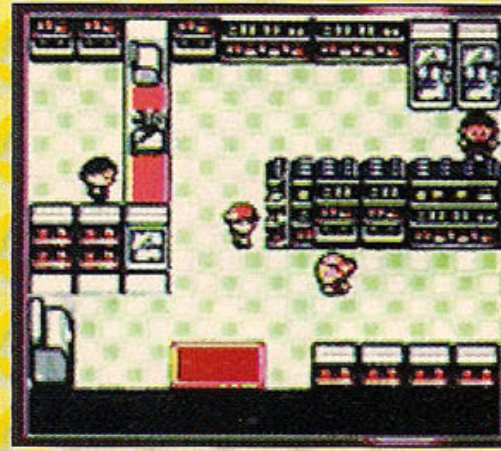
Pokémon Silver & Gold são os primeiros jogos de Pokémon para o Game Boy Color com a aparência reformulada. Agora você verá os personagens e os cenários com muito mais definição e cores. Além das inovações tecnológicas, esta é a primeira vez desde o lançamento da série, em 96, que são acrescentados novos Pokémon ao jogo. No total, são 250 tipos, contando com evoluções inéditas dos monstros que já existiam e espécies inteiramente novas nos games, como Pichu, Hinorashi e Togepi (os nomes podem mudar quando a versão americana



DICA: antes de sair de uma cidade, certifique-se de que visitou todas as casas.

Muitos lugares só abrem depois que você falou com certas pessoas

DICA: ande sempre com alguns Potions, Antídotos e Revives no inventário, eles sempre são úteis



POKÉMON GOLD



sair, em setembro). Assim como nas versões Azul e Vermelha, o personagem principal é um garoto que tem o sonho de ser o maior treinador Pokémon do mundo. Porém todos os personagens, cenários e desafios são inteiramente novos. Um prato cheio para os Pokemaniacos.

POKÉMON GOLD & SILVER

4.5

RPG Nintendo

CONTROLE 4

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 5

SOM 4

Link Cable
1 ou 2 Jogadores

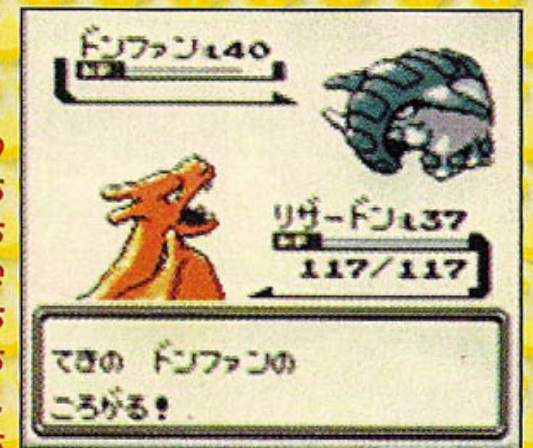
Ponto Forte: Gráficos e novos Pokémon

Ponto Fraco: Até agora, nenhum ponto fraco

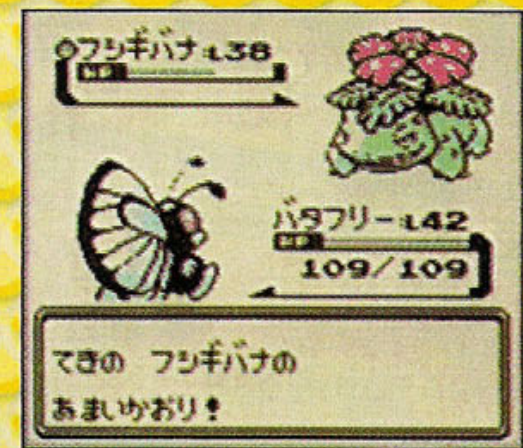


Montanhas marrons, grama verde e roupa vermelha. Só em Pokémon Gold & Silver

DICA: não faça suas estratégias baseando-se apenas nos níveis dos Pokémon. O mais

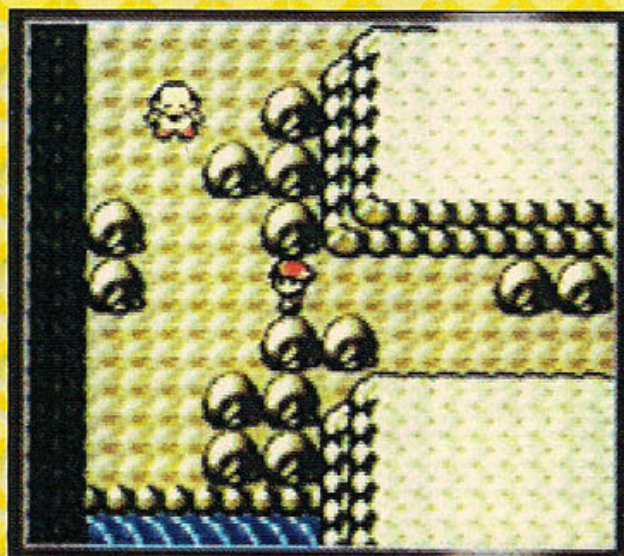
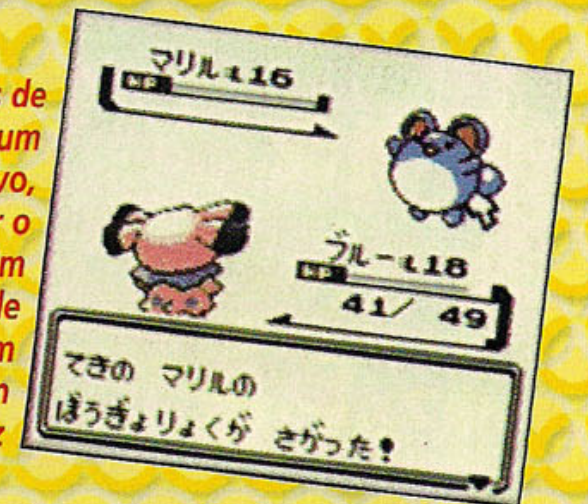


importante são suas forças e fraquezas



Butterfree vs. Venosaur. Todos os Pokémon das versões anteriores foram mantidos

DICA: antes de lutar contra um Pokémon novo, tente saber o seu tipo, assim você pode usar um Pokémon mais eficaz



As lutas de cenário continuam acontecendo apenas nas áreas de mato alto ou dentro de cavernas



Com a qualidade gráfica melhorada, agora fica mais fácil reconhecer os personagens

DICA: os diferentes tipos de treinadores costumam usar sempre o mesmo tipo de Pokémon, variando apenas o nível. Prepare-se antes de cada luta

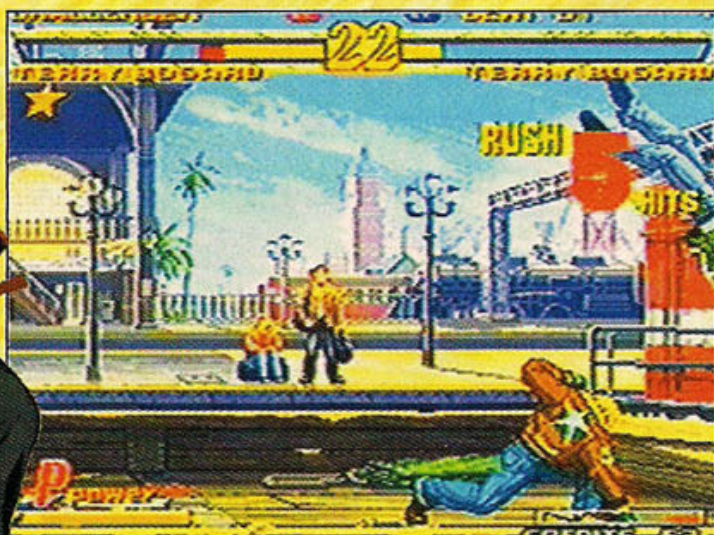


餓狼 GAROU 狼 MARK OF THE WOLVES



Por Baby Betinho

Garou: the Mark of the Wolves rola alguns anos depois da morte de Geese Howard. Agora com 30 anos, Terry Bogard é o único lutador antigo que aparece no game. Foi ele quem treinou Rock Howard, filho de Geese. Foram dez anos de treinamento e, nesse tempo, ele aprendeu a usar as magias de Geese e os golpes de Terry. Resultado: é um dos caras



Terry: pule com D, C, ↓↘→↓↘→ + C



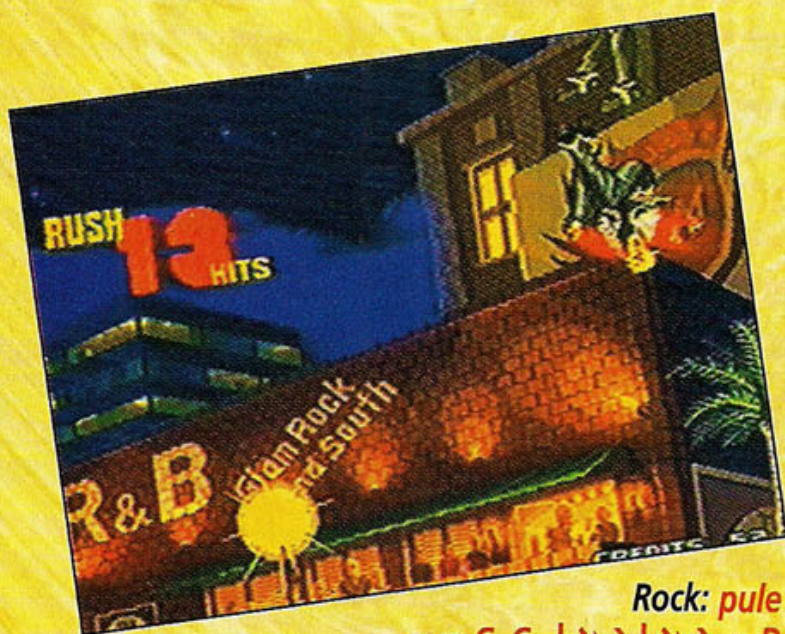
DICA:
escolha a posição da barra TOP para acionar os golpes extras

mais fortes do jogo. O mestre, por sua vez, aprendeu muito pouco: usa praticamente os mesmos movimentos, com exceção do Raising Tackle (ótimo contra-ataques aéreo), que ficou fora desta versão. Fora Rock e Terry, há mais dez lutadores. Entre eles Marco Rodriguez, um carateca brasileiro com

nome de boliviano que usa golpes bastante parecidos com os da galera de **Art of Fighting**. Chega de falar dos brigões: vamos à porrada. A grande novidade do sistema de luta fica por conta da barra TOP. Você pode colocar essa barra em qualquer parte da energia do life. Quando a barra de life atingir o ponto definido por você como TOP, ficará disponível um golpe especial, diferente para cada lutador.



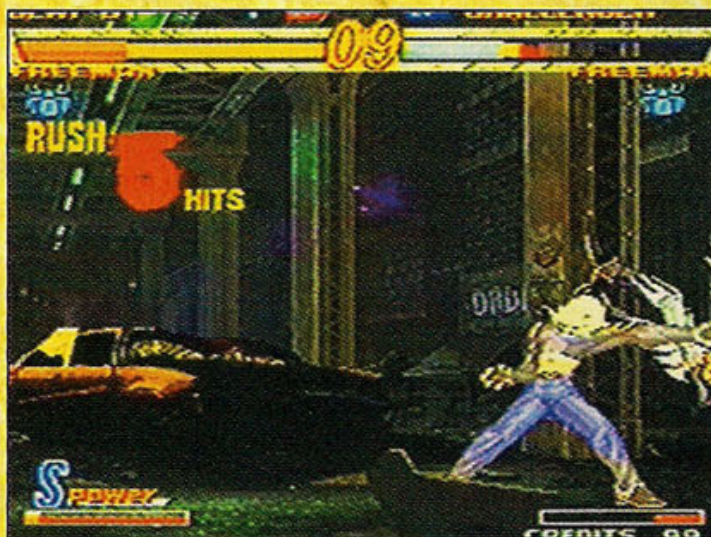
Kevin:
pule com D, C, C + D (é preciso usar a barra TOP)



Rock: pule com C, C, ↓↘→↓↘→ + D



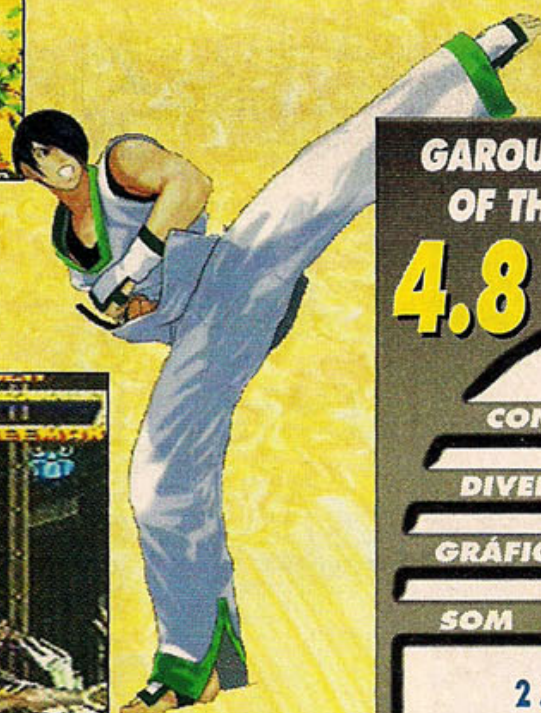
Marco: pule com D, C, ↓↘→↓↘→ + C



Freeman: pule com C, ↓↙←↓↙← + C

LEGENDA

- A - SOCO FRACO
- B - CHUTE FRACO
- C - SOCO FORTE
- D - CHUTE FORTE



GAROU: THE MARK OF THE WOLVER

4.8 ARCADE

SNK
Luta

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

2 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Gráficos e controles perfeitos	Finais pouco elaborados e vagos

ROCK HOWARD

Reppu Ken- ↓↘→ + A
 Double Reppu Ken- ↓↘→ + C
 Crack Counter Joudan- ↓↘→ + B
 Rising Tackle- ↓↑ + A
 Hard Edge- ↓↙← + soco
 Rage Run- ↓↙← + chute
 Shinkuu Nage- 360° + C
 Rasetsu- depois de fazer o Shinkuu Nage, aperte e segure A+B e solte
 *Raising Storm- ↓↘→ ↓↘→ + soco
 *Shine Knuckle- ↓↘→ ↓↘→ + chute



KIM JAE HOON

Hien Zan- ↓↑ + chute
 Hangetsu Zan- ↓↙← + chute
 Hishou Kyaku- no ar, 2 + chute
 Hassei Waza- durante o Hishou Kyaku 3 + chute ou ↓↙← + chute
 Ryusei Raku- ↓↘→ + chute
 Shakka Shuu-

↓↘→ + soco, segure o botão
 *Hou-yoku Ten-Shou Kyaku- ↓↘→, ↓↘→ + soco
 *Hou-ou Kyaku- ↓↘→, ↓↘→ + chute

HOTARU FUTABA

Hakki Shou- ↓↘→ + soco
 Ren-geki Shuu- no ar, ↓↙← + chute
 Ten-shin Shou- →↓↘ + chute
 Sou-Shou Shin- ↓↙← + soco
 Sha-jou Tai- perto, ←↙↓↘→ + D
 Ko-bi Kyaku- ↓↙← + chute
 *Sou-Shou Ten-Ren-Ge- ↓↘→ ↓↘→ + A
 *Ten-Shou Ran-Ki- ↓↘→ ↓↘→ + B



TERRY BOGARD

Power Wave- ↓↘→ + soco
 Burn Knuckle- ↓↙← + soco
 Power Dunk- →↓↘ + soco
 Crack Shoot- ↓↙← + chute
 Power Charge- →→ + soco
 *Power Geyser- ↓↘→ ↓↘→ + soco
 *Buster Wolf- ↓↘→ ↓↘→ + chute

KIM DONG HWAN

Raimei Zan- ↓↙← + chute
 Kuu Sa Jin- →↓↘ + soco
 Hishou Kyaku- no ar, 2 + chute
 Shiden Kyaku- ↓↘→ + chute
 Ashi Binta- ←↙↓↘→ + soco
 *Super Dong Hwan Kyaku-



no ar, ↓↘→, ↓↘→ + soco
 *Raimei Dan- ↓↘→, ↓↘→ + soco
 **Dong Hwan Hou-Ou Kyaku- ↓↘→, ↓↘→, ↓↘→ + C

GATO

Shin-Ga- ↓↘→ + soco
 Tsuika Kougeki- durante Shin-Ga, →→ + soco
 Rai-Ga- →↓↘ + chute
 Fuu-Ga- ↓↙← + chute
 Kou-Ga- durante Fuu-Ga, A
 Sen-Ga- durante Fuu-Ga, B
 Kyuu-Ga- durante Fuu-Ga, C
 Katsu-Ga- durante Fuu-Ga, D
 Hou-zan Sai Heki-Ga- ↓↑ + C

*Zero Kiba- ↓↘→ ↓↘→ + soco
 *Tatsu Kiba- ↓↘→ ↓↘→ + chute

BONNE JENET

Crazy Ivan- ↓↙← + A
 Gulf Tomahawk- ↓↙← + B
 The Hind- ↓↘→ + chute
 Buffrass- ↓↘→ + A
 Harrier Bee- no ar, 2 + chute, chute, chute, chute, chute
 *Many Many Torpedo- ↓↘→ ↓↘→ + soco
 *Aurora- ↓↘→ ↓↘→ + chute

MARCO RODRIGUEZ

Kou-ou Ken- ↓↘→ + soco
 Hien Shippu Kyaku- ↓↘→ + chute
 Ryuu-Sen Ken- segure C e solte
 Ko-Sen Kyaku- segure D e solte

Jou-dan Harai- ↓↙← + soco

Ge-dan Harai- ↓↙← + chute

Ko Hou- →↓↘ + soco

*Haou Shoukou Ken- ↓↘→, ↓↘→ + A

*Kyokugen Ko Hou- ↓↘→, ↓↘→ + B

HOKUTOMARU

Karakusa-Giri- ↓↙← + soco
 Rakka-Zan- ↓↙← + chute (pode ser feito no ar)
 Kuu Ha Dan- ↓↘→ + chute
 Shuriken- ↓↘→ + soco
 Kuuchuu Shuriken- no ar, ↓↘→ + soco
 *Chou Hissatsu Shuriken- ↓↘→ ↓↘→ + soco
 *Ougi- Chou Hissatsu Tatsumaki- ↓↘→ ↓↘→ + soco

FREEMAN

Nightmare- ↓↘→ + soco
 Crow- ↓↙← + chute

Phobia- →↓↘ + soco
 V. O. D. - ↓↙← + soco, ↓↙← + soco, ↓↙← + soco
 Morbid Angel- ←↙↓↘→ + chute
 *Full Blast- ↓↘→ ↓↘→ + soco
 *Creeping Death- ↓↘→ ↓↘→ + chute

THE GRIFFON

Justice Hurricane- perto, 360° + soco
 Olympus Over- ↓↙← + chute
 Poseidon Wave- ←↙↓↘ + soco
 Active Tupon- →↓↘ + soco
 Hercules Throw- ←↙↓↘→ + chute
 Icarus Slash- no ar, ↓↘→ + soco



*Big Fall Griffon- perto, 720° + soco
 *Daedalus Attack- ↓↘→ ↓↘→ + B

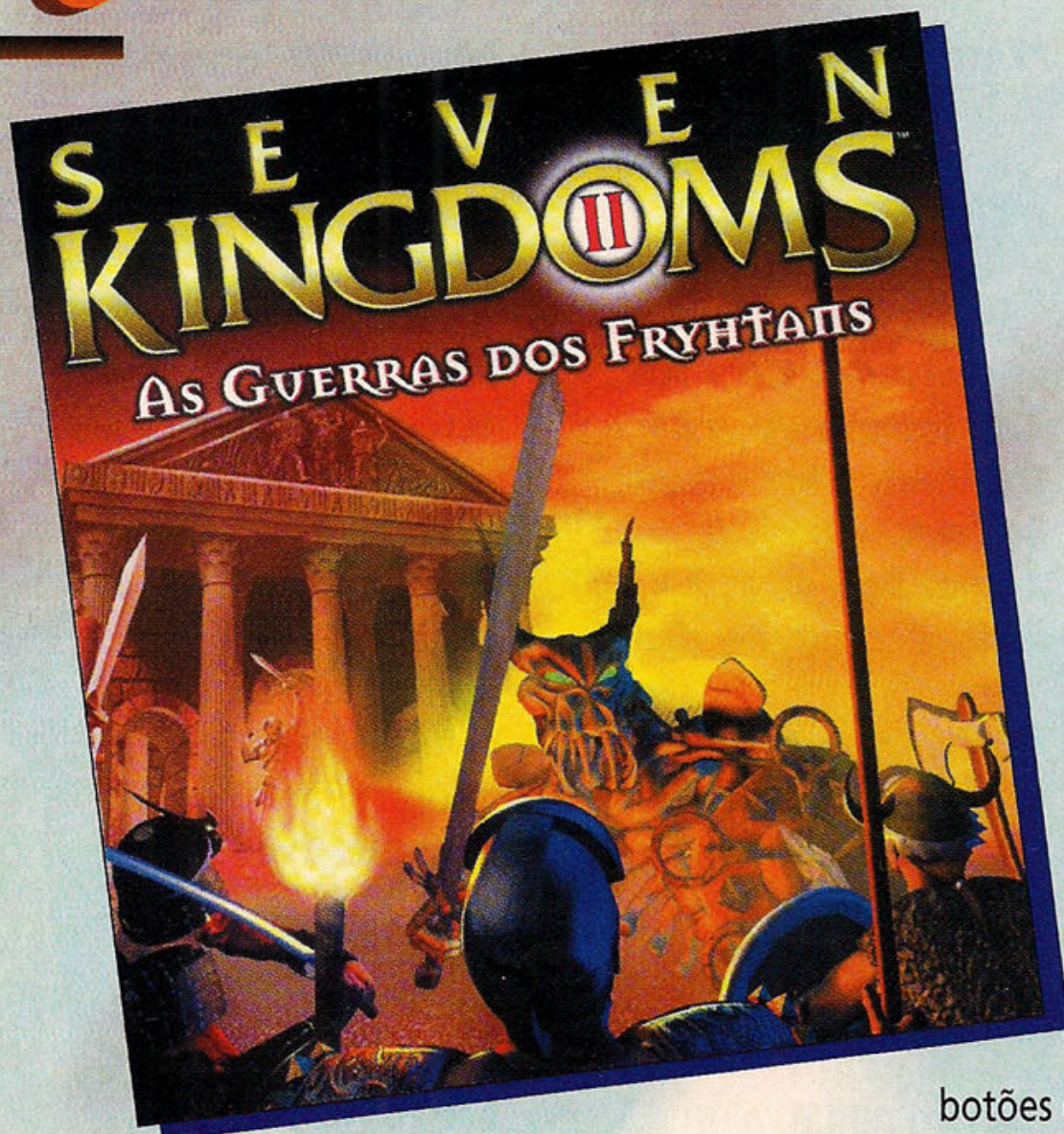
KEVIN RIAN

Hell Rotor- ← + soco (segure o botão para um golpe mais forte)
 Hell Arrest- perto, ←↙↓↘→ + soco
 Hell Trap- ↓↘→ + chute
 Hell Snipe- →↓↘ + soco

Abide Mine- ↓↙← + D
 Cleaver- ↓↙← + B
 *Lucky Strike- ↓↘→ ↓↘→ + soco
 *Gattling Freezer- ↓↘→ ↓↘→ + chute



* barra S Power cheia
 ** barra P Power cheia



Por Bill Games

Seven Kingdoms II mostra a batalha de diversos reinos da Terra contra um mal comum: os Fryhtans. Os Fryhtans são uma espécie de demônios, que cosquistam e escravizam os povos. Só há uma maneira de derrotá-los: ter um reino com boas construções e bastante evoluído. O jogo conta com alguns elementos de RPG, mas o forte é a estratégia. As tropas contam com formações diversas de ataque, que no



DICA: entre no tutorial para aprender as técnicas de conquista e expansão



DICA: construa um novo lar de maneira que ele fique o mais próximo possível das cidades

DICA: condecore um membro de sua tropa para ele começar um novo exército



DICA: ataque sempre o centro da cidade, assim as construções auxiliares vão ficar desorganizadas



DICA: use o ataque em massa. Ele é muito eficaz, mas deixa seus domínios desguarnecidos



DICA: verifique sempre o nível de resistência de cada cidade para atacar com o número certo de soldados

fundo não servem para muita coisa. O controle é bem simples e dispensa o uso de comandos complicados. Com apenas os dois

botões do mouse você consegue aproveitar todos os recursos do jogo. O som é pobre e conta com alguns efeitos sonoros repetitivos. Baixe o volume e capriche: nesse jogo ganha quem conseguir expandir seus domínios com sabedoria e força.



DICA: cidades muito pequenas ajudam você, se forem destruídas completamente



DICA: sempre alinhe suas construções com o centro da cidade

ENDEREÇO:
www.brasoft.com.br

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 120 MHz
Windows 95/98
32 MB RAM
200 MB livres no HD

SEVEN KINGDOMS II

4.0 PC

Estratégia
Ubisoft

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

até 8 jogadores em rede

Ponto Forte Os controles são bem fáceis e simples	Ponto Fraco Som pobre e repetitivo, abaixe
---	--



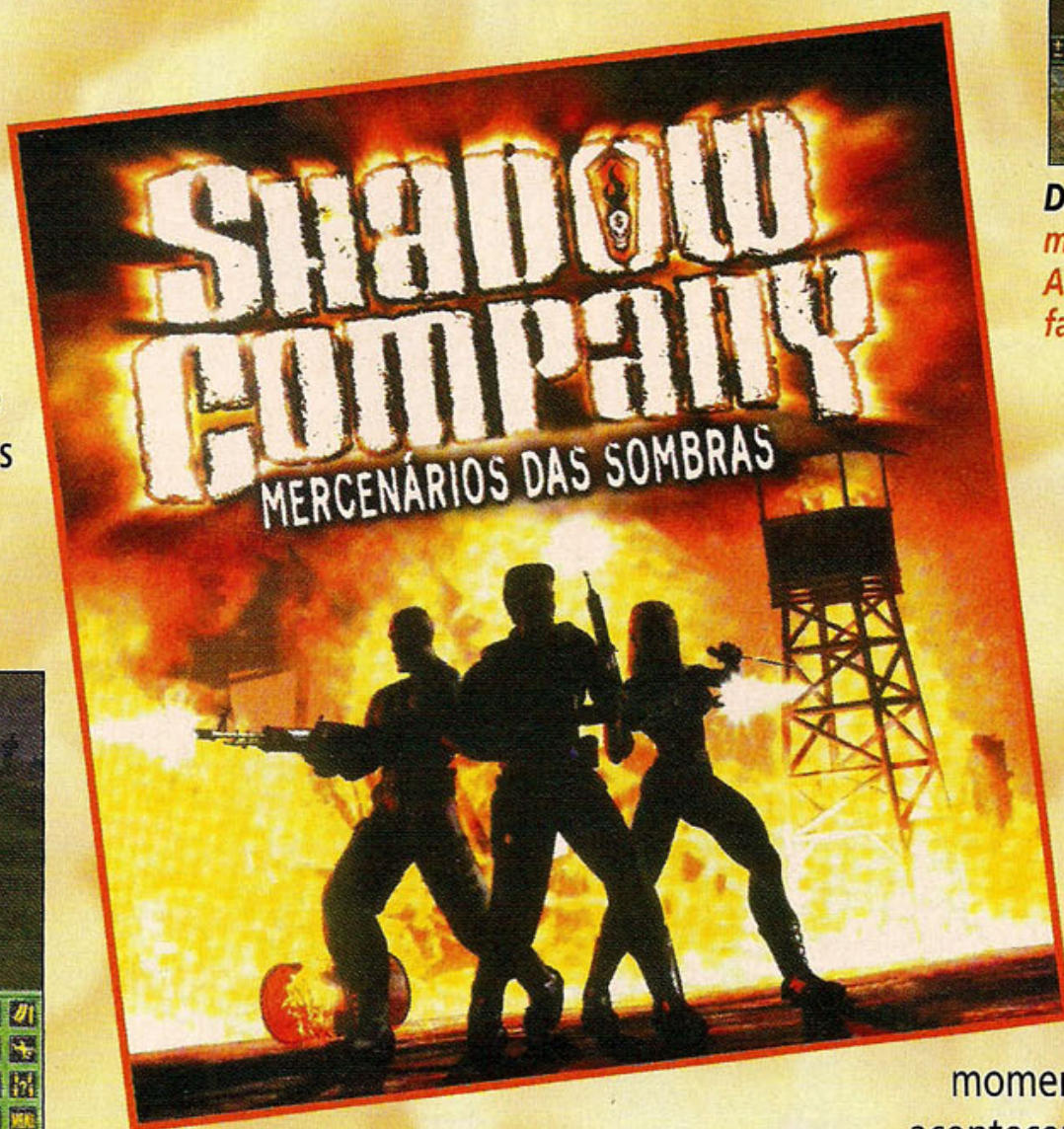
Por Bill Games

Shadow Company é um jogo feito sob medida para quem curte armas, estratégia, guerra e recompensas. No início do game você controla três mercenários presos no centro de Angola. Os caras estão com pouca munição e precisam sair dessa enrascada vivos. Cumprindo as missões, você vai ganhando mais dinheiro e pode contratar mais mercenários, comprar armas, equipamento e se preparar para enfrentar as missões mais difíceis. Além dos seus inimigos (muito bem armados), o

DICA: fique ligado no informante. Ele aparece de vez em quando no canto da tela e dá informações vitais



DICA: se alguém do seu time desmaiar, mande outro mercenário carregá-lo. Assim você poderá usá-lo na próxima fase



DICA: escolha sempre a melhor hora para atacar. Se você tem de passar despercebido, prefira a noite



DICA: se o inimigo estiver em maior número, prepare uma emboscada antes de atacar

que dificulta bastante a sua missão é a câmera. Em alguns momentos é difícil ver o que está acontecendo. Apesar de os controles serem simples, **Shadow Company** exige muito treino e estratégia. Principalmente porque é difícil controlar todos os seus mercenários ao mesmo tempo. Por isso, pratique bastante antes de entrar no jogo.

ENDEREÇO:
www.brasoft.com

SHADOW COMPANY

4.0 PC

Estratégia
Ubi Soft

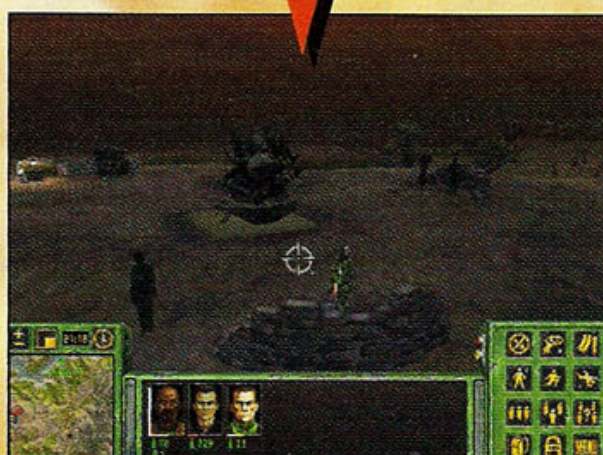
CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador

Ponto Forte: Armas reais e ação em tempo real

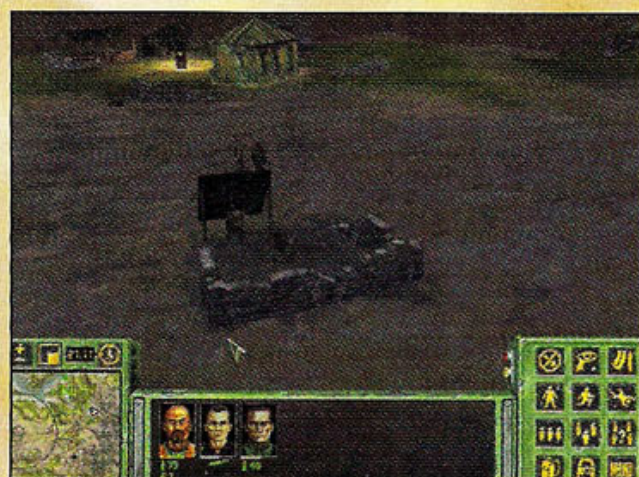
Ponto Fraco: Excesso de todas as dificuldades de controle de câmera

DICA: mande sempre um espião antes de atacar uma fortificação. Você só saberá quantos inimigos existem se possuir pelo menos um mercenário por perto



DICA: antes de cada missão, veja se não será preciso contratar novos mercenários.

Lembre-se de que o limite são 8 por missão



DICA: muitas vezes é importante ser sorrateiro e atacar apenas com a faca. Isso evita que os outros inimigos percebam a sua presença

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

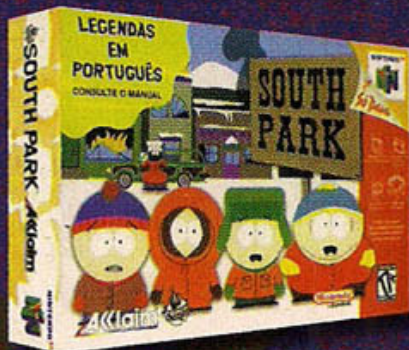
Pentium II 266, Windows 95/98, 32 MB de RAM, 400 MB de HD, CD-Rom 8x, placa Soudblaster ou compatível, placa de video 3D com 4MB

DICA: ao invadir algum lugar, procure sempre roubar um veículo antes. Eles ajudam bastante



PREVISÕES PARA O ANO 2000: "VOCÊ VAI FICAR RODEADO DE GAMES A PREÇOS BAIXOS E APROVEITAR OS INCRÍVEIS PACOTES DA NINTENDO!"

SOUTH PARK



OS MOLEQUES DO DESENHO ANIMADO SAEM DA TV E APRONTAM TODAS NO N64!

TUROK 2



OS DINOSSAUROS MAIS FERIZES DO N64 VOLTAM A ATACAR!

SÓ 3x R\$ 26,³³ cada

BIO FREAKS



CRIATURAS HORRIPILANTES SE ENFRENTAM EM LUTAS MORTAIS.

MACE: THE DARK AGE



SÓ O GUERREIRO VENCEDOR CONQUISTA A VIDA ETERNA E PODERES INIGUALÁVEIS.

SÓ 3x R\$ 19,⁶⁷ cada

MISCHIEF MAKERS



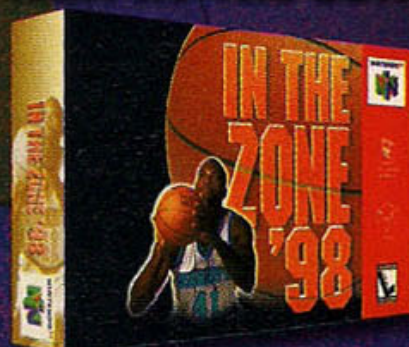
UMA AVENTURA MALUCA EM ESTILO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS!

NBA COURTSIDE



KOBE BRYANT LEVA VOCÊ AO INCRÍVEL MUNDO DA NBA!

NBA IN THE ZONE



PARTICIPE DO MAIS FAMOSO CAMPEONATO DE BASQUETE!

WIPEOUT 64



DISPUTE CORRIDAS SUPERSÔNICAS EM MAQUINAS FUTURÍSTICAS.

TUROK 2



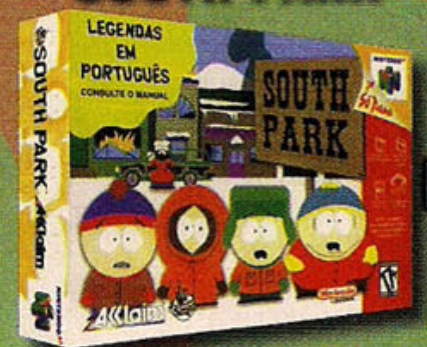
FORSAKEN



CARTUCHO DE MEMÓRIA



SOUTH PARK



BODY HARVEST



Nintendo

by **gradiente**

NINTENDO⁶⁴



Só Paka

FORSAKEN



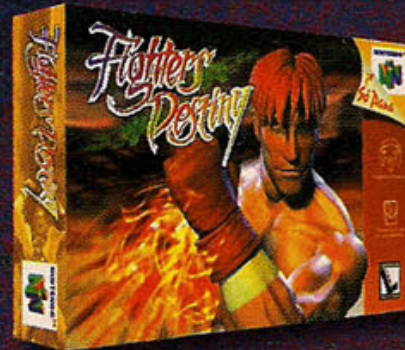
EM 2113 O INIMIGO NÃO VIRÁ DO ESPAÇO, MAS DO PRÓPRIO PLANETA TERRA!

BODY HARVEST



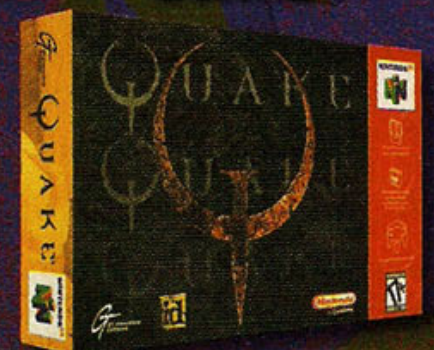
LUTE CONTRA INSETOS ALIENÍGENAS E SALVE A TERRA!

FIGHTERS DESTINY



A ARTE DA LUTA LEVADA ÀS ÚLTIMAS CONSEQUÊNCIAS.

QUAKE



AMBIENTES HIPNÓTICOS E MONSTROS ASSUSTADORES VÃO ARREPIAR VOCÊ!

SÓ 3x R\$ 23,00 cada

BUCK BUMBLE



DIZEM QUE AS ABELHAS SÓ ATACAM QUANDO SÃO AMEAÇADAS. ESTA NÃO!

DARK RIFT



LUTE PARA CONQUISTAR OS ANTIGOS E INFINITOS PODERES DO UNIVERSO!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



PARTICIPE DE UM RALLY ESTILO ARCADE EM VÁRIOS TIPOS DE PISTAS.

AEROFIGHTERS ASSAULT



PILOTE OS AVIÕES MAIS AVANÇADOS EM MISSÕES SUÍCIDAS!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(0**11) 7266-7777

E RECEBA EM CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET:
www.dshop.com

Preços válidos até 31/01/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso

ESPORTE TOTAL

DREAMCAST

■ Variedade de personagens garante diversão de novo snowboarding do Dreamcast

Os mesmos criadores de **Cool Boarders 1 e 2** para o PlayStation aterrissaram no Dreamcast com **Rippin' Riders**

Snowboarding. Tirando os controles, supercomplexos e lentos, este game de snowboarding é mais uma beleza da Sega. Você pode descer as montanhas com seis



personagens, além dos três secretos. Cada um tem o seu estilo, velocidade, força e técnica. Para incrementar o visual, dá para escolher as suas roupas e pranchas. No entanto, o grande destaque é o visual do jogo. Todas as pistas são bem variadas, cheias de florestas, cavernas e estruturas subterrâneas. No total, são seis pistas e mais alguns half-pipes para arrepiar nas manobras. Na

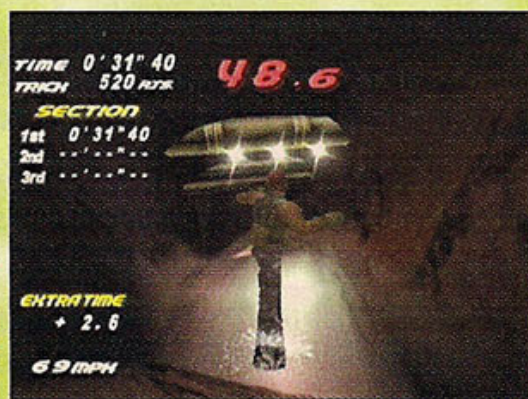
parte dos controles, até que eles estão razoáveis. O problema está na hora de tentar alguma manobra mais radical, pois você acaba se perdendo nos botões.



DICA: arrebente-se nos obstáculos para ter acesso a novas pranchas e personagens



DICA: em *Dancing Devils*, pule sucessivamente sobre as fendas e desvie das extremidades que despencam para ativar a Trick Area extra



DICA: realizar stunts fora das Stunt Areas só faz você perder tempo e não garante pontos



DICA: no começo de *Urban Striker*, permaneça nos telhados para chegar mais rápido ao Check Point

RIPPIN' RIDERS

4.0

Snowboarding
Sega

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

2 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Gráficos muito bem resolvidos e desenhados	Respostas lentas dificultam manobras



DICA: não incline tanto sua prancha por muito tempo, você acaba perdendo velocidade



DICA: nos half-pipes, escolha um personagem com boa habilidade de salto e uma prancha que responda bem aos truques e com boa estabilidade



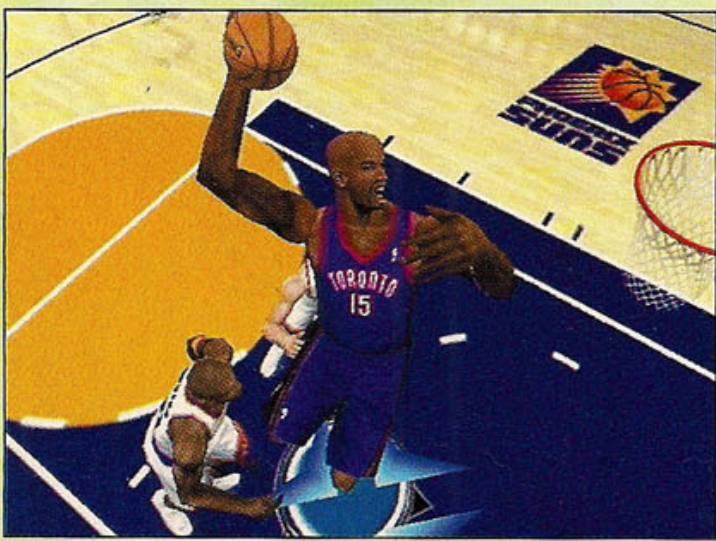
Até um boneco de neve dá a sua palhinha no jogo!



NBA 2K

■ Todos os times da NBA em um basquete para deixar a torcida em pé

Assim como **NFL 2K** mudou todo o conceito de futebol americano nos consoles, agora é a vez de **NBA 2K** fazer a sua parte nas quadras virtuais de basquete. O game promete sacudir o

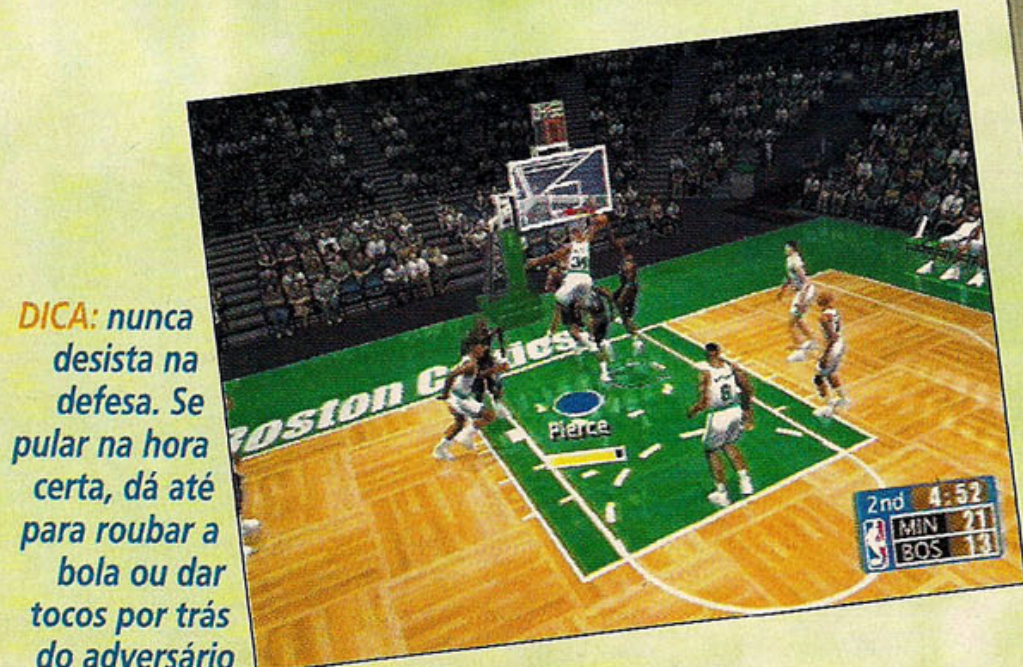


Dreamcast! Assim que o juiz apitar o início da partida você já vai sentir o poder dos gráficos, isso desde o visual dos jogadores até a própria bola. Os detalhes são tantos que dá até para perceber se os jogadores estão bravos, tristes ou felizes. Quase, quase dá pra saber se o cara brigou com a mulher na noite anterior! A parte sonora também está animal. Além do grito da torcida e dos comentários, dá para ouvir os gritos dos jogadores após converterem cestas e enterradas. Os 29 times da NBA estão presentes,

NBA 2K traz os melhores gráficos já vistos nos jogos de basquete!



DICA: quando recuperar um rebote ou interceptar um passe, use o Icon Passing para puxar um contra-ataque e converter uns pontinhos bem rápido



DICA: nunca desista na defesa. Se pular na hora certa, dá até para roubar a bola ou dar tocos por trás do adversário

NBA 2K

4.8

Basquete Sega

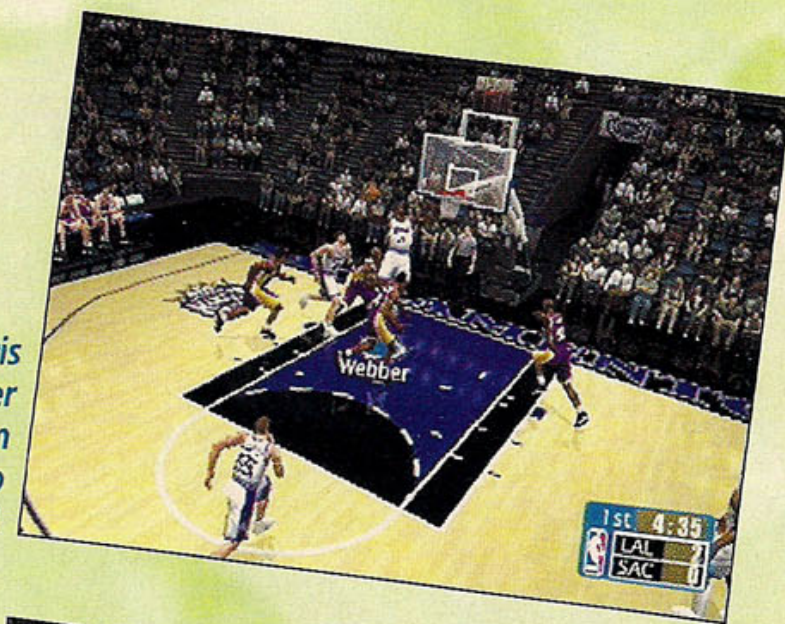
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

4 jogadores

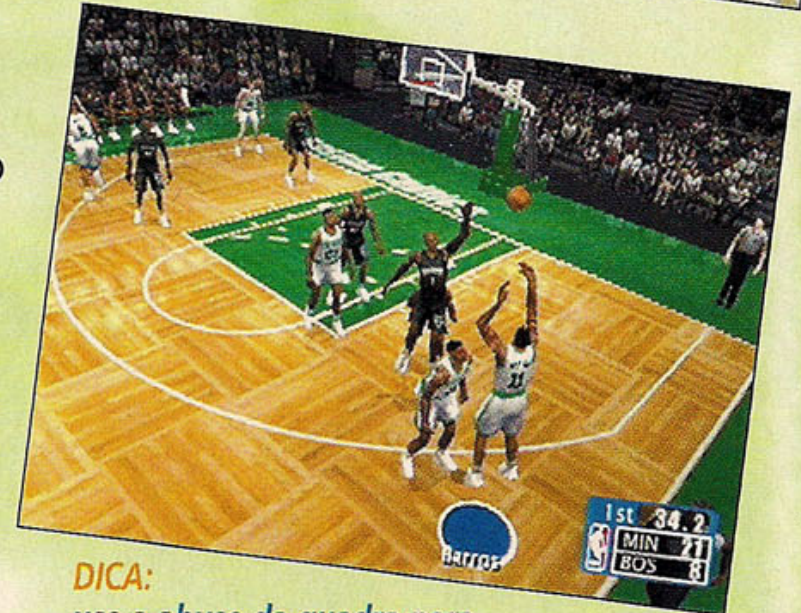
<p>Ponto Forte Não há melhor jogabilidade em jogos do gênero</p>	<p>Ponto Fraco Movimentação inferior aos gráficos</p>
---	--



Jamal Mashburn demonstrando uma de suas poderosas enterradas!



Nesta, Chris Webber também demonstra do que é capaz!



DICA: use a abuse da quadra para converter alguns arremessos certos de três pontos



DICA: assim que o oponente arremessar, mude para um jogador perto da cesta e fique pronto para pegar um eventual rebote

ESPORTE TOTAL

P.STATION/NINTENDO 64

■ Estrelas da NBA trazem sucesso do arcade para as quadras dos caseiros

O basquete de 2 contra 2 superpopular do arcade vai chegar agora aos consoles. Mas esta versão que chega ao PlayStation conseguiu manter apenas a boa ação, deixando de lado a qualidade gráfica do fliperama. Já a do Nintendo 64 conseguiu manter um pouco mais do impressionante realismo dos jogadores. Todos os times da NBA estão presentes, e com eles, grandes

NBA SHOWTIME NBA ON NBC



DICA: para jogar com Benny, o mascote do Chicago Bulls, digite o nome "BENNY" e o número "0503"

NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

3.8

Basquete Midway

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 3

SOM 4

4 Jogadores

Ponto Forte
Ação e diversão levantam a bola do jogo

Ponto Fraco
Os gráficos estão bem longe do arcade



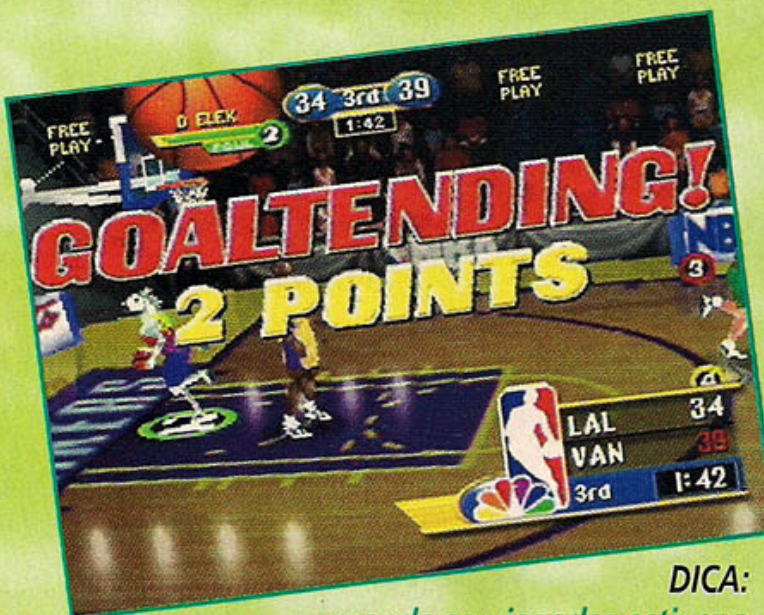
DICA: para jogar na quadra preta e vermelha secreta da Midway, selecione o

segundo jogador do seu time e segure os botões de arremesso e passe junto com ↑



DICA: se conseguir o rebote ou pegar a bola depois de levar um toco, tente

arremessar novamente antes de cair no chão



DICA: quando seu jogador estiver a uma cesta de pegar fogo, é melhor defender para manter a chama acesa



DICA: sempre arremesse quando estiver livre.

Qualquer mão na frente já diminui a sua chance

NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

3.8

Basquete Midway

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 4

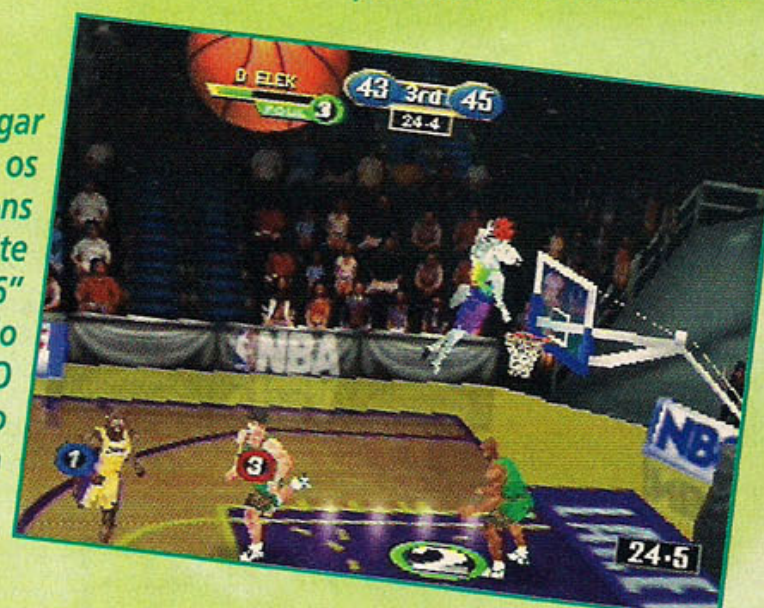
SOM 3

4 Jogadores

Ponto Forte
Como no arcade, diversão e ação se destacam

Ponto Fraco
O som fica um ponto abaixo do resto

DICA: para jogar com os personagens eqüinos, digite "HORSE 1966" para o cavalo branco e "PINTO 1966" para o cavalo marrom

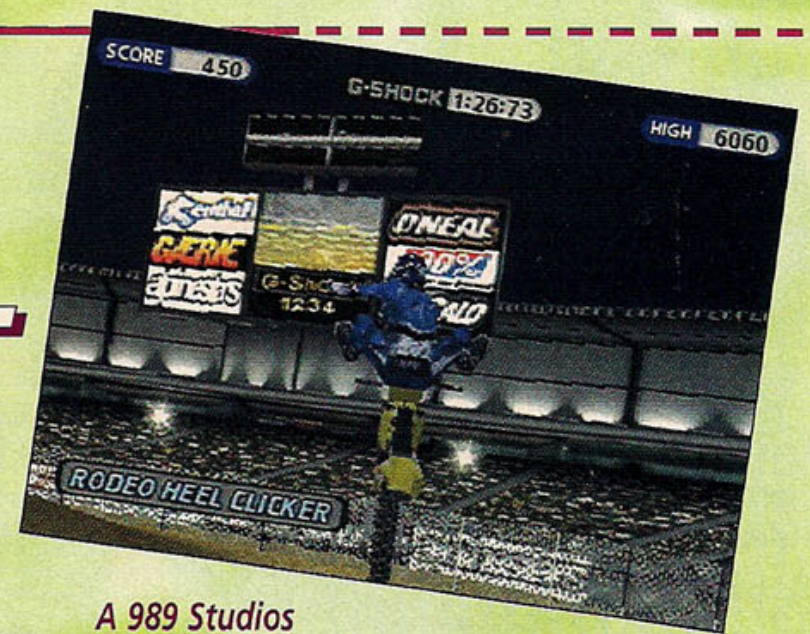


■ Apesar do som ruim, Super Cross faz a cabeça

Super Cross Circuit traz ao PlayStation uma boa variedade de pistas, motocicletas e pilotos profissionais. Cada uma das 11 motos pode ser ajustada e equipada com vários tipos de pneus, suspensões e a troca de marchas. Entre os pilotos estão Mike LaRocco, John Dowd, Sebastian Tortelli e outros 14 caras. Com eles você vai poder

SUPER CROSS CIRCUIT

competir em 20 pistas que variam entre estádios e outras ao ar livre. Dá até pra criar sua própria pista. O destaque do jogo está nos controles. Pilotar com o direcional analógico é simples e suave. Até agora, **SC** é o melhor jogo de supercross para o PlayStation.



A 989 Studios mandou bem neste game de motocross!



DICA: sempre faça as curvas por dentro

SUPERCROSS CIRCUIT

3.8

Corrida
989 Sports

CONTROLE 5

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 4

SOM 2

2 jogadores

Ponto Forte: Controles muito precisos são o destaque

Ponto Fraco: O som é de derrubar... E isso não é bom



DICA: cuidado para não passar com muita velocidade sobre os obstáculos que acabam em curvas, pois você pode acabar na grade

TEST DRIVE

6

■ Game de corrida mantém o mesmo padrão da série

Asérie **Test Drive** já vai chegando ao seu sexto jogo, mas, mesmo assim, ainda falta muito para chegar aos pés de **Need for Speed: High Stakes**. Assim como seus antecessores, **TD 4** e **5**, as corridas ainda são pelas ruas das cidades, com vários carros famosos como o Shelby Cobra e o Nissan Skyline, somando 36 no total. Você deve competir nos modos Single Race, Challenge ou Cop Chase para ganhar dinheiro e

TEST DRIVE 6

3.8

Corrida
Infogrames

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 3

SOM 4

2 jogadores

Ponto Forte: A combinação de bons controles e diversão

Ponto Fraco: Os gráficos ficam devendo bastante



DICA: para tirar alguém da pista, é só chegar batendo por trás

equipar seu carro. Os oponentes são bem espertos, qualquer erro e você fica para trás. Já os policiais são mais otários e dá para se livrar com facilidade. Os gráficos deveriam ter sido mais caprichados, apesar de os carros terem um visual bem realista.

DICA: como o policial, vá atrás do líder primeiro, pois o resto dos carros são mais lentos e fáceis de alcançar



DICA: para derrapar nas curvas mais fechadas, entre acelerando e dê umas apertadinhas no freio de mão enquanto vira

SGP dicas

Os saudosistas estão em festa! *Street Fighter Zero 3* ressuscitou o Saturn e as dicas dão mais tempero ao jogo. A Sega ainda ataca de *NBA 2K*, basquete de primeira do Dreamcast. E atenção galera do Game Boy Color: tem *Toy Story 2* e *Spawn*!

STREET FIGHTER ZERO 3



Acionar modo de 1P e 2P contra o computador

O 1P deve selecionar o "Dramatic Battle e os modos "1P and Com VS Com" ou "Original Dramatic Battle". Em seguida, selecione o normal course. O 2P fica à vontade para escolher seu lutador.

Jogue com M. Bison clássico (Balrog)

Para jogar com a versão do arcade de M. Bison segure R enquanto seleciona M. Bison.

Lute com o Super Gouki (Akuma)

Segure R enquanto seleciona Gouki.

Jogue com Vega (M. Bison)

Termine o modo World Tour com um lutador no level 32. Em seguida, na tela Character Selection, segure R enquanto seleciona Vega

Obs: esta dica só funciona nos modos Arcade ou Training.

Lutar contra o Super Gouki (Akuma)

Segure L + R enquanto seleciona um personagem no modo Final Battle.

Assistir à seqüência final de Ryu

Selecione Vega (M. Bison) e perca a última luta.

Assistir à seqüência final de Vega (M. Bison)

Selecione Ryu e perca a última batalha.

Obs: outros personagens usados para chegar à batalha final também vão estar inclusos no final do Vega.

ISMs:

Shadowlow-ISM: personagens executam Air Block, Z-Counter e dão Super Combos.

X-ISM: personagens não executam Air Block e só dão um Super Combo.

V-ISM: personagens não executam Air Block e só dão classic combos.

Z-ISM: personagens executam Air Block e também dão Z-Counters.

Legenda



Dependendo se o jogo foi fabricado no Japão ou outro país, os nomes dos personagens mudam. Confira aqui os nomes:

Japão	Outros países
Gouki	Akuma
Balrog	Vega
M. Bison	Balrog
Nash	Charlie
Shin Gouki	Super Akuma
Vega	M. Bison

NBA 2K



Personagens 2D, cabeção, pezão e mais

Personagens 2D: na tela Code, digite **SQUISHY**

Jogo na praia: na tela Code, digite **BEACHBOYS**

Pezão: na tela Code, digite **BIGFOOT**

Cabeção: na tela Code, digite **FATHEAD**

Técnico doente: na tela Code, digite **COACHCOUCH**

Jogadores gordos: na tela Code, digite **DOUGHBOY**

Mensagem secreta: na tela Code, digite **HIMOM**. Na tela de confirmação vai aparecer a mensagem "Hi mom! Love, your child!"

Jogadores grandes: na tela Code, digite **MONSTER**

Protetor de tela: vá a qualquer tela que não seja a do menu principal, como a de opções, e não aperte nenhum botão. Espere um pouco e a tela vai começar a mudar de cor.

Jogadores pequenos: na tela Code, digite **LITTLEGUY**

ARMY MEN: SARGE'S HEROES



Todas as armas, todos os personagens, modo Debug e muito mais

Todas as armas: digite o password **NSRLS**

Todos os personagens (modo para um jogador): digite o password **ALCHR**

Todos os personagens (modo multiplayer): digite o password **VRCLN**

Circular pelas armas no sentido oposto: durante o jogo, segure o botão Z e aperte B para circular pelas armas.

Modo Debug: digite o password **THDTST**

Modo Large: digite o password **LVNLRG**

Última situação: digite o password **DHSTHMN**

Acender as velas: na sala de estar, quando chegar no topo do sofá, vá para perto da régua que serve de ponte e use seu lança-chamas ou o morteiro para acender as velas

Munição total: digite o password **MMLVSRM**

Modo Mini: digite o password **DRVLLVSM**

Passwords das fases:

Level	Password	Level	Password
Attack	LNLGRMM	Shrap Mission	SRFPNK
Spy Blue	TRGHTR	Fort Plastro	GNRLMN
Bathroom	TDBWL	Scorch Mission	HTTTRT
Riff Mission	MSTRMN	Showdown	ZBTSRL
Forest	TLLTRS	Sandbox	HTKTTN
Hoover Mission	SCRDCT	Kitchen	PTSPNS
Thick Mission	STPDMN	Living Room	HXMSTR
Snow Mission	BLZZRD	The Way Home	VRCLN

Jogue com General Plastro: digite o password **PLSTRVSVG**

Jogue com Vikki: digite o password **GRNGRLRX**

Jogue com o tin soldier: digite o password **NTSLDRS**

Recomeçar a fase: segure L + R + C↓

Testar informação: digite o password **THDTST**

SPAWN



Passwords

6th chapter: heart, skull, spawn, spawn.

7th chapter: skull, spawn, spawn, heart.

PAPER BOY 64



Destruir Neptune

Aqui vai a dica para destruir a nave espacial no modo Medium:

Alien regular: 1 jornal normal

Mini UFO: 1 jornal normal

Eyeball Lightning Alien: 1 power throw

King Brain Alien: 5 ou 6 power throws

Obs: é preciso estar com a barra de Power Throw totalmente cheia para causar danos em King Brain Alien.

Modos Single e Survivor

Termine o modo Arcade em qualquer nível de dificuldade e com qualquer personagem para ter acesso a esses modos.

Modo Exhibition

Termine o jogo no modo Arcade em qualquer nível de dificuldade com oito personagens regulares e cinco personagens bônus.

Seqüência FMV

Termine o jogo no modo Arcade em qualquer nível de dificuldade com todos os 14 personagens.

ASHERON'S CALL



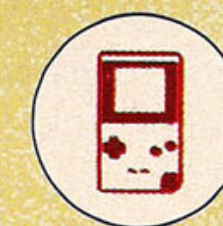
Dança Teapot, dança da YMCA, e bater os calcanhares

Bater os calcanhares: digite ***ATOYOT*** na chat window. Seu personagem vai pular e bater os calcanhares no ar.

Dança Teapot: digite ***TEAPOT*** na chat window. Seu personagem vai fazer uma dança bem maluca.

Dança da YMCA: digite ***YMCA*** na chat window e as mãos de seu personagem vão brilhar e dançar como a galera do grupo Village People.

TOY STORY 2



Passwords das fases

Fase	Passwords	Fase	Passwords
2	PBPP	7*	JBPJ
3	BJWJ	8	JBPJ
4	PJBW	9	JJWW
5*	WBPP	10	PBWJ
6	WBPP	11	BPWW

*as fases 5 e 7 são bônus



MONSTER RANCHER



Ape Monster

Você vai precisar de uma Magic banana, que é encontrada em uma aventura com Karn na floresta. Lá, procure pelo lugar onde viviam os reis. Faça o monstro dar uma olhada

para achar bananas. Assim que encontrar, vai precisar de dois Spoiled Monsters (monstros mimados). A melhor maneira de deixá-los assim é dando carne todo mês e deixando-os descansar o resto do tempo. Depois de mimar dois deles, congele-os e combine-os com a Magic banana. A combinação vai criar um Asfar ou um Boxer, mas, por causa da Magic banana, vai criar um macaco. Só um problema: este monstro é muito lento!

Ardebaran:

Para conseguir este monstro você precisa ser um Master Breeder. Quando estiver criando um monstro novo, insira o jogo do PlayStation "Tecmo's Deception" para este personagem secreto, o Asdebaran.

Aumentar o Loyalty Level

É bem difícil lutar quando o Loyalty Level de seu monstro está baixo. Para aumentá-lo, fique indo e voltando com seu monstro da Town até o Ranch. Dê uma olhada nas informações dele a cada viagem. Toda vez que voltar ao Ranch, o level aumenta 5 pontos.

Obs.: essa é uma boa maneira de equilibrar seu monstro se o seu estilo dele for "Gentle" ou "Spoil".

Committee Permission:

Para ganhar a permissão para criar um monstro especial, você precisa primeiro obter um dos monstros puros.

Dragon Monster

Atinja a B Class. Tem uma batalha chamada Trial Cup na quarta semana de abril e nela há um dragão. Derrote-o e passe para a A Class o mais rápido possível. Quando chegar lá, vai ser convidado para a August Invitational. É a quarta semana de agosto. Derrote o dragão negro e receba o Dragon Tusk. Crie o Dragon Tusk com o Dino-Naga e o Naga-Dino para conseguir o Dragon Monster.

Fantasma

Para ganhar um fantasma, deixe seu monstro morrer. Isto funciona melhor se tiver um Evil Origin como o Evil Hare, Monol ou outro do gênero. Passe para a C Class e mate-o. Pegue um outro monstro – não pode ser um congelado – e inscreva-o em um Fimba Tournament. No final do torneio, não importa se perder ou ganhar, torça para ter sorte na hora de alimentá-lo. Holly vai pirar e ficar amaldiçoado.

Como é difícil de acontecer, dê um Reset no jogo e comece de novo. Mas quando conseguir o monstro amaldiçoado, combine-o com qualquer monstro para conseguir o fantasma.

Henger Monster

Para conseguir o Henger, você precisa achar 5 pedaços de bonecas durante a Desert Expedition. Em seguida, leve seu monstro até a A Class para ser convidado para a Winter Invitational, que tem como prêmio a Clay Doll. Você vai precisar levar uma criatura inteligente com a Clay Doll para a Stone Tablet, que era ilegível antes, na Desert Expedition. Depois de ler a Tablet, este monstro vai ficar com uma marca circular nas costas. Combine-o com outra criatura e use a Clay Doll. Henger vive de 6 a 9 anos e tem altos STR, SKI, SPD e INT.

Magic Monster

Primeiro encontre um pure Gali e um pure Monol. Combine-os e adicione o item Old Mirror (você encontra na expedição com Karn). O homem do laboratório vai dizer que é um péssima combinação, mas insista e crie o Magic Monster.

Milky Way Monster

Para conseguir este monstro, você precisa do computer demo disk na edição 36 da revista "Next Generation".

Nya Monster

Chegue ao ano de 1026, sempre checando os itens para revelar se há alguns novos. O sexto ou sétimo item é o cat doll. Compre-o por 1000G e use-o para criar dois monstros. Você vai receber o Nya Monster.

Scribble, Sketch e Doodle

Para conseguir o Scribble, crie um pure Monol e leve o fame para mais de 80. Agora entre no Lower Class Tournament e abaixe a fame para menos de 65. Depois do torneio, seu monstro vai estar coberto por pixações. Para produzir um Doodle, crie um Scribble com outro Monol. E para conseguir um Sketch, combine um Scribble com outro monstro.

Música secreta

Ponha o CD para tocar na música 2. Você vai conferir uma música bem bizarra.

Shades

Depois de criar um Ape Monster, você pode pôr um CD de Greatest Hits do Billy Joel para conseguir Shades, um monstro com ótimas estatísticas.

Chocando minhocas

Para chocar uma minhoca de forma aleatória, siga o procedimento normal e, quando ela estiver com 3 anos, veja se é a semana do Official June Tournament. Se fizer certo, depois que a Holly falar sobre o torneio, a tela vai ficar preta e vai ter um casulo grande no meio. Para conseguir o que quer, salve na terceira semana de junho e continue chocando até conseguir o que quer. Também funciona nas habilidades de sua minhoca.

WCW MAYHEM



Todos os lutadores, lutadores obesos, provocações e mais

Todos os lutadores: digite **PLYHDNGYS** como um código do Pay-Per-View.

Lutadores alternados: digite **NGGDYNLN** como um código do Pay-Per-View

Cenário TNT Nitro clássico: digite **PLUNTRCLSC** como um código do Pay-Per-View. Na tela Ring Selection, escolha "Nitro".

Halloween Havoc: digite **td^pKRmZ** como um código do Pay-Per-View.

Lutadores idênticos: digite **DPLGNRS** como um código do Pay-Per-View.

Rey Mysterio Jr. mascarado: digite **MSKDLTRY** como um código do Pay-Per-View.

Medidor Momentum: digite **PRNTMMNTM** como um código do Pay-Per-View.



Subir no rank: digite **CHT4DBST** como um código do Pay-Per-View. Aperte → no modo "Quest for the Best".

Lutadores obesos: digite **NGGDYNLN** como um código do Pay-Per-View. Este código dá acesso a versões obesas de Billy Kidman, Alex Wright, Steve Ray, e Kid Wrath.

Selecionar as arenas backstage: digite **CBCKRMS** como um código do Pay-Per-View. Escolha uma das arenas backstage na "Match Options" na tela Match Setup. Para lutar no backstage, os lutadores devem sair do ringue e seguir na direção da entrada.

Medidor de Stamina: digite **PRNTSTMN** como um código do Pay-Per-View.

Lutadores criados: digite **MKSPRCWS** como um código do Pay-Per-View. Estes lutadores podem não conter todos os atributos ao máximo.

World War III: digite **yKh#J\$=JQLmFs** como um código do Pay-Per-View. As lutas incluem Billy Kidman contra "Total Package" Lex Luger e Sting contra Brett Hart.

Provocações: durante uma luta, para provocar o oponente, segure para qualquer direção no analógico e aperte C↑.

PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK

VENDA APENAS PARA LOCADORAS E REVENDEDORES



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

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



SGP dicas

NFL BLITS 2000



Códigos

Na tela Vs., aperte os botões de turbo, pulo e passe para mudar os três ícones abaixo dos capacetes dos times. Os números na lista seguinte indicam o número de vezes



que cada botão deve ser apertado. Depois que os ícones mudarem, você precisará apertar o direcional na direção indicada para acionar o código. Se fizer certo, você vai

ver o nome do código e vai ouvir um sino. Por exemplo: para digitar "1 2 3 ←", aperte turbo uma vez, pulo duas vezes, passe três vezes e, em seguida, aperte ← no direcional.

Obs: é possível acionar mais de um código por partida.

Código	Turbo	Pulo	Passe	Direção
Sempre Quarterback	2	2	2	←
Bola grande	0	5	0	→
Cabeção	2	0	0	→
Andar fora do campo	2	1	1	←
Corrida mais rápida	0	3	2	←
Passes rápidos	2	5	0	←
Livro de jogadas do Green Bay Packers	1	2	2	←
Esconder o nome do receptor da bola	1	0	2	→
Cabeça gigante	0	4	0	↑
Hyper Blitz	5	5	5	↑
Obs: ambos jogadores devem acionar o código Hyper Blitz				
Turbo infinito	5	1	4	↑
Invisível	4	3	3	↑
Late Hits	0	1	0	↑
Campo com lama	5	2	5	↓
Computador sem assistência	0	1	2	↓
Obs: ambos jogadores devem acionar o código Computador sem assistência				
Desativar First Downs	2	1	0	↑
Sem cabeça	3	2	1	←
Desativar intercepções	3	4	4	↑
Desativar seleção de jogadas	1	1	5	←
Obs: ambos jogadores devem acionar o código Desativar seleção de jogadas				
Desativar Puting	1	5	1	↑
Desativar controle da bola aleatório	4	2	3	↓
Blockers mais fortes	3	1	2	←
Defesa mais forte	4	2	1	↑

Ataque mais forte	3	1	2	↑
Mais velocidade	4	0	4	←

Obs: ambos jogadores devem acionar o código Mais velocidade

Teammates mais fortes	2	3	3	↑
Mostrar a porcentagem dos Field Goals	0	0	1	↓
Mostrar mais campo	0	2	1	→

Obs: ambos jogadores devem acionar o código Mostrar mais campo

Time do computador mais esperto	3	1	4	↓
---------------------------------	---	---	---	---

Obs: apenas um jogador pode acionar o código Time do computador mais esperto

Super Blitzing	0	4	5	↑
Super Field Goals	1	2	3	↑
Times com cabeças grandes	2	0	3	→
Modo Tournament	1	1	1	↓

Obs: este código só funciona numa partida para dois jogadores

Campo molhado	5	5	5	→
---------------	---	---	---	---

ARMY MEN 3D



Todas as armas e munição ilimitada

Pause o jogo e aperte rapidamente □ ○ R1 L1, apertando simultaneamente R1 e R2. Se fizer certo, as palavras "Power Up" vão aparecer na tela. Despause o jogo e seu personagem, o Sarge, vai estar com todas as armas e munição ilimitada.

Invencibilidade

Comece um jogo, pause e aperte rapidamente □ ○ L1, apertando simultaneamente L1 e L2. Se fizer certo, Sarge vai ficar invencível durante a fase. Quando passar de fase, repita o código.

ALL-STAR BASEBALL 2000



Códigos

Digite os seguintes códigos no menu Enter Cheats:

Trilha da bola: **WLDWLDWST**

Bola grande: **BCHBLKTPTY**

Gráficos manchados: **MYEYES**

Modo Blackout: **WTOTL**

Voar de volta para Dugout: **FLYAWAY**

Jogadores pequenos: **TOMTHUMB**

3XTREME



Ter acesso a todas as pistas de Freestyle

No menu principal, leve o cursor até Memory Card, aperte ← ou → e leve o cursor até Codes. Em seguida, aperte X e digite TRIXXY e aperte X novamente.

MARIO GOLF



Cancelar o Swing

Aperte A para dar o Swing na bola e aperte B imediatamente para cancelá-lo. Isto permite que você recomece o Swing novamente.

Repetir a jogada no último buraco

Pause o jogo na sua vez, selecione as opções Save e Quit e salve o jogo. Agora, no menu principal, selecione Continue e recomece a jogar no último buraco.

SUPER SMASH BROS.



Jogue com o Captain Falcon

Termine um game para um jogador em menos de 23 minutos. Você pode usar quantos continues quiser e pode ser em qualquer nível de dificuldade.

Jogue com o Jigglypuff

Termine um game para um jogador com qualquer personagem, em qualquer nível de dificuldade e usando quantos continues precisar.

Jogue com Luigi

Termine o round Bonus Practice I com todos os oito personagens originais (Mario, Yoshi, Link, Donkey Kong, Kirby, Fox, Samus e Pikachu). Em seguida, o Luigi vai desafiá-lo. Se derrotá-lo, vai poder jogar com ele.



Jogue com Ness

Termine um game para um jogador no nível de dificuldade Normal sem usar nenhum continue e com o número de vidas em 3. Quando terminar o jogo, após os créditos, Ness vai desafiá-lo para uma luta. Derrote-o e jogue com ele.

SNOWBOARD KIDS 2



Todos os boards, personagens e pistas

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

Personagens secretos na raça

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

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

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

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

Boards na raça

Complete as pistas no modo Expert para liberar os boards.

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

DRIVER



Imunidade, invencibilidade, ver os créditos e mais

Digite os seguintes códigos na tela do menu principal. Você vai ouvir um som de confirmação se fizer as dicas corretamente. Em seguida, vá para o menu Cheats e acione-as.

Correr de ponta-cabeça: aperte rapidamente R2, R2, R1, L1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

Imunidade: para correr sem a barra de Felony aumentar e evitando os policiais, aperte rapidamente L1, L2, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Invencibilidade: aperte rapidamente L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

Carro miniatura: aperte rapidamente R1, R2, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

Virar as rodas traseiras: aperte rapidamente R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, R2, R1, L2, L1.

Suspensão elevada:

aperte rapidamente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Ver os créditos:

aperte rapidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.





TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



Códigos das fases

Angkor Wat

Vida infinita:	801BB8B6 03E8	
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF	(versão 3.2)
	801BB8B4 FFA0	

Race For The Iris

Energia infinita:	801C6012 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801C6010 FFA0
Tempo infinito:	800B3418 0000

The Tomb Of Seth

Energia infinita:	801C8DAE 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801C8DAC FFA0

Burial Chambers

Energia infinita:	801C339E 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801C339C FFA0

Valley Of The Kings

Energia infinita:	801B5776 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801B5774 FFA0

KV5

Energia infinita:	801C25E2 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801C25E0 FFA0

Temple Of Karnak

Energia infinita:	801D1E9E 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801D1E9C FFA0

The Great Hypostyle Hall

Energia infinita:	801CF552 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801CF550 FFA0

Sacred Lake

Energia infinita:	801B3AD2 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801B3AD0 FFA0

Yes

Energia infinita:	801D4162 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801D4160 FFA0

Tomb Of Semerkhet

Energia infinita:	801D4162 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801D4160 FFA0

Guardian Of Semerkhet

Energia infinita:	801AC86A 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801AC868 FFA0

Desert Railroad

Energia infinita:	801BBDF2 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801BBDF0 FFA0

Alexandria

Energia infinita:	801B94C6 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801B94C4 FFA0

Coastal Ruins

Energia infinita:	801CF556 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801CF554 FFA0

Pharos, Temple of Isis

Energia infinita:	801C865A 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801C8658 FFA0

Cleopatra's Palaces

Energia infinita:	801C5252 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801C5250 FFA0

Catacombs

Energia infinita:	801CAA66 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801CAA64 FFA0

Temple of Poseidon

Energia infinita:	801C0A4A 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801C0A48 FFA0

The Lost Library

Energia infinita:	801DDCB2 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801DDCB0 FFA0

Hall of Demetrius

Energia infinita:	801B683E 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801B683C FFA0

City of The Dead

Energia infinita:	801CBAB2 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801CBAB0 FFA0

Trenches

Energia infinita:	801CFA8A 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801CFA88 FFA0

Chambers of Tulun

Energia infinita:	801D147E 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF
	801D147C FFA0

Street Bazaar

Energia infinita:	801C2B62 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801C2B60 FFA0

Citadel Gate

Energia infinita:	801CFCCE 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801CFCCC FFA0

Citadel

Energia infinita:	801D94BE 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801D94BC FFA0

The Sphinx Complex

Energia infinita:	01C1EAE 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801C1EAC FFA0

No

Energia infinita:	801D042E 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801D042C FFA0

Underneath The Sphinx

Energia infinita:	801D042E 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801D042C FFA0

Menkaure's Pyramid

Energia infinita:	801BDCBE 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801BDCBC FFA0

Inside Menkaure's Pyramid

Energia infinita:	801D5FD6 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801D5FD4 FFA0

The Mastabas

Energia infinita:	801D291A 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801D2918 FFA0

The Great Pyramid

Energia infinita:	801C557E 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801C557C FFA0

Khufu's Queens Pyramids

Energia infinita:	801D531A 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801D5318 FFA0

Inside The Great Pyramid

Energia infinita:	801C9482 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801C9480 FFA0

Temple of Horus

Energia infinita:	801CE72A 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801CE728 FFA0

Temple of Horus (Final Battle)

Energia infinita:	801C52CE 03E8
Pulo lunar (aperte quadrado):	D00AB146 7FFF 801C52CC FFA0

TWISTED METAL 4



Munição infinita (todos os jogadores e todas as armas): D01B66B0 FFFF 801B66B6 2400

Turbo infinito (todos os jogadores):
D01B9708 FFEC 801B970E 2400

Energia especial infinita (todos os jogadores):
D01AE568 070C 801AE56E 2400

Vidas infinitas (todos os jogadores): 800373E2 2400

Energia infinita (todos os jogadores):
D01BBF3C 3D29
801BBF42 2400

Rapid Fire (todos os jogadores):
D01B4DA8 182B
801B4DAE 2400

Vida infinita (jogador 1): 8005A3C8 0004

Vida infinita (jogador 2): 8005A438 0004

Vida infinita (jogador 3): 8005A4A8 0004

Vida infinita (jogador 4): 8005A518 0004

Arma especial infinita: 8004ECA0 0001

Todas as armas: 8004EC80 0001

Ter a arma especial Freeze:
8004EC8A 0001

Ter como arma especial a Massive
Attack:

8004EC90 0001

Acesso a todos os personagens:

D005D810 0134

8007D458 1000



THRASHER SKATE & DESTROY



Tempo infinito: 800C3EA2 2400

Pontuação máxima: 800B2434 FFFF

Energia infinita: 800DD6C2 2400

Nenhum ponto influenciando o status total:

8008C94E 0000

Acesso a todas as fases: 800B248C 0B03



(versão 3.2)

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 \circ (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 \circ (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 \triangle (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.
- 7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
- 8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- 9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

DETONADO

NINTENDO 64



Por Chris Combo

Galera, antes de começar o jogo, uma salva de palmas para o pessoal da Ubi Soft. Depois de uma versão meia-boca no PlayStation, Rayman, um bicho sem pernas e braços, está de volta num game perfeito, bom em todos os aspectos: jogabilidade, diversão, desafio (a dificuldade nas últimas fases é tremenda), gráficos 3D bem definidos (semelhantes aos de *Mario 64*) e fases com tarefas bastante variadas. O objetivo de Rayman é matar Razorbeard, líder dos piratas que invadiu e deixou as cidades Chamber of the Teensies e Fairy Council em pânico. Durante o jogo você encontrará uma série de camaradas: Polokus, Ly e os Teensies. Eles vão ajudá-lo a completar as missões. Olho vivo nos itens. Eles são superimportantes no jogo. Dependendo da quantidade obtida de bolinhas amarelas, por

exemplo, você consegue ou não entrar nas fases bônus. Se pegar todos os itens, além de participar da fase bônus, enche os bolsos com mais itens.

RAYMAN 2

4.8

Ação/aventura
Ubi Soft

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador

Ponto Forte
Jogabilidade variada e original

Ponto Fraco
Alguns ângulos de câmera atrapalham



RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

The Fairy Glade



Logo no começo da fase entre na água e procure um túnel para ganhar algumas bolinhas. Quando vir uma placa como essa, com o desenho de uma piranha, não entre na água



Suba na árvore gigante pelas raízes e pegue muitas bolinhas amarelas



Escale pela parede da direita para alcançar o outro lado e pegar as bolinhas amarelas pelo caminho

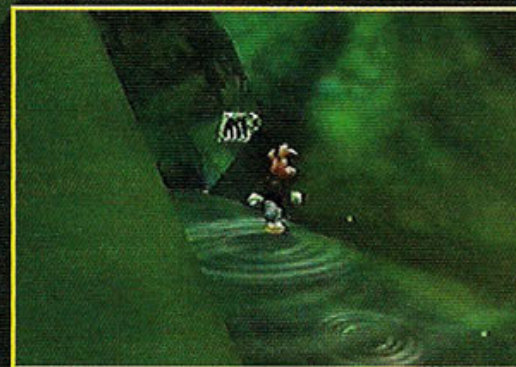


Siga pelas plataformas em cima do lago para chegar nesse lugar e acionar o switch



Aqui, entre na caverna à esquerda para pegar algumas bolinhas. Depois, fique nesse quadrado. O inimigo vai destruir o quadrado com a bomba, liberando a passagem

The Woods of light



Depois de conhecer todos os comandos do jogo, entre nessa caverna para destruir a primeira jaula e abrir o porão



Pule em cima do cogumelo para ficar apoiado na plataforma e chegar à caverna



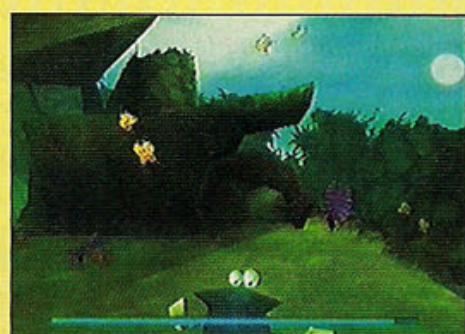
Escale essa grade para chegar ao nível superior e acionar alguns switches



Na torre, em vez de pular nas plataformas na água, siga para o outro lado da ponte para destruir essa jaula



Pulando de plataforma em plataforma você chega nesse ponto e destrói a segunda jaula. Atrás da cachoeira tem uma bolinha amarela escondida



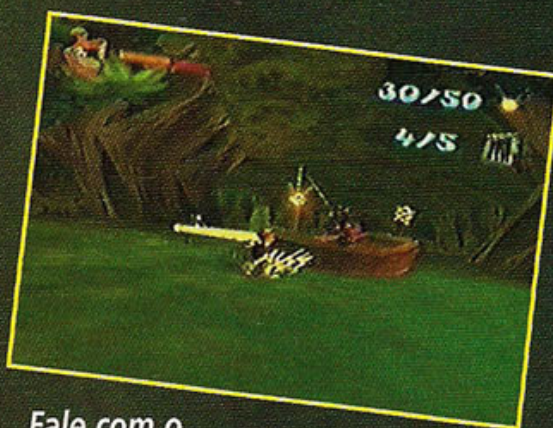
Fase Bônus - Ao pegar todas as bolinhas amarelas e destruir todas as jaulas de uma determinada fase, você vai para uma fase bônus. Você participa de uma corrida e, se ganhar, enche o life. Aperte seguidamente A e B para correr



Carregue o barril e jogue-o nessa porta para destruí-la



Na hora de descer pelos canos, use o helicóptero para pegar todas as bolinhas amarelas



Fale com o bichinho. Quando ele parar de falar, atire nele para dar início à corrida. Não esqueça de pegar as bolinhas no barco de pesca



Atrás dessa pedra você acha uma alavanca escondida. Ela libera um arco na ponte



Fique pulando até conseguir acionar o switch com o tiro



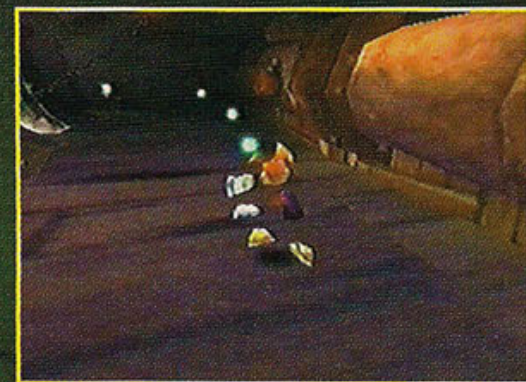
Pegue todas as correntes de ar, pois elas escondem bolinhas amarelas. Com elas, você chega no alto da fase



The Bayou



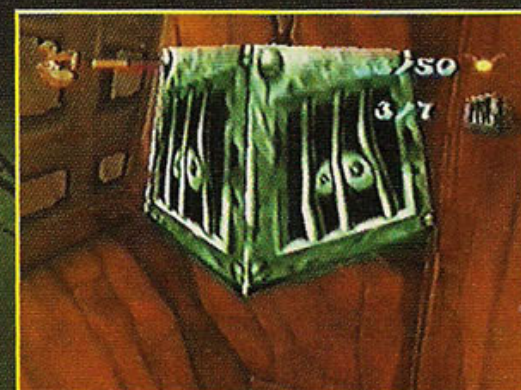
Pule no barril e atire nas bombas. Pegue o caminho da esquerda para destruir a primeira jaula



Na parte dos pêndulos com lâminas, você acha mais uma alavanca à esquerda



Mate o inimigo e acione mais um switch na parede



No topo, você acha a última jaula da fase dentro da casinha



Atire no switch para baixar a ponte



Da plataforma, atire para destruir a jaula no alto

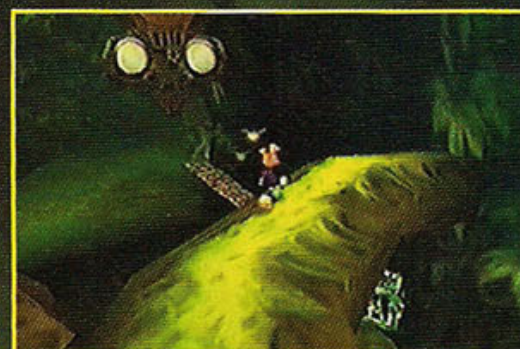


Para destruir essa máquina você precisa carregar o barril até ela e, quando vier a bomba, em sua direção, aperte o botão para jogar o barril para o alto, atirando para destruí-la. O caminho ficará livre para você jogar os barris. São três no total

The Marshes of Awakening



Use a plataforma da esquerda para pegar uma bolinha amarela



Aqui, pule na ponte à frente e vire para destruir mais uma jaula



Volte para a outra entrada, use os trampolins para chegar ao alto e finalizar a fase



Fale com Ly e siga para essa plataforma. Acerte o arco com o tiro para alcançar o outro lado



Volte para esse ponto e pule na tela para escalar. No alto, pule para o outro lado da tela



Na árvore ao lado, você destrói mais uma jaula



Desse ponto, atire no switch à direita para liberar a ponte

The Sanctuary of Water and Ice



Nas plataformas você encontra a primeira jaula da fase

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE



Siga pelo túnel para pegar várias bolinhas e encontrar a última jaula da fase. Continue pelas cordas



Assim que o bichinho estranho parar de correr, pule em cima dele para comandá-lo. Siga e destrua a porta que está fechada



Entre nas casas para pegar as bolas das pirâmides. Coloque a bola azul na torre azul e a bola vermelha na torre vermelha para abrir a porta central



Quando chegar à árvore gigante, pule no cogumelo para alcançar os galhos. Use o arco para pegar algumas bolinhas e destruir uma jaula escondida dentro da casa



Siga em frente usando os arcos. No último, acerte o bloco de gelo para matar o inimigo



Use novamente o bichinho para destruir a porta e achar uma jaula



No começo da fase, atire no switch atrás da pedra para liberar o porão



Do lado da porta, no alto, você encontra um switch



Fale com Clark. Ele deixará você prosseguir, se ganhar a poção. Volte para a fase 3 e pegue a plataforma da esquerda

The Cave of Bad Dreams



Depois de matar os inimigos, você vai ver uma bola amarela na tela. Jogue-a na base para liberar uma passagem



À frente, você encontra mais duas bases sem a bola. Elas estão na caverna e você terá de levá-las até a base



Para escapar, destrua os espinhos atirando e pegue as bolinhas amarelas pelo caminho



Para matar esse inimigo você terá de pular até a plataforma em que ele está. Atire nas caveiras para paralisá-las. Elas vão formar uma ponte. Use-a para chegar ao inimigo



Escolha a segunda opção para continuar a aventura



Volte e dê a poção para Clark. Depois, siga pelo buraco que ele abriu. Use os arcos e alcance as entradas no alto



Acione essa alavanca para liberar mais uma entrada

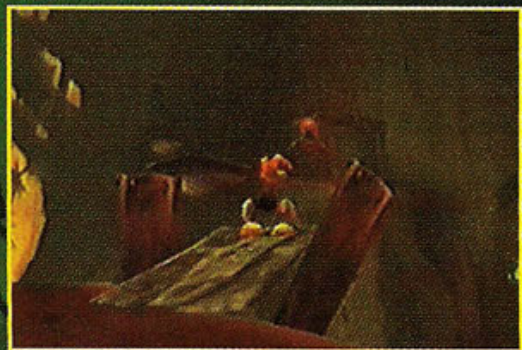


Use a passagem por onde os bichinhos saem. Lá, você encontra uma jaula para destruir. Use o arco para destruir outra jaula. Depois, pule em cima do bichinho para pegar algumas bolinhas amarelas pelo caminho

The Canopy



Depois de matar a aranha, use o arco para pegar algumas bolinhas amarelas e destruir a jaula. Suba pela teia



Pule no cogumelo para pegar algumas bolinhas amarelas. Da ponte, atire no switch



Atire na torre. Ela vai tombar e formar uma ponte para Globox passar



Leve Globox até o fogo. Ele vai criar uma nuvem e apagar o fogo. Isso vai liberar a passagem



Mate o inimigo e leve Globox até a porta para liberar os lasers



Fale com Globox para ele fazer a sua mágica. Entre na planta para passar pela porta

Whale Bay



No começo da fase, entre no aquário à direita para pegar algumas bolinhas. Pegue as azuis para ganhar oxigênio



Ao sair, atire no switch para liberar os lasers. Cuidado com o inimigo que está na sede



Ao chegar no barco, mate o inimigo. Suba pelas redes e pule na plataforma à frente, vire-se para achar esse switch no alto



Entre na água e siga por esse túnel



Acione esse switch para liberar Carmem, a baleia. Ainda no túnel você reencontra o bichinho estranho. Pule nele para destruir a porta trancada



Siga a baleia pegando as bolhinhas azuis para ganhar oxigênio. Cuidado com as piranhas que comem as bolhas



No segundo barco, suba pela tela. Dentro da casa, você acha essa jaula

The Sanctuary of Lava and Fire



Para entrar nessa fase, você precisa ter no mínimo 300 bolinhas amarelas. Ao cair na plataforma, atire no curativo da torre. Um arco vai surgir



Atire na planta para derrubar a bola. Pule em cima dela. Para se movimentar, atire na direção contrária à que quiser ir. Volte e entre nas cavernas com lava para achar vários itens



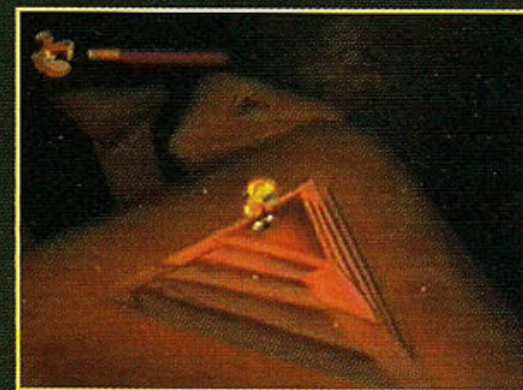
Ao subir na bola, ao invés de descer, suba para encontrar vários itens



Ao chegar nas plataformas metálicas, suba para destruir essa jaula



Quando chegar perto do poço de lava, atire na direção contrária. No terceiro poço, você terá de subir no morro para passar



Pegue a bola amarela. Jogue-a na plataforma de baixo



Para passar pelo poço de lava carregando a bola amarela, atire na bolha para ela vir em sua direção. Caia nela, jogue a bola para alto e atire para se movimentar. Ao passar do lado esquerdo, você acha a base



Na plataforma, atire nas garras que vão aparecer na tela



Aqui você acha a bola azul. Atire-a para colocá-la na base

The Echoing Caves

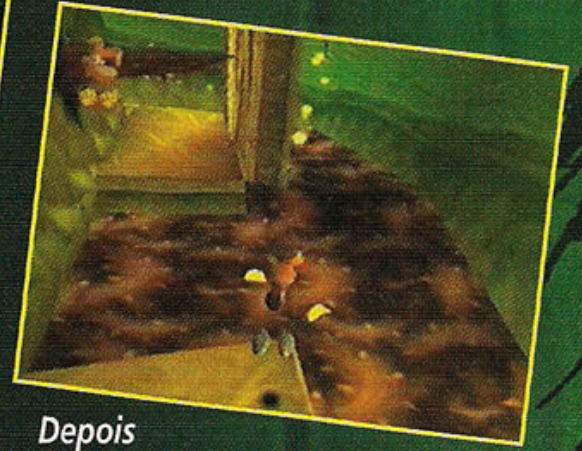


Siga pelas escadas para encontrar o primeiro switch

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE



Você terá de subir a torre rapidinho pois ela está desabando. Use, os trampolins para subir um andar



Depois de passar pelo poço de lava, vire-se e destrua a jaula escondida



Pule na tela quando o inimigo chegar perto de você



Use o barril no fogo para sair voando com ele. Pare nas plataformas para pegar os itens



Enquanto estiver voando, não esqueça de pegar as bolinhas amarelas pelo caminho



Solte vários tiros na porta para liberá-la



Entre na água. Seguindo pelo túnel você aciona a segunda alavanca



Antes de entrar na caverna novamente, acione a alavanca do lado direito



Siga pela trilha com os dois pilares. Caia pelas plataformas para acionar o terceiro switch



Atire no botão vermelho da parede para liberar a porta. Dê a volta rapidamente e use o barril de novo



Atire no botão vermelho para liberar a porta e acionar o último switch

The Precipice



Nessa fase você terá de ser muito rápido para passar pelas pontes que caem. Acione a alavanca para liberar os lasers

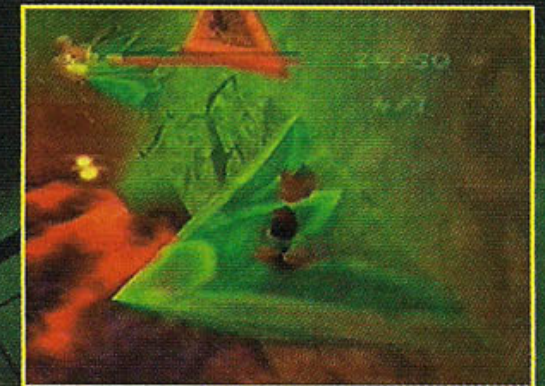


Depois de acionar os quatro switches, entre nessa porta

The Top of the World



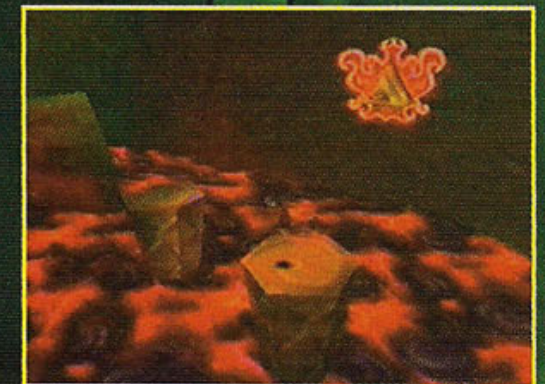
Pule em cima da cadeira de onde o inimigo caiu. Use o analógico para girar Rayman e conseguir pegar as bolinhas amarelas



Espere o fogo subir para pular para a plataforma ao lado

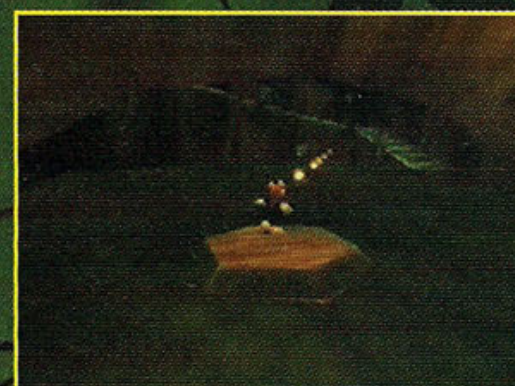


Leve o barril até esse ponto e use a plataforma móvel para destruir a porta



Atire no switch amarelo para subir algumas plataformas

The Sanctuary of Rock and Lava



Pule no barril para alcançar as plataformas



Para entrar nessa fase, você precisa ter no mínimo 475 bolinhas amarelas. Use o poder do helicóptero para entrar na caverna abaixo e pegar alguns itens. Depois, entre no buraco no alto da tela



Passa voando pela lava. Mantenha uma altura média para se dar bem



Para matar Clark, que está envenenado, atire nos três botões vermelhos e acione o laser. Ele vai cair no chão: essa é a hora certa para atirar



Fique em cima da caixa e espere ela subir para entrar no túnel

The Prison Ship



Na descida, pule os poços de lava e acione os switches pelo caminho



Usando o bichinho estranho, siga as setas para não se perder no meio do caminho



Para fazer o bichinho estranho aparecer, você terá de acionar essa alavanca na parte de baixo da tela



Iron Mountain



Use os arcos em cima da ponte para pegar várias bolinhas amarelas



Você vai ter de fugir das bolas de fogo. Pule nas teias e acerte a ponta de gelo no alto para acertá-lo. Faça isso 3 vezes

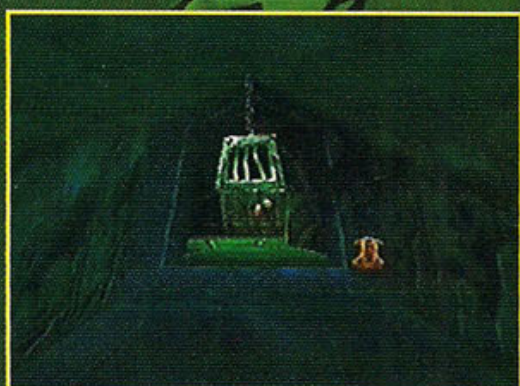


Suba por essa porta para cair do outro lado. Siga pela ponte e destrua a porta



A parte do avião é muito difícil. Use o botão Z para centralizar o avião. Na segunda parte dos lasers, em vez de entrar na caverna no alto, siga pela entrada à frente

Tomb of the Ancients



Desça pelas escadas, entre nessa caverna, destrua a jaula e acione o switch



Pule o raio laser e acione os switches nas torres para liberar o buraco



Atrás dessa tumba, no cemitério, você encontra uma alavanca



Pule das caixas e voe para acertar a primeira jaula



Use o barril no fogo para voar. Pare nas plataformas para pegar os itens



Pule bem da pontinha para alcançar o balão



Use a bolha e suba para pegar alguns itens. Use o arco e solte rapidamente para ficar em cima da torre

The Crow's Nest



Atire nas bombas para acertar o inimigo. Quando ele pular, corra para o lado



Você tem de resgatar os filhos de Globox. Com o barco, atire nas pontes para destruí-las. Siga em frente para chegar em South Mine e, na bifurcação, siga em frente para entrar em North Mine. Continuando, você acha facilmente West Mine. Na bifurcação, siga para a esquerda para achar a última mina. Volte para Globox



Entre no túnel e pegue a bolinha para acertar o inimigo. Acerte um tiro em cada braço. Ele vai cair na lava. Repita a operação. Espere a lava descer para entrar no túnel e pegar a bolinha de novo

DETONADO

P.STATION

MEDAL OF HONOR



Por Lord Mathias



Tá na cara que tem dedo do Steven Spielberg em *Medal of Honor*. Quem já começou a jogar, percebeu que o game não é mais um na linha de *Metal Gear Solid* e *007 GoldenEye*. *Medal of Honor* tem clima de filme, com trilha sonora envolvente e cenários de cinema. Você comanda o piloto Jimmy Patterson, herói condecorado com a tal Medal of Honor, a medalha que dá nome ao jogo, durante a Segunda Guerra. Depois da condecoração, Jimmy não volta para os Estados Unidos.

Ele continua na Alemanha, participando de missões secretas. Nada de procurar chaves ou ativar switches. Aqui o negócio é pôr os neurônios para funcionar e aprender a enfrentar os alemães. Não subestime os nazistas. Os caras são bem espertos: devolvem granadas e soltam os cachorros em cima de você, entre outras coisas.

CÓDIGOS

Password: **CAPTAINDYE**

Este password deve ser acionado antes de começar um novo jogo. Com ele, a quantidade de energia com que você começa a fase tem de durar até o final. Isto significa que não dá para enchê-la durante os jogos. É um grande desafio, mas se você conseguir terminar o jogo neste modo, ativa vários personagens secretos para o modo multiplayer.

Password: **SPRECHEN**

Este password ativa o modo American, em que os alemães falam inglês com sotaque, em vez de alemão. Para acionar este código,

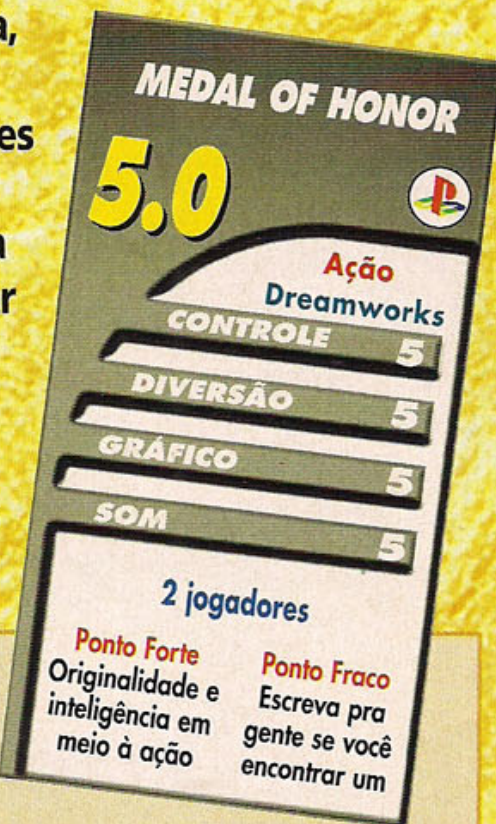
digite-o no menu Secret Codes dentro do Options.

Password: **DENNISMODE**

Este ativa os Nifty Multiplayer Power-Ups no menu Secret Codes. São power-ups bem legais para o modo Multiplayer.

Password: **BIGFATMAN**

Este password dá acesso ao personagem secreto Col. Muller no modo Multiplayer.



MOVIMENTOS BÁSICOS

TIRO NA CABEÇA



Você tem de pegar a manha da mira para acertar a cabeça dos inimigos em cheio. Um tiro certo na cabeça acaba de uma vez com o inimigo, a não ser que ele esteja de capacete. Daí, é só acertar mais um

DESLIZAR



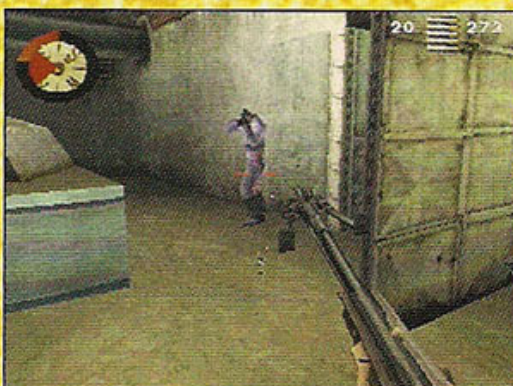
Use os botões L1 e R1 para deslizar para os lados. Este movimento é eficiente nos cantos para atirar e desviar ao mesmo tempo

GRANADAS



Use as granadas nos inimigos sem medo de ser feliz. Se o inimigo pegá-la, atire nele e ele vai derrubá-la. Ela vai explodir e vai matá-lo, além de detonar outros que estiverem em volta

RECARREGAR



Sempre recarregue suas armas, pois o pente de munição pode acabar na pior hora

BUSCANDO ABRIGO



Os inimigos são mestres em se abrigar nos cantos e só colocar o braço para fora e atirar. Aprenda a fazer isso, usando a mira e atirando por trás de alguma proteção

ITENS ESCONDIDOS



Munição extra e power-ups de energia estão espalhados por todas as fases, geralmente em cantos ou atrás de engradados e caixas

DEFESA



O melhor jeito de se proteger é ficar atrás de objetos, paredes etc. Tente eliminar os inimigos de longe, antes que eles o percebam

CONTRA-ATAQUE



Se estiver em menor número, ou seja, quase sempre, chame a atenção dos inimigos, esconda-se em algum lugar e espere eles virem atrás de você. Depois é só eliminar um a um

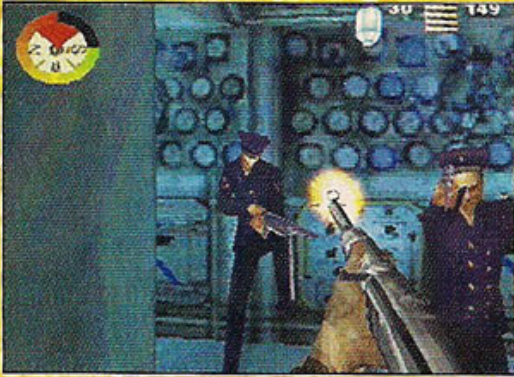


AGACHAR



Se os inimigos começarem a atirar, agache apertando L2 para reduzir as chances de ser atingido. Se não conseguir achar o inimigo que está atirando, dê uma olhada na bússola para ver a direção que está piscando

APRENDA A OUVIR



Fique esperto nos passos dos inimigos e nas conversas, pois dá para sacar se eles estão vindo na sua direção

DESLIGUE O ALARME



Sempre desligue os alarmes, pois quanto mais tempo eles soarem, mais alemães virão para cima de você

RESCUE THE G-3 OFFICER

Os esgotos



O G-3 Officer está no canto da primeira sala em que você entra. Ele está bem mal, por isso apenas pegue sua bolsa e prossiga pelos túneis do esgoto. Mais em frente, nos túneis, mantenha sua mira baixa e fique esperto com os cachorros. Eles são bem rápidos



Quando chegar na escada que leva a uma sala circular no andar inferior, jogue algumas granadas para eliminar os cachorros que estão aguardando lá embaixo

DESTROY THE MIGHTY RAILGUN GRETA

Penetrar na Rail Station

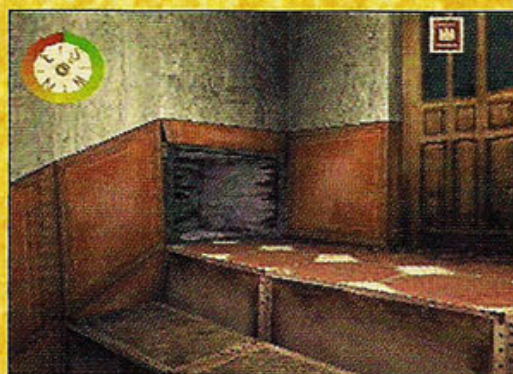
Você vai estar disfarçado de nazista, por isso é melhor manter as armas guardadas, só esperando pela ocasião mais apropriada. Desça a escada logo na sua frente e vire à esquerda na direção da outra escada



Suba e siga pela passagem estreita. Chegue perto do soldado. Nem adianta conversar, o negócio é sacar a pistola e meter bala na moleira. Pegue a identidade dele (ID) e mude os trilhos de que ele estava tomando conta. Volte pela pequena passagem e desça a escada



Suba de volta a escada e vire à esquerda. Quando um guarda chegar meio bravo para cima de você, mostre seus documentos e ele vai deixá-lo passar



Siga em frente, passando pela

escadinha com uns dois ou três degraus. Agache e entre no tubo de ventilação



Atire no engradado que está no final e mate o soldado. Pegue sua documentação e saia pela porta. Use sua nova documentação para passar pelo guarda. Mais outros dois caras vão pedir que você se identifique antes de chegar ao final da fase

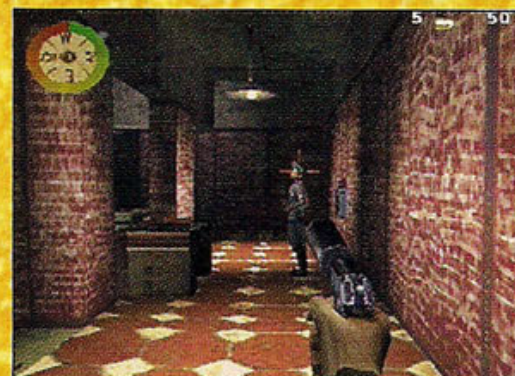
Achar o equipamento



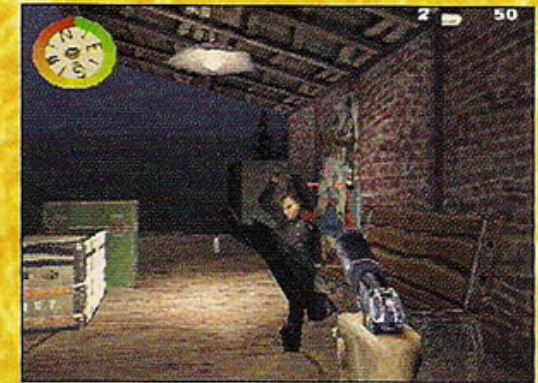
Mate rapidamente o guarda que está passando lá embaixo, desça e vire à esquerda. Pegue o Freight Manifest, que é o primeiro objetivo. Vire-se e siga em frente passando pela guarda à esquerda. Lembre-se desta porta, pois você vai ter de voltar mais tarde



Vá para a próxima porta de metal em frente. Depois que o guarda bater continência para você, atire nele pelas costas. Siga em frente vire à direita e passe por baixo do gancho pendurado no teto



Fique no canto e mire no soldado, sem chamar a sua atenção. Elimine-o e pegue a documentação. Agora saia até a plataforma da estação em frente aos trilhos



Vire à direita e elimine os dois guardas



O equipamento está dentro de um estojo de guitarra, virando à direita no final. Abra-o e pegue o rifle de franco atirador. Volte para aquela porta de metal do começo



Depois que o guarda abrir a porta, mate-o. O alarme vai tocar, então se prepare, pois mais guardas virão. Desligue o alarme o mais rápido possível apertando o botão de ação



Entre e coloque as bombas na frente do trem, nas marcas vermelhas que piscam. Fuja para não explodir e elimine o guarda antes que ele acione o alarme



Volte para o gancho pendurado no telhado e pare. Use o rifle de franco atirador e mate o soldado na porta. Em seguida, prossiga pelos trilhos

MEDAL OF HONOR

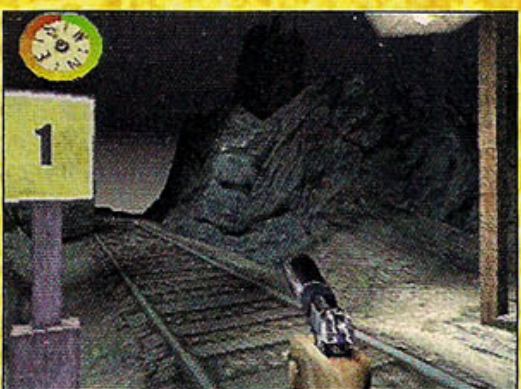


Quando se aproximar da ponte, pare e use novamente o rifle de franco atirador para eliminar os soldados. Passando a ponte, pare novamente, vire-se e fique esperando o soldado que vai aparecer. Mate-o e siga em frente até o final da fase. Você ainda vai encontrar mais dois inimigos

Rail Canyon



Os nazistas vão estar atrás de você, por isso nem tente passar despercebido. No começo, siga em frente e mate o soldado lá em cima da ponte



Mais alguns passos à frente, vire à direita no poste de luz com uma placa com o número 1



Entre no túnel rastejando e mate o soldado



Corra para trás da metralhadora e mande bala em todos que aparecerem, sem dó. Em seguida, pegue as granadas e abra uma saída. Continue pelos trilhos



Na placa com o número 2, mate o guarda que está dormindo e use uma granada para destruir todos os barris. Siga pelos trilhos até a placa vermelha com um "X" branco. Vire à direita e passe o túnel que fica à esquerda. Ele é a entrada do esconderijo com outra metralhadora



Mais em frente você vai encontrar

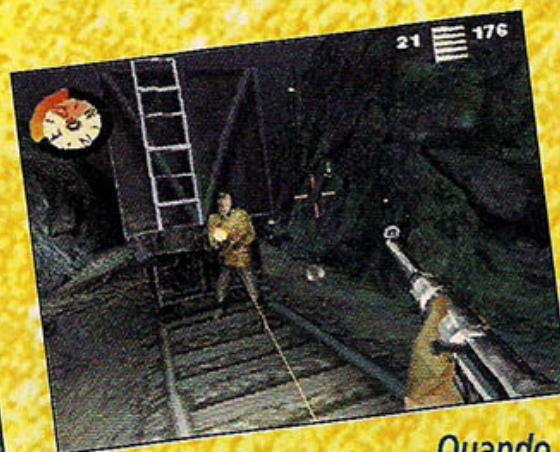
um acampamento com alguns nazistas em volta de uma fogueira. Mate-os e entre na cabana que está cheia de suprimentos. Volte para o esconderijo com a metralhadora, elimine todos os inimigos dentro e prossiga pelos trilhos



Abra seu caminho pelas árvores acima e perto da ponte suspensa. Mate os alemães atrás dos sacos de areia e siga até a ponte com o sinal "3"



Passar pela ponte é meio complicado. Uma metralhadora está a sua espera. A melhor tática é ficar fora da sua linha de fogo e usar o rifle de franco atirador para matar todos os soldados dentro do abrigo



Quando conseguir matar todos dentro do abrigo, prossiga pelos trilhos e entre no pequeno túnel com uma escada no final. Limpe a área e não siga em frente, pois tem uma metralhadora esperando por você mais à frente



Em vez de seguir em frente, vire à esquerda, passe pelos vagões de trem e entre no túnel



Quando chegar na escada que desce por um buraco no chão, jogue algumas granadas para limpar o andar inferior



Desça e assumo o controle da metralhadora rapidamente. Mate todo mundo, vire-se e vá embora

SCUTTLE DAS BOOT U-4901

Escapar do Wolfram

Disfarçado, desta vez como um soldado Dreigsmarine à bordo do Wolfram, você deve sabotar o barco antes de chegar ao submarino. Assim que emergir na sala você vai encontrar um marinheiro



Assim que ele passar, siga-o até algum lugar mais sossegado e elimine-o. Dá para matar vários marinheiros dessa maneira nesta fase, mas apenas em lugares mais calmos e afastados



Do começo da fase, vire à esquerda

e passe pelo alarme. Um oficial está em uma sala à direita, mate-o o mais rápido possível e pegue sua identificação.



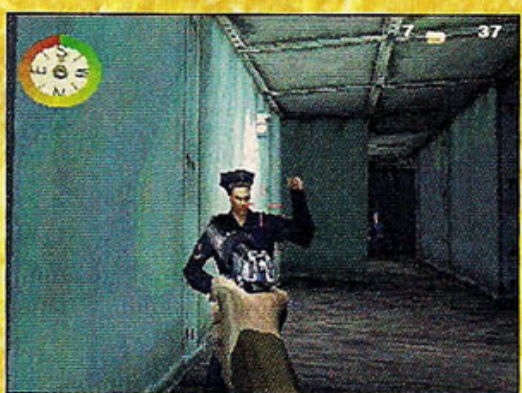
Guarde na mente a porta com o sinal "Frecht", pois ela é a saída da fase e você vai ter voltar até ela no final



Siga na direção do Promenade, que é o corredor que segue para o norte com o guarda no final. Mostre sua nova identificação. Passando por esta porta, a sala das máquinas fica à esquerda e a sala de controles (bridge) fica à direita. Vire primeiro à esquerda e depois entre imediatamente na salinha, também à esquerda

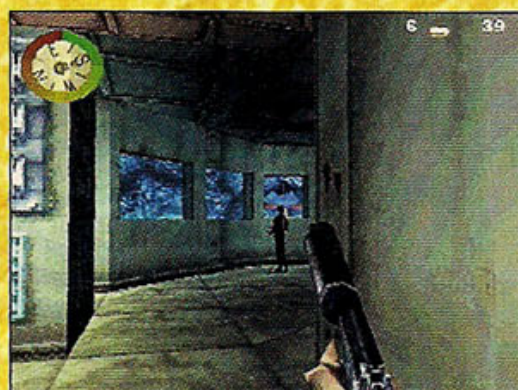


Mate o oficial dentro dela e pegue o cartão de acesso à sala de controles (bridge). Saia da sala e siga pelo corredor. No caminho você vai passar por vários marinheiros, alguns baterão continência. Mate os que estiverem nos lugares mais calmos

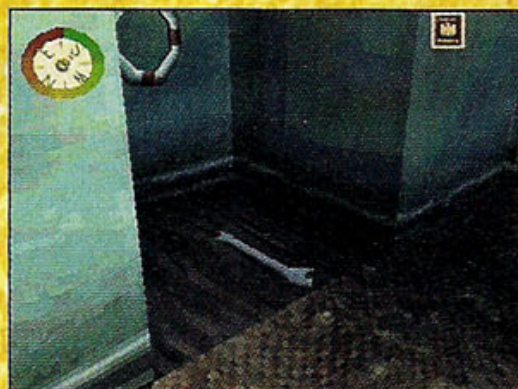


Entrar na sala de controles (bridge) tem algumas manhas. O guarda na porta deixa você entrar, mas logo em seguida um oficial vai reconhecê-lo e começar a atirar. O

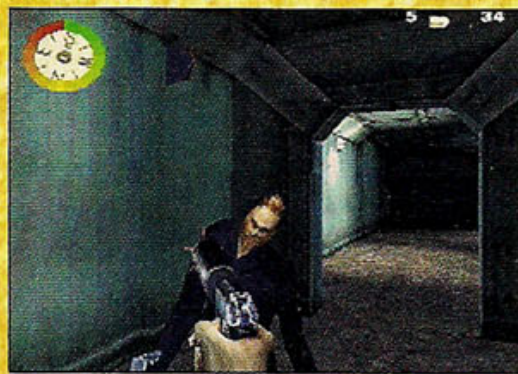
melhor jeito é usar a pistola no guarda da porta, no oficial e no outro guarda mais à frente no corredor. Seja rápido para evitar que acionem o alarme



Entrando na sala de controles (bridge), siga em frente com cuidado. Primeiro elimine o guarda em frente da janela e depois o outro. Pegue o Engineering Pass



Saindo da sala de controles (bridge), vire à esquerda duas vezes. A chave inglesa (wrench) está no chão em uma pequena abertura atrás da arma grande no deck. Pegue-a, volte para o Promenade e siga em frente até a sala das máquinas



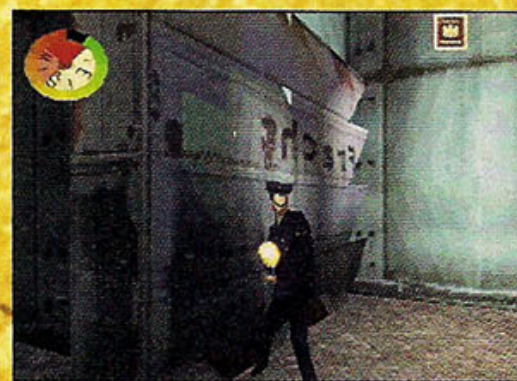
Use a identificação para passar pelos guardas, mas assim que descer a escada e encontrar a porta para a sala das máquinas, mate o guarda bem na sua frente. Antes de entrar na sala das máquinas, mate o nazista na privada, no final do corredor



Dentro da sala das máquinas, dê a volta na passagem e desça a rampa. Quando vir o cano atravessando a passagem, agache e espere o guarda passar. Mate-o e passe por baixo do cano. Elimine o outro guarda na sala à esquerda



Enfie a chave inglesa na abertura para parar as máquinas.



Desligue imediatamente o alarme e volte para a saída, naquela porta logo no começo da fase. Vários guardas vão estar atirando, atire de volta e vá embora!

Telhados de Dachsmag



As armas estão em uma caixa bem a sua frente. Use o rifle de franco atirador para matar o alemão no telhado bem à frente. Guarde na mente este telhado, pois você vai ter de voltar para ele depois de completar alguns objetivos



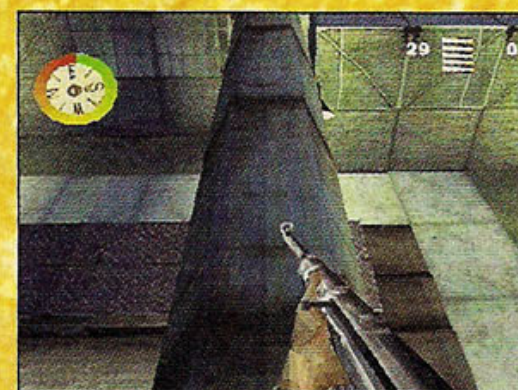
Desça até o chão e entre na cabana ao lado do poste de luz para pegar o Deployment Timetable preso na parede



Destrua o caminhão do lado de fora e tome cuidado com os inimigos que vão aparecer



Volte para o telhado e pule nos engradados que estão no vão. Suba a escada e siga até a saída. Não há mais objetivos, mas você vai ter de eliminar vários inimigos neste percurso



Vai chegar um ponto em que você vai ter de subir uma escada até um telhado e atravessar até o outro lado por um cano. Vai ter também de pular de um telhado para o outro

ATTACK IMPENETRABLE FORT SCHMERZEN

A Floresta de Siegfried



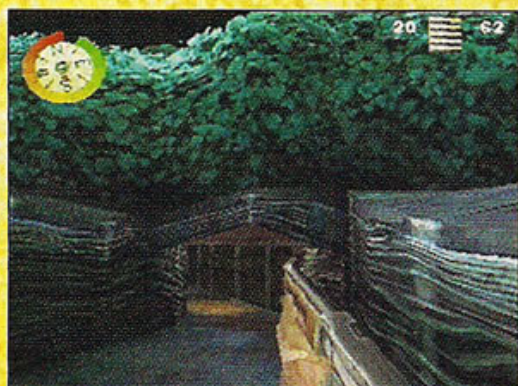
Esta fase requer alguma experiência para completar os objetivos. Fique atento aos nazistas que atacam por trás das folhagens e com os nazistas nas plataformas das árvores



Quando chegar na metralhadora da torre, ao lado de um portão, vire e siga pela esquerda do sinal Umweg!. Você vai ter de passar por algumas metralhadoras bem potentes nesta fase. A melhor tática é ficar longe, nos cantos e mirando na cabeça dos seus atiradores



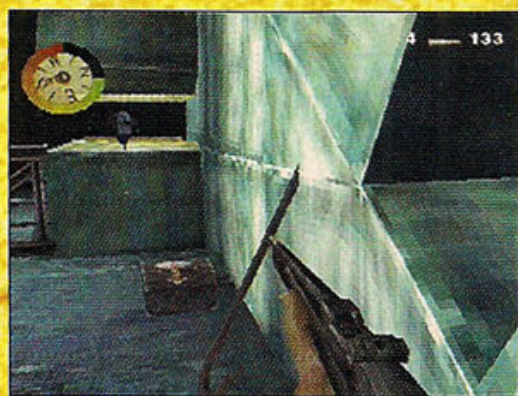
MEDAL OF HONOR



As trincheiras são os melhores caminhos. Elas sempre dão em algum túnel secreto com power-ups e saídas para lugares estratégicos



Quando achar o avião Stuka Divebomber, use a metralhadora na torre para destruí-lo



Para pegar o pé-de-cabra (crowbar), não abra o portão ao lado do avião. Ao invés disso, volte até o túnel que dá no avião, vire à direita e atravesse a área com os engradados. Entre no outro túnel, saia e entre nos arbustos. Vire à direita e ataque as duas metralhadoras de uma vez só. Quando conseguir neutralizar as duas, aproxime-se delas e pegue o pé-de-cabra. Agora é só seguir em frente até o final da fase, eliminando quem aparecer na sua frente

CAPTURE THE SECRET GERMAN TREASURE

Sobrevivendo à Panzershek Barrage

Quando começar a buscar o tesouro nazista, os objetivos ficam em segundo plano. A prioridade é sobreviver aos ataques nazistas com suas bazucas. Um tiro delas pode matá-lo instantaneamente. Aqui vão algumas dicas para sobreviver



Manter a distância ajuda muito na hora de desviar e eliminar os nazistas que estão portando bazucas



Aprender a reconhecer os soldados que portam as bazucas é outra boa dica. Eles estão sempre vestidos de marrom e sempre agacham para atirar. Leva um tempo para eles recarregarem a bazuca, por isso aproveite para eliminá-los. Quando tiver vários inimigos com bazucas e metralhadoras comuns, sempre mate antes os que tem bazuca



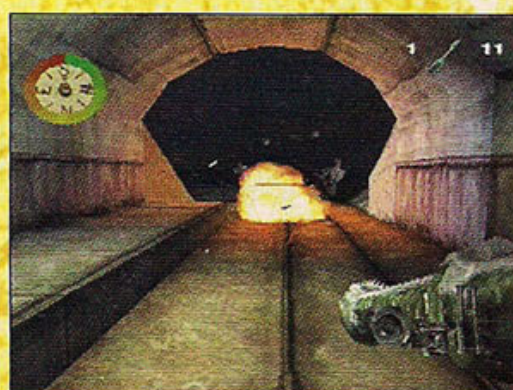
Quando algum nazista atirar com a bazuca, dá para ver o tiro vindo na sua direção. Aperte imediatamente L1 ou R1 para deslizar para os lados



Quando for a sua vez de usar a bazuca, fique atento. É fácil errar o alvo. Para evitar isso, mire sempre no chão e em frente ao seu alvo. Ela atinge tudo que estiver a uns dois metros

ESCAPE THE V2 ROCKET PLANT

Gotterdamering!



Ande para a esquerda e elimine com a bazuca os dois guardas logo na sua frente. Você vai ver vários power-ups na sua frente, mas tome cuidado pois há vários alemães em volta esperando você pegá-los. Talvez a melhor coisa a fazer seja ignorar os itens e seguir em frente



Corra em frente e quando sair do túnel, vire à esquerda e, procure por uma pequena passagem que dá em alguns engradados



Mate os dois nazistas acampando e destrua os engradados



Desça o desfiladeiro para a área de lançamento do foguete. Não vá até o fim, posicione-se e elimine os dois guardas em volta do foguete



Quando a área estiver limpa, suba a rampa do outro lado do foguete e jogue granadas no abrigo para fritar todos os cientistas lá dentro



Entre e acione o interruptor de lançamento



Agora é só assistir ao foguete decolar e destruir as instalações nazistas. Pronto, batalha vencida!

**SUPER
GAMEPOWER**



Nº 22
R\$ 4,00

PLAYSTATION 2:

STREET FIGHTER EX 3 EM PRÉ-ESTRÉIA

PLAYSTATION

MAGAZINE

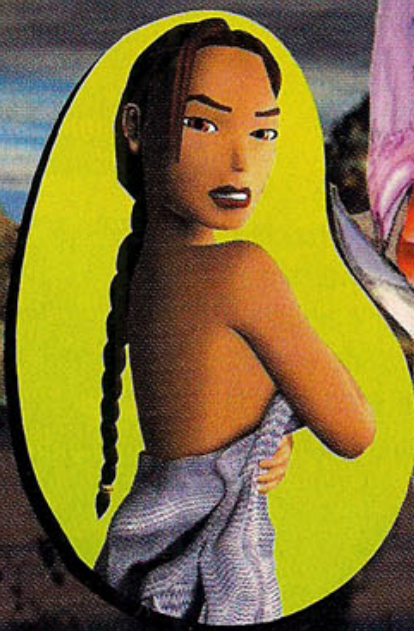
DETONADOS

- ✓ *Crash Team Racing*
- ✓ *Silent Hill*

23 JOGOS

- ✓ *Spyro 2*
- ✓ *Cool Boarders 4*
- ✓ *Mission: Impossible*

**359
DICAS**



Os segredos de Lara em Tomb Raider 4

MARVEL VS. CAPCOM

Os combos de todos os lutadores do jogo

Flashback

SNES



Por Chris Combo

A série DK nasceu ao mesmo tempo em que os americanos, preocupados com a violência nos jogos, criavam a ESRB, uma comissão para dizer o que era próprio para quem

Donkey Kong Country foi, sem dúvida, uma das séries de maior sucesso do SNes. Numa parceria que rende bons frutos até hoje, a Rare e a Nintendo capricharam e fizeram um jogo para competir com os games lançados para os

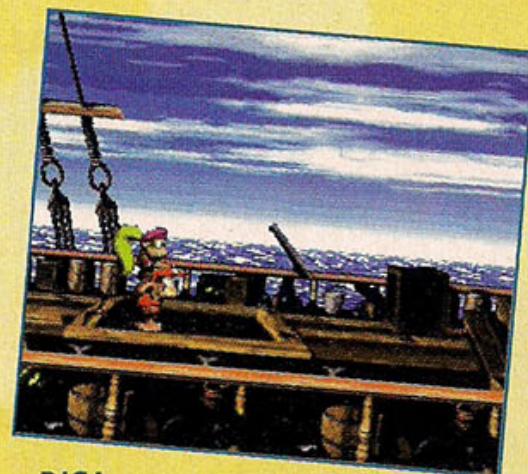
Donkey Kong Country



DICA: logo no começo, entre na casa e pegue a vida



DICA: preste atenção às setas de banana, elas indicam segredos



DICA:

arremesse Dixie para descobrir lugares secretos e matar alguns inimigos



DICA:

para conseguir um pulo mais longo com Diddy Kong, dê uma estrela na beirada e aperte o botão de pulo



DICA:

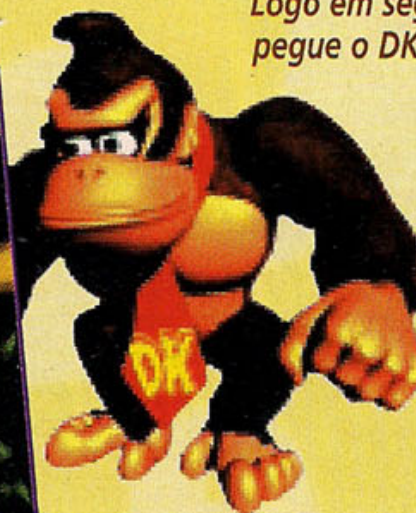
siga sempre as bananas para descobrir fases de bônus secretas

consoles de 32 bits, que estavam despontando na época. Os gráficos eram chamativos, pois foram todos renderizados nos equipamentos mais modernos de então: as estações Silicon Graphics. Os bonecos foram modelados e ganharam textura. O resultado foi um jogo rico em cores e detalhes. Como acontece em **Donkey Kong 64** hoje, todos os jogos da série mediam o progresso do jogo por porcentagem. Para conseguir 100%, 103% e até 104%, muitos ficavam horas e horas atrás

do console. Só assim (e a dica vale para o jogo do Nintendo 64) é possível revelar todos os segredos do game.



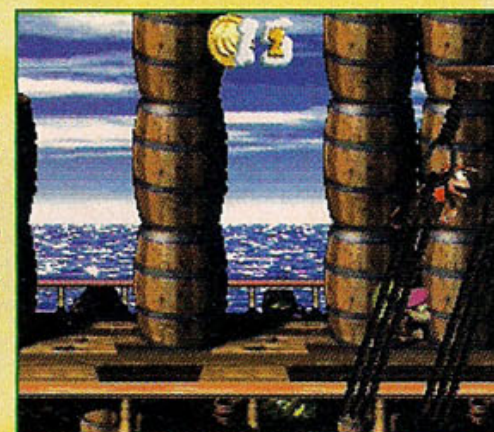
DICA: com Razor, passe rente às paredes para revelar as passagens secretas



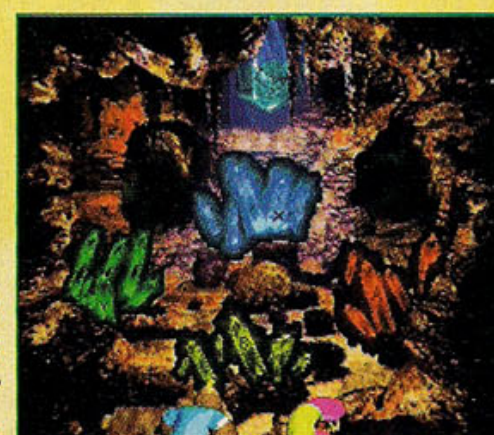
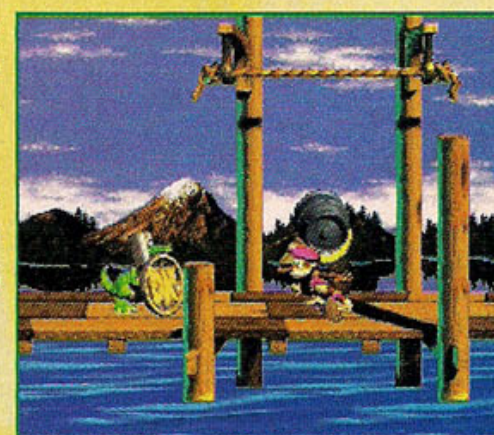
DICA: preste atenção à seqüência de luzes digite-a para libertar os pássaros

Donkey Kong Country 3

DICA: nas fases para pegar o Token, verifique o lugar inteiro para obter moedas extras



DICA: arremesse o barril de maneira que ele rebata e pegue o crocodilo de costas. Logo em seguida pegue o DK Coin dele





NIKA'S GAMES

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

FONE: (011) 875-2737

GAMES



www.dragoon.com.br

Entrega pessoal ou via sedex

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

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

ROCK LASER

Locação e Venda Troca e Compra Games

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	CONSULTE	CONSULTE
Nintendo 64	R\$ 199,00	R\$ 299,00
Super Ness	R\$ 89,00	R\$ 149,00
Cds Playstation		R\$ 6,00
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00

Tudo el Garantia - Despachamos via Sedex

Rua Ararituaba, 1118 - F:(0XX11) 6954-4332 / 6955-7397

NINTENDO 64

O MUNDO DOS GAMES

FINANCIAMENTO VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

GAME OVER

SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

JCB Games

"O MUNDO DOS GAMES"

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS CONFIRA

Compra Venda Troca e Locações

Nintendo 64 Dreamcast Playstation GameBoy

www.jcbgames.com.br

R. Apucarana, 1209 - Tatuapé
Fone: (0xx11) 6192-7163

R. Dr. Almeida Nogueira, 41 - Penha
Fone: (0xx11) 217-1186

Curso de desenho **HECTOR & ROKO**

Ao vivo
Por correspondência

Av. Angélica, 321- Cj. 3
São Paulo- SP-01227-000
Fones: (0xx11) 5787163
(0xx11) 36666079

http://www.ectoreroko.com



Desenho Quadrinhós Ilustração Design digital

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 3
Av. Jabaquara, 1469 loja 21
Tel: (0 XX 11) 5583-3468

TILT'S 5
Av. Liberdade, 363 loja 32
Tel. (0 XX 11) 3341-0299

SALÃO DE JOGOS
VENDAS E LOCAÇÕES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Dreamcast •
PlayStation • Nintendo 64
• Saturn • Neogeo Pocket Color
• Gameboy Color • Neogeo
Cartucho • Neogeo CD • Super
Nintendo • Mega Drive

NETUNIA GAME



Vendas

Cartuchos e CD's
Consoles e Acessórios

- ★ Nintendo 64
- ★ Game Boy Color
- ★ Dreamcast
- ★ Playstation



Fone:(0**11)
825 - 7600

Fax:(0**11)
825 - 7653

E-mail: netunia@zaz.com.br

SUPER GAMEPOWER

OS PARASITAS ESTÃO DE VOLTA: PARASITE EVE II (PSX)

EM JANEIRO DE 2000 NA SUPERGAMEPOWER



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 69



Crash Team Racing, Medal of Honor, Spyro the Dragon 2, Jojo's Bizarre Adventure, MTV Music Generator, Knockout Kings 2000 (PlayStation), Jet Force Gemini, Resident Evil 2, Ready 2 Rumble, (Nintendo 64), Age of Empires II, Fifa 2000 (PC) Toy Commander, Slave Zero (Dreamcast), Street Fighter Zero 3 (Saturn)

EDIÇÃO 68



Resident Evil 3 (PlayStation), Wipeout 3, Wild Arms 2, Tony Hawk's Pro Skater, Fifa 2000, Parasite Eve 2, Jet Force Gemini (Nintendo 64), Rayman 2, Knockout Kings 2000, Gauntlet Legends, Turok: Rage Wars, Futebol International 2000 (PC), Street Fighter 3: W Impact, Soul Fighter (Dreamcast)

EDIÇÃO 67



Mortal Kombat Gold, Hydro Thunder, Ready 2 Rumble, Speed Devils (Dreamcast), Shadow Man, Road Rash 64, Perfect Striker (Nintendo 64), Medal of Honor, Legend of Mana, Final Fantasy VIII americano, Guitar Freaks, Jet Moto 3 (PlayStation), CC Tiberian Sun, Descent 3 (PC) Cybernator (SNes)

EDIÇÃO 66



Soul Calibur, Street Fighter Zero 3 (Dreamcast), Duke Nukem Zero Hour, Rugrats, Mario Golf (Nintendo 64), Legend of Mana, Driver, Star Wars Phanton 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 (Nintendo 64), Metal Gear Solid Integral, Soul Reaver, Ape Escape, Fatal Fury Wild Ambition, Dino Crisis, Croc 2, (PStation), 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 Phanton Menace (PC), Gunstar Heroes (Mega)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

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

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretor-Superintendente:
Francesco Civita
Diretores: Plácido Nicoletto e Shoji Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 6 - Nº 70 - JANEIRO DE 2000

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, Fabio Taz, Mitikazu Lisboa (jogos), Maximilian Winter (texto)
Consultores: Maurício Pancheri, André

COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Marcia Ferrara
Contatos: Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shoji Ikeda

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (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; Sólida Mídia e Participações Ltda, Rua da Assembléia, 10 - grupo 2914 - Centro, CEP 20119-900, Rio de Janeiro, RJ. Telefone/Fax (21) 531-2380, Márcia Alvaredo e Rayla Carvalho, E-mail: solidarj@gb.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - 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, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraph e Relevo Araújo. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



**ENSINE
ALGUNS
TRUQUES
NOVOS PARA
O SEU BOM
E VELHO
VIDEOGAME.**

**O TRUQUE DA
MULTIPLICAÇÃO
DOS JOGOS**

*Transforme seu Sonic &
Knuckles em Sonic 1*

**128 VIDAS NUM
PASSE DE MÁGICA**

Vida longa em Super Mario

**O TRUQUE DA MOEDA
QUE APARECE**

Ganhe 300 mil em Road Rash

Lembra daquele SNES ou Mega Drive que já deu tanta alegria para você? Prepare-se para mais uma: o Guia de Dicas SuperGamePower para SNES e Mega Drive. Nele, você encontra a maior e mais completa seleção de dicas para estes dois

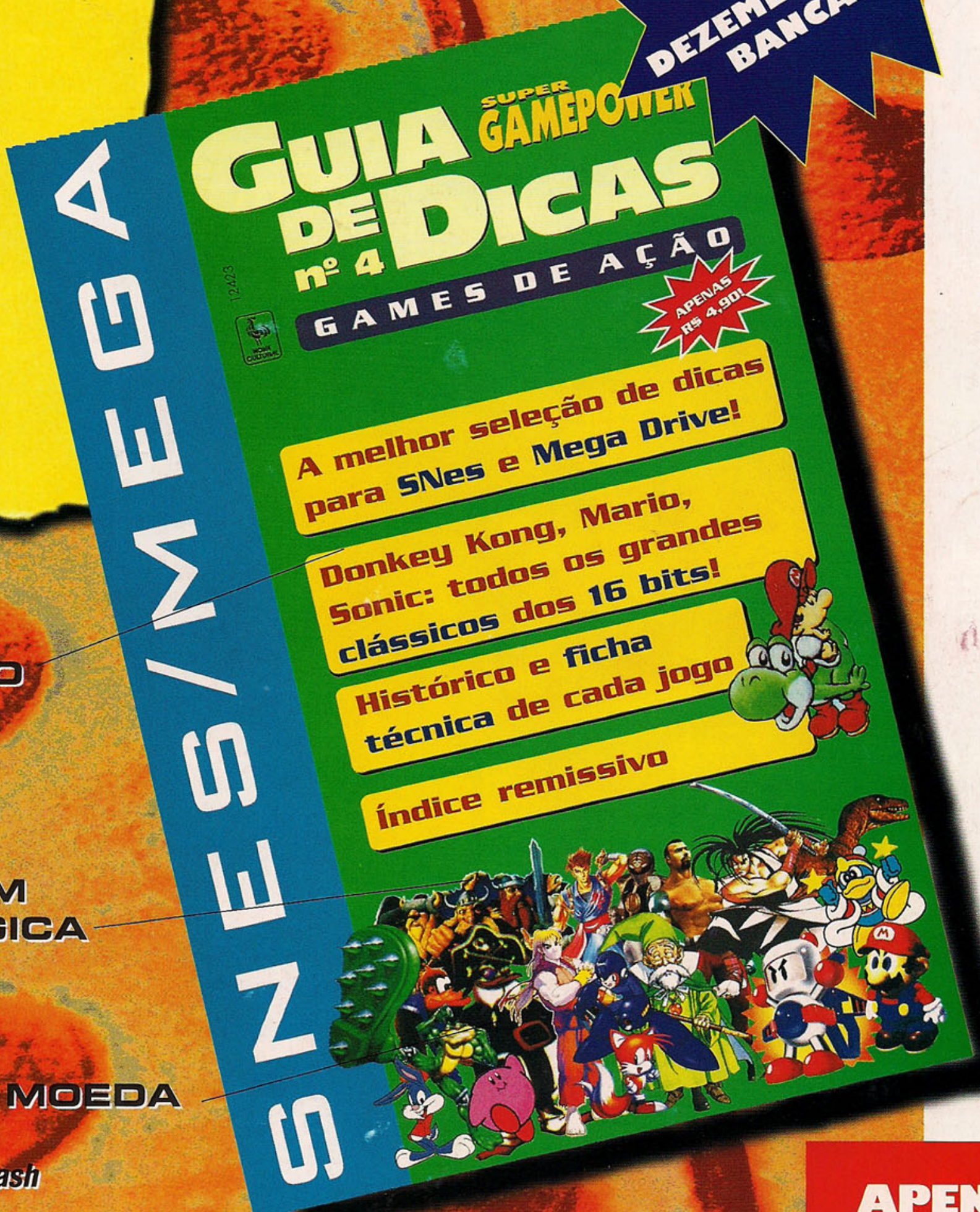
consoles já lançada no Brasil.

Por apenas R\$4,90, você fica sabendo de um monte de dicas, truques, macetes e segredos que vão dar uma vida nova para aquele seu bom e velho videogame.

Não deixe de comprar também o 2º Livro de Dicas para Playstation que ainda está nas bancas.

**SUPER
GAMEPOWER**

**10 DE
DEZEMBRO NAS
BANCAS**



**APENAS
R\$ 4,90**



KING OF FIGHTERS 99: UM SHOW DE LUTA NO SEU DREAMCAST!

RETRO AVENGERS

CONSOLE DREAMCAST CONTROLLER

RETRO AVENGERS

- Garantia de 1 ano
- PAL-M
- Bivolt



3x R\$ 299,61



3x R\$ 33,00



3x R\$ 33,00

KING OF FIGHTERS 99



3x R\$ 46,66

AIRFORCE DELTA



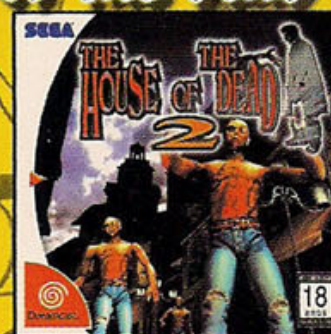
3x R\$ 39,99

BLUE STINGER



3x R\$ 46,66

THE HOUSE OF THE DEAD 2



3x R\$ 39,99

VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE



3x R\$ 39,99

HYDRO THUNDER



3x R\$ 43,33

READY 2 RUMBLE



3x R\$ 46,66

MONACO GRAND PRIX



3x R\$ 46,66

MORTAL KOMBAT GOLD



3x R\$ 43,33

NBA 2K



3x R\$ 39,99

SONIC ADVENTURE



3x R\$ 46,66

SPEED DEVILS



3x R\$ 39,99

SEGA RALLY 2



3x R\$ 46,66

SEGA TOY

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

LIGUE AGORA

(0**11) 7266-7777

E RECEBA EM CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com

Preços válidos até 31/01/2000 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso.



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil_arthas*

Revista: *evil_arthas*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

