

Tudo PlayStation: Vagrant Story americano e Breath of Fire IV japonês

# SUPER GAMEPOWER

OPORTUNIDADE DE RECONHECER  
TODAS AS RECOMENDAÇÕES

www.sgp.com.br



Nº 76  
R\$ 4,90

**DETONADO**



**PERFECT DARK:**  
12 PÁGINAS

**+ GUIA COMPLETO GRÁTIS**



**DETONADO**



# TONY HAWK'S PRO SKATER

Todas as manhas do melhor jogo de skate de todos os tempos

Nightmare Creatures (PSX)



MDK 2 (DC)



Kirby 64 (N64)



Metal Gear Ghost Babel



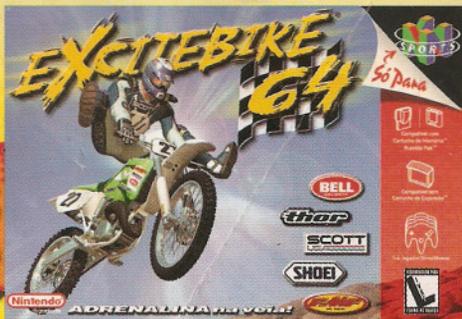
6642

ISSN 0104-611X



9 770104 611006

# EXCITEBIKE 64<sup>®</sup>



3x R\$ 56,33

**GRÁTIS!**  
CHAVEIRO TETRIS Jr.<sup>®</sup>  
8 Jogos Diferentes!  
**EXCLUSIVO:**  
PARA OS PRIMEIROS  
50 PEDIDOS!

## OS MESMOS PERIGOS, AS MESMAS EMOÇÕES, NENHUM ARRANHÃO!

EM EXCITEBIKE O REALISMO DO SUPERCROSS E DO MOTOCROSS FOI RECRIADO COM PERFEIÇÃO E NEM POR ISSO O GAME É DIFÍCIL DE JOGAR: PISTAS BEM AMPLAS, UM ÓTIMO SISTEMA DE DERRAPAGENS E CONTROLES APURADOS FAZEM DE EXCITEBIKE O MELHOR GAME DE MOTOCROSS LANÇADO ATÉ HOJE!

- TRÊS TIPOS DE MOTOCICLETAS: 80, 125 E 250CC!
- PISTAS EM AMBIENTES INTERNOS E EXTERNOS, NOVO EDITOR DE PISTAS!
- MODOS DE JOGO PARA QUATRO JOGADORES SIMULTÂNEOS, INCLUSIVE "FUTE-CROSS"!

- EXCITEBIKE ORIGINAL ESCONDIDO NO GAME (COM A VERSÃO ORIGINAL E UMA VERSÃO 3D)!
- PISTA NO DESERTO QUE MUDA A TODO INSTANTE!
- COMPATÍVEL COM CARTUCHO DE EXPANSÃO DE MEMÓRIA, RUMBLE PAK E CARTUCHO DE MEMÓRIA!

### POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM. E VÃO LUTAR NO SEU N64!



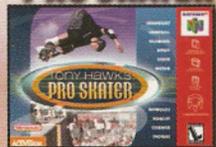
3x R\$ 66,33

### PERFECT DARK



3x R\$ 66,33

### TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R\$ 56,33

### DONKEY KONG 64



3x R\$ 73,00

### MARIO PARTY 2



3x R\$ 56,33

### JET FORCE GEMINI



3x R\$ 56,33

### MARIO PARTY



3x R\$ 46,33

### COMMAND & CONQUER



3x R\$ 43,00

### RIDGE RACER 64



3x R\$ 56,33

### ALL STAR TENNIS 99



3x R\$ 49,67

### RAYMAN 2



3x R\$ 56,33

### TARZAN



3x R\$ 56,33

### MARIO KART 64



3x R\$ 43,00

Preços válidos até 31/07/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos comprados com cartões eletrônicos no Brasil ou EUA. - Preço não inclui taxa de juros para pagamentos em 10x, 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito. (\*) Somente os 50 primeiros compradores de Extra Site 64 ganham o divertido item Jr.

**QUAKE 2**



3x R\$ 46,33

**SHADOW MAN**



3x R\$ 49,67

**STAR WARS: RACER**



3x R\$ 49,67

**CASTLEVANIA 64**



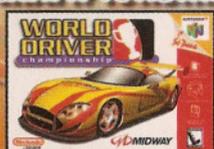
3x R\$ 49,67

**TOY STORY 2**



3x R\$ 56,33

**WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP**



3x R\$ 49,67

**YOSHI'S STORY**



3x R\$ 43,00

**BANJO-KAZOOIE**



3x R\$ 43,00

**1080° SNOWBOARDING**



3x R\$ 43,00

**WWF ATTITUDE**



3x R\$ 49,67

**BODY HARVEST**



3x R\$ 23,00

**MULTI RACING CHAMPIONSHIP**



3x R\$ 23,00

**SOUTH PARK**



3x R\$ 26,33

**BIO FREAKS**



3x R\$ 19,67

**WIPEOUT 64**



3x R\$ 19,67

**FIGHTERS DESTINY**



3x R\$ 23,00

**TUROK 2**



3x R\$ 26,33

**FORSAKEN**



3x R\$ 19,67

**NINTENDO 64**  
GRÁTIS 1 GAME SURPRESA

3x R\$ 183,00  
OU EM 10x R\$ 66,01



**CARTUCHO DE EXPANSÃO**  
3x R\$ 26,33

**CARTUCHO DE MEMÓRIA**  
3x R\$ 16,33

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

**RUMBLE PAK**  
3x R\$ 16,33



**F-ZERO**  
3x R\$ 29,67

**A LENDA DE ZELDA**  
3x R\$ 29,67

**INTERNATIONAL STAR SOCCER**  
3x R\$ 23,00

**CONTROLLER EXTRA**  
3x R\$ 19,00

**SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**  
3x R\$ 99,67  
OU EM 10x R\$ 35,95  
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo) (0\*\*11) 7266-7777

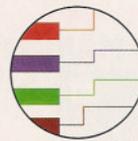
**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO NS07A

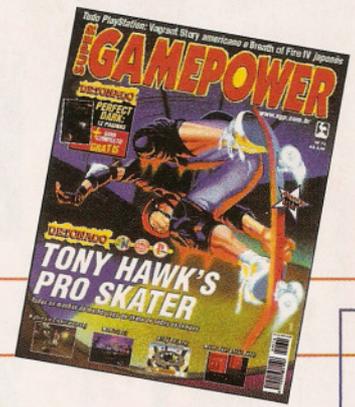


## CARTA DO CHEFE

Não se faz quase nada sem parceiros hoje em dia. Quanto melhores forem os seus parceiros, maior o valor do seu trabalho, daquilo que você faz. Bem, *SuperGamePower* sacou isso faz tempo, quando se associou à revista americana *GamePro* para trazer matérias exclusivas em suas páginas. Nesta edição você vai poder curtir o fruto de outra parceria esperta da revista. Graças a um acordo com o canal Fox Kids, os leitores da *SGP* recebem este mês um CD-Rom com uma cobertura inédita da E3, a maior feira de games do Ocidente. Se você não pôde ir até Los Angeles, vai sentir o clima da feira, saber os jogos que fizeram sucesso, quais as tendências do videogame para os próximos tempos, tudo isso com muitas imagens e uma edição de primeira do mano Doca, da Pródigo Filmes, também nossas parceiras. As empresas Interplay e Tec Toy, a representante brasileira da Sega, sacaram que não poderiam ficar de fora dessa e contribuíram com trailers animais de jogos que, certamente, você vai querer rodar na sua máquina. Perfeito, cara. Mas não pára por aí. Para você ter férias realmente animais, preparamos um guia sobre *Perfect Dark* e um detonado bem detalhado, que o levará ao final desse jogoço da Rare para o Nintendo 64. E, se você é radical de verdade, o outro detonado do mês foi feito sob medida para as suas necessidades. *Tony Hawk's Pro Skater*, o jogo da capa, vem fazendo o maior sucesso desde que foi lançado para o PlayStation no final do ano passado. Agora o game conta com versões para Nintendo 64 e Dreamcast, todas igualmente de arrepiar. Quem se liga sempre nos detalhes dos jogos, na maneira como eles são feitos, vai curtir muito a matéria que preparamos no Circuito Aberto, mostrando como é o trabalho no mundo do videogame e onde você deve estudar se quiser trabalhar na indústria que mais faz a sua cabeça. É isso aí, parceiro, esperamos rodar os seus jogos em breve!



## SUMÁRIO



### CIRCUITO ABERTO

Trabalho ou lazer?

Saiba como trabalhar no mundo do videogame .....12

### PLAYSTATION

Sony anuncia lançamento do seu portátil, o PlayStation One, para julho no Japão; saiba como vai ser a nova máquina PlayStation

Breath of Fire IV .....	23
Dino Crisis .....	18
Medal of Honor Underground .....	20
Nightmare Creatures .....	25
Rock' em Sock' em Robots .....	20
Shadow of Destiny .....	20
Simpson's Wrestling .....	20
The Jungle Book Rhythm N'Groove .....	21
Vagrant Story .....	22

### PlayStation 2

Oni .....	21
The Bouncer .....	19

### DREAMCAST

Sega estuda como fazer para compensar prejuízo de US\$ 400 milhões; veja como incrementar seus personagens em *Marvel vs. Capcom 2*

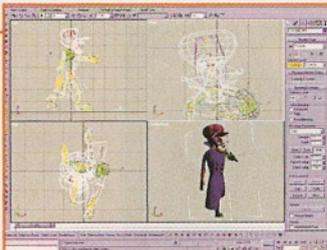
Black and White .....	28
Chu Chu Rocket .....	34
Maken X .....	34
MDK 2 .....	30
NBA 2K1 .....	29
Outrigger .....	29
Sega GT .....	32
Sonic Shuffle .....	29
Virtua Tennis .....	29



Os seres esquisitos de MDK ganham segunda versão com gráficos de primeira



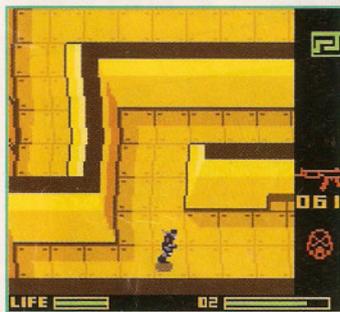
Nightmare Creatures é o melhor lançamento de ação do momento para o PlayStation



Veja os caminhos para trabalhar no mundo do videogame e aliar grana e diversão



Saiba como acionar o Cheat Mode de Medievil 2, para PlayStation, nas páginas da seção de Dicas



Clássico é clássico: Metal Gear arrepiá também na telinha do Game Boy Color

## NINTENDO

Você gosta de Pikachu? Então, prepare-se para um verdadeiro festival de lançamentos do amarelinho

### Nintendo 64

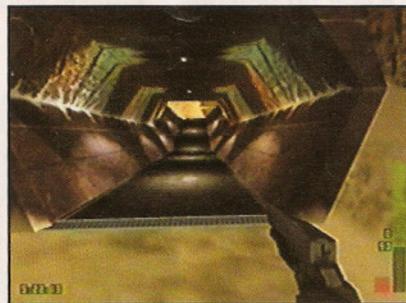
Conker's Bad Fur Day	38
Dinosaur Planet	39
Hey You, Pikachu!	39
Kirby 64: The Crystal Shards	42
Legend of Zelda: Mystical Seed	38
Mega Man 64	39
Star Wars Episode I: Battle For Naboo	39

### Gameboy Color

Metal Gear Ghost Babel	40
------------------------	----



Sim City 3000, o jogo de PC mais vendido em 99 nos Estados Unidos, ganha nova versão, World Edition



Demorou, mas apareceu: Perfect Dark, da Rare, levou três anos para ser lançado, mas valeu a pena. Confira o Detonado e o Guia Completo exclusivo que acompanha esta edição



Show de manobras para você detonar em três plataformas (Nintendo 64, PlayStation e Dreamcast): Tony Hawk's é de arrepiar!

## PC/ARCADE

Em entrevista exclusiva, Will Wright, criador de Sim City e The Sims, fala sobre games

### PC

Return to Castle Wolfenstein	47
Star Wars Episode I: Obi-Wan	47
Sim City 3000 World Edition	49
Summoner	47
The Sims Livin' Large	47

### Arcade

Cannon Spike	46
SNK vs. Capcom	46

## DETONADO

Dois jogos em 22 páginas e mais um guia completo para você chegar ao final:

Perfect Dark (N64)	58
Tony Hawk's Pro Skater	70

## FLASHBACK

Como eram as manobras no Nintendinho

Skate or Die	80
--------------	----

## DICAS

### PLAYSTATION

Armored Core: Master of Arena	54
Chrono Cross	54
Medievil 2	53
Need for Speed: Porsche Unleashed	54
Speed Punks	54

### DREAMCAST

Aerowings	54
Dead or Alive 2	51
Tony Hawk's Pro Skater	51

### NINTENDO 64

Excite Bike 64	54
Jeremy McGrath Supercross 2000	55
Pokémon Gold & Silver	52
Tony Hawk's Pro Skater	51
Top Gear Rally 2	54

### PC

Sim City 3000 World Edition	50
-----------------------------	----

### GAMESHARK

PlayStation Front Mission	57
---------------------------	----

Nightmare Creatures	56
Vagrant Story	56

Nintendo 64	
Zelda DX GBC	56



## Cores e Blocos

A SGP agora está dividida em blocos de assuntos, cada um com uma cor fixa, para facilitar sua leitura. Vá direto ao que interessa a você.



Cartas/Circuito

PlayStation

Dreamcast

Nintendo

PC/Arcade

Dicas

Detonados

Flashback

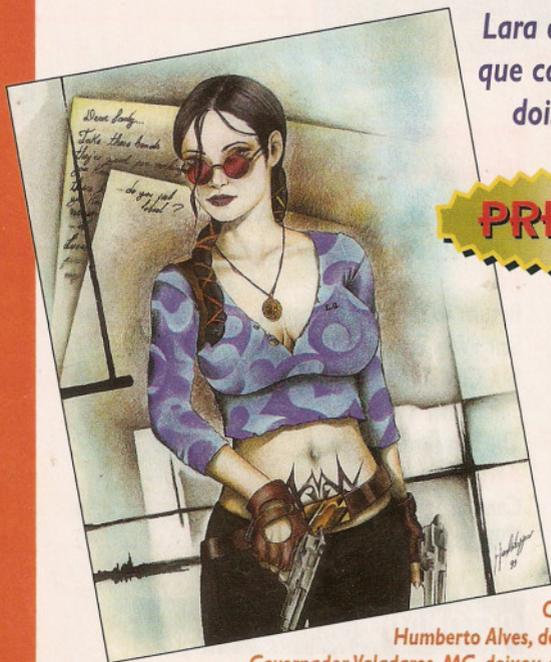


SGP  
CARTAS

# ARTE NO ENVELOPE

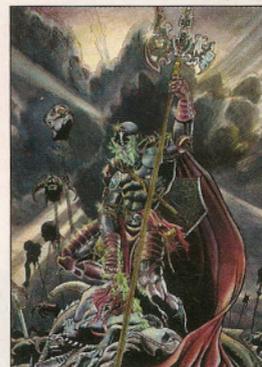
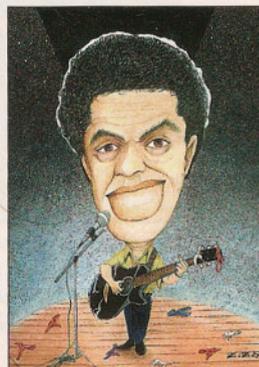
Lara ainda mais sexy? Impossível! Não para o Humberto Alves, de Minas Gerais, que caprichou no desenho e faturou dois joysticks do N64. No próximo mês, mais dois joysticks para o melhor desenho. Faça sua ilustração e mande pra gente

**PREMIADO**



O Humberto Alves, de Governador Valadares, MG, deixou a Lara mais gata e leva o prêmio do mês

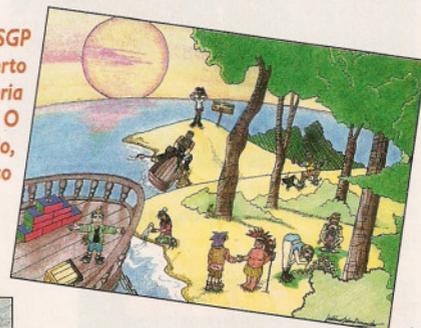
Depois de pegar no pé do Rubinho, o Éber Ferreira, de Lagoa Santa, MG, encontrou nova fonte de inspiração: o romântico Wando



Spawn ataca de cavaleiro medieval. O desenho é do Gustavo Codogno, de Vera Cruz, SP

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

Se a galera da SGP tivesse descoberto o Brasil, tudo seria muito melhor. O Wildner Bernardo, do RJ, sabe disso



A Mary Marinho, de Sumaré, SP, prova que não tem inveja da Lara e deu um trato legal nas curvas da musa



De bobo o Sonic não tem nada: gosta de curtir a vida. O desenho é do Marcos Ferreira, de Itaguaí, RS



Misty leva Pikachu para um passeio na floresta. Eduardo Kamizato, de Sampa, é o autor da singela cena



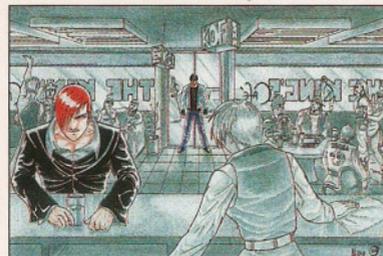
Gabriel de Azevedo, de São José dos Campos, SP, caprichou no desenho de Klonoa



O Guilherme de Castro, de Ararungo, MG, não sabe, mas a galera da redação é mais poderosa do que os X-Men

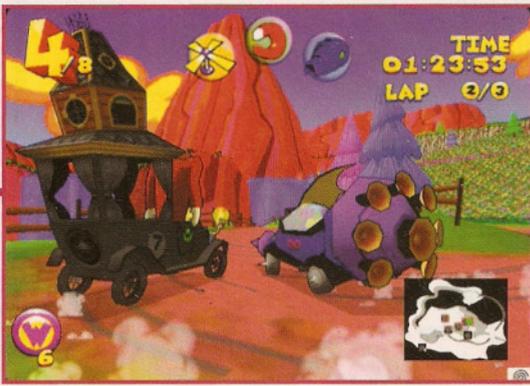
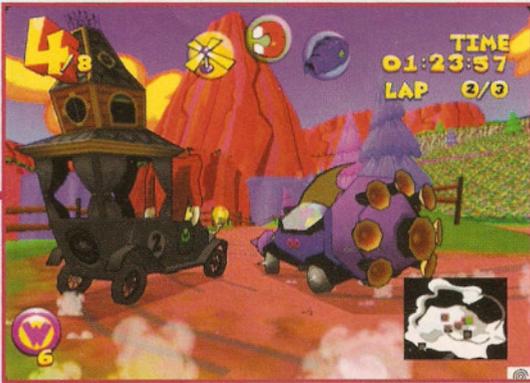


O Denis Takenaka, de Taquaritiba, SP, mostra o eterno Homem-Aranha em estilo futurista



Iori dá um tempo na pancadaria e toma umas birritas. O desenho é do Aldo Davanço, de Indaiatuba, SP

# Jogo dos 7 erros



Promessa é dívida. Nessa edição você confere mais um superjogo dos 7 erros. É a área de entretenimento da SGP. Em meio a jogos, informações, serviços, dicas e todos os demais atrativos da revista, não poderia faltar um espaço para diversão. Este mês a ilustração foi importada de **Wacky Racers**, novo game da Infogrames para PSX. O jogo é inspirado no clássico cartoon de Hanna Barbera. Vamos ver se você é vivo e consegue achar as diferenças entre os desenhos. Escolhemos dois dos mais esquisitos carros da Corrida Maluca, o coupê mal-assombrado e a nave do Dicky Vigarista.

## OS GAMES DO MOMENTO

### OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Pokémon Stadium	Nintendo 64	luta
2 Resident Evil Code: Veronica	Dreamcast	ação
3 Ridge Racer 64	Nintendo 64	corrida
4 FIFA 2000	PlayStation	esporte
5 Pokémon Snap	Nintendo 64	ação
6 Galerians	PlayStation	ação
7 Driver	PlayStation	corrida
8 Dragon Ball Trilogy	PlayStation	luta
9 Tomb Raider 4	Dreamcast	ação
10 King of Fighters 99	PlayStation	luta

### RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Tony Hawk's Pro Skater	N64, PSX e DC	esporte
2 Perfect Dark	Nintendo 64	ação
3 Metal Gear Ghost Babel	GameBoy Color	ação
4 MDK 2	Dreamcast	ação
5 Vagrant Story	PlayStation	ação/RPG
6 Breath of Fire IV	PlayStation	RPG
7 Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo 64	ação
8 Sega GT	Dreamcast	corrida
9 Nightmare Creatures II	PlayStation	ação
10 Sim City 3000 World Edition	PC	simulador

## Akira e Agora

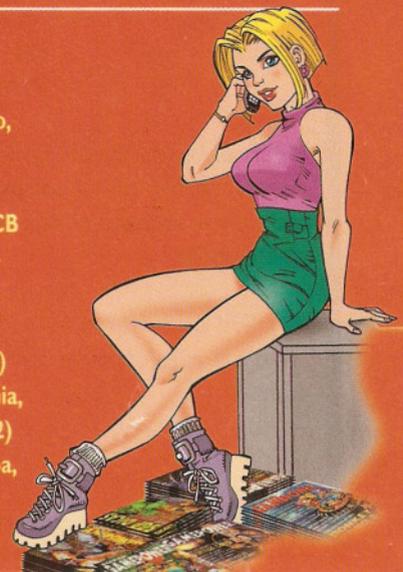


**M**ancada na promoção! Empolgados com o novo Jogo dos Sete Erros – ótima iniciativa, por sinal – lançado no mês passado, os caras da redação simplesmente esqueceram de publicar a foto do **Qualé o Game?**, um dos itens da promoção **SuperGamePower-Billabong**. O esquecimento frustrou um montão de leitores, afinal esta é a parte da promoção que mais kits distribuiu a cada mês. Dos oito kits mensais, cinco saem do **Qualé o Game?**. O esquecimento, então, quebrou o barato de muita gente. A redação se compromete a estender esse item da promoção por mais um mês. Assim, todos os kits vão ficar com quem de direito, os leitores. E uma dica para quem escreve para o **Qualé o Game?**: não basta dizer o nome do jogo, precisa acertar a versão e o console em que ela rodava. É isso aí. Fiquem atentos e confirmem o game deste mês.

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

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0\*\*11) 5583-3468, Game Over (0\*\*11) 3975-0146, JCB Games (0\*\*11) 6192-7163, Maxxi Games (0\*\*11) 591-0039, Nika's Games (0\*\*11) 3975-2737; em Goiânia, Bomber Video (0\*\*62) 219-1917; em Curitiba, Videoteka (0\*\*41) 262-7581





SGP  
CARTAS

# SGP RESPONDE

Amigos, o PlayStation 2 japonês roda esses DVDs que alugamos em locadoras ou precisamos esperar o lançamento do americano?

**Marcos Siqueira**  
Esteio, RS

**MK:** Marcos, se você tiver o Utility Disk 1.0, que nada mais é que um DVD Player, conseguirá rodar qualquer DVD no PS2. Mas só com os primeiros PS2. Com a versão 1.1, nada feito.

Olá! Em International SuperStar Soccer 98; para Nintendo 64, o que faço para cavar faltas? E em International SuperStar Soccer 2000 para PlayStation como libero o time da Konami?

**Jefferson Corrêa**  
Blumenau, SC

**CC:** Rei do fútiba, para cavar faltas em ISSS 98 basta apertar B+C↑. E para liberar o time da Konami em ISSS 2000, você precisa terminar o jogo no modo hard. Beijinho e bom jogo!

Marjorie, em Bomberman World do PlayStation qual é a password para começar o jogo já no último chefe? Abraços a todos.

**Nathalia Vitola**  
Pelotas, RS

**MB:** Nathi, anote aí a password: 2203. Valeu pela carta carinhosa!

Por favor, como jogo com o alienígena Nitros Oxide no jogo Crash Team Racing? Obrigado!

**Niwmar Honatel**  
Porto Alegre, RS

**MB:** Puxa! A galera do sul tá ligadíssima na SGP. Niwmar, para jogar com o Nitros, você precisa de quatro chaves. Para consegui-las, derrote os chefes. Beijinho!

Aê galera! Como faço para pegar todas as armas e munição infinita no Resident Evil do Saturn?

**Alecio Araújo**  
São Paulo, SP

**LM:** Brother, para faturar todas as armas e munição infinita em Resident Evil do Saturn, você precisa ser bem ligeirinho. A única opção é terminar o jogo em menos de três horas, belê?

Quais os códigos para personagens secretos de Crash Team Racing? Muito obrigado!

**Vinicius da Silva**  
São Paulo, SP

**MB:** Vinicius, pegue papel e caneta. Ai vão as dicas. Correr com Ripper Roo: vença a Red Gem Cup; Correr com Papu Papu: vença a Green Gem Cup; Correr com Komodo Joe: vença a Blue Gem Cup; Correr com Pinstripe: vença a Yellow Gem Cup; Correr com Crash falso: vença a Purple Gem Cup.

Qual é o segredo da fase Sanctuary of Scion de Tomb Raider I? Eu e mais cinco amigos ficaremos felizes com a ajuda. Obrigado!

**Paulo Fontanella**  
Guaraniaçu, PR

**LM:** Paulão, vá pela esquerda, escale a parede e encontre a primeira alavanca. Depois, à direita da esfinge, encontre a segunda alavanca – ela está perto das pilastras. Colete as peças e suba na cabeça da esfinge para encaixá-las. Um abraço para a galera.

Gostaria de saber se há vida infinita em Parasite Eve I. Valeu!

**Renato Santos**  
São Paulo, SP

**LM:** Renato, não rola vida infinita nesse jogo. Mas anote aí uma dica que poderá ser bastante útil. No terceiro dia, entre no depósito de armas da delegacia logo após a troca de guarda. Lá você encontra dois baús onde há remédios e munição. Então, se ligou? Fazendo isso, você vai conseguir medicina infinita e munição.

Os jogos Resident Evil e Bio Hazard são o mesmo?

**Tiago Schmidt**  
Joinville, SC

**LM:** Exatamente, Tiago. Resident Evil é a versão norte-americana do jogo, e Bio Hazard, a japonesa.

Em Resident Evil I, como deixo a Jill e a Cris com energia infinita? E em RE 2, como deixo Claire, Leon, Ada, Shery e Hunk com energia infinita? Se der, quero manhas de Tomb Raider 3. Um abraço.

**Wellington Moraes**  
Aparecida de Goiania, GO

**LM:** Vamos lá! Energia infinita para as gatas de RE 1: 800C5IAC 008C. Em Resident 2 você só consegue energia infinita para essa galera se acabar o jogo em menos de três horas. Para ter energia infinita em Tomb Raider 3, aperte R2 duas vezes, L2, R2 e L2 seis vezes R2 e L2 três vezes e R2 e L2 cinco vezes. Certo?

## Classificados

Vendo um **SNe**s com dois controles e dois cartuchos. R\$ 150. Tratar com Diogo, (0XX19) 879-4500, Campinas, SP.

Troco um **Nintendo 64**, com três fitas, dois controles (um turbo), um rumble pak, um volante e um adaptador por um Dreamcast. Tratar com Alessandro, (0XX11)

458-3876, S. Bernardo, SP.

Vendo um adaptador **Master System** para Mega Drive. Vendo ainda diversas edições de várias revistas de games. Tratar com Fábio, (0XX11) 7086-9165, Osasco, SP.

Vendo um **PlayStation** com três controles (um Dual Shock),

uma pistola, dois memory cards e cinco CDs. R\$ 300. Vendo também um N64 com quatro controles, dois rumble paks e sete cartuchos. R\$ 400. Tratar com André ou Daniel, (0XX34) 234-9555, Uberlândia, MG.

Compro as antigas revistas **Game Power**, exemplares de 1

# A hora e vez do leitor

## Qualé o Game?

Bem, galera, vou avisar de novo: não basta mandar o nome do jogo sem especificar a versão e para qual console ele foi feito, ok?

Bem, pra dar uma chance para vocês, o game da foto acima foi lançado anos atrás e virou um clássico. No ano passado ganhou nova versão para um dos consoles atuais. Bem, mais moleza do que isso, impossível. Outra coisa que vocês têm de lembrar ao escrever para a promoção é de colocar todos os dados pedidos na relação abaixo, beleza? Boa sorte!



## Os vencedores de maio

### Opinião do mês

Kit Billabong e prancha de surfe para o Cláudio Batista Ciulik, de São José dos Pinhais, no Paraná. O cara teve uma idéia bastante interessante: incentivar, através da renúncia fiscal – aqueles descontinhos nos impostos – , a instalação de indústrias de videogame no Brasil para produzir jogos e consoles por aqui.

### Personagem do mês

Inspirado em Resident Evil, Luciano Alves de Assis, de São Paulo, SP, levou o kit destinado ao ganhador da seção. Seu personagem é um cientista chamado John Parker. O cara virou zumbi e tem um cachorro chamado Killer.

### Carta do mês

“E pra você, meu irmão, que não é fã de canalha, leia a SGP, a revista que não falha!”

Com esses versos justos e verdadeiros aí ao lado, o Alex Sandro Linhares, de Porto Alegre, faturou o kit

## SUPER GAMEPOWER



E a premiação da promoção Billabong/SuperGamePower não pára. Confira acima os ganhadores da edição passada. Neste mês serão mais oito kits.

O vencedor da opinião do mês, além do kit, leva também uma prancha de surfe. Confira abaixo as categorias e escreva para SuperGamePower, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, SP. Não esqueçam de mandar seus dados completos (nome, endereço, telefone e CPF do responsável). Você pode também participar através da Internet.

O site da revista é [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br).

**Opinião do Mês**- quem fizer a melhor análise sobre questões relativas à indústria do videogame, sua influência e caminhos leva o prêmio. No máximo, 15 linhas.

**Carta do Mês**- carta mais original e criativa sobre games ou sobre a moçada da redação. HQs, dossiês, letras de música, bote a imaginação pra funcionar.

**Personagem do Mês**- o melhor perfil (real ou inventado) de um personagem dos games.

**Qualé o Game?** - acerte o jogo da foto acima.

### Os Prêmios do Kit Billabong

- 1 mochila
- 1 Toalha
- 1 camiseta
- 1 carteira
- 1 boné
- 1 chaveiro

ao 6, 8 ao 17 e 19 ao 21. Compre também as **SuperGamePower** de 1 a 3, 6, 13, 14 e 16. Pago um real por cada. Tratar com Jean, (0XX47) 472-0959, Joinville, SC.

**Vendo** cinco jogos originais para **PlayStation**. R\$ 80. Entre os jogos estão Fifa 96 e Dragon Ball Z Ultimate Battle 22. Tratar com Izaque, (0XX31)

355-1510, Contagem, MG.

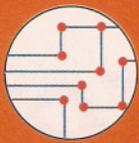
**Troco** CDs de computador como NBA Live 2000, V-Rally e Need for Speed Road Challenge por um cartucho de **Game Boy**. Ouro ou Prata. Tratar com Davi, (0XX11) 274-4239, São Paulo, SP.

**Vendo** um **Game Boy Pocket** semi-

novo com três fitas. Vendo também fitas para Mega Drive. Tratar com Leonardo, (0XX81) 241-4284, Recife, PE.

**Vendo** um **PlayStation** com um controle analógico e um normal, dois memory cards e 25 CDs. Preço a combinar. Tratar com Jhonathan, (0XX11) 6179-0141, São Paulo, SP.

**SuperGamePower** veicula seu anúncio de graça nesta seção. Escreva para **Classificados SGP**, rua Paes Leme, 524, 10º andar, cep 05424-010, SP. Se preferir, mande sua mensagem pelo fax (0XX11) 3815-2169.



# SGP NA REDE

- Bil Games
- Links da Hora
- [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)
- [sgp.responde](http://sgp.responde)

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

A cobertura completa da E3, maior feira de games e entretenimento eletrônico do Ocidente, vai permanecer disponível no site da SGP. Todo o material que foi ao ar está reunido em uma única página. Além das notas e matérias já veiculadas no site, a matéria publicada pela revista e os 60 jogos que mostramos em nossa página na Internet desde 24 de maio continuam no ar. Isso possibilita que você tenha uma visão completa de como foi a edição 2000 da feira, que rolou de 11 a 13 de maio no Convention Center, em Los Angeles. Outra boa oportunidade que o site oferece é para assinar *SuperGamePower* e *PlayStation Magazine*, o que você pode fazer online.

# Bom, leve e barato: via browser

Jogar via browser é mais fácil do que se imagina. Tudo o que você precisa é de um navegador versão 4 ou superior. Os jogos funcionam com base em Flash e é necessário baixar o plug-in, mas a instalação acontece automaticamente quando se entra no site. Os jogos feitos com Shockwave Flash são muito mais leves, variando de 100K a 700K, no máximo. Essa tecnologia também pode ser aplicada em outras coisas além de animações. O Flash pode ser usado com Java, ASP e outros tipos de linguagens que fazem parte da estrutura das páginas de web hoje em dia, podendo-se fazer chats, formulários animados e ações mais interativas dentro de um site. Entre na página [www.shockwave.com](http://www.shockwave.com) e clique em games para entrar na área de jogos. Todos são muito bem feitos e alguns são exclusivos. Existem games baseados em personagens de South Park ou ainda de King of Hills (os reis do pedaço). Existem cinco categorias de games, todos com som de boa qualidade. Confira os destaques de cada categoria.

## ARCADE CLASSICS

Dez jogos ao todo. Os mais conhecidos são Joust, Defender I e II e o famoso Rampage, que anda nas telinhas até hoje. Em Joust você controla uma espécie de avestruz de combate que se movimenta em três partes da tela. Em Defender você controla uma nave que tem de destruir naves inimigas. O jogo é em Side Scroll. Em Rampage, o jogador controla um gorila no estilo King Kong, que deve destruir prédios e comer homenzinhos.



Você é um gorila no estilo King Kong em Rampage



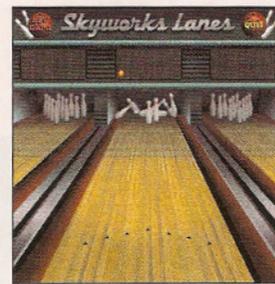
Melin Quest: turbine de acordo com o poder do seu PC

## ADVENTURE

Muito bem feitos, são ao todo cinco jogos. Os gráficos de alguns deles podem ser regulados para ter melhor qualidade ou não, conforme o poder de seu PC. Melin Quest foi otimizado para quem tiver um processado 266 ou superior. É um desenho animado puro, com ótimos quebra-cabeças e alta dificuldade.

## ARCADE ACTION

São 23 arcades, entre eles clássicos como Frogger, Column, Tetris e Missile Command. O maior destaque vai para o jogo Real Pool, o game mais bem feito do site. Totalmente em 3D, seus comandos são todos feitos pelo mouse, com excelente controle e ótimos gráficos.



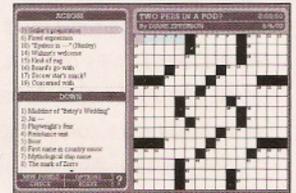
O game de boliche tem boa definição gráfica

## SPORTS

Treze games de esporte, a maioria com perfil bem americano. Tem beisebol, basquete, futebol americano, e dois jogos com a assinatura da Coca-Cola. Todos são movimentados e garantem boa adrenalina, principalmente os de basquete, pois os pontos são bem disputados. Para quem diz que sabe tudo sobre esportes, o Sports Trivia pode medir seus conhecimentos e ver se você está falando a verdade.

## PARLOR

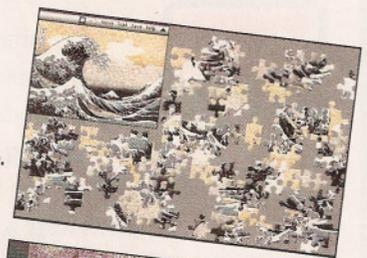
Parlor significa salão ou sala. Lá estão jogos de carta, tabuleiro e palavras cruzadas. Um dos melhores e mais bem feitos é o game de palavras cruzadas, especialmente se você quer aumentar o seu vocabulário em inglês. No total, são 10 jogos, dos quais um deles, Swirl, foi produzido pela Sega para colaborar com o site.



Teste o seu inglês no game de palavras cruzadas

## JIGSAWS

Reunião de quebra-cabeças no sentido próprio da palavra. A cada dia existe um novo. Essa é a parte do site que tem mais conteúdo, ao todo são 69 jogos do gênero que vão aumentando cada vez mais. O mais legal é que você pode criar o seu próprio quebra-cabeças a partir de uma imagem digitalizada que você tenha e ainda pode enviar para um amigo ou pra você mesmo via e-mail. Para alguns é diversão para muitos dias e, se você quiser continuar de onde parou, é possível salvar o jogo com as peças nas posições em que deixou. A vantagem é que você não vai ter problema em perder aquela pecinha ou de alguém esbarrar na mesa em que você estava montando o quebra-cabeças!



Quebra-cabeças no estilo de peças de montar fazem a felicidade dos fãs do gênero, na maior seção do site

## SITE GRINGO TRAZ GAMES ONLINE

Os argentinos estão chegando. Via internet. Enquanto muita gente estuda o mercado e escolhe o provedor, os gringos da Cyber Juegos, site de games online lançado na Argentina no começo do ano, trouxeram sua página para o Brasil com pretensão de ser o principal portal do gênero no país. Inaugurado no dia 8 de junho, o Cyberjogos.com ([www.cyberjogos.com](http://www.cyberjogos.com)) oferece 45 joguinhos em Shockwave, dos tradicionais boliche, batalha naval,



sinuca e futebol (cobrança de pênaltis) até novela virtual, exercícios para acertar tortas e tomates no Bill Gates e na Xuxa. Todos os jogos têm ranking e o melhor do mês em cada um deles fatura um prêmio. O acesso ao site é gratuito. Um chat está disponível para você conversar com quem estiver jogando. Nem todos os

games são multiplayer. Em alguns, como o de futebol, você disputa contra o computador. O site argentino tem, em média, 30 mil visitantes por dia. Quase a metade da galera, porém, é de outros países, como México, Chile, Colômbia e Venezuela.

Jogos online via browser. Nada mau, caros. Games de graça, sem você ter de pôr a mão no bolso para comprar jogos. É bem verdade que ainda são joguinhos simples, sem grandes viagens gráficas, apenas o suficiente para rodar. Mas e se em meio a tantas revoluções tecnológicas, esses joguinhos começam a melhorar e os fabricantes resolvem apostar apenas na publicidade dos sites onde eles estão hospedados? Será que é só sonho de gringo ou a coisa pode rolar, de repente, com os sites que disponibilizam os jogos cobrando alguma coisa dos assinantes? A proposta do mês é a seguinte: vamos fazer um exercício de futurologia e pensar o que vai rolar em quatro anos, quando o mercado de jogos online deverá ser de dez a quinze vezes maior que hoje. Para jogar os grandes jogos, aqueles que vão parecer sessão de cinema, nós vamos precisar comprar os games, os softwares, ou vamos baixá-los diretamente da rede?



## BILL GAMES

### RESULTADO DA PESQUISA DE JUNHO

No futuro, os jogos online vão virar mania?

<b>SIM</b> .....	392 .....	71%
<b>NÃO</b> .....	159 .....	29%

## SGP.MAIL.DÚVIDA

Vocês têm algum truque para Star Wars Racer de PC?

Deyvid Willian  
[zero\\_sbs@bol.com.br](mailto:zero_sbs@bol.com.br)

**LM:** Deyvid, anote aí uma dica batuta. Abraços. Dinheiro extra: Quando estiver no menu de compra de peças, aperte Shift + F4 + 4.

Kamikaze, ajude-me. Que inimigo devo matar para obter a espada MaSamune em Castlevania: Symphony of the Night?

Rodrigo Kelly  
[kelly@lutarc.com.br](mailto:kelly@lutarc.com.br)

**MK:** Rodrigo, você precisa derrotar o Black Panther. Ele dará a MaSamune a você.

Estou encrencado em Vagrant Story. No primeiro vilarejo, como encontro o caminho escondido? Dê uma força, ô Kamikaze!

Daniel de Oliveira  
[edbrock@bol.com.br](mailto:edbrock@bol.com.br)

**MK:** Você saberá que encontrou o caminho quando der de cara com um lugar bloqueado. É possível saltar esse bloqueio.

Quando vai sair o Chrono Cross em inglês?

Paulo Recco  
[www.rpaulorecco@aol.com.br](mailto:www.rpaulorecco@aol.com.br)

**MK:** Sai em agosto. O Detonado da versão japonesa está na edição 3 da revista PlayStation Magazine.

Galera, há algum macete ou código de Game Shark para Chrono Trigger? Um abraço?

Gabriel Rangel  
[albval@rio.com.br](mailto:albval@rio.com.br)

**MK:** Não existem dicas para o jogo.

Existe algum jeito de ganhar dinheiro em FIFA 99 (PlayStation e PC), sem que eu venda jogadores? Marcos de Oliveira

**CC:** Marcos, sem vender os jogadores só tem um jeito. Você precisa vencer os campeonatos. Beijinhos.

Como habilito o Ninja mode no VR Disk do Metal Gear Solid?

Danilo Mendes  
[xxmm@ig.com.br](mailto:xxmm@ig.com.br)

**MK:** não é possível habilitá-lo no jogo normal. Só dá para jogar com ele em algumas missões do VR Mission.

Estou seguindo o detonado do Resident Evil da edição 68. A revista diz que as linhas A, B e C serão somadas para obter o mesmo resultado do Sample.

Depois mexe-se na linha e não se toca mais nela. Mas mexer o quê? O que preciso fazer para deixar tudo igual e prosseguir no jogo?

Whelington Henrique  
[whas@mii.zaz.com.br](mailto:whas@mii.zaz.com.br)

**LM:** Cara, essa parte varia de jogo para jogo. Você precisa enxergar a soma das três linhas. Para isso, é preciso regulá-las. Movimente-as da esquerda para direita, ou vice-versa, até que dê certo, ok?

Estou jogando Final Fantasy VIII e gostaria de saber o que é preciso fazer para elevar as armas?

Obrigado!

Júlio César  
[pas.per@matrix.com.br](mailto:pas.per@matrix.com.br)

**MK:** Júlio, leia os livros que falam sobre as armas. Junte os itens necessários e leve tudo para um forjador. Lá, você irá produzi-las.

Marjô, como pego a letra T no modo Adventure de Crash Team Racing (fase da praia)?

Joelson Galvão  
[Joelson.galvao@bol.com.br](mailto:Joelson.galvao@bol.com.br)

**MB:** tem um pequeno declive perto do porto. Use um boost no declive para pular e pegar o T. Mas fique esperto, Jô, não é mole, não!



**CIRCUITO  
ABERTO**

# Videogame, muita

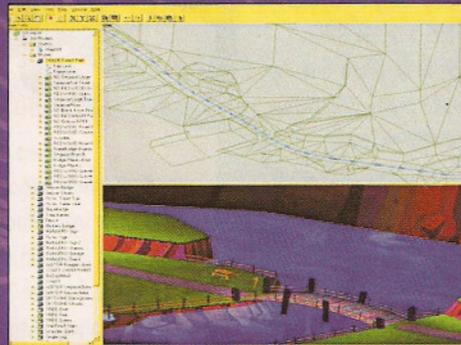
Grana no bolso e um trabalho que mais parece lazer. Sonho de adolescente? Nada disso. A revolução que acontece no mundo do trabalho graças à Internet e à chegada de outras novas tecnologias, está criando uma nova geração de profissionais: a dos caras que fazem o que gostam. E ganham muito para isso. Além das badaladas empresas ponto com, as desenvolvedoras de jogos de videogame são um grande canal para quem, além da paixão, também tem curiosidade e conhecimento técnico. Nos Estados Unidos, na Europa, na Austrália e até mesmo no Brasil, uma galera com idades que variam de 20 a 30 anos está tomando conta da criação de jogos. São caras que sabem o que e como falar para o seu público, afinal eles estão fazendo jogos para eles mesmos, e para um mar de iguais. Até algum tempo atrás, muitos desses caras eram curiosos com talento que mexiam com computação e se aventuravam a desenvolver

enredos. Outros começaram com a profissão que é sonho de todo adolescente: piloto de games, ou seja, ficavam testando jogos o dia inteiro. Como esse mundo não pára de crescer, a disputa ficou mais acirrada e quanto mais qualificado você for, mais chances vai ter de achar seu lugar ao seu sol. *SuperGamePower* vasculhou o que há de melhor em cursos universitários para você ganhar uma grana preta fazendo o que gosta: jogos de videogame!



# grana e água fresca

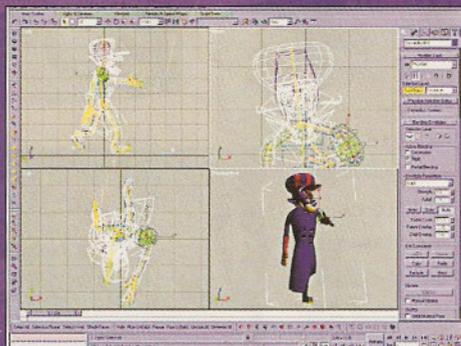
**S**er fera no videogame não é mais o único requisito para conseguir entrar no mercado de trabalho. Ter a manha de terminar o complicado RPG Vagrant Story, por exemplo, é apenas um bom começo. Antes, o limite tecnológico e a baixa resolução gráfica permitiam que você entrasse numa desenvolvedora pequena e aprendesse apenas com vontade e curiosidade. Hoje, a coisa está um pouco mais difícil. A indústria de games virou um monstro. Fatura mais do que os filmes de Hollywood nas bilheteiras do mundo todo. Só no ano passado, a indústria do entretenimento eletrônico movimentou algo em torno de US\$ 7 bilhões só nos Estados Unidos, 11% a mais que em 98 e quase 100% a mais que em 96! É, a coisa está ficando séria. Se nesse mundo você não precisa trabalhar de terno e gravata, não basta só ser fanático pela Lara ou pelos monstros de Resident Evil. É preciso criatividade, talento e, principalmente, formação especializada, em universidades ou na prática. De preferência, nos dois. Outra coisa. A maioria desses trabalhos está longe do Brasil, concentrados nos Estados Unidos, Japão e Inglaterra. O emprego nessa área de games está nas mãos dos gringos. Não tem jeito. Quem quiser aventurar-se nesse terreno precisa falar inglês ou japonês. No Brasil quase não existem vagas. No futuro as coisas devem melhorar. Mas ainda não dá para contar. Portanto, leia, viaje, converse com estrangeiros, enfim, deixe seu inglês bem afiado. Esse é o primeiro passo.



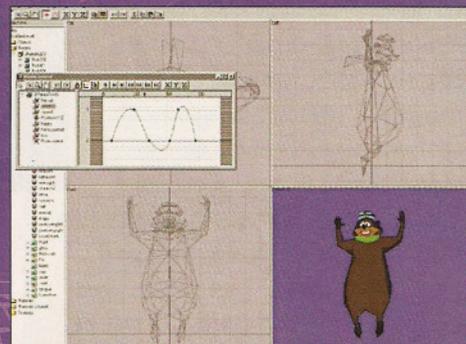
*Você pode escolher entre duas áreas de atuação no mercado de jogos eletrônicos, programação ou arte: nos dois casos o computador será seu fiel escudeiro*

## criação do game

O desenvolvimento de um jogo é um trabalho em equipe. Cada um cumpre uma função específica. Por isso os tipos de formação são bem diferentes. Para simplificar, o melhor é dividir as áreas de atuação em duas categorias: programação e arte. No primeiro caso, o interessado precisa manjar bem de C e C++, que são linguagens de programação, matemática e física. No campo artístico existem os artistas gráficos em 2D e 3D, designers de fase (level designers) e artistas de som. O artista em 3D tem de conhecer modelagem 3D, como Autocad e 3Dmax, e o criador 2D usa basicamente o Photoshop. O level designer precisa da modelagem de arquitetura e da modelagem em 3D. Experiência com games também pode ser útil. Os artistas de som costumam ser engenheiros de som ou músicos (em geral, compositores) com experiência em áudio digital e efeitos sonoros. Já existem cursos universitários específicos para games no exterior (dê uma conferida no texto da próxima página). Mas muita gente ainda adapta conhecimentos de outras áreas. Cursos como engenharia da computação e matemática, por exemplo, são importantes para um bom programador. As artes gráficas ajudam bastante os artistas de games a familiarizar-se com ferramentas digitais e senso estético. O mais recomendado é que se tenha um pouco de conhecimento em cada área, o que facilita que você visualize o jogo como um todo. Além disso, um bom criador precisa de talento e criatividade, coisa que escola nenhuma vai ensinar a você. De resto, isso rola em qualquer profissão.



*Para criar e dar vida a um personagem você poderá usar programas como 3D Studio Max, Lightwav, Maya, Character Studio Alias/Wavefront, TrueSpace, Bones Pro, SoftImage e Photoshop*





**CIRCUITO  
ABERTO**

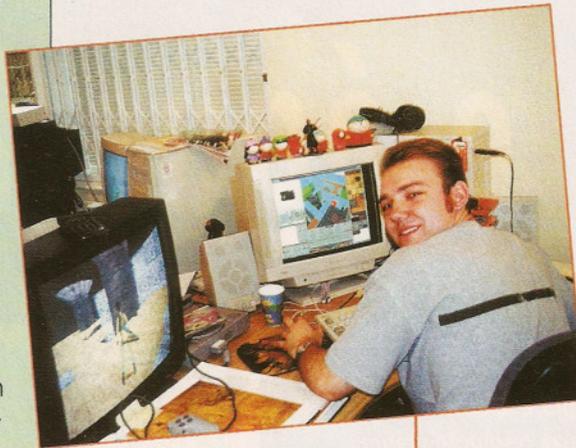
## SELEÇÃO DE PESSOAL

Nos Estados Unidos, um dos processos de seleção mais interessantes é o da Virtual Search. A empresa busca profissionais por setor: artistas 3D, de Interface, de RPG, diretor de criação e por aí vai. Para que um brasileiro sem experiência possa preencher uma dessas vagas, ele precisaria estar matriculado num curso de especialização ou ter concluído um. O processo é um pouco diferente do que conhecemos. O teste é feito em equipe. Os artistas desenhavam à mão os personagens e storyboards. Depois, os esboços passam pelos "modelers", que dão vida aos bonecos com efeitos 3D. Então, o animador cria os movimentos. A equipe ainda cuida da textura das imagens. Os programas 3D Studio Max, Lightwav, Maya, Character Studio Alias/Wavefront, TrueSpace,



Bones Pro, SoftImage e Photoshop são úteis. Para quem já têm experiência, um "demo reel" é importante. Mas o que é isso? Segundo o livro "Game design: secrets of the sages", considerada a nova bíblia do setor, "demo reel" é um videotape VHS de até três minutos com o que de melhor o artista produziu, o supra-sumo. Os melhores trabalhos ficam no começo. A competição é acirrada. O "demo reel" deve ser igual ou melhor do que os trabalhos da eventual empregadora. Os currículos impressos devem ter uma página. A versão online é importante. A empresa pode ter o acesso via Internet e até consultar algumas animações. Há ainda o departamento de QA, o que testa os jogos. Os caras analisam se o candidato é bom de videogame e se sabe avaliar um jogo.

## ...VIDEOGAME, MUITA GRANA E ÁGUA FRESCA



### PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS

Criar games não é o mesmo que jogar. Guarde isso. Não são poucos os que entram no mercado com essa ilusão. "Há uma diferença muito grande entre criar um software e jogá-lo", diz Ernest Adams, produtor de áudio e vídeo da Electronic Arts e ex-programador. Ele tem uma coluna na Internet que fala sobre o mercado de trabalho de games. Vale a pena visitá-la no site [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com). Uma área que atrai muita gente é a dos pilotos, ou

testers, em inglês, os caras pagos para testar os jogos. O trabalho rola na fase final de produção, mas não é o sonho que todos imaginam. "Ganhar um troco para jogar pode parecer a coisa mais maravilhosa do mundo, mas cansa", afirma o inglês Jamie Morton, da Core Design. "Você fica meses jogando o mesmo jogo e não pode perder nenhum detalhe; são muitos relatórios sobre os problemas do jogo." Mas, não fosse isso, ele não estaria empregado. Sem formação acadêmica, teria poucas chances. As primeiras experiências numa software house normalmente rolam na área de atendimento, testes ou estágio. Quem vem do exterior e não tem visto de trabalho enfrenta mais dificuldades. A única maneira de um brasileiro entrar na área é conseguir um visto ou fazer um curso de especialização e tentar o contato via escola. Os caras estão atrás de gente talentosa. É difícil, mas não impossível. Os gringos valorizam bastante o trabalho qualificado. As empresas norte-americanas, por exemplo, investem muito nos funcionários. São treinamentos, aperfeiçoamentos e aulas. O salário inicial, que varia de US\$ 40 mil a US\$ 100 mil por ano, acaba sendo bem mais vantajoso. Mas as jornadas de trabalho podem ser bem longas, chegando a 18 horas diárias.



Na Internet é possível encontrar o filme que mostra os bastidores da produção de Metal Gear Solid 2: Konami abusa dos efeitos de animação 3D e do realismo da computação gráfica



A Indústria de games virou um monstro, fatura mais de US\$ 7 bilhões por ano e supera a bilheteria de Hollywood. Por isso não basta simplesmente gostar de videogame, é preciso criatividade, talento e cursos de especialização

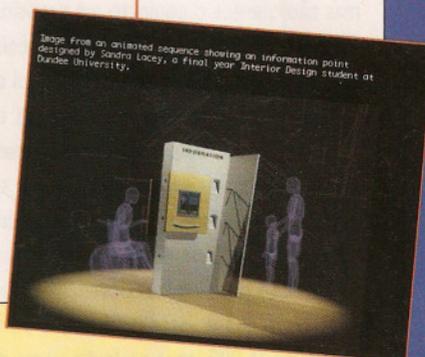
### SITES PARA ATUALIZAÇÃO

A Internet é um espaço rico em informações para quem quer trabalhar no mercado de criação de games. Veja alguns endereços de consulta obrigatória e acompanhe tudo o que está rolando:

- [www.siggraph.org](http://www.siggraph.org) (Siggraph)
- [www.gdconf.com](http://www.gdconf.com) (Game Developers Conference)
- [www.vsearch.com](http://www.vsearch.com) (Virtual Search)
- [www.gamejobs.com](http://www.gamejobs.com)
- [www.ugr.net](http://www.ugr.net)
- [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)

## PARA OS MAIS NOVOS

Para quem ainda é muito novo e está longe de chegar em idade de trabalho, a recomendação é pegar leve, ir com calma. A primeira dica é divertir-se. Jogue o máximo possível. Procure experimentar todos os gêneros: ação, RPG, aventura, luta, estratégia, quebra-cabeças, corrida, esporte e simulador. Não tenha preconceito, jogue até games feitos para as meninas. O que também pode ser legal é prestar atenção na estrutura do jogo. Tentar entender como ele funciona, a lógica de cada um. Se o game tiver diferentes níveis, explore todos. Observe o design da tela, a linguagem e as posições da câmera. Ouça o som com cuidado. Desenvolva o olhar crítico, note se existem coisas que poderiam ser corrigidas ou melhoradas em cada jogo. É um bom exercício. Outro conselho bacana é o do consultor Ernest Adams. Ele fala que a hora não é para se especializar, e sim de obter conhecimentos sobre tudo. "Quanto mais cultura geral o cara tiver, melhor; se você concentrar seu aprendizado no mundo dos games desde cedo, só vai saber fazer isso na vida. As empresas querem pessoas cada vez mais versáteis; além disso, o que você vai fazer se um dia se cansar dos jogos eletrônicos?". Na escola vale a pena ficar esperto em algumas áreas. Se seu barato é computador, não cabule as aulas de álgebra. Os cursos de programação podem ser legais também. Para os candidatos a artista, experiências em campos como fotografia, vídeo, desenho, música e artes plásticas podem enriquecer bastante sua formação.



## UM BRASILEIRO NA RODA

A Internet tem ajudado o Brasil a sair do isolamento. Já existe gente desenvolvendo projetos para o exterior através da rede. É o caso do programador carioca Fábio Polcarpo, estudante de Ciência da Computação da Universidade Federal Fluminense. Ele acaba de escrever um livro sobre programação de games, o "3D Game Technology", que será lançado pela editora inglesa Addison-Wesley, e criou um programa de desenvolvimento de jogos em 3D, o Fly 3. "É uma ferramenta que faz todos os cálculos complicados e libera a atenção do programador para o jogo", conta Polcarpo. "Você pode esquecer alguns conceitos físicos e matemáticos necessários para que um carro ande ou um tiro exploda na parede." Ele trabalha numa empresa chamada Paralelo Computação Ltda. (<http://www.paralelo.com.br>) e está atrás de patrocinador para desenvolver seu primeiro grande game. Em entrevista à SGP, ele falou sobre seu trabalho.

**SGP** – O que você faz?

**FP** – Trabalho em três áreas, web sites dinâmicos integrados a banco de dados; arquitetura, projetos e perspectiva em computação gráfica; programação de aplicativos 3D, incluindo o Fly 3.

**SGP** – O que é o Fly 3?

**FP** – Um engine para games, que permite a criação de diversos tipos de jogos 3D. A partir de julho, vamos dar um CD-ROM com esse programa junto com o livro. Temos 3.000 downloads do engine por semana.

**SGP** – Quando você fará seu primeiro grande game?

**FP** – Meu projeto vai custar US\$ 300 mil, pouco perto de jogos de US\$ 2 milhões. Os ingleses devem investir nele.

**SGP** – Quem faz game no Brasil?

**FP** – Quatro empresas, contando conosco. A Perceptum fez o ET de Varginha 3D

([www.perceptum.com](http://www.perceptum.com)), a Continuum criou um jogo de estratégia em duas dimensões

([www.continuum.com.br](http://www.continuum.com.br)) e a mais original de todas, a Jack in the Box ([www.jackbox.com](http://www.jackbox.com)).



Site da Paralelo Computação e o programa de criação de jogos 3D Fly 3: 3.000 downloads por semana e possível parceria com empresas inglesas

## CURSOS PELO MUNDO

### Reino Unido

**Universidade de Bournemouth** - Centro Nacional de Animação por Computador/ NCCA (Inglaterra), tel.: +44 (1202) 595351 <http://ncca.bournemouth.ac.uk/> e fax: +44 (1202) 595530:

- Mestrado de um ano em sistemas de entretenimento digital, animação eletrônica, efeitos especiais digitais e graduação de três anos em animação eletrônica.

**Universidade de Teesside**- tel.: +44 (1642) 342630, <http://wheelie.tees.ac.uk/> e fax: +44 (1642) 230527 (Inglaterra):

- Graduação e mestrado nas áreas de design de games, entretenimento interativo em computação (basicamente programas de games), visualização (técnica e criativa), realidade virtual e animação eletrônica.

**Universidade de Abertay Dundee**- tel.: +44 (1382) 308638, <http://tay.ac.uk> (Escócia):

- Pós-graduação em engenharia de software, especializado em games e ambientes virtuais (nível de mestrado e especialização).

### Austrália

**Academia de Entretenimento Interativo/AIE**- [www.aie.act.edu.au](http://www.aie.act.edu.au) (Camberra):

- Pós-graduação em desenvolvimento de software e design de games com duração de 2 anos e 240 vagas. Curso é feito em parceria com a Indústria de games e alguns jogos desenvolvidos dentro da AIE são comercializados.

### Estados Unidos

**Digipen Institute of Technology**- tel.: (425) 558-0299, [www.digipen.edu](http://www.digipen.edu) e fax: (425) 558-0378 (Redmond, Washington):

- Módulos de três meses em diversos níveis. Em julho, há cursos intensivos. Até o fechamento desta edição, o visto para alunos estrangeiros ainda não estava saindo, mas o problema estaria resolvido já no início do 2º semestre.

**New York University**- [www.scps.nyu.edu](http://www.scps.nyu.edu), tel.: (212) 79901370, e-mail: [cada@nyu.edu](mailto:cada@nyu.edu):

- Cursos de Animação e Efeitos Visuais. Catálogo está online.

**School of Visual Arts**- [www.sva.edu](http://www.sva.edu), tel.: (212) 592-2000:

- Cursos de animação. Preço e duração variam de acordo com o número de matérias escolhidas.



## PLAYSTATION NEWS

### PS 2 japonês ganha HD para banda larga

O PlayStation 2 japonês vai ganhar um HD externo. O lançamento do produto está previsto para acontecer até o final do ano. O acessório permitirá que o usuário faça a conexão do videogame a redes: por exemplo, Internet ou redes internas. A ligação será feita com soquete de Ethernet, que aceita cable modem e DSL (Digital Subscriber Line). Ou seja, será possível fazer conexões de banda larga que chegam a uma velocidade de 8Mb por segundo. O HD americano deverá sofrer alterações. Possivelmente será embutido.



### Tá faltando console

Enquanto a Sony aposta alto no PlayStation 2, no PlayStation One e no Emotion Engine, os americanos não encontram o PlayStation original nas prateleiras. O saudoso console, que era líder em venda, foi colocado em segundo plano e amarga uma vertiginosa queda. Bom para os concorrentes que estão se aproveitando do vácuo deixado pela Sony e vendendo mais videogames.



### Merchandising de Final Fantasy IX

Boa notícia para os colecionadores. A Square acaba de lançar no Japão

bonecos inspirados em Final Fantasy IX. O jogo só deve sair no dia 19 de julho, mas a campanha de marketing começou antes, com força total. Miniaturas de pano dos principais personagens do jogo estão fazendo a cabeça da galera. Entre os destaques, um novo personagem, o mago Bibi.

## Chegou o novo console portátil PS One, o tão esperado caçula da família

Contrariando algumas expectativas, o novo console portátil da Sony está longe de ser um concorrente direto do Game Boy Color: O caçula da família PlayStation saiu maior do que a encomenda. Na verdade, o PS One, que chega neste mês ao mercado japonês e em setembro aos Estados Unidos, diminuiu em relação ao PSX, mas não oferece o conforto e a praticidade do GBC (veja as dimensões no quadro abaixo). Tudo isso porque a intenção da Sony não foi criar um console para ser carregado na mochila e usado no intervalo das aulas. E sim desenvolver uma versão do PlayStation menor, mais leve e que dispense o televisor. Quer dizer, um videogame compacto, que fique no meio do caminho entre os modelos domésticos convencionais e o GBC. Os CDs de jogos serão os mesmos do PSX. Ele vai custar 15.000 ienes no Japão, cerca de US\$ 140. O preço americano ainda não foi divulgado. O equipamento aceita conexão com telefone celular, conta com monitor com tela de cristal líquido separado e traz o mesmo joystick do PlayStation convencional. A Sony não divulgou o tipo de bateria que o equipamento vai utilizar. Provavelmente será uma de lítio. Não há nada

oficializado, mas pelos acessórios é possível especular que o PlayStation One estará funcionando em breve também como uma unidade móvel de acesso à Internet. Portanto, ao que parece, o novo console da Sony desponta mais como um concorrente do ainda misterioso Game Boy Advance, principalmente pela tela e pela capacidade de processamento. PlayStation One, PlayStation e PlayStation 2: ninguém segura Ken Kutaragi, que agora é presidente da Sony Computer Entertainment. "O PS One será mais um big hit, não tenho dúvidas", diz o executivo.

#### DADOS TÉCNICOS:

Dimensões: 193 mm (largura) x 38 mm (altura) x 144 mm (profundidade)

Peso: 550 gramas

Formatos: CD ROM e CD

Interfaces: Duas entradas para controle, duas entradas para memory card e uma saída AV Multi Cable

Acessórios: um controle Dualshock analógico, um cabo de áudio e vídeo e uma fonte AC/DC

CPU: 32 bits RISC (R3000 custom)

Velocidade: 33.8688 MHz

Memória: 16Mbit

Gráficos: PlayStation GPU

Memória de gráficos: 8Mbit

Som: SPU 24 canais

Memória de som: 4Mbit

Disc Drive: CD-ROM 2x



### Óculos virtuais para o PlayStation 2

O PlayStation 2 vai ganhar óculos virtuais especialmente produzidos para ele. Com lançamento marcado para o final do ano no Japão, o Glasstron Lite é uma tela 3D que substitui o monitor de TV. O grande barato dos óculos é que eles aproximam você do jogo, dando a sensação de estar dentro dele. O produto deve vir junto com Armored Core 2, um jogo de luta entre robôs. A própria Sony será responsável pela fabricação da invenção. Do preço ainda não se sabe nada.



## Sony pirou de vez: vai entregar de mão beijada a tecnologia do PS2 para os concorrentes



Parece coisa de louco, mas pode não ser. A Sony quer vender a tecnologia de processamento do PlayStation 2 para outras empresas. E está investindo US\$ 1,2 bilhão nisso. Até o início de 2001, deve inaugurar em Nagasaki, no Japão, uma fábrica que vai produzir o Emotion Engine, a placa principal do console, exclusivamente. A idéia da Sony é disponibilizar o mais

sofisticado chip de processamento 3D desenvolvido até hoje por um preço baixo (um processador Pentium III sai por algo entre US\$ 300 e US\$ 350, esse deve ser o preço do videogame inteiro nos EUA; imagine o custo apenas da placa produzida em larga escala). Assim, qualquer produto poderia oferecer os recursos gráficos do PS2. Aplicações não faltariam. Você poderia comprar uma televisão que vem com videogame, DVD e CD embutido, um navegador automotivo com gráficos em 3D ou até uma torradeira inteligente que interage com o dono. O presidente da Sony Corporation, Nobuyuki Idei, espera abrir novos horizontes e ocupar mais espaço com a iniciativa. "O mercado de games é um pouco limitado, existem outros

mercados que vendem regularmente 2 milhões de unidades em 80 dias", diz. Ou seja, em vez de vender um produto com aplicação específica para um público restrito, a Sony quer negociar a tecnologia com outras empresas e atingir um número maior de consumidores com os mais variados tipos de produtos. É difícil avaliar o desdobramento dessa investida. O produto pode não ter uma aceitação muito grande no mercado, mais ou menos como aconteceu com as tecnologias do minidisc e Betamax. Mas pode também virar mania e transformar a Sony numa potência maior do que ela já é. Bem, quem vai definir isso é o consumidor. De qualquer forma, é importante levar em consideração que nenhuma empresa gasta US\$ 1,2 bi à toa.

### Aplicações do Engine Emotion

- Clones do PS2: DVDs de outras marcas como JVC, Panasonic, Sharp, Pioneer, Philips, entre outras, poderiam fazer o mesmo que o console da Sony
- Sistemas de navegação e simulação automotivos com capacidade poligonal
- Impressoras e eletrodomésticos inteligentes
- Captura de imagem (foto e vídeo) com aplicação 3D
- Redes e terminais de Internet com simulação 3D
- Computadores de baixo custo

## Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
Final Fantasy IX	RPG	07/07
X-Men: Mutant Academy	Luta	07/07
Dinosaur	Ação	16/07
Duke Nukem:	Ação	19/07
Planet of The Babes		
Danger Girl	Ação	Julho
Darkstone	RPG	Julho
Lunar 2	RPG	Junho
Threads of Fate	RPG	Julho
Who Wants to Be a Millionaire	Ação	Julho
Wacky Racers	Corrida	Julho
Animorphs	Ação	Agosto
Carmageddon 2	Ação	Agosto
Chrono Cross	RPG	Agosto
Darkstone	Ação	Agosto
Lego Rock Raiders	Corrida	Agosto
Re-Volt 2	Corrida	Agosto
Snow Cross	Esporte	Agosto
Superman	Ação	Agosto
Spiderman	Ação	Agosto
Sydney 2000	Esporte	Agosto
Tenchu 2	Ação	Agosto
Vanishing Point	Ação	Agosto
Winnie The Pooh	Ação	Agosto
Action Man	Ação	Setembro
Earthworm Jim 3D	Ação	Setembro
FI Championship 99	Corrida	Setembro
Galaga	Tiro	Setembro
Rayman 2	Ação	Setembro
Ready 2 Rumble 2	Luta	Novembro
VIP	Ação	Novembro
X-Men: Muntant Wars	Ação	Novembro
Tales of Eternia	RPG	Sem Previsão

## Vem aí o surfe de dedo

Seria um jogo de surfe normal, não fosse por um detalhe: o controle. Em *Surfroid* você coloca uma pequena prancha apoiada nos botões direcionais do joystick e executa as mais radicais manobras. Além disso, joga com os mais estranhos surfistas como um homem de pedra, um dinossauro e um homem-peixe. Depois do skate de dedo, vem aí o surfe de dedo.



## Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
Armored Core 2	Ação	Julho	Aquaqua	Ação	Agosto
Crossfire	Ação	Julho	Baki The Grappler	Ação	Agosto
Dream Audition	Ação	Julho	Gungriffon Blaze	RPG	Agosto
Ex Billards	Esporte	Julho	Onimusha	Ação	Agosto
Pro Baseball 7	Esporte	Julho	Orphen	Ação	Agosto
Reiselied	RPG	Julho	Roadster Trophy	Corrida	Agosto
Snowboard SuperCross	Esporte	Julho	Splash Dive	Simulador	Agosto
Unison	Simulador	Julho	Surfroid	Ação	Agosto
World Soccer 2000	Esporte	Julho	TVDJ	Simulador	Agosto
Reiselied	RPG	Julho	Den Sen	Ação	Setembro
Wild Wild Racing	Corrida	Julho	Ring of Red	Estratégia	Setembro



PLAYSTATION  
PRÉ-ESTRÉIA

## Dino Crisis 2

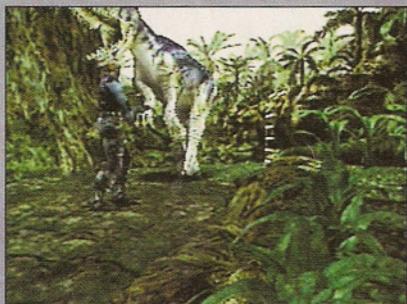
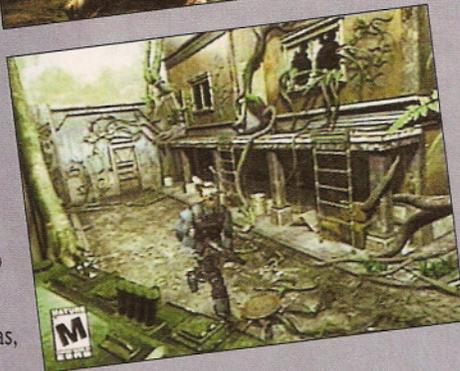


CAPCOM

Ação

Disponível em outubro

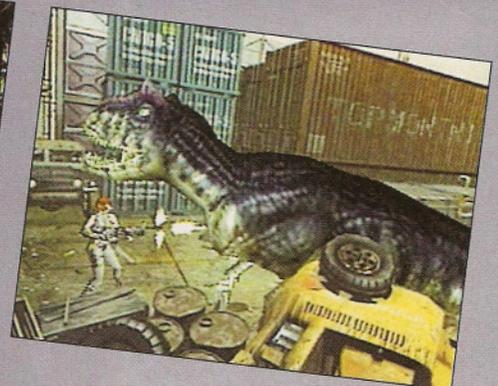
Os dinossauros estão de volta. E a gatíssima Regina também. A Capcom caprichou nessa segunda versão de **Dino Crisis** e promete um jogo melhor do que o primeiro. Mais sangrento e violento, o game foi classificado nos Estados Unidos como impróprio para menores de 18 anos e recebeu o carimbo M-rated. A história é uma seqüência da primeira versão. Após a prisão do malvado Doutor Kirk, Regina e companhia pensaram que teriam sossego. Mas o governo deu continuidade ao projeto do cientista maluco e arrumou uma terrível confusão. Edward City, a cidade das pesquisas,



desapareceu. Em seu lugar surgiu uma imensa floresta jurássica. Para salvar os resultados das pesquisas e um grupo de pesquisadores, o governo inicia uma força tarefa. Regina e uma trupe embarcam numa máquina do tempo munidos de armas próprias para os confrontos contra os dinossauros. Nesse jogo o bicho literalmente pega. Entre as novidades, estão dez novos animais, que dão mais emoção à aventura. Em **Dino Crisis 2** os personagens podem merculhar e enfrentar répteis anfíbios dentro d'água. Nessa versão você pode jogar com dois bonecos, a ágil Regina e bruto agente Dylan. Além disso, cada um pode utilizar duas armas ao



mesmo tempo. Mas não pense que vai ser fácil derrubar os dinossauros. Todd Thorson, diretor de marketing da Capcom, promete mais pânico. A corrida contra o tempo é constante nessa seqüência. Um segundo perdido e já era.



# The Bouncer

PlayStation 2



SQUARE

Luta

Disponível no 2º semestre

**The Bouncer** quer dar a você a sensação de estar controlando personagens em uma tela de cinema. Os efeitos especiais também são produzidos no melhor estilo hollywoodiano. Uma das explosões, que acontece numa estação de trem, é um bom exemplo disso. O jogo foi um dos primeiros títulos anunciados para o PlayStation 2.

Durante a Tokyo Game Show, os demos do game causaram enorme furor entre os visitantes. Também, não é pra menos. Nessas mostras os movimentos



impressionam. São pessoas que pulam sobre as mesas e golpeiam oponentes através de paredes e fendas. O número de personagens em cena também assusta. Tem muita gente assistindo à briga. Mas não se preocupem, a qualidade e a velocidade dos bonecos não são prejudicadas.

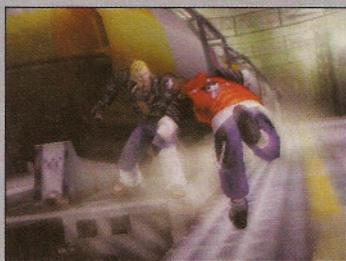
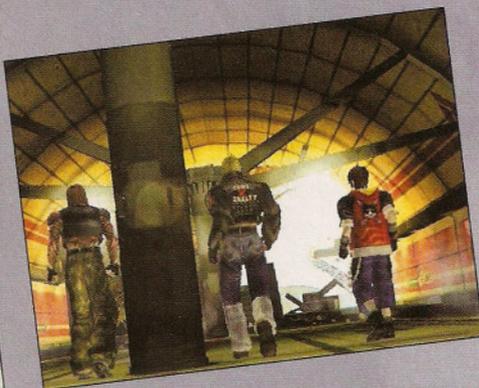
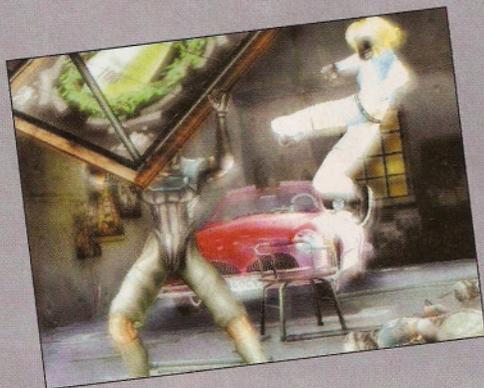
O responsável pela criação dos personagens é um peso-pesado dos games: Tetsuya Nomura, o criador de jogos de sucesso como

**Parasite Eve** e **Final Fantasy VIII**. Se

nesses jogos ele já havia caprichado, esperem para ver **The Bouncer** para o novo console da Sony. A confiança da Square na popularização do jogo é tanta que ele está sendo tratado como uma espécie de filme de ação. Aliás,



exatamente como nos mais badalados sucessos do gênero no cinema, tudo serve como arma. Mesas, cadeiras, latas de lixo e o que mais estiver pelo caminho pode ser arremessado no adversário. A ideia dos desenvolvedores foi criar um ambiente o mais próximo possível das brigas de bar. Daí a interatividade dos lutadores com os cenários. O auge e o mistério em torno do game é grande.





PLAYSTATION  
PRÉ-ESTRÉIA

## Simpsons Wrestling



FOX INTERACTIVE

Luta

Disponível em novembro



Os eschachados Simpsons fazem sua estréia no PlayStation. E começam brigando. **Simpsons Wrestling** é um game de luta. Participam 22 personagens do desenho de maior sucesso da TV americana. Cada um com técnicas especiais

de combate. O sovina Apu aplica golpes de Kung-Fu. O Abelhão arremessa seu cachorrinho nos inimigos. As vezes dos personagens do game são as mesmas do desenho. Apesar das lutas, o humor é o grande lance do jogo. São golpes e armas pra lá de inusitados.

## Rock' em Sock' em Robots



MATTEL

Luta

Sem data prevista de lançamento

Os personagens de **Rock' em Sock' em Robots** são brinquedos da Mattel. Quem é um pouco mais velho, vai se lembrar deles. No jogo para PlayStation você monta seu robô e parte para a luta. De acordo com um dos designers da Mattel,



são 50 mil opções de variação. Uau, espantoso! Você poderá criar os mais malucos robôs. É uma curiosa experiência para os amantes do gênero. E para tornar a diversão mais realista, os lutadores de ferro pulam como outros personagens de jogos de luta. Os controles são um dos destaques do game. Os movimentos facilitam e muito a vida do jogador.

## Shadow of Destiny



KONAMI

Ação

Disponível no 2º semestre

PlayStation 2

Você morreu e tem a chance de voltar ao passado para impedir sua própria morte. E é no papel de Eike Kusch, o personagem principal de **Shadow of Destiny**, que você vive essa estranha experiência. Durante a viagem no tempo, incidentes causados por seus ancestrais vem à tona e o cara que deu a você a oportunidade de mudar o futuro também aparece. A história rola numa fictícia cidade da Europa. Os backgrounds em 3D são bem feitos e os personagens têm discurso próprio. Além de Eike, há a garçoneira Dana, a idealista Margarete Wagner e o misterioso Homunculus.



## Medal of Honor Underground



ELECTRONIC ARTS

Ação

Disponível no 2º semestre

Em **Medal of Honor Underground** você é Manon. Sua missão é, ao lado da Resistência Francesa, libertar cidadãos franceses capturados pelos alemães durante a 2ª Grande Guerra. Os acontecimentos desse jogo começam a rolar antes dos da primeira versão de **Medal of Honor**. A EA empregou soldados veteranos para criar uma história convincente. O papel das mulheres durante o conflito também será enfocado. São 7 fases que se passam em países como França, Alemanha, Grécia e Itália. O arsenal traz armas poderosas como o rifle Sniper alemão.



# The Jungle Book Rhythm N'Groove



**UBI SOFT**  
**Simulador**

Disponível em novembro

Jogos de dança já são uma febre no Japão. Agora, a Ubi Soft e a Disney querem criar uma epidemia ainda maior. O novo **The Jungle Book Rhythm N'Groove** traz como personagem principal Mowgli, o menino lobo. Ele decide sair da floresta para conhecer a civilização. A pantera Bagheera acompanha o



jovem garoto e no caminho o urso Baloo também junta-se a eles. Ao todo o jogo conta com dez personagens. **Jungle Book** traz 9 fases e excelentes gráficos 3D. Quem curte

jogos como **Bust a Move** vai sacar as semelhanças.

Opção para jogo multiplayer e 15 minutos de cenas tridimensionais de cinema também

estão no pacote. A intenção da Disney e da Ubi Soft foi fazer um jogo que agrade tanto os pequenos como os adultos. O jogo virá com um tapete especial sobre o qual você vai mostrar que é bom de ritmo.



## Oni



**BUNGIE**  
**Ação**

PlayStation 2

Disponível no 2º semestre

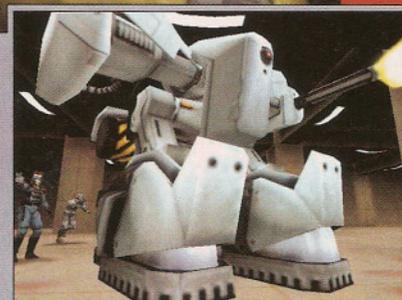
**Oni** traz uma nova gata ao mundo dos games. Konoko é uma policial de elite da futurista Tech Crime Task Force. Fãs de Matrix devem conferir. Além de lutar para impedir uma conspiração terrorista, a garota enfrenta seus próprios fantasmas. O jogo mistura artes marciais e combates com armas. Originalidade é o que não falta em **Oni**. Os animes serviram de inspiração para a criação do game. Resultado: os cenários são muito bonitos. A ação rola em terceira



persoal e a bela Konoko pode acabar com até seis inimigos de uma só vez. Sem fazer muito esforço, claro! Pular, atirar, chutar inimigos e dirigir qualquer carro que pintar na tela também são tarefas da gata. O jogo tem 17 ambientes diferentes.

Não há dúvida que vai explorar ao máximo os recursos gráficos do PlayStation 2. Só para dar uma idéia, a heroína Konoko foi construída com

mil e duzentos polígonos. Vai tirar profundos suspiros de muitos marmanjos.





PLAYSTATION

# Dragões e minotauros num RPG intrigante

Vagrant Story

9.8

Square	Controle - menus ágeis	10
Ação/RPG	Diversão - todos os gêneros	10
Memory Card	Gráfico - que texturas!	10
1 jogador	Som - medo e terror	9



Por Marcelo Kamikaze

Os americanos estão impressionados com as virtudes de **Vagrant Story**. Também, não é pra menos. O novo jogo da Square mantém o nível de outros títulos de sucesso da software house como **Final Fantasy**, **Chrono Cross** e **Parasite Eve**. Ambientado na Idade Média, o game tem uma excelente seqüência de abertura, que dura cinco minutos. Ashley Riot, o personagem principal, é um homem atormentado pelo passado. Ele enfrenta Sydney Losstarot, uma espécie de manipulador de mentes. Mas isso é só parte da história. O jogo

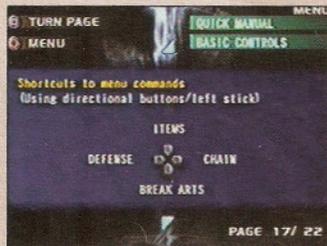


## BATTLE MODE



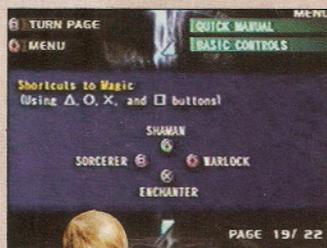
**DICA:** depois de atingir um inimigo, você não consegue acionar o ataque durante 1,5 segundo. Portanto, se estiver perto do adversário, afaste-se

# VAGRANT STORY™



de itens, combos, ataques especiais e defesa

**DICA:** segurando o botão R2, você corta caminho para os comandos



facilidade aos comandos de magia

**DICA:** pressionando o botão R2, você também chega com bem mais



**DICA:** fique sempre de olho nos itens que você encontrar. Selecione Equip para equipar armadura e armas. Selecionando Setup você poderá desfazer armas e misturá-las para formar outra mais potente

tem um roteiro intrigante, digno de uma adaptação cinematográfica. A jogabilidade precisa segura a intensidade das batalhas. Os gráficos bem texturizados e cheios de detalhes são outro ponto forte do jogo. Dragões, minotauros e outras criaturas grandiosas fazem os papéis de chefe e impressionam. Os efeitos sonoros dão ao

jogador a sensação de estar em cada cena. Medo, ódio ou felicidade vão se manifestando em você de acordo com a música ou efeito de fundo. A Square mostra sua força e preserva a fama criando mais um RPG de impacto.

## COMANDOS

- △ - menu principal
- - ativar Battle Mode, atacar e confirmar escolha
- - pular e ativar display
- X - abrir porta e recolher arma
- L1/R1 - rotacionar a câmera
- L2 - atalho para itens e magias
- R2 - andar, quando pressionado
- Start - visão em 1ª pessoa
- Select - zoom in/out



## NORMAL MODE



**DICA:** use o botão X para abrir e segurar caixas, empurrar pedras e abrir portas



**DICA:** o botão X serve também para abrir baús. Alguns são apenas para guardar itens. Não esqueça de salvar logo depois para confirmar as mudanças





PLAYSTATION

# Ryu, o garoto-dragão: caça ou caçador?

Breath of Fire IV **9.7**

Capcom	Controle - derrapa na visão 9
RPG	Diversão - história cativante 10
1 jogador	Gráfico - sombras e reflexos! 10
Memory Card	Som - ambientação apavora 10

## BREATH OF FIRE IV



Por Marcelo Kamikaze

O garoto-dragão Ryu está de volta. Mas agora com má companhia. Outro descendente de sua raça, Fou Lu, quer o poder supremo e precisa tirar o Dragon Eye das mãos do jovem herói. Portanto, fique esperto! Você nunca sabe quando é a caça ou quando é o caçador. No início do jogo, a fada Nina e seu amigo Cray procuram Elna, a irmã da fadinha. Após um ataque de uma minhoca gigante no deserto, eles encontram Ryu. Os três se juntam para proteger o Dragon Eye e encontrar a irmã de Nina. A trama **Breath of Fire IV** é bem amarrada. Em alguns momentos, você joga com Fou Lu. É a primeira vez que isso acontece. Em nenhuma outra versão da série você pode jogar com o inimigo. E por falar em jogos anteriores,



**DICA:** cuidado quando esse aviso aparecer: é sinal de armadilha



**DICA:** apesar de fáceis, esses inimigos representam muitos pontos de experiência



personagens antigos também aparecem para dar uma força ao garoto-dragão. Outra novidade é a combinação de magias para execução de combos. Os gráficos estão mais coloridos, arredondados e detalhados. Os personagens estão com texturas melhores. Mas a visão decepciona. Tem hora que você fica perdido, sem saber para onde ir. O som, porém, apavora. É possível ouvir cada ruído de cavernas, desertos e outros cenários.



**DICA:** utilize o acampamento para descanso e recupere HP e MP



**DICA:** converse com esse rapaz para liberar o caminho para uma nova Dungeon



**DICA:** antes de ir para essa caverna, procure evoluir seus personagens

**DICA:** ao entrar nessa casa, fale com o papagaio e responda com a segunda opção



**DICA:** bata na árvore e ganhe itens importantes como Herbs e Antídotes



**DICA:** nessa parte você encontra uma espada para Ryu. Depois, vá pela esquerda e ache a saída



**SUPER  
GAMEPOWER**

# PLAYSTATION

## BREATH OF FIRE **IV**

Como se dar bem na  
melhor versão do  
clássico da Capcom

## MAGAZINE

Nº 3  
R\$ 4,00



**DETONADOS!**

- ◆ Chrono Cross
- ◆ Galerians

**428**  
DICAS  
**36**  
JOGOS

**LANÇAMENTOS:**

- ◆ Rockman Dash 2
- ◆ Front Mission 3
- ◆ Jedi Power Battles
- ◆ Gauntlet Legends

**JÁ NAS  
BANCAS**

**PRÉ-ESTRÉIA  
ESPECIAL O MELHOR DA**



Os melhores jogos para PSX e PS 2 e o lançamento do novo console nos Estados Unidos



PLAYSTATION

# Criaturas nojentas, um machado e muito sangue

Nightmare  
Creatures II

9.0

Konami	Controle - vacila nas lutas	8
Ação/Aventura	Diversão - luz, som e ação	9
1 jogador	Gráfico - sombrio e realista	9
	Som - filme de terror	10

NIGHTMARE

# CREATURES II



Da GamePro

Parece um filme de terror. A segunda versão de um dos mais antigos jogos do PlayStation traz de volta o feiticeiro maligno Adam Crowley. Ele e sua horda de monstros nojentos. Na pele de Herbert Wallace, você se transforma no maníaco de machado. Sua missão é fazer picadinho do vilão e fatar qualquer um que tentar impedi-lo. Existe um golpe final para cada

monstro. Dependendo do bicho, você pode cortar a cabeça, estripar etc. São massacres mais do que interessantes. O visual do jogo foi importado diretamente do cinema. Os cenários são sombrios e repletos de efeitos de brilho. O som é o ponto forte de *Nightmare Creatures II*. Dão um toque especial ao jogo. Você ouve até os sons do machado se misturando aos dos gemidos derradeiros dos monstros. O único defeito é que as lutas não primam pelo realismo. A visão e os controles mudam quando você luta. Só dá para enfrentar um inimigo de cada vez. Além disso, não é possível ter um controle total do personagem. Mas, para quem gosta de bastante sangue, é um ótimo jogo.

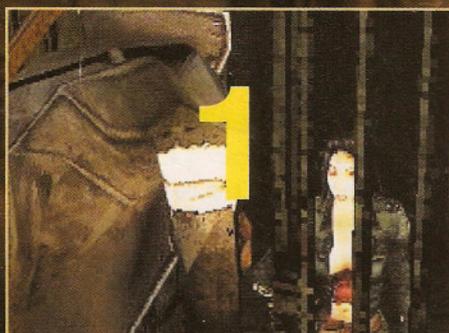


**DICA:** para matar essas aparições (e também os caras com sobretudo preto), faça o combo ↑←← quatro vezes seguidas rapidamente. Eles não vão nem tocar em você

**DICA:** guarde os ataques power-up para as criaturas parecidas com cachorros ou para esses malucos de serra elétrica. São ataques mais difíceis de defender



**DICA:** se você vir um móvel na parede, aperte ↑. Ele pode estar escondendo uma passagem secreta



Uma linda mulher ajudando aberrações perturbadas e nojentas: só mesmo num videogame

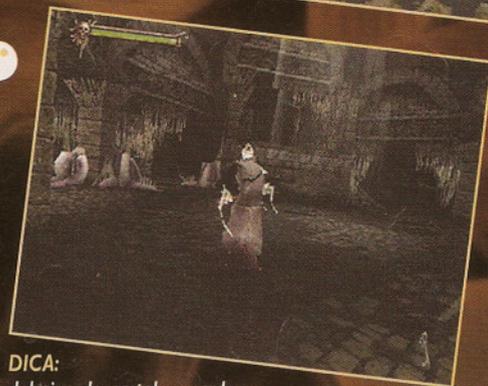


**DICA:** no meio da segunda fase, você aciona uma alavanca para ativar o elevador.

Prepare um ataque power-up. Ele o levará direto para uns caras muito maus



**DICA:** esses monstros têm um movimento simples após o primeiro ataque. Bloqueie o ataque. Eles recuam e uivam. Depois, dê golpes rápidos, bloqueie e repita. Isso também funciona com os carinhas feiosos que usam faca



**DICA:** debaixo do castelo, guarde os ataques power-up. Ao chegar na sala mostrada na foto, você enfrenta vários monstros híbridos com tentáculos antes de poder escapar



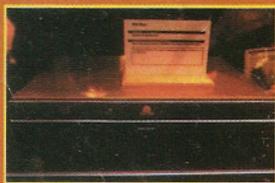
## DREAMCAST NEWS

### Sega e Motorola firmam parceria

A poderosa Motorola e a Sega Enterprises firmaram um acordo para desenvolver programas de entretenimento para telefones celulares, pagers e PDAs (personal digital appliances). A Sega produzirá os jogos que serão incorporados a uma plataforma J2ME Java 2 desenvolvida pela Motorola e pela Sun Microsystems. A plataforma é específica para periféricos que não usam fio, como o celular. A Sega garante que os usuários terão à disposição quebra-cabeças, disputas de golf e até mesmo o jogo do espetado Sonic. As empresas garantem ainda que os jogos terão excelente qualidade gráfica. A novidade deve estar disponível em 2001.

### Dreamcast também terá DVD

A Sega anunciou durante a E3 que o Dreamcast terá um DVD embutido. Por enquanto, ainda se sabe muito pouco do novo console com DVD. O laser disc do Mega Drive se tornou realidade graças a um acordo entre a Sega e a Pioneer. Pode ser uma boa pista. Resta saber se os jogos também terão formato de DVD.



## Sega promove mudanças para enfrentar a Sony e se manter viva no mercado

Em um curto espaço de dois meses, dois presidentes da Sega perderam os empregos. O primeiro a cair foi Toshiro Kezuka, ex-presidente da Sega of America. Ele foi substituído por Peter Moore, executivo que atuava como vice-presidente de marketing e voltou ao Japão. Mais recentemente, foi a vez de Shoichiro Irimajiri, o todo-poderoso da Sega japonesa, perder o cargo. Motivo: o fraco desempenho do Dreamcast em território japonês e o prejuízo de US\$ 420 milhões que a empresa teve só no último ano – a Sega vem acumulando prejuízos nos últimos três anos. Mas em que a troca dos presidentes da Sega interfere na vida dos donos de Dreamcast? Peter Moore tem a missão de fazer da Sega.Net – o portal da Sega a ser lançado em setembro – um sucesso. No Japão a coisa é mais complicada. Shoichiro Irimajiri continua na Sega e está envolvido no projeto do console que deve substituir o Dreamcast. Em seu lugar, assumiu Isao Okawa que, anteriormente, era presidente da CSK, uma empresa co-irmã da Sega. Okawa deve promover uma reestruturação na companhia.



Shoichiro Irimajiri: prejuízo de US\$ 420 mi e adeus à presidência

O que a Sega vai fazer para melhorar sua situação no Japão ainda é um mistério. A situação da empresa na pequenina ilha do pacífico é delicada. Aliás, isso não é novidade. Em 1994, enquanto o Mega Drive dominava o

mercado americano de 16 bits, era um belo fracasso no Japão. Parece que o público japonês não simpatiza muito com os produtos da empresa. Uma entrevista dada por Irimajiri, quando ainda era presidente, para o site MSNBC, é reveladora. O jogo **Crazy Taxi**, um grande sucesso nos EUA, vendeu pouco mais que 100 mil cópias no Japão. O RPG **Shenmue** teve melhor desempenho, mas nada muito exorbitante. Calcula-se que cerca de vinte por cento dos usuários de Dreamcast no Japão compraram o jogo. Para tentar melhorar a situação da empresa, pelo menos na América do Norte, a Sega aposta suas fichas nos jogos online. **Chuchu Rocket** já está disponível na rede. Oferecer bônus para que compradores do Dreamcast nos Estados Unidos e no Canadá se conectem à Internet é outra estratégia que a empresa vem usando. O objetivo é formar uma ampla base de usuários do Dreamcast para enfrentar o lançamento do PlayStation 2 nos EUA.

### ENQUANTO ISSO, NO JAPÃO ...

Prova de que a Sega aposta mesmo na Internet é a decisão da empresa de oferecer acesso à rede via banda larga, para consumidores de algumas cidades japonesas. A partir de 7 de julho, quem estiver em Nagoya, Kansai, Chubu e Kinki terá o serviço disponível. O sistema usará um cabo de modem CATV e vai custar US\$ 82. Cada modem terá um endereço IP (protocolo de Internet) único. Uma versão especial do Dream Passport 3 será oferecida em conjunto para que o Dreamcast reconheça o modem. Cerca de um milhão de pessoas devem usar o serviço.

### Chu Chu Rocket de graça

Na Europa, o jogo **Chu Chu Rocket** está sendo distribuído de graça, mas somente para quem tem o Dreamcast europeu e mora em um dos países em que a promoção está em vigor. Tudo isso para promover a SegaNet europeia e começar os testes com a rede. Para obter o jogo basta entrar na página da Internet do DC europeu e fazer o cadastro.



## Pegue Save Games usando a Internet e destrave os 56 personagens de **Capcom Vs Marvel 2**

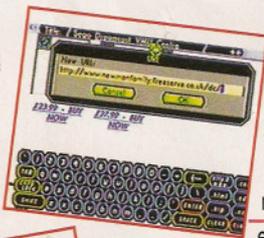
Tem gente falando abobrinha por aí sobre o novo **Marvel vs. Capcom 2**. Diferentemente do que andam dizendo, é possível habilitar os 56 personagens sem precisar usar a máquina japonesa de arcade ou jogar online. Também não é verdade que o modem japonês não é compatível com o sistema de discagem do Brasil.

Vamos por partes.

Existem mod chips que desbloqueiam os jogos americanos no Dreamcast japonês e vice-versa. Eles são vendidos livremente na Internet com entregas rápidas e com explicações de como instalá-los. Além disso, locadoras de videogame oferecem o serviço para destravar o console. Com o console destravado, é possível pegar o Save Game de jogos pela Internet, por exemplo,



**Marvel Vs Capcom 2**. Sobre o modem japonês, o problema não está com o sistema de discagem daqui. O que rola é que o programa de acesso à Internet usado nele não é compatível com os nossos servidores. Para desbloquear os 56 personagens do jogo, não é preciso jogar online (até porque só os japoneses podem fazê-lo). A **SGP** ensinou na edição 75 como usar a Internet utilizando o



console. Siga o passo-a-passo a seguir e saiba onde e como pegar o tão esperado Save. Com esse site você pode pegar até minigames para o seu VMU e também arquivos para

fazer Saves de outros jogos.

1 - Conecte seu Dreamcast usando o software de conexão da Internet.

2 - Entre e adicione nos favoritos o site

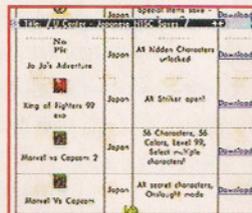
[www.newmanfamily.freemove.co.uk/dcl](http://www.newmanfamily.freemove.co.uk/dcl).

3 - Aperte o botão A com o cursor sobre o item Vmu saves

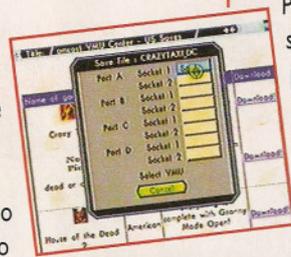
4- Clique na bandeira japonesa.

5- Vá até **Marvel vs. Capcom 2** e aperte o botão A em Download.

6- Selecione o seu VMU e aperte o A em SAVE de novo.



Pronto, agora é só colocar o seu jogo e lá estarão todos os personagens, cenários e cores de roupa. Também é possível pegar 3 personagens iguais usando esse arquivo. Chame os amigos para aquela boa e velha disputa só que, dessa vez, com mais adversários à disposição.



## Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Demolition Racer	Ação	Julho
Evolution 2	RPG	Julho
Hidden an Dangerous	Ação	Julho
Metropolis	Ação	Julho
Monster Breeder	Ação	Julho
Mr. Driller	Ação	Julho
Namco Museum	Variado	Julho
Renegade Racers	Ação	Julho
The Ring	Ação	Julho
SeaMan	Simulador	Julho
Silver	Ação	Julho
Super Cross 2000	Corrida	Julho
Tokyo Extreme Racerr 2	Corrida	Julho
Toy Story 2	Ação	Julho
Virtua Tennis	Esporte	Julho
World Series Baseball 2K1	Esporte	Julho
Armada 2	Ação	Agosto
D 2	Ação	Agosto
Deep Fighter	Ação	Agosto
Ecco The Dolphin	Ação	Agosto
ESPN Baseball Tonight	Esporte	Agosto
Quake III	Ação	Agosto
Sydney 2000	Esporte	Agosto
Vanishing Point	Ação	Agosto
Dark Angel	Ação	Setembro
Dragon Rider	Ação	Setembro
FI Championship 99	Esporte	Setembro
Heroes of Might & Magic III	RPG	Setembro
Peace Makers	Ação	Setembro
Stupid Invaders	Ação	Setembro
Grand Prix 4	Corrida	Outubro
Phantasy Star On-Line	RPG	2º Semestre
Gunspike	Ação	Sem data prevista
SNK Vs Capcom	Luta	Sem data prevista
Street Fighter 3rd Strike	Luta	Sem data prevista

## Mouse para o Dreamcast

Durante a E3, a Sega apresentou um mouse para o Dreamcast. O ratinho servirá tanto para a navegação pela **Sega.Net** - o portal que deve ser lançado em setembro -, como para ser usado em jogos de tiro com visão em primeira pessoa.



## Acordo permite que console da Sega fale Java

A Sun Microsystems e a Sega estão fechando uma parceria para fazer o Dreamcast falar Java. O acordo vai otimizar o console para ele se tornar mais eficiente em relação à linguagem e, principalmente, ganhar velocidade no acesso às páginas com Java. Tudo isso vai estar presente na versão 3.0 do Planetweb (programa que o Dreamcast usa para o acesso à Internet). Existe ainda a possibilidade de alguns jogos online serem feitos em Java.

## Bleem! Alegria de uns, nervosismo de outros

Está para sair este mês o polêmico emulador de PlayStation para Dreamcast, o Bleem! Inicialmente feito para PC, ele vai permitir que 400 jogos de PSX sejam jogados no console da Sega. Prevendo distúrbios jurídicos, os produtores do Bleem! já conseguiram recursos no tribunal para garantir sua publicação. A Sony é que não ficou nada contente.



DREAMCAST  
PRÉ-ESTRÉIA

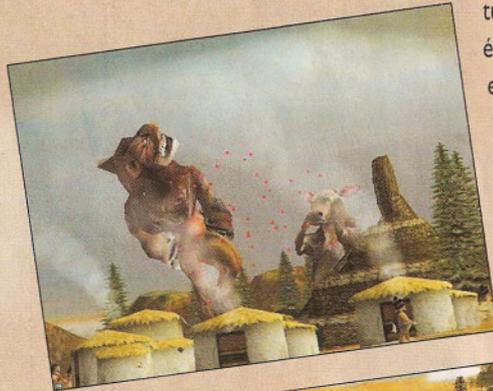
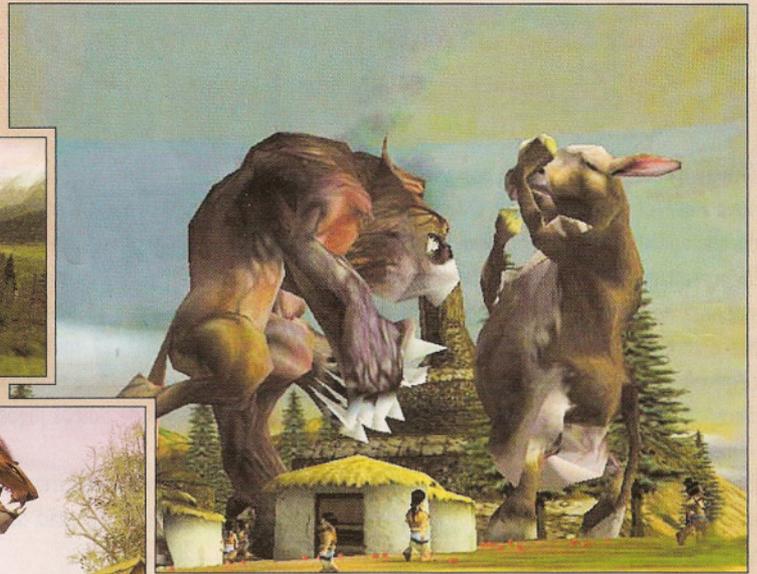
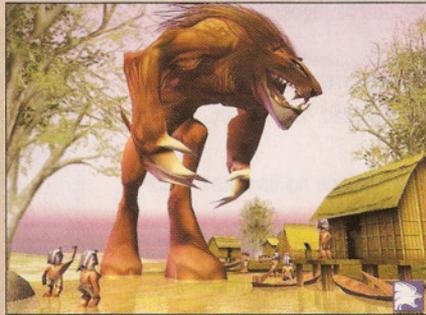


SEGA  
RPG

Disponível no 2º semestre

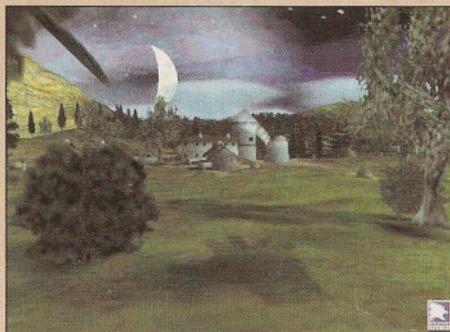
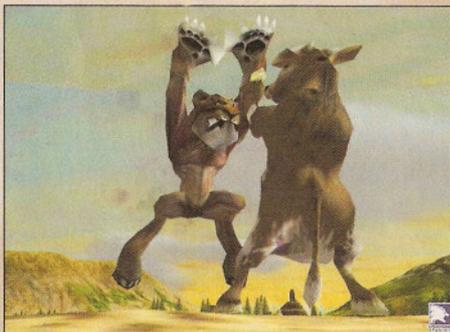
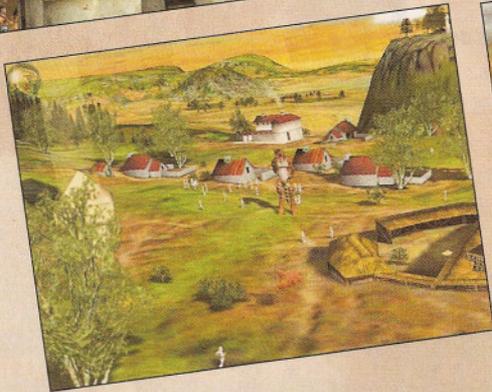
# Black and White

Em **Black & White** você pode ser Deus ou Diabo. Black é uma criatura destrutiva, o mal. E White, um ser benevolente, o bem. Estar de um lado de um ou de outro só depende de você. Ao longo do jogo, você lida com diferentes criaturas. Conforme o tipo de relação com outros personagens, o ambiente do jogo muda. Se você tratar os caras com crueldade, o planeta reflete suas atitudes e fica feio. Mas, se



tudo fica verde e fértil. O mundo onde tudo rola é o Éden. O objetivo é se tornar o mais poderoso entre todos os feiticeiros. **Black & White** retrata nove tribos diferentes. Entre elas estão grandes civilizações como a asteca, a grega e a egípcia. Para avançar no jogo, você precisa conquistar a confiança dessas tribos ou subjugar-las. Cada uma delas tem poderes diferentes e você

deve incorporá-los para ficar mais poderoso. Com os egípcios, por exemplo, você aprende a construir magias. Já com os índios americanos, você conhece o poder da magia vodu. Para resolver os vários quebra-cabeças e os minitests do jogo, você usa uma das quatro ferramentas: cérebro, criatura, estância moral e magia. Peter Molyneux, autor de games de estratégia como **Populous** e **Theme Park**, é o homem por trás de **Black & White**. Deve ser um dos grandes jogos do pacote online da Sega. Já é oficial, além dos modos Single e Multiplayer interativos, você poderá jogar com caras do mundo todo. E o enredo tem tudo a ver com o espírito da Internet.



## Sonic Shuffle



SEGA  
ação

Disponível no 2º semestre

**Sonic Shuffle** é uma espécie de **Mario Party** da Sega. O monstro Void apodera-se da força dos Precioustones, cristais compostos de sonhos e esperanças de todos os povos. Recuperar as pedras preciosas é a sua tarefa. Além de Sonic, outros sete personagens da Sega estão disponíveis. Cada um deles conta com ataques e



habilidades específicos. A jogabilidade é muito parecida com a de **Mario Party**. A Sega contratou alguns dos projetistas do jogo da Nintendo para fazer um título parecido. Mas, com uma novidade: **Sonic Shuffle** foi bolado para ser jogado em rede.

## Virtua Tennis



SEGA  
esporte

Disponível no 2º semestre

Após o sucesso do basquete e também do futebol, a série Virtua abre espaço para o tênis. Em **Virtua Tennis**, algumas estrelas como Carlos Moyá, Thomas Johansson, Cedric Pioline e o veterano Jim Courier emprestam brilho ao game. A jogabilidade, embora simples, é bem flexível. Isso faz com que o jogo ganhe em realismo. Os gráficos



também não decepcionam. As faces

dos jogadores não ficam desfiguradas como na versão Acade. Além disso, a rede tem linhas bem recortadas. Aqueles gemidos que os jogadores costumam dar enquanto jogam também são reproduzidos. Isso faz com que as partidas fiquem mais divertidas. Nos jogos em dupla é importante trabalhar em equipe e variar as jogadas.

## Outtrigger



SEGA  
tiro

Sem data prevista de lançamento



Sua missão em **Outtrigger** é combater o terrorismo internacional. Para tanto, você passa por um duro treinamento e é recrutado pela Interforce, uma empresa especializada em combate contra terroristas. Armas mortais, castelos em ruínas e estações de trem abandonadas são alguns dos elementos que reservam emoção ao jogo. Também oferece possibilidade de jogar via SegaNet.

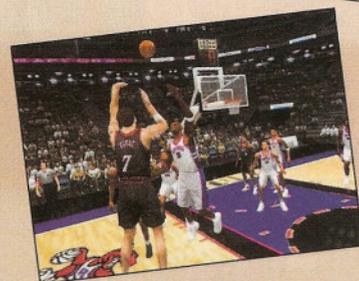
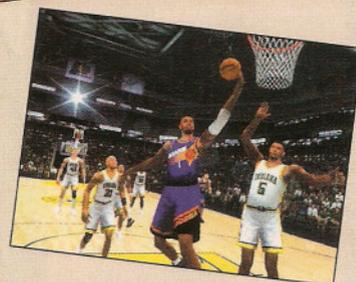
## NBA 2K1



SEGA  
esporte

Disponível em setembro

**NBA 2K** foi um sucesso de crítica. Agora, a Sega promete uma versão online ainda mais caprichada. Em **NBA 2K1**, novas estrelas do melhor basquete do mundo dão as caras. A Sega diz que os efeitos faciais dos jogadores são bacanas e o game ficou bem divertido. Com o modo League-builder, você monta os campeonatos, os times e a agenda de jogos. Mas a curtição online é mesmo o grande lance de **NBA 2K1**. Até oito jogadores poderão participar das partidas em rede via portal da Sega. Detalhe: são no máximo quatro jogadores por Dreamcast. Conversar pelo chat enquanto o jogo rola, também será possível. Pena que será privilégio dos americanos.





DREAMCAST

# Visual cyber detona em nova versão de MDK

MDK 2

8.7

Interplay

Ação/tiro

1 jogador/YMU

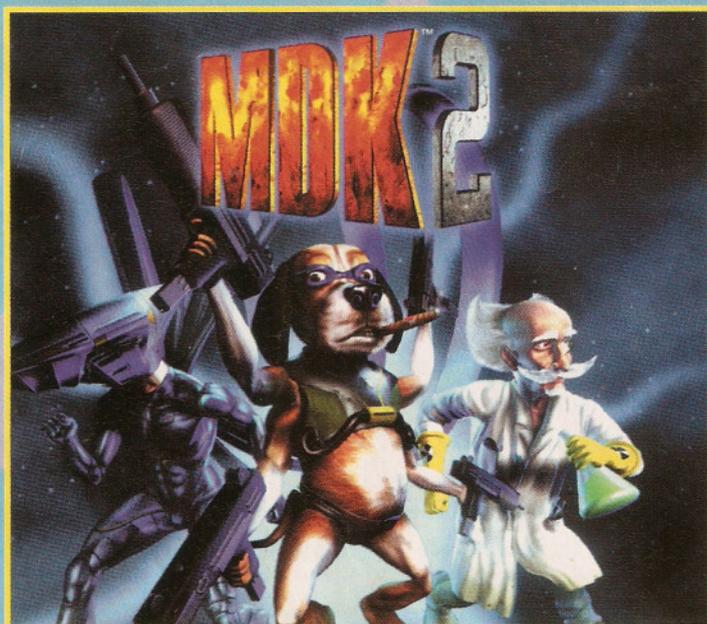
Jump pick

Controle - não usa direcional 8

Diversão - instigante 9

Gráfico - limpos e definidos 9

Som - putz!! rock pauleira 9



Por Lord Mathias

O excêntrico Fluke Hawkins acaba de aprontar mais uma. O maluco inventou uma armadura especial, a Coil Suit, feita a partir de um mineral raro chamado Energy Streams. Seres alienígenas acabam roubando o material e o herói Kurt Hectic, usando a Coil Suit, entra em ação. O cão-robô Max, mais um invento do Dr. Hawkins, acompanha nosso herói. O trio precisa impedir que os aliens destruam a Terra e ainda têm de mandar Gunter Glut, o vilão do jogo, para casa. Jogar com três personagens é uma das inovações de MDK 2. Kurt é capturado logo após derrotar o primeiro chefe. Max, ao final da segunda fase, também é capturado. Então, chega a vez de Hawkins

## ITENS PARA MAX

Magnum  
Uzi  
Shotgun  
Get Gun

## ITENS PARA D. HAWKINS

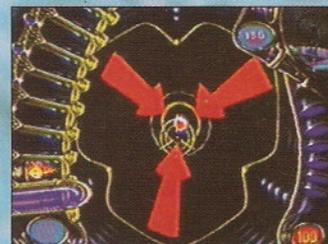
Toaster  
Lighter  
Loaf  
D. Towels  
Pipes  
Electrical Cord



DICA: no começo do jogo desvie dos mísseis e dos tiros para chegar à primeira missão



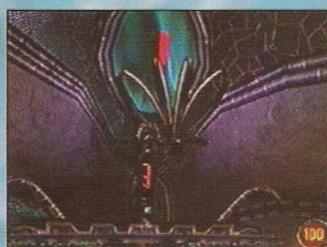
DICA: para completar a sua segunda missão pule nas plataformas



DICA: nesse alvo use apenas os tiros normais



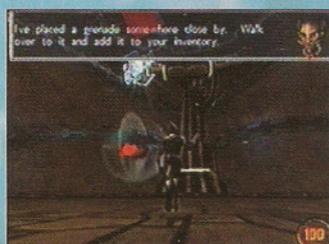
DICA: atire na local indicado para completar a sua primeira tarefa



DICA: use o ventilador para chegar nesse ponto e pegar a S. Grenade



DICA: atire nesse alvo para enfrentar o primeiro inimigo do jogo



DICA: vá para o local da foto e pegue o seu primeiro equipamento



DICA: pegando a S. Grenade, desça e use-a nos alvos



DICA: pegando a D. Decoy você pode ficar invisível



## COMANDOS GERAIS

COMANDOS	AÇÃO
Botão analógico	olhar para todas as direções
D-Pad	mirar/itens
X	andar para a esquerda
A	andar para cima

aventurar-se para salvar o mundo. No primeiro jogo, só dava para jogar com Kurt, lembra? Quem gosta de botar a cabeça para funcionar vai encontrar um bom desafio em MDK. O jogo é bem inteligente e cheio de quebra-cabeças. Pena que o controle seja ruim. Quem está acostumado a usar os direcionais vai sofrer: você só usa os botões. Os gráficos são mais bonitos e melhor definidos do que os do primeiro jogo. A diversão também está garantida em **MDK 2**. Ver Max segurando uma arma em cada uma de suas quatro patas é realmente muito engraçado. Para finalizar, seja rápido. As dez fases do jogo exigirão muito de você.



## ITENS DE KURT HECTIC

Grenade  
D. Decoy  
Cloak  
S. Bullet  
H. Bullet  
S. Mortar  
S. Grenade  
B. Bullet  
S. Shield

## ARMAS



**Homming Bullet:** pode-se usar com a mira



**Sniper Mortar:** só pode ser usado com a mira. Com ela, pode-se fazer grandes estragos



**Sniper Grenade:** explode em contato com o inimigo



**Bouncing Bullet:** tiros múltiplos em várias direções



**Sniper Shield:** absorve danos por um certo período de tempo



**Sniper Bullet:** arma inicial. Causa danos pequenos



**DICA:** mate esse inimigo o mais rápido possível. Ele libera outros inimigos na tela



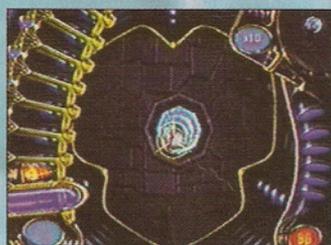
**DICA:** cuidado com os inimigos nessa sala. Dois ataques e boom!



**DICA:** use a S. Mortar para destruir os escudos das plataformas



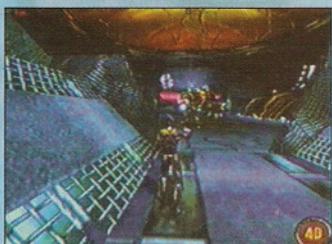
**DICA:** esse corredor está cheio de inimigos pentelhos. Cuidado!



**DICA:** quando encontrar essas bolinhas, destrua-as e libere as portas



**DICA:** para pegar a S. Shield pule e segure o botão



**DICA:** a melhor maneira para acabar com os inimigos é atacar de longe



**DICA:** nessa sala você deve destruir 7 bolinhas para acionar o ventilador



**DICA:** chegando ao topo da fase, pule para a direita e você vai encontrar o caminho para o chefe



**DICA:** apenas desvie dos raios e destrua os inimigos que aparecerem. Depois, destrua a parte central do Boss



DREAMCAST

# Sega pisa na tradição e faz jogo meia-boca

Sega GT

8.3

Sega	Controle - vacila demais	7
Corrida	Diversão - corrida tradicional	9
1 jogador	Gráfico - é o que salva	9
VMU	Som - ruídos esquisitos	8

# Sega GT Homologation Special



Por Marjorie Bros

Escolha o seu carro, entre em um torneio e pise fundo para ser o campeão. Basicamente isso é o que se faz em qualquer jogo de corrida. Como o tema desse tipo de jogo não muda muito – e nem precisa, pois corridas são sempre uma baita diversão –, a gente sempre espera que a tecnologia seja o diferencial do jogo. **Sega GT**, infelizmente, decepciona os amantes da velocidade virtual. Só os

gráficos valem a pena. Eles são cheios de detalhes e têm ótimos efeitos de luz e sombra. Mas, os elogios páram por aí. Os controles são muito lentos, coisa absurda para um jogo em que velocidade é essencial. Para piorar as coisas, muitas vezes, os controles não correspondem ao comando selecionado. Fiquei muito brava. O som também não ajuda muito. Rolam uns barulhos esquisitos que não têm nada a ver com carros. Desculpem, estou um pouco azeda. Claro, dá para se divertir com **Sega GT**, mas quem tem um Dreamcast e quer realmente curtir um jogo de corridas eletrizante do início ao fim deve encarar o **Sega Rally 2**. Perto dele, o novo jogo da Sega ficou comendo poeira.

## DRS



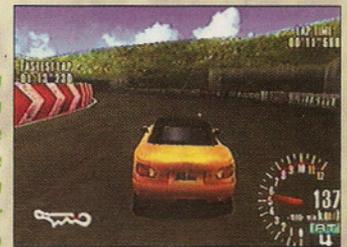
**DICA:** cuidado nessa curva, diminua bastante a velocidade



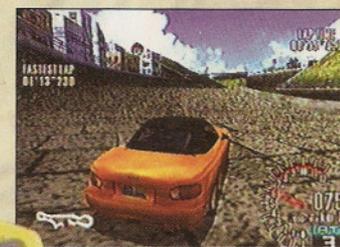
**DICA:** antes da chegada existe uma curva bem fechada. Cuidado!



## Mazda Speed



**DICA:** na primeira curva tome bastante cuidado para não perder aceleração



**DICA:** na pista de pedra acelere com cuidado para não derrapar muito e perder velocidade

## Nimo



**DICA:** solte a aceleração e depois pise fundo para fazer uma curva perfeita



**DICA:** na curva final pise no freio para não errar e se dar mal

## TRD



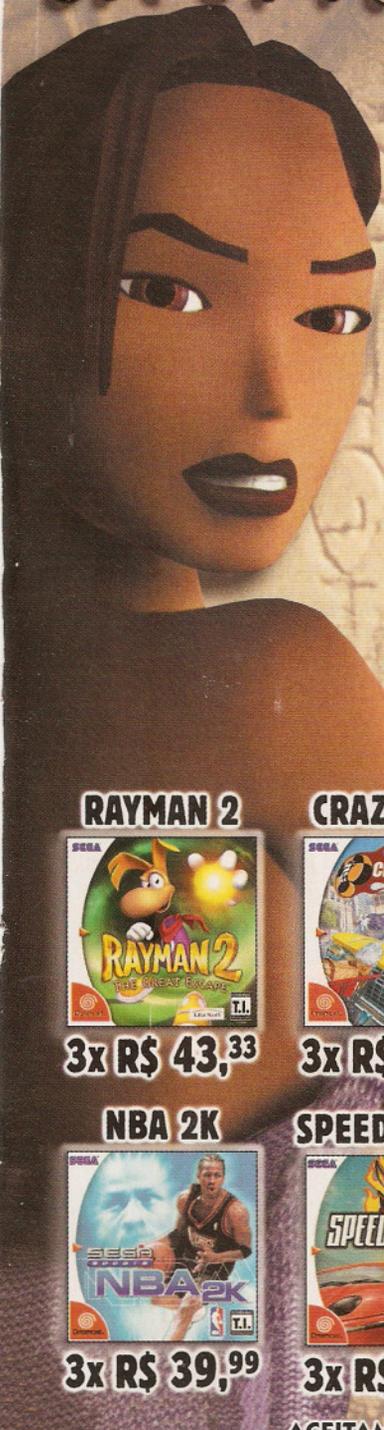
**DICA:** antes do túnel freie e vire com tudo para não bater no guard-rail



**DICA:** nessa curva o ideal é acelerar e virar com tudo. A batida é menor e você passa sem muito problema

# TOMB RAIDER 4: A LARA CROFT DÁ UM SHOW NO SEU DREAMCAST.

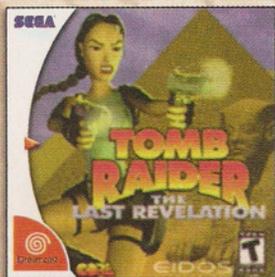
2111



**SEGA**

**TEC TOY**

**TOMB RAIDER 4  
LAST REVELATION**



3x R\$ 39,99

**CONSOLE DREAMCAST**

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS\*

- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

**GRÁTIS:  
SONIC ADVENTURE!  
E POR MAIS R\$ 100  
LEVE OUTRO GAME  
DE SUA ESCOLHA!\***



3x R\$ 233,00  
OU EM 10x R\$ 84,05

**ARCADE STICK**



3x R\$ 99,99

**CONTROLLER**



3x R\$ 39,99

**RACING  
CONTROLLER**



3x R\$ 99,99

**VMU**



3x R\$ 33,33



**RAYMAN 2**



3x R\$ 43,33

**CRAZY TAXI**



3x R\$ 39,99

**VIRTUA  
STRIKER 2.0**



3x R\$ 39,99

**KING OF  
FIGHTERS 99**



3x R\$ 39,99

**VIGILANTE 8  
2ND OFFENSE**



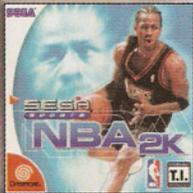
3x R\$ 39,99

**SONIC  
ADVENTURE**



3x R\$ 46,66

**NBA 2K**



3x R\$ 39,99

**SPEED DEVILS**



3x R\$ 39,99

**THE HOUSE  
OF THE DEAD 2**



3x R\$ 39,99

**BLUE STINGER**



3x R\$ 43,33

**MONACO  
GRAND PRIX**



3x R\$ 43,33

**READY  
2 RUMBLE**



3x R\$ 46,66

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO  
TS07A

Preços válidos até 30/06/2000 ou enquanto durarem os estoques. \* Jogos comprados com console original fabricado no Brasil ou EUA. \*\* Fone não incluso. \* Frete grátis somente para o console. \* Taxa de juros para pagamento em 10x: 3,3% ao mês somente para cartão de crédito. \* Frete o game Tomb Raider: The Last Revelation.



DREAMCAST

# Sega traz de volta ação com estilo arcade

Maken X

8.8

Sega	Controle - bate-pronto!	9
Ação	Diversão - troca de bonecos	9
1 jogador	Gráfico - bastante sólido	9
	Som - chateia um pouco	8



Da GamePro



Maken X é um jogo de espada com visão em primeira pessoa. O ambiente é futurista e o nome do game é também o nome da espada inteligente que funde o pensamento de quem está jogando com o de Kay, uma garota de 16 anos. São 20 fases nas mais diversas cidades do mundo, de Hong Kong a Moscou, de Londres a Atenas. Você entra na cabeça de 13 pessoas diferentes, cada uma com armas próprias e ataques especiais. O jogo tem estilo arcade. É ação do começo ao fim. A história é interessante e mistura elementos de ação, luta,

RPG e aventura.

Os gráficos não atrapalham a jogabilidade, não têm falhas poligonais. Os controles são simples e precisos. O nível de desafio é alto.

Quando você morre, precisa voltar ao começo da fase. Isso, porém, não torna o game menos divertido. Mostra todo o poder do Dreamcast. Feito para quem gosta de ação ao estilo arcade.

DICA:

para vencer o chefe da fase de Moscou, trave sua mira nele (aperte Y) e chegue perto. Antes do ataque, ele grunhe. Aproveite a deixa, pule em cima dele e bata repetidamente (usando X) com ele virado



DICA: mire nas ameaças vermelhas. Fique de olho e ataque quando elas mergulharem



DICA: não desperdice os ataques especiais (o comando é: pressione, segure e solte o X) contra

inimigos de espada. Você perde vitalidade à toa. Guarde-os para os bichos que soltam mísseis



DREAMCAST

# Primeiro jogo online: briga de gato e rato

ChuChu Rocket

7.8

Sega	Controle - simples e fácil	7
Ação/quebra-cabeça	Diversão - cobaia online	9
4 jogadores	Gráfico - básicos e coloridos	7
	Som - empolgante	8



Por Marjorie Bros

ChuChu Rocket é o primeiro game da Sega que pode ser jogado online. É a cobaia da SegaNet. Para jogar via rede basta conectar o Dreamcast à Internet. Mas, se você não estiver no barato, pode curtir o jogo da maneira tradicional. São diversas tarefas. Numa delas, por exemplo, você precisa conduzir dezenas de ratos agitados para uma área específica. Vence



DICA: durante o Cat Mania, você pode colocar flechas refletoras na frente de seu próprio foguete ou desviar os gatos em direção aos oponentes



DICA: uma boa estratégia é usar duas flechas para direcionar o rato para a rota do foguete, e a terceira flecha para confundir seu oponente



DICA: faça seu caminho com trilhas pequenas a partir do gerador até o foguete

quem colocar mais ratos no espaço, que é o rocket. Até quatro pessoas podem jogar esse modo. O seu score vai aumentando, mas cuidado com os gatos. Eles comem os ratinhos e engolem seus pontinhos. Além disso, o game é cheio de quebra-cabeças. Os gráficos são bem coloridos, mas básicos. O som empolga e os controles são simples e rápidos. Pura diversão.

DICA: na fase B2 mova seu rato nas extremidades inferiores e use os gatos das caixas de cima para limpar seu caminho



# dshop.com seu acesso imediato ao fantástico mundo nintendo!



[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

A linha completa  
da Nintendo, 24 horas/dia,  
7 dias por semana!

Games separados  
em categorias!

A maior seleção de  
produtos, todos com a  
garantia da nintendo!

Várias opções  
de pagamento.

Descritivos completos de  
todos os games e lista dos  
acessórios compatíveis.

Dados protegidos por  
sistemas de segurança.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(0\*\*11) 7266-7777

**DIRECTSHOPPING**



# NINTENDO NEWS

## Infogrames acusa Rare e Nintendo de abusarem da violência

Em entrevista à revista semanal norte-americana Newsweek, Bruno Bonnell, presidente da Infogrames, acusa a Rare e a Nintendo de estarem produzindo e lançando jogos violentos e inadequados para adolescentes. Bonnell usa como exemplos de violência Perfect Dark e o esquilo canalha de Conker's Bad



Fur Day. Para ele os dois jogos vão além do limite. "Por que esse personagem está em um jogo da Nintendo?", questiona Bonnell, referindo-se ao esquilo Conker. Resta entender de onde o executivo tirou que apenas os jogos da Nintendo devem evitar a violência. Por quê a acusação dele está focada em um desenvolvedor em particular e não em todos? Enquanto isso, Perfect Dark vende muito bem, obrigado. E Conker's Bad Fur Day foi um sucesso na E3.

# A febre não pára: Pikachu vai ser pai, estrela de cinema e bichinho de pelúcia

Se enganou quem pensou que a febre Pokémon estava perdendo fôlego. A mania parece que ainda não atingiu o ponto máximo. Até o fim do ano, 100 novos monstros vão aparecer no GameBoy Color com os jogos Gold e Silver da Nintendo, Pokémon – o filme estréia nos cinemas e serão lançadas dez linhas de brinquedos que vão desde bichos de pelúcia até robosinhos com controle remoto. É a pokemania ganhando força com a chegada do Dia das Crianças e do Natal. Os novos

personagens dos jogos para GBC, que chegam em dezembro, serão bichinhos machos e fêmeas. Mas a grande novidade ficou por conta dos filhotes. É isso aí. Pikachu vai ser papai. O nome da cria é Pichu, que deve conquistar uma legião de fãs. Tudo isso que está pintando aqui já rolou no Japão. Lá foram vendidos, segundo a Nintendo, 5 milhões de cartuchos dos games Pokémon Gold e Silver. Os jogos não são muito diferentes dos já existentes, você precisa capturar e treinar as criaturinhas. O pequenos japinhas também estão na frente em relação ao cinema. Enquanto brasileiros e norte-americanos



O microfone funciona acoplado ao controle

aguardam a segunda versão da série Pokémon para o cinema (estréia dia 21 de julho), os japas esperam o terceiro filme da série.

## HEY YOU, PIKACHU!

A Nintendo também está aproveitando a onda de sucesso de Pokémon para lançar no mercado Hey You, Pikachu!. Apesar de não ser um jogo online, o game inova ao trazer um microfone e um sistema de reconhecimento de voz. Com eles, você conversa com o ratinho elétrico Pikachu. Durante o jogo, é preciso orientar o monstinho amarelo em uma série de atividades. Dependendo do que você falar, ele pode ficar contente ou irritado. Além disso, o jogo é recheado de minigames e Pikachu ajuda seus amigos



Você vai poder falar com o Pokémon amarelo

Pokémon em algumas tarefas. Ao lado de Bulbasaur, por exemplo, ele prepara um prato de curry com arroz. É um jogo que realça a amizade e o trabalho em conjunto e foge do padrão das histórias dos Pokémon. Nele, você dá ordens para Pikachu e determina as ações e não simplesmente cria o bichinho. Graficamente chega a ser inferior a Pokémon Stadium e Pokémon Snap. O som, em compensação, é muito bom.

## PROBLEMAS NA INGLATERRA

Mas nem tudo são flores. O lançamento de Hey You, Pikachu! foi adiado na Inglaterra. As diferentes formas de se falar inglês na ilha da Rainha Elizabeth provocariam uma grande confusão e muita gente não conseguiria falar com Pikachu. Por esse motivo, os ingleses só deverão trocar uma idéia com o monstinho no começo do ano que vem. O site dailyradar.com ironizou o

## Croc no Game Boy Color

O jacaré Croc vai fazer sua estréia no Game Boy Color. O anúncio foi feito pela THQ e pela Fox Interactive. Croc já ganhou duas versões para o PlayStation. Como o sucesso foi grande, chegou a vez de ele aparecer no portátil da Nintendo. O herói verde terá de resgatar os Gobbos das mãos do maquiavélico Baron Dante. Tapetes mágicos e muitos tubarões devem pintar no jogo.

## Perfect Dark é numero 1 em vendas

A bela Joanna Dark conquistou o coração da galera. Perfect Dark é o jogo da Nintendo mais vendido nos EUA. O sucesso do jogo é tão grande que as vendas são bem superiores a de jogos como Pokémon Yellow e Trading Card. Confira a lista dos top ten da América.

Posição	Jogo	Empresa
1	Perfect Dark	Nintendo
2	Pokémon Trading Card	Nintendo
3	Pokémon Yellow	Nintendo
4	Vagrant Story	PlayStation
5	WWF Smackdown	PlayStation
6	Pokémon Stadium	Nintendo
7	Spec Opecs	PlayStation
8	Excitebike 64	Nintendo
9	Syphon Filter 2	PlayStation
10	Tony Hawk's Pro Skater	PlayStation

problema e deu algumas sugestões para a Nintendo:

*A mania está longe de chegar a um final*

desenvolver um sistema de leitura do pensamento, usar a linguagem dos sinais, criar uma língua universal ou fazer com que os ingleses aprendam a falar corretamente. É brincadeira!



o seu **Fishman**. No jogo será possível "conversar" com o peixe que, além de responder aos comandos de voz, terá uma programação com inteligência artificial reforçada. Ou seja, ele contará com inúmeras funções

que permitirão boa integração com o jogador. A cada dia o bicho vai se desenvolver mais. O problema do sistema de reconhecimento de voz é que ele exige muito da CPU. No caso de deficientes, a maioria precisa falar pausadamente para que dê tempo de processar a informação de voz. Portanto, se você é um tagarela, vá com calma. Para que o Pikachu entenda os comandos, você precisará conversar devagar. A Intel quer aprimorar os processadores e deve fazer isso rapidamente. Portanto, é provável que, em pouco tempo, o bate papo com os bonecos de game fiquem menos sonolentos.

## RECONHECIMENTO DE VOZ

O sistema de reconhecimento de voz é usado principalmente por deficientes físicos que não podem usar as mãos para digitar. O sistema sempre foi caro e restrito a poucos. Hoje, porém, a tecnologia ficou mais barata e muitos deficientes usam o sistema aplicado com um editor de texto para poder escrever e expressar-se melhor. Na maioria dos casos, esse tipo de programa é adaptado à voz do usuário. Fazer algo mais genérico é difícil. Por isso os criadores de **Hey You Pikachu!** precisaram aumentar o número de possibilidades e deixar o programa mais gordinho. Os programas de reconhecimento de voz praticamente são todos para computadores. Por isso o novo game da Nintendo inaugura uma nova era, que vai permitir uma sofisticação do sistema, mais ou menos como a tecnologia de polígonos e de captura de movimentos. Mas não é só a Nintendo que está promovendo esse tipo de jogo. A Microsoft também mostrou um programa parecido para o X-Box. A empresa de Bill Gates já vem aplicando esse sistema em programas como o Windows. Você usa o sistema operacional apenas com comandos de voz. A Sega também vai entrar nessa onda com

## Pokemania...

Conheça todas as vertentes da Pokemania. Tudo saiu da cabeça de um japonês chamado Satoshi Tajiri, o inventor dos pocket monsters ou monstros de bolso. No início, pintou o Game Boy Color da Nintendo. Depois, vieram desenhos animados, série de TV, card games, revistas em quadrinhos, figurinhas, álbuns e longa-metragem. Veja como contrair a "doença":

- site: [www.pokemon.com.br](http://www.pokemon.com.br)
- em setembro, no Cartoon Network, 12 horas de Pokémon
- revista Pokémon Club e Pokémon Trading Card
- "Pokémon - o filme", dia 21 de julho
- campeonatos relâmpagos no Ford Ka Pikachu em SP
- Game Boy Color e Nintendo 64
- bichos de pelúcia e robôs Pokémon
- CD do Pokémon



## Agenda de lançamentos Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
Air Boarding USA	Esporte	Julho
Banjo-Toonie	Ação	Julho
Blues Brothers 2000	Ação	Julho
Super Bowling 64	Esporte	Julho
40 Winks	Ação	Agosto
Aidyn Chronicles	Ação	Agosto
NFL Quarterback Club	Esporte	Agosto
Ogre Battle 64	RPG	Agosto
Polaris Snow-Cross	Esporte	Agosto
Seadoo Hydrocross	Ação	Agosto
Turok 3	Ação	Agosto
X-Men: Mutant Academy	Luta	Agosto
FI Championship 99	Esporte	Setembro
International Track'n Field	Esporte	Setembro
Mia Hamm 64 Soccer	Esporte	Setembro
Pokémon Puzzle League	Estratégia	Setembro
Caesar's Palace	Simulador	Outubro
Cruis'n Exotica	Corrida	Outubro
Donald Duck	Ação	Outubro
Eternal Darkness	Ação	Outubro
Conker's Bad Fur Day	Ação	Dezembro
Earthbound 64	RPG	2º semestre
Hype: The Time Quest	Ação	2º semestre
Super Mario RPG 2	RPG	2001

## Agenda de lançamentos Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Carnivale	Ação	Julho
Dragon Dance	Ação	Julho
Lemmings Revolution	Estratégia	Julho
Kiss: Psycho Circus	Ação	Julho
Pocket King	Ação	Julho
Pocket Racers	Corrida	Julho
Pokémon Attack	Ação	Julho
Puzzle Collection	Estratégia	Julho
Ronaldo V-Soccer	Esporte	Julho
Xena	Ação	Julho
X-Men: Mutant Academy	Luta	Julho
Bowling	Esporte	Agosto
Championship Motocross	Esporte	Agosto
Donkey Kong Country	Ação	Agosto
Gauntlet Legends	Ação	Agosto
GB Zoids	Ação	Agosto
Pokémon Gold & Silver	RPG	16/10 (EUA)
Star Ocean: Blue Sphere	RPG	2º Semestre
The Black Onix DX	Ação	Sem previsão

## Earthbound 3 no Dolphin

Para variar a Nintendo não confirma, mas vários

sites e revistas especializadas dão como certo que **Earthbound 3** será desenvolvido para o Dolphin e não para o Nintendo 64. O fato de o jogo não estar na lista oficial de lançamentos da Nintendo reforça os boatos.



## Tricotando com o Mario

Um novo modelo de máquina de costura que pode ser conectada a um Game Boy Color é a mais nova engenhoca do mundo dos games. Pela bagatela de US\$ 500 você compra a Jaguar – nome da máquina de costura. Depois é só acoplá-la ao seu portátil e usar o programa para bordados contido no console. Você pode bordar o Mario em sua camiseta e exibir a novidade por aí. Moderno, hein!





NINTENDO  
PRÉ-ESTRÉIA

## Conker's Bad Fur Day



RARE  
Ação

Disponível no 2º semestre

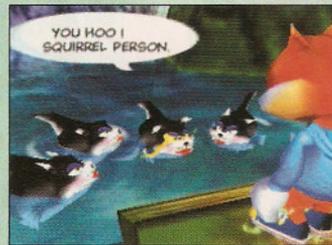
Se **Hey You, Pikachu!** é meio certinho, o mesmo não pode ser dito de **Conker's Bad Fur Day**. O jogo é nojento, violento e vulgar. Depois de uma noite, o esquilo Conker acorda com uma tremenda ressaca. Mesmo baqueado, o figurinha vai parar num lugar repleto de gatas de roupas bem curtas e apertadinhas. Em outra parte o

esquilo precisa correr atrás de um rato.



Mas o roedor assopra um ar verde na cara de Conker e ele vomita na hora. Blergh! Enquanto corre atrás da presa, nosso anti-herói deixa um rastro de vômito pelo caminho. No final, o rato se dá mal e explode. E isso não é tudo. Para acabar com os demônios de fogo, o esquilo sacana urina nas

criaturas. Em outro momento, Conker luta contra um dinossauro com dentes de botar medo. É pavoroso! O jogo foi uma das sensações da E3.



## Legend of Zelda: Mystical Zeed

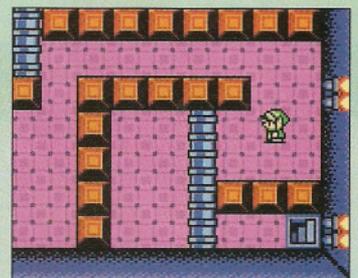


NINTENDO  
Ação/RPG

Disponível no 2º semestre



O novo **Zelda** para GameBoy ainda não tem nome. Existem três opções: **Triforce Series**, **Mysterious Acorn** e **Mystical Seed of Power**. Por hora, o que está definido é a história. A princesa Zelda foi seqüestrada pelo vilão Ganon e a cidade de Hyrulla vira um caos. As estações do ano estão descontroladas. Link precisa encontrar o cetro das quatro estações e libertar a princesa. Em sua jornada, ele encontra vários quebra-cabeças. Para resolvê-los, precisa mudar o tempo. Acompanham Link o canguru



Rick e Maple, que usa um cabo de vassoura para se locomover. Os gráficos são bem parecidos com os de outras versões para GameBoy. Aliás, a Nintendo promete colocar no mercado três novos jogos da série para GBC num intervalo de tempo de um ano e meio.



## Mega Man 64



CAPCOM  
Ação/RPG

Disponível no 2º semestre

O simpático Mega Man ficou meio de lado na E3. Em meio a novidades de todas as formas e tamanhos, o velho robzinho não foi lá uma das atrações mais chamativas. Mega Man pula, corre, atira e adquire poderes, mas parece que a série perdeu um pouco o fôlego. Os gráficos são



pesados, faltam inovações às animações e a jogabilidade mudou pouco. Os obstáculos são pobres e não representam grandes dificuldades, basta evitá-los. O visual e a força dos inimigos também não ajudam. Pois é, a nova aventura de Mega Man pode decepcionar muita gente.

## Star Wars Episode I: Battle For Naboo



LUCASARTS  
Ação



Disponível no 2º semestre

**Battle for Naboo** é bem parecido com **Rogue Squadron**. Você pilota vários tipos de veículos em diferentes ambientes e precisa acertar os alvos inimigos. Mas o novo game oferece mais variedade. Há veículos de terra, água e ar. Embora baseada no Episódio I de Star Wars, a história é bem original. A Federação invade Naboo e aprisiona a população.

Rebeldes formam uma resistência. Você integra o bando. São 16 fases em variados ambientes. Você pode uma hora estar nas ruas de Theed e, em outra, no vácuo acima do planeta.

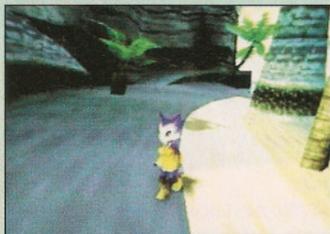
## Dinosaur Planet



RARE  
Ação

Disponível no 2º semestre

**Dinosaur Planet** tem muita coisa em comum com **Zelda: Ocarina of Time**. A começar pelas armas: os personagens de ambos usam espadas.



E no jogo da Rare provocam estragos quando o botão B é pressionado. O som é importante. A narrativa de **Dinosaur Planet** é falada e não há os balões com frases aqui e ali. Em inglês está fácil de entender. Além disso, os grunhidos dos dinos metem medo. Os gráficos também estão bacanas. Um dos chefes do jogo, um T-Rex, é assustador, mas tem ótimo design. Em uma das

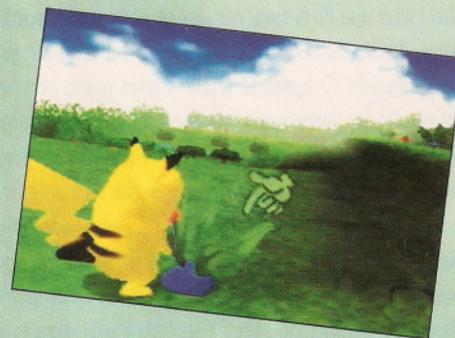
fases mais legais você ataca um zepelin montado nas costas de um dinossauro. E, para complicar sua vida, bolas de fogo são jogadas em sua direção.

## Hey You, Pikachu!



NINTENDO  
Simulador

Disponível no 2º semestre



Parece piada, mas os projetistas de **Hey You, Pikachu!** bolaram um sistema que deixa o Picachu nervoso toda vez que você pronuncia a palavra PlayStation. É verdade! Já fizeram o teste no Japão e só faltou sair fumaça da cabeça da criaturinha. Um microfone e um sistema de reconhecimento de voz permitem a interação com o monstinho amarelo. Mas cuidado para não deixar o pokémon irritado. A nova versão da mais cultuada série infantil de todos os tempos segue a linha dos jogos politicamente corretos. Valorizar a natureza e a amizade e ensinar às crianças a importância do trabalho em grupo são alguns dos propósitos do jogo. É apenas o primeiro de um pacote de games que pretende consolidar a febre Pokémon.



GAMEBOY COLOR

# Solid Snake também detona nos portáteis

Metal Gear  
Ghost Babel

9.5

Konami	Controle - não falha na ação	10
Espionagem	Diversão - espião portátil	10
2 jogadores	Gráfico - boa visão das salas	9
Cabo de Link	Som - remix para o GBC	9



Por Lord Mathias

Um avião que faria uma missão secreta na América do Sul desapareceu. Além de armas nucleares, a perigosa Metal Gear estava no avião desaparecido. O lendário Snake estava numa boa no Alasca, mas agora vai combater terroristas em Gindra, um pequeno país da África. O cara precisa correr contra o tempo e neutralizar a Metal Gear antes que seja tarde. Mas até que a vida de Snake não anda tão mal. Ele vai viver um romance com Chris Jenner, uma personagem muito importante na história. Mei Ling, Brian McBride, Weasel e o coronel Campbell são outros personagens que ajudarão Snake. O esquema do jogo não mudou. Quem jogou Metal Gear no PlayStation talvez estranhe os gráficos e os sons. Mas, levando-se em conta as limitações do GameBoy, **Metal Gear Ghost Babel** é um jogo impressionante. O visual do jogo também é show de bola. Nada de cores em excesso, a simplicidade é a regra. Os gráficos são muito bem detalhados. Mesmo jogando em um GameBoy, você verá coisas dignas de uma big TV. O som é bom, mas faltou inovação. Os efeitos de explosão, por exemplo, são usados várias vezes. De qualquer forma, os momentos de suspense, ação e drama têm uma trilha sonora precisa. Sem dúvida alguma, esse é o melhor jogo de espionagem já lançado para o GameBoy. Temos mais é que tirar o chapéu para o mestre Hideo Kojima. Mais uma vez, ele criou um jogo instigante e que, com certeza, fará muito sucesso. Um baita clássico!

## FREQÜÊNCIAS PARA CONTATO



Campbell	140.85
Mei Ling	140.96
Weasel	141.80
McBride	141.52

Se você precisar de informação, use as seguintes frequências:  
 Mei Ling - 140.96 (ela salva)  
 Brian - 141.52 (informa sobre o local)  
 Weasel - 141.80 (informa sobre armas)  
 Campbell - 140.85 (informa sobre a missão)  
 Chris - 140.25 (conhece entradas secretas)



**DICA:** essa é sua primeira arma do jogo. Bata na parede (segure direcional contra a parede e aperte A) para enganar o guarda e pegá-la



**DICA:** vá rastejando (aperte Start) por baixo da lama para evitar que os guardas peguem você

## MENU



**RADAR** (fique de olho no pontos amarelos que é onde os inimigos ou as minas estão)

**ARMAS** (aperte para a direita ou para esquerda para selecionar a arma)

**ITENS** (aperte para cima ou para baixo para mudar o item)

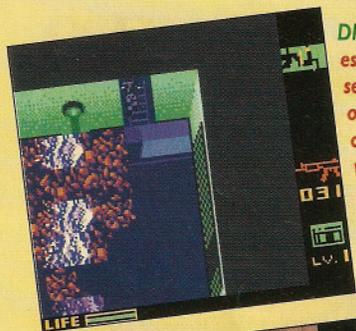
aperte start para usar o CODEC



**DICA:** antes de entrar na fortaleza, siga o guarda e não deixe de pegar o silenciador nessa sala em silêncio

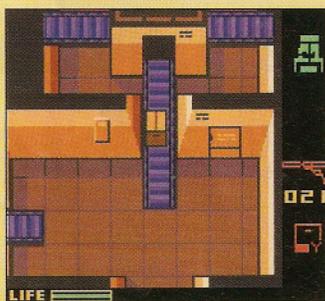


**DICA:** não pise nas poças de água para não acordar os inimigos

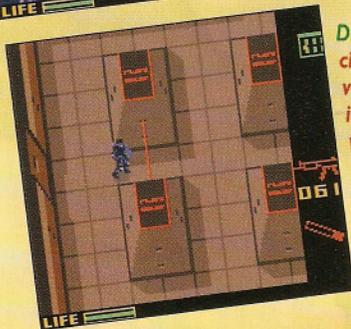


**DICA:** suba nas escadas para não ser atingido pela onda, caso contrário você voltará para o início da tela

**DICA:** você precisa andar sobre as esteiras. Entre na caixa e siga em frente

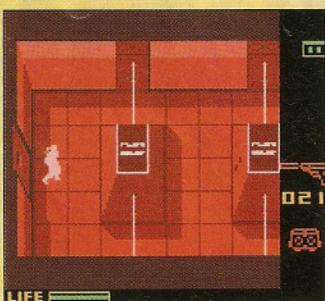


**DICA:** tem partes em que você deverá entrar nesses buracos



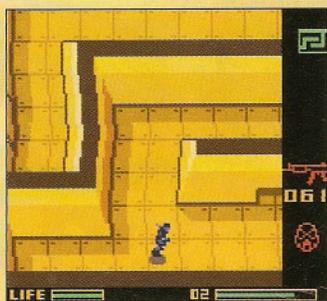
**DICA:** use o cigarro para ver os raios infravermelhos

**DICA:** use o Thermal Goggles aqui para ver os raios infravermelhos

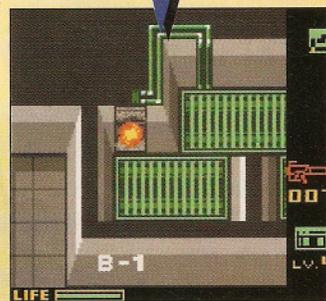


**DICA:** você deve usar o míssil aqui. Controle-o até explodir nessa parte

**DICA:** para amenizar os danos, use a máscara de gás



**DICA:** detone essa parede com C4 para resgatar o refém



**DICA:** você deve encontrar Chris, a mulher com quem vai ter uma relação íntima no jogo. Ela está disfarçada de soldado. Ela é



**DICA:** pegue a Night Vision para enxergar normalmente no escuro

**DICA:** procure achar quatro desses lugares com uns canos na parede, como o da figura. Coloque um explosivo em cada uma delas e fuja!



a de cabelo comprido e de boné vermelho

**DICA:** chegando a esse painel, coloque a ordem em 1,3,4,3,4,3 para abrir a passagem



**DICA:** use o Night Vision para localizar esse cara, depois use o Thermal Goggles para atirar nele



**DICA:** para detonar Hawk, desvie dos seus bumerangues e ataque apenas granadas nele. Depois ele mandará sua águia atacar. Desvie dela também





NINTENDO 64

# Kirby suga, flutua, cospe fogo e diverte

Kirby 64  
The Crystal Shards **8.0**

Nintendo	Controle - não complica	9
Ação	Diversão - fácil e envolvente	8
4 jogadores	Gráfico - belo acabamento	8
	Som - poderia ser melhor	7

## KIRBY 64 The Crystal Shards



Por Marjorie Bros

O jogo é uma graça. Mas não se deixem levar pelas aparências. Apesar dos gráficos infantis, Kirby 64: The Crystal Shards tem tudo o que um legítimo game de ação exige: precisão. Em meio a muitas cores e plataformas, você controla Kirby, um bicho em forma de bola. Apesar do ar inofensivo, a criaturinha esconde vários truques na manga. Ele pode sugar os inimigos e ficar com os poderes dos caras. Se ele engolir dois adversários com poderes diferentes, pode combinar os poderes dos dois. Sugando um que solta bumerangues e outro que cospe fogo, Kirby vai atirar flechas de fogo. Outro macete desse simpático boneco é a



flutuação. Ele pode se encher de ar e flutuar por um tempo. A missão é coletar cristais. O bom é que, se você não achar todos os cristais de uma fase, dá para voltar, mesmo se você já tiver passado dela. Use isso se um chefe de fase der problemas. Basta retornar para uma fase anterior, conseguir um ataque especial e ter a revanche. O sistema de Auto-Save é uma mão na roda. Você sempre volta de onde morreu. Os controles são simples. Você pega logo o jeito de fazer os mais complexos movimentos. Ótima diversão!

DICA: para vencer o chefe do Level 4, procure a combinação gelo-cristal no Stage 3. Depois, use o cristal de gelo e acerte os braços de lava dele

DICA: para enfrentar esse sub-chefe sem poder, chegue na plataforma, pegue a peste que arremessa lanças e jogue-a no carinha



DICA: jogue os objetos coloridos nos cristais de mesma cor no topo da fase do chefe de Level 2



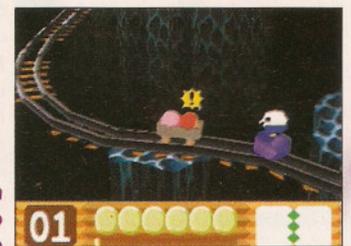
DICA: para achar o cristal na primeira fase do Level 5, você precisa ir debaixo do gelo, por entre a torre



DICA: evite ser esmagado. Mesmo com bastante energia, você perde a vida

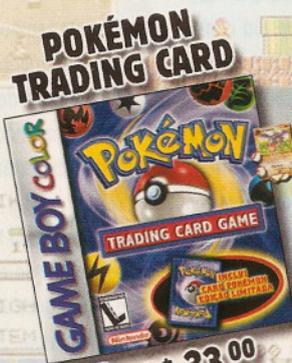


DICA: o cristal de gelo protege você da maioria das coisas, mas não dessa pedra rolante



Kirby e um amigo vão pelo trilho

# GAME BOY MATA A SUA VONTADE DE GAMES, ONDE VOCÊ ESTIVER!



3x R\$ 33,00

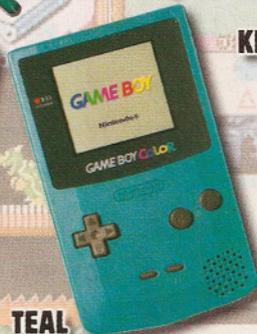


GAME BOY  
COLOR

3x R\$ 99,67 OU EM 10x R\$ 35,95



TRANSPARENTE



TEAL



KIWI



POKÉMON  
AMARELO



3x R\$ 33,00



POKÉMON

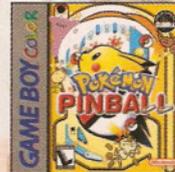
POKÉMON  
VERMELHO



3x R\$ 33,00



POKÉMON  
PINBALL



3x R\$ 36,33

MISSÃO:  
IMPOSSÍVEL  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

BIONIC  
COMMANDO  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

TOY STORY 2



3x R\$ 33,00

RAYMAN  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

Nintendo

by gradiente

FIFA 2000



3x R\$ 33,00

TARZAN  
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

TUROK 2



3x R\$ 29,66

TETRIS DX



3x R\$ 26,33

TETRIS



3x R\$ 13,00

DIRECT SHOPPING  
CINCO ANOS

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(0\*\*11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO  
NS07C



## PC/ARCADE NEWS

### O clássico Ultima vai ganhar versão online



O RPG que revolucionou o mundo dos jogos online, vai ganhar uma nova versão, batizada de

*Ultima Worlds Online: Origin*. O jogo vai se passar em um novo mundo, formado depois dos três grandes cataclismas. A Electronic Arts está disposta a investir muito nesse grande projeto. O novo título só vai estar disponível em 2001, mas mesmo assim existem muitos fãs pulando de alegria. Resta ainda saber se será possível transportar os dados de personagens do jogo antigo para o novo.

### Novo ICQ 2000 traz boas novidades

O mais famoso programa de mensagens e chat está de cara nova. A versão 2000 do ICQ traz novidades como uma barra de utilidades na lateral direita do programa. Sua visualização está melhor e os ícones estão maiores. Para pessoas que costumam mandar mensagens para vários amigos ao mesmo tempo – e se esquecem sobre o que estavam falando – a tela de envio de mensagens terá um histórico com todas as mensagens enviadas e recebidas a partir da conexão em vigor. O endereço para baixar o programa é: <http://www.icq.com>

## Da construção de aviões e trens de modelagem aos simuladores de gente

Você já ouviu falar em Sim City? A série, lançada nos anos 80, é uma das histórias de maior sucesso do mundo do videogame. Você pode conferir mais uma de suas versões na página 49, o Sim City 3000 World Edition. Mas seu criador, Will Wright, nem anda mais metendo a mão em seus jogos. Seu novo filhote, a série de The Sims, um simulador da vida das pessoas de Sim City, está em todas as listas de mais jogados dos Estados Unidos. Wright é um cara simples, que tira inspiração para criar seus jogos das coisas do cotidiano, reproduzindo as coisas do dia-a-dia com uma grande dose de humor. Em maio último, durante a E3, em Los Angeles, Wright conversou com a reportagem da SGP sobre seus jogos passados e futuros e disse como vê o mundo dos games.

**SGP-** Como você começou a fazer jogos?

**Will Wright-** Muito tempo atrás, meu hobby era construir robôs. De alguma maneira, eu comecei a usar computadores para controlar os robôs. Logo eu me interessei por programação. Os softwares são tudo. Eu comprei alguns games antigos. Também na robótica, as grandes questões estão nos softwares, não nos hardwares. Então acho que esse foi o ponto que me atraiu para o mundo dos games e me fez entrar nessa carreira.

**SGP-** Seus jogos de simulação seguem uma linha

diferente da maioria dos games do gênero disponíveis no mercado. De onde você tira inspiração para criá-los?

**WW-** Quando era criança, passei muito tempo construindo aviões, trenzinhos e navios de montar e, quando eu comecei a aprender programação de computador, vi que esse era um grande caminho para construir esses modelos. Tudo, de fato, estava relacionado, pois esses modelos podiam ganhar vida. Ao mesmo tempo eu tinha interesse nas coisas que



Will Wright, criador de The Sims

compunham o universo desses modelos, o que está em torno. E vi que para construir isso podia usar o computador. E também para modelar. Eu posso modelar qualquer coisa no computador e dar vida a ela, dar um comportamento. Então, muitos dos jogos que eu fiz eu construí basicamente como brinquedos de modelagem, em que os usuários constroem algo e esse algo ganha vida.

**SGP-** Qual é o universo de seu novo jogo, The Sims Ville?

**WW-** É basicamente uma interação entre os mundos de Sim City e The Sims. The Sims Ville é uma espécie de ponte entre os dois jogos, você pode ver e acompanhar a vida de gente do The Sims dentro do universo de Sim City.

**SGP-** Muita gente no Brasil reclamou que apesar de você poder namorar e ter filhos em The Sims, não há nenhuma menção ao sexo. Há um buraco entre o namoro e o nascimento da criança. Qual

### Bugs de Messiah: veja como se livrar deles

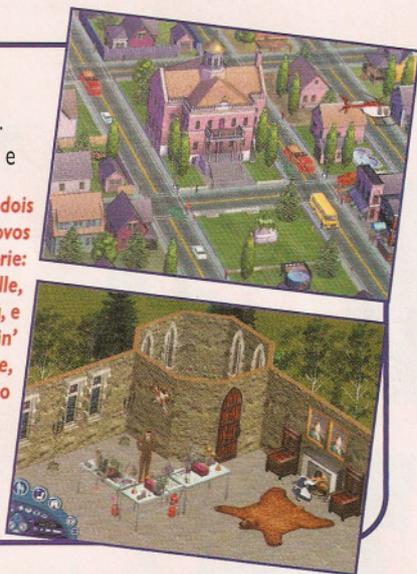


Se você comprou o jogo Messiah, que foi recentemente lançado no Brasil e ele deu pau, tenha calma. Não devolva o jogo ainda! É possível arrumar os bugs puxando um Patcher na Internet. A Shiny e a Interplay pedem desculpas aos usuários em sua página na rede. Além de corrigir os bugs, o arquivo também traz mais vantagens como suporte para as placas Voodoo 5 e GeForce 2 e um novo menu de opções para deixar as coisas mais fáceis ao usuário. Os bugs são, na maioria, de ordem gráfica. Para puxar o Patcher, o link para o ftp é: <http://ftp.dailyradar.com/patches/MessiahPatch02.exe>. O jogo vale o trabalho!

## AS NOVAS CRIAS

A febre The Sims vai ter novos episódios em breve. Ainda neste ano a parceria Maxis (desenvolvedora) e Electronic Arts (distribuidora) lança um pacote de expansão, provisoriamente intitulado de The Sims: Livin' Large, com novas situações, 50 novos trabalhos em 5 áreas de atuação, além de novas possibilidades para construir e criar sua casa. Em 2001, os Sims ganham novo título, Sims Ville. Nesse lançamento o foco vai estar nas famílias da cidade, uma espécie de meio termo entre The Sims e Sim City.

Mais dois títulos novos na série: SimsVille, acima, e Livin' Large, abaixo



é razão dessa omissão?

**WW-** Bem, você sabe que temos o problema da classificação etária dos games no Estados Unidos. Estamos estudando como fazer isso sem restringir muito o público do jogo. (Em The SimsVille essa opção já existe. Quando dois personagens vão para a cama, ficam sob um cobertor que treme enquanto eles fazem sexo).

**SGP-** E houve algum tipo de reação pelo fato de você poder ter relações homossexuais?

**WW-** Isso foi uma proposta nossa. Fizemos várias versões para decidir o que deveria rolar ou não. E decidimos que iríamos ter essa possibilidade. Mas não é algo automático. Se o seu personagem começar a abraçar ou beijar alguém, a pessoa pode se apaixonar. Nós quisemos dar a possibilidade de cada um representar uma vida próxima à que leva. Não poderíamos dizer "você não pode jogar porque é gay". Então, fizemos um jogo o mais aberto possível.

**SGP-** Você está desenvolvendo algum jogo novo?

**WW-** Estamos trabalhando em uma versão multiplayer online para PC e talvez para PlayStation,

uma nova versão de The Sims.

Nós estamos experimentando uma série de coisas diferentes, então ainda não estamos seguros. Não fomos longe o suficiente para saber exatamente o que o jogo vai ser. Estamos tentando algo parecido com o que fizemos em The Sims, só que tornando todo mundo real...

**SGP-** Na sua opinião, que gênero ocupará o espaço que os jogos de ação ocupam hoje?

**WW-** Bem, os jogos de ação estão por cima porque os gráficos evoluíram muito. Mas enquanto os gráficos estão ótimos, muitas outras coisas ainda tem muito o que melhorar. Então eu acho que teremos muitos games em que a interação entre os personagens vai predominar, acho que esse é próximo passo do mercado.

**SGP-** Que tipo de jogos estaremos jogando em cinco ou dez anos?

**WW-** Se eu pudesse imaginar isso agora, muito provavelmente poderia fazer esses jogos já. Eu espero que em cinco ou dez anos nós estejamos jogando alguma coisa que nós não possamos imaginar hoje.

## Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Anachronox	Ação	Julho
B-17 Flying Fortress	Simulador	Julho
Cleopatra: Pharaoh Expansion	Estratégia	Julho
Deus Ex	Ação	Julho
Dogs of War	Ação	Julho
Felony Pursuit	Ação	Julho
Indy Racing League 2000	Esporte	Julho
Kiss: Psycho Circus	Ação	Julho
Longest Journey	Ação	Julho
Sudden Strike	Ação	Julho
Metal Fatigue	Ação	Julho
Rainbow Six: Covert ops	Ação	Julho
Rent-A-Hero	Ação	Julho
Tiger Woods 2000	Esporte	Julho
Starship Troopers	Ação	Julho
Age of Empires II: Expansion	Estratégia	Julho
Arcatera	Ação	Agosto
Blair Witch Project	Ação	Agosto
Comanche 4	Simulador	Agosto
Dragon Rider	Ação	Agosto
Fur Fighters	Luta	Agosto
Gran Prix 3	Corrida	Agosto
Half Life: Hostile Takeover	Ação	Agosto
Hitman: Codename 47	Ação	Agosto
IHRA Drag Racing	Corrida	Agosto
Nascar Heat	Corrida	Agosto
Reach for The Star	Ação	Agosto
Rune	RPG	Agosto
Silent Hunter 2	RPG	Agosto
Starship Troopers	Ação	Agosto
Star Trek: New Worlds	Ação	Agosto
Swat 3: Battle Plan	Ação	Agosto
Swat 3: Special Edition	Ação	Agosto
Time Machine	Ação	Agosto
Arcanum	Ação	Setembro
B-17 Flying Fortress	Simulador	Setembro
Baldur's Gate 2	RPG	Setembro
Batman Racing	Corrida	Setembro
Crimson Skies	Ação	Setembro
Heavy Metal FAKK 2	Ação	Setembro
Heroes Chron	Ação	Setembro
King Under Fire	RPG	Setembro
Metal Gear Solid	Ação	Setembro
Oni	Ação	Setembro
Sacrifice	Ação	Setembro
Pod Racing 2	Corrida	Setembro
Age Of Sail 2	Estratégia	Outubro
Duke Forever	Ação	Outubro
Evil Dead	Ação	Outubro
Summoner	Ação	Outubro
Black and White	Estratégia	Novembro

## Brasoft relança antigos sucessos

A Brasoft criou um pacote de jogos batizados de Brasoft Hits. Esses jogos vêm em caixas menores e trazem títulos que fizeram sucesso como Outlaws, Tomb Raider, Monkey Island 3, Gran Prix 2, The Dig e, mais recentemente, Civilization II. O melhor é o preço: todos eles custam R\$24,90.

## Agenda de lançamentos Arcade

Jogo	Gênero	Data
SNK Vs Capcom	Luta	Agosto
Gunspike	Ação	Sem previsão





PC/ARCADE  
PRÉ-ESTRÉIA

## SNK vs. Capcom



animar. O visual de Kyo é muito bom. As duas empresas estão trabalhando pesado para produzir o jogo. Ambientes dos dois universos estão presentes e há dois chefes, um de cada software house. Especula-se que o estilo dos times mudará de acordo com o lado em que eles estiverem. Mas nada está confirmado. Semelhanças com **Marvel versus Capcom 2** serão inevitáveis.



CAPCOM  
Luta

Disponível em agosto

Arcade



Agora vai! Após vários cancelamentos, **SNK versus Capcom**, um dos mais esperados jogos de todos os tempos, está quase pronto. Ken, Ryu, Iori, Kyo, Terry, Blanka e Leona são alguns dos quase trinta personagens que participam dos combates. O sistema de luta continua rolando em 2D, mas a Capcom trabalha duro para renderizar todos os novos backgrounds em 3D. As



animações e rolagens dos backgrounds lembram jogos como **King of Fighters 99** e **Evolution**. Na parte gráfica, pelo menos por enquanto, o game lembra **Street Fighter**. Mas, como apenas trinta por cento do jogo estão prontos, ainda há muito o que se ver. Mas os fãs da SNK podem se



## Cannon Spike



CAPCOM  
Ação

Disponível no 2º semestre

Arcade

**Cannon Spike** originalmente deveria chamar-se **Gun Spike**. A Capcom, porém, achou a primeira versão do título muito violenta e resolveu mudá-la. De qualquer maneira, como o conteúdo é realmente muito pesado, o cuidado com o título não faz tanta diferença. Em **Cannon Spike** você precisa acabar com tudo o que estiver à frente. No século 21, robôs terroristas resolvem se vingar do mundo e espalham destruição por todos os



lados. Uma Força Especial Anti-Robôs é formada para acabar com a graça dos terroristas. A Capcom juntou heróis de jogos antigos e novos personagens para atuarem nas Forças Especiais. Entre as novas caras está Simone, uma mulher que castra os inimigos

usando sua espada (sai fora, nêga!). Da velha guarda aparecem feras como Charlie, de **Street Fighter**, Arthur, de **Ghost'n Goblins** e Mega Man. **Cannon Spike** promete adrenalina do início ao fim. Além disso, os fãs do gênero podem esperar muitas inovações em relação aos modos de jogo. No Gallery Mode, por exemplo, o jogador acompanha os trabalhos de arte de um dos artistas premiados da Capcom.



## The Sims Livin' Large



**ELECTRONIC ARTS**  
Simulador

Disponível no 2º semestre

Os personagens de **The Sims** vivem novas e, algumas vezes, embaraçosas situações em **The Sims Livin' Large**. O jogo é um pack de expansão do megasucesso. Você precisa da primeira versão para jogá-lo. Cinco novos caras aparecem: um homem do tempo, um músico, um hacker, um paranormal e um jornalista de games. Há ainda bola de cristal, gênio da lâmpada, aliens e abduções, porções que revelam personalidades e invasão de baratas. Os cenários também trazem novidades.

PC



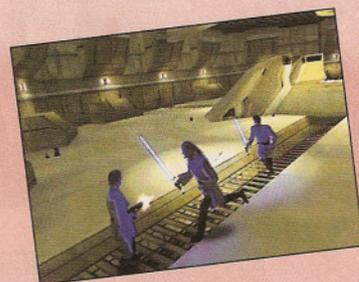
## Star Wars Episode I: Obi-Wan



**LUCASARTS**  
Ação

Disponível no 2º semestre

O primeiro episódio de Star Wars rende mais um jogo. Em **Episode I: Obi-Wan** você é Obi-Wan. O jogo tem visões em primeira e terceira pessoas. A rainha Amidala foi seqüestrada por droids e o jovem jedi tem de resgatá-la. Além do sabre de luz, Obi-Wan usa a Força para controlar o tempo, o espaço e as crateras. A LucasArts contratou um mestre em artes marciais para criar os movimentos. São 13 fases. Os cenários foram importados do filme. Entre os vários modos, destaque para um belo duelo de espadas.



## Return to Castle Wolfenstein



**ACTIVISION**  
Estratégia

Disponível no 2º semestre de 2001

PC

destacado para uma missão que requer muita astúcia. Usando experimentos genéticos, Himmler quer espalhar a morte e, ao mesmo tempo, criar um superexército de soldados nazistas. Poranto, armas não vão faltar. Serão rifles, pistolas e granadas para todos os lados. Além de um impressionante lança-chamas. Ao contrário de jogos como **Medal of Honor** e **Mortyr** – que também enfocavam o nazismo –, esse novo **Wolfenstein**, como o primeiro, parece com uma história em quadrinhos. Por isso, você irá ver o nazismo encarnado numa besta e o B.J. lutará contra ela.



No novo **Return to Castle Wolfenstein** você é William J. B.J. Blazkowicz, um agente secreto norte-americano que tem na inteligência sua principal virtude. Por isso ele é

## Summoner

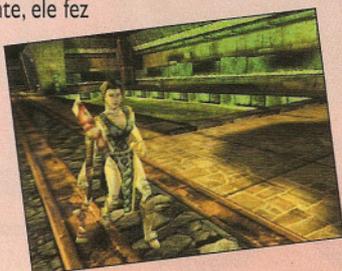


**VOLITION**  
Ação/RPG

Disponível em agosto

PC

O jovem Joseph teve uma tremenda má sorte. Acidentalmente, ele fez seu vilarejo desaparecer. Na verdade, sua terra natal estava sob ataque e ele usou a



magia para defender-se. Tudo ia bem até que o vilarejo simplesmente sumiu. Por causa do erro, Joseph mergulha em um outro mundo, cheio de diversão e aventura. A visão em terceira pessoa é legal e a câmera move-se com agilidade. Com o Instant-Pause Mode, você congela a ação, basta bater na tecla de espaço. O visual lembra o

Japão medieval. Você pode ser feiticeiro ou lutador. Cerca de 40 magias podem ser usadas.

# Digimais!

Os Digimon estão chegando.



*todos os dias*

17:30

*a partir de julho*

*Entre no nosso Digimundo.*



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



Digimon: TM & © 2000 Toei Animation Co., Ltd. All Rights Reserved.  
Fox Kids: TM & © 2000 Fox Kids and related logos are the exclusive property of Fox. All Rights Reserved.



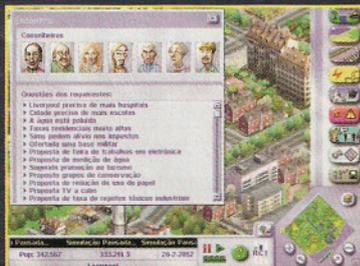
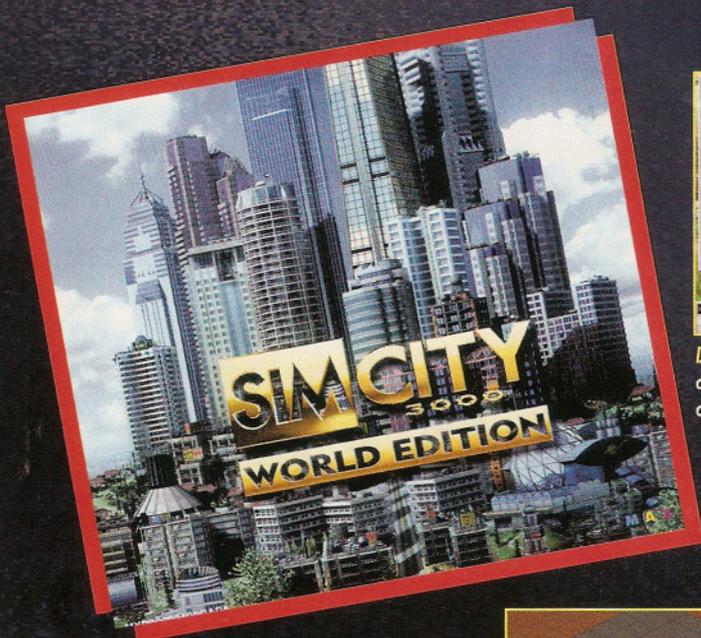
PC

# Game mais vendido de PC ganha nova versão

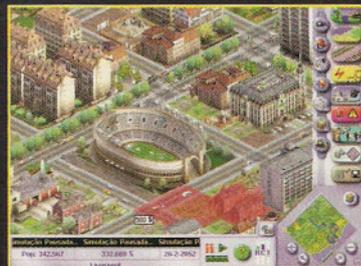
## Sim City 3000 World Edition

# 10

Electronic Arts **Controle - visualização fácil** 10  
 Simulador **Diversão - administrar bem** 10  
 1 jogador **Gráfico - maquetes perfeitas** 10  
**Som - agradável aos ouvidos** 10



**DICA:** consulte seus assessores para discutir eventuais problemas de sua cidade



**DICA:** estádios sempre aumentam o rendimento comercial. Lembre-se de colocar um bom policiamento por perto

**DICA:** portos ilhados evitam a poluição nas áreas residenciais



Por Bill Gates

Sim City 3000 World Edition traz novidades em relação a sua versão anterior, Sim City 3000, o jogo de PC mais vendido nos Estados Unidos em 99. No CD existem dois programas extras para você construir edificações e também para personalizar as mensagens na tela. O bom de Sim City 3000 W.E. é a variedade de cenários e construções, que fazem dele um belíssimo jogo com muitas cidades conhecidas e todas elas



**DICA:** o metrô ajuda a livrar o trânsito de sua cidade

muito bem caracterizadas. Como prefeito, você deve administrar sua cidade com sucesso e tomar cuidado com a corrupção e

propinas (isso faz você lembrar de alguém?). Não é nada fácil. Você deve comandar todas as áreas de sua cidade e cuidar do subsolo investindo em melhorias para a população. O mais importante é saber gastar o dinheiro público, pois a

maior dificuldade dos iniciantes é poupar para investimentos futuros. A resolução gráfica pode ser regulada de acordo com o seu PC. Leia na página de News entrevista com Will Wright, criador do game.



**DICA:** evite colocar áreas residenciais perto das industriais, embora fique mais perto das casas dos operários, ninguém gosta de fumaça



**DICA:** invista no verde de sua cidade, isso ajuda a área residencial a crescer

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

**DICA:** com o utilitário de construções, fique atento às interseções entre as paredes para ter uma modelagem 3D melhor



Essa edição de Sim City possui mais opções e cenários

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 166 MMX  
Placa de vídeo com 2MB  
Placa de som 16 bits  
100 MB livres no HD



# DICAS

## SIM CITY 3000 WORLD EDITION



### Todos os prédios históricos

Abra a janela de usinas elétricas e clique no X no canto superior da janela para fechá-la. Abra a janela de rewards and opportunities e feche-a da mesma maneira. Faça o mesmo com a de garbage disposal. Abra a de landmarks para ver todos os prédios disponíveis.

### Importar dinheiro ilimitado

Crie uma cidade dentro do SimCity 2000 usando o cheat para mais dinheiro. Depois de acumular dinheiro suficiente, salve e saia. Comece SimCity 3000, clique em "Load City" e carregue a cidade do SimCity 2000. Você vai ter agora o terreno desejado com o dinheiro. **Obs:** você precisa ter SimCity 2000 para essa dica.

### Códigos cheat

No simulador, aperte [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C para abrir uma janela com um cursor piscando no canto superior esquerdo da tela. Então, use um dos seguintes códigos e aperte [Enter] para ativar o cheat correspondente:

Resultado	Código Cheat
Todos os presentes extras	pay tribute to your king
Todas as usinas elétricas	power to the masses
Todas as hidrelétricas	water in the desert
Indústrias high tech	nerdz rool
Parar com conselhos	stop forcing advice
Faróis de trânsito reduzem poluição, trânsito e aumenta valor das terras	traffic lights
Usina de reciclagem, lixo para incinerador normal e de energia	garbage in, garbage out
Custos de construção \$0	i am weak
Construção do SimCastle, se a oferta de Vinnie tiver sido recusada	zyxwvu
Doação de \$100,000 do Vinnie	call cousin vinnie

Resultado	Código Cheat
Manadas de pássaros voam sobre a cidade	the birds
Deixe "Disaster" em "UFO" pra OVNIS ilimitados	ufo swarm
Mar de água salgada	salt on
Mar de água doce	salt off
Aumenta o terreno em um	terrain one up
Abaixa o terreno em um	terrain one down
Aumenta o terreno em dez	terrain ten up
Abaixa o terreno em dez	terrain ten down
Carrega desenho de escala cinza como terreno	load terrain
Mensagem: "Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli"	broccoli
Mensagem: "Aha! We Have A Real Pro Here! Try BROCCOLI"	porntipsguzzardo
Mensagem: "Da Da Da Da Da Da Da Da BAT-man!"	bat
Mensagem: "If You Build It, They Will Come"	scurk
Mensagem: "The Llama Is A Quadruped"	llama
Mensagem: "Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting"	easter egg
Mensagem: "If You Lived Here, You'd Be A Sim"	sim
Mensagem: "Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze Friends"	help
Mensagem: "What Will He Think Of Next?"	will wright
Mensagem: "Investment Tip: Buy Low, Sell High"	erts
Mensagem: "Not Just Sports Games Anymore"	electronic arts
Mensagem: "<nome da cidade> Picayune: The Finest In Scrolling Entertainment"	ticker
Mensagem: "Money Does NOT Grow On Trees, Study Concludes"	money
Mensagem: "Keep Trying And Maybe You'll Figure It Out"	simcity
Mensagem: "Greetings Mayor, Your Sims Salute You"	hello
Mensagem: "Mayor <nome do prefeito> brings <nome da cidade> To News Ticker Highlight"	mayor

Resultado	Código Cheat
Mensagem: "Mayor Suspected Of Attempting Embezzlement; Ends In Failure"	sc3k
Mensagem: "Secret Number Combination Causes Announcement In News Ticker"	1234
Mensagem: "Did you know that MAXIS spelled backwards is SIX AM?"	maxis
Mensagem: "MOREMONEY Not Cheat Code, Research Concludes"	moremoney
Mensagem: "Mayor Under Investigation For Possible Embezzlement"	advisor
Mensagem: "FUND Not A Cheat Code, Do Not Type MOREMONEY, It Is Not A Cheat Code Either"	fund
Mensagem: "Unknown"	simon says
Descrição da prefeitura é "Miles and Miles of Red Tape"; ano é 1900	i love red tape
Mortimer vai dizer a frase indicada	force mortimer to say <frase>
Moe vai dizer a frase indicada	force moe to say <frase>
Constance vai dizer a frase indicada	force constance to say <frase>
Marla vai dizer a frase indicada	force maria to say <frase>
Randall vai dizer a frase indicada	force randall to say <frase>
Gus vai dizer a frase indicada	force gus to say <frase>
Karen vai dizer a frase indicada	force karen to say <frase>
Os suplicantes vão dizer a frase indicada	force petitioners to say
Se você tiver conexões com seus vizinhos, eles vão começar a querer fazer negócios	let's make a deal



## TONY HAWK'S PRO SKATER



### Cheat mode

Pause o game, segure L e aperte B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer. Todas as fases, seqüências FMV, fitas, estatísticas no máximo e o Officer Dick vão estar disponíveis.

### Escolher fase

Pause o game, segure L e aperte Y, →, ↑, X, Y, ←, ↑, X, Y. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer.

### Barra de special sempre cheia

Pause o game, segure L e aperte A, Y, B, ↓, ↑, →. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer.

### Aumentar estatísticas para 10

Pause o game, segure L e aperte X, Y, ↑, ↓. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer.

### Aumentar estatísticas para 13

Pause o game, segure L e aperte A, X, X, Y, ↑, ↓. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer.

### Modo cabeção

Pause o game, segure L e aperte A, B, ↑, ←, A, B, ↑, ←. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer. Saia da fase que você tiver e comece outro jogo para os personagens ficarem cabeçudos. Também funciona se você pausar o game, segurar L e apertar X, B, ↑, ←, ←.

### Modo sangue

Pause o game, segure L e aperte →, ↑, X, Y. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer.

### Modo câmera lenta

Pause o game, segure L e aperte B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer. Ou senão, pause o game, segure L e aperte X, ←, ↑, X, ←.

### Modo turbo

Pause o game, segure L e aperte [X, ←, ↑, X, ←] duas vezes. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer.

### Locais de partida aleatórios

Pause o game, segure L e aperte X, B, A, ↑, ↓. Se você tiver feito o código direito, a tela de pause vai tremer.

## Jogar com Private Carrera

Comece um jogo em qualquer modo com Officer Dick. Pause o game, segure L e aperte Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y. A tela não vai tremer. Saia e volte para a tela de seleção de personagens. Private Carrera vai aparecer no lugar do Officer Dick. Ele personagem tem estatísticas cheias e especiais loucos.

## Ver seqüência final do personagem

Use um personagem para conseguir ouro em todas as três competições. Então, escolha a opção "View Replay" para ver a seqüência final desse personagem

## Seqüência Neversoft Bails FMV

Use o Officer Dick para conseguir ouro nas três competições. A seqüência Neversoft Bails FMV mostra os programadores do game tentando andar de skate.

## Jogar com Officer Dick

Consiga todas as 30 fitas no career mode para poder jogar com o Officer Dick.



## DEAD OR ALIVE 2



### Abertura original

Use os seguintes passos para ver a abertura original do game que tem um clone nu da Kasumi. Ponha 21 como idade nas opções do game. Consiga um ranking no Survival mode e digite o nome **REALDEMO**. Quando você tiver salvo o jogo com o novo ranking, vai poder colocar a idade que quiser.

### Controlar visão da pose da vitória

Quando seu personagem estiver fazendo a pose da vitória, segure X e aperte o direcional ou o analógico para mover a câmera. Segure B para fazer um zoom no personagem.

### Preview dos personagens em 3D

Entre na tela de options do modo vs. e desligue a opção "Quick Selector". Agora você vai ver os personagens em 3D na hora de escolher e vai ver as roupas dele.

### Jubbling maior

Entre no menu de options e vá à opção de idade. Aumente-a para ver mais juggling.

### Roupa extra da Kasumi

Escolha o Story mode e selecione a terceira roupa (rosa) da Kasumi. Jogue até chegar à luta

contra você mesmo. A roupa rosa que o computador veste normalmente vai ser preta agora. **Obs:** não dá para jogar com a roupa preta.

## Lutar à noite no Aerial Garden

Acione a escolha de fases no Versus mode. Então, na tela de escolha de fase, deixe Aerial Garden selecionado e aperte Y ou R.

## Seqüência FMV escondida da Ayane

Selecione Ayane e jogue no Story mode até lutar contra a Kasumi na fase White Storm. Derrube-a da beirada da caverna de gelo. Acabe a luta dentro da caverna. Quando você nocauteá-la, ela tem de cair a pelo menos três metros de distância. A seqüência FMV mostra você jogando um objeto de fumaça azul nela ao invés de dizer "You Runaway Shiobi." **Obs:** é preciso um pouco de treino para conseguir acabar a luta do jeito certo.

## Tela de pause cheia

Pause o game e aperte R, Y + B, ou X + Y.

## Provocar oponente

Use os seguintes combos para provocar o oponente: ←, →, ←, R  
→, ←, →, R  
↓, ↓, R

Para trás duas vezes e R

**Obs:** você também pode usar A + X + Y no lugar de R.

## Arte secreta

Ponha o disco do game num CD-ROM de PC para ver imagens das minas do jogo só de biquíni na opção "Bonus".

## TONY HAWK'S PRO SKATER



### Escolher Fase, Cair Menos e mais

No menu principal, escolha "Single Session". Comece um jogo normal e pause. Segure L e digite qualquer um dos códigos a seguir. Se tiver dado certo a tela vai tremer.

**Adicionar Restart Points:** C←, C→, C↓, ↑, ↓

**Ganhar todas as Fitas:** C→, ←, ↑, C↑, C↑, →, ↓, ↑

**Câmera Acelerada:** →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓

**Manobras Rápidas:** C↑, ←, C↓, C↓, ↑, ↓, →

**Cair Menos:** C↑, C→, ←, C→, →, ↑, ↓

**Escolher Fase:** use o código de ganhar todas as fitas e depois escolha "End Run". Depois disso, escolha "Level Select" e escolha uma fase

**Multiplicador de Pontos:** ↓, →, ↑, →, ↑, ←, C←

**Câmera Lenta:** ↓, ↓, C↑, C→, ←



## DICAS

# POKÉMON GOLD & SILVER



## Capture novos Pokémon

### Buruki

Vá até a cidade do quarto ginásio. Entre na segunda caverna, vire à direita e surfe. Vá ao topo e entre na outra caverna que tem lá. Ande pelos labirintos e fale com o karateca. Vença-o para conseguir o Buruki. **Obs:** tenha certeza de ter um espaço no seu armazenador de Pokémon.



### Denryuu

Se você quer um Pokémon que é a pré-evolução do Dratini (Denryuu), não involua o Dratini. Vá à estrada depois de Kickyou City, na direção de Connection Cave, e tente capturar a ovelha elétrica, Meripu. Deixe-a crescer até o nível 15. Ela vai evoluir em uma ovelha rosa. Treine-a até o nível 30 para pegar Denryuu.

### Gold Gyarados

Vá ao quarto ginásio e surfe tudo à direita. Você vai surfar na água, onde deve ver um Gyarados. Batalhe com ele e vai se tornar dourado.

### Haganal

Equipe o Metal Coat no Onix e mude-o para outro GameBoy. Ele vai evoluir no Haganal.

### Hou-Hou (versão Gold)

Vá até a cidade do quarto ginásio. Então, entre na casa com outra casa ao lado. Escale e entre na outra casa grande. Continue escalando até conseguir Hou-Hou.

### Hou-Hou (versão Silver)

Vá para Pewter City e fale com o velhote que anda por lá. Ele dará uma pena dourada a você. Então, vá ao lugar onde está a versão Gold do Hou-Hou para encontrá-lo.

### Kirehana

Dê a Gloom uma Solar Stone e ele vai evoluir em um Kirehana. Kirehana não evolui em Vileplume.

### Lapas

Entre na caverna na segunda cidade e surfe. Você deve encontrar Lapras. **Obs:** só há um!

### Lugia (versão Silver)

Aprenda HM06 (Whirlpool) e vá ao lugar onde você recebeu a quinta insígnia. Destrua um whirlpool e entre na caverna. Vá pelo labirinto até chegar ao Lugia.

### Lugia (versão Gold)

Vá a Pewter City e fale com o velho. Ele dará uma pena de prata a você. Então, vá ao lugar onde Lugia está na versão Gold para achá-lo.

### Gold Magikarp

Cruze o Gyarados dourado com um Gyarados normal para conseguir um Magikarp dourado.

### Silver Ryhorn

Vá à caverna que você vai para chegar no Elite Five. Lá você deve encontrar um Ryhorn prateado.

### Três cães legendários

Vá à cidade do quarto ginásio e entre na casa grande. Quebre as pedras e derrube um dos buracos pra acordá-los. Então, vá lá fora e tente achá-los na área selvagem.

### Togepi

Vença o primeiro ginásio e entre no Pokecenter. Fale com o cientista e ele dará um ovo a você. Depois de 5.000 passos, um Togepi vai sair dele.

### Yadoking

Equipe o Symbol of King no Slowpoke e mude-o pra outro GameBoy. Ele vai evoluir num Yadoking.

### Mr. Mime fêmea (versão Gold)

Vá até Saffron City antes de lutar contra Sabrina. Desafie-a a descobrir que Mr. Mime dela é fêmea.

### Batalha de Enjyu City (versão Gold)

Quando for a Enjyu City, vá até a torre e seu rival aparecerá, mas não vai lutar. Entretanto, se você antes curar seu Pokémon no Pokecenter, vencer o Ghost Gym Leader, e depois for até a torre, seu rival vai conversar e lutar.

### Passagem de Monorail

Vá pra Saffron City e fale com a garota imitadora. Voe até Vermillion City e fale com todo mundo na casa onde você recebeu o fiador da bike. Alguém lhe dará a boneca Clefairy. Leve-a até a garota para conseguir a passagem de Monorail.

### Annon Pokedex

Resolva o quebra-cabeças de Kabuto, onde você deve saber como se chega. O resto vai precisar do HM para surfar, encontrado na Enjyu City, TM 08 (Rock Breaker), e o HM pra Strength. Surfe pelas Ancient Ruins (embaixo de Kickyou City) e

resolva o quebra-cabeças lá. Eles devem ser meio fáceis. Só ponha as peças de canto antes. Depois, vá até a Connection Cave. Ande por lá e ache o Pokemaniac. Se você não o venceu, lute. Então, surfe na água perto dele. Você vai ter de voltar aqui duas vezes. Quebre a pedra que você achar e resolva o quebra-cabeças. Então volte, mova a pedrona e resolva o último quebra-cabeças. Apanhe o Annon diferente e saia das ruínas. Fale com o cientista perto da caverna e ele vai dar um Annon Pokedex de prêmio para você.

### Anno'un Music

Nas Alpha Ruins, sudeste de Kickyou city, vá na opção Pokegear na tela de menu. Vá na opção de rádio. Ative os canais quatorze e vinte e vai ter uma estação chamada ??????. Essa é a Anno'un Music. Ela só pode ser ouvida nas Alpha Ruins.

### Pokémon inicial (versão Gold)

Selecione um destes pra conseguir seu primeiro Pokémon:

- Chicorita:** do tipo Grass, como Bulbasaur.
- Waninoko:** do tipo Water, como Squirtle.
- Hinorashi:** do tipo Fire, como Charmander.

### Criando evoluções

- Cruze dois Pikachu para conseguir Pichu.
- Cruze dois Electabuzze para conseguir Eleckid.
- Cruze dois Clefaires para conseguir Pi.
- Cruze dois Jigglypuff para conseguir Pipurin.
- Cruze dois Magmar para conseguir Magar.

### Táticas de Orange League Trainer (versão Gold)

Use os seguintes tipos de Pokémon para lutar com o treinador indicado:

#### Itkusi

- Neiteio:** use do tipo Psychic ou Fire.
- Slowbro:** use do tipo Psychic.
- Neiteio:** use do tipo Psychic ou Fire.
- Jynx:** use do tipo Psychic.
- Exeggutor:** use do tipo Fire.

#### Koga

- Araidosu:** use do tipo Psychic ou Fire.
- Venomoth:** use do tipo Fire.
- Muk:** use do tipo Psychic.
- Kuroba:** use do tipo Psychic ou Fire.
- Fuoretosu:** use do tipo Psychic ou Fire.

#### Bruno

- Kaporea:** use do tipo Psychic ou Grass.
- Hitmonchan:** use do tipo Psychic.
- Hitmonlee:** use do tipo Psychic.
- Machamp:** use do tipo Psychic.
- Onix:** use do tipo Grass.

## Karin

**Burakki:** use do tipo Psychic ou Fire.

**Vileplume:** use do tipo Fire.

**Gengar:** use do tipo Psychic.

**Yamikarasu:** use do tipo Psychic ou Fire.

**Heruga:** use do tipo Psychic ou Fire

## Lance

**Gyrados:** use do tipo Grass.

**Dragonite:** use do tipo Electric.

**Dragonite:** use do tipo Electric.

**Dragonite:** use do tipo Electric.

**Aerodactyl:** use do tipo Grass.

**Charizard:** use do tipo Water.

## Táticas de Gym Leader (versão Gold)

Use os seguintes tipos de Pokémon para lutar com os Gym Leaders indicados:

### Hayato (para Wind Badge)

**Pidgey:** use do tipo Electric.

**Pidgeotto:** Use do tipo Electric.

### Unknown (para Insect Badge)

**Metapod:** use do tipo Fire.

**Kakuna:** use do tipo Fire.

**Scyther:** use do tipo Fire.

### Akane (para Normal Badge)

**Clefairy:** use do tipo Psychic.

**Mirutanku:** use do tipo Psychic.

### Unknown (para Phantom Badge)

**Ghastly:** use do tipo Psychic.

**Haunter:** use do tipo Psychic.

**Gengar:** use do tipo Psychic.

**Haunter:** use do tipo Psychic.

### Unknown (para Shock Badge)

**Primeape:** use do tipo Psychic.

**Poliwrath:** use do tipo Grass.

### Mikan (para Steel Badge)

**Magnemite:** use do tipo Fighting.

**Magnemite:** use do tipo Fighting.

**Haganail:** use do tipo Fighting.

### Unknown (para Ice Badge)

**Seel:** use do tipo Electric.

**Dewgong:** use do tipo Electric.

**Inomu:** use do tipo Electric

### Ibuki (para Raging Badge)

**Dragonair:** use do tipo Fire.

**Dragonair:** use do tipo Fire.

**Kingudora:** use do tipo Fire.

**Dragonite:** use do tipo Fire.

### Lt. Surge (para Orange Badge)

**Raichu:** use do tipo Fighting.

**Magneton:** use do tipo Fighting.



**Electabuzz:** Use do tipo Fighting

**Electrode:** use do tipo Fighting.

**Electrode:** use do tipo Fighting.

**Sabrina (para Gold Badge)**

**Mr.Mime:** use do tipo Psychic.

**Alakazam:** use do tipo Psychic.

**Efifi:** use do tipo Psychic.

### Erika (para Rainbow Badge)

**Tangela:** use do tipo Fire.

**Victreebell:** use do tipo Fire.

**Vileplume:** use do tipo Fire.

**????:** use do tipo Fire.

### Anzu (para ?)

**Kurobatto:** use do tipo Psychic ou Fire.

**Ariadosu:** use do tipo Psychic ou Fire.

**Weezing:** use do tipo Psychic.

**Weezing:** use do tipo Psychic.

**Venomoth:** use do tipo Fire.

### Brock (para ?)

**Graveler:** use do tipo Grass.

**Onix:** use do tipo Grass.

**Rhyhorn:** use do tipo Grass.

**Omastar:** use do tipo Grass.

**Kabutops:** use do tipo Grass.

### Blane (para ?)

**Magakarugo:** use do tipo Water.

**Rapidash:** use do tipo Water.

**Magmar:** use do tipo Water.

### Gary (para ?)

**Pidgeot:** use do tipo Electric.

**Alakazam:** use do tipo Psychic.

**Exeguttor:** use do tipo Fire.

**Rhydon:** use do tipo Grass.

**Arcanine:** use do tipo Water.

### Ash Ketchum (Batalha final)

**Pikachu:** use do tipo Fighting.

**Efi:** use do tipo Psychic.

**Blastiose:** use do tipo Electric.

**Venusaur:** use do tipo Fire.

**Charizard:** use do tipo Water.

**Snorlax:** use do tipo Fighting.



## MEDIEVIL 2



### Cheat mode

Pause o game, segure L2 e aperte  $\Delta, \square, \Delta, \square, \square, \Delta, \leftarrow, \square, \uparrow, \downarrow, \rightarrow, \square, \leftarrow, \leftarrow, \Delta, \rightarrow, \square, \leftarrow, \leftarrow, \Delta, \square, \downarrow, \square, \square, \rightarrow$ . Para a versão PAL do game, segure L2 e aperte  $\leftarrow, \uparrow, \square, \Delta, \rightarrow, \square, \uparrow, \square$  durante o jogo. Então, pause o jogo e aperte repetidamente  $\downarrow$  para ativar uma opção de cheat com vitalidade infinita, todas as armas, pular de fase e dinheiro infinito.

# NETUNIA

## Vendas

### Cartuchos e CD's Consoles e Acessórios

- ★ Nintendo 64
- ★ Game Boy Color
- ★ Dreamcast
- ★ Playstation I/II
- ★ Psone (Breve)
- ★ Assistência Técnica

### Consulte-nos sobre novos produtos

Consulte  
nossos preços

Verifique nossas  
condições de  
pagamento

### Breve com loja Virtual

## Novo Telefone

**FONE: (0\*\*11)  
3825-7600**

**FAX: (0\*\*11)  
3825-7653**

E-mail: netunia@zaz.com.br



## DICAS

### NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED



#### Todos os carros

Digite o nome **allporsche**

#### Carros bônus

Tenha um bom desempenho nos vários modos Test Driver para conseguir carros bônus como o GT2 e o 517.

#### Música do jogo

Toque as faixas de 2 em diante num aparelho de CD.

### AEROWINGS



#### Cheat Mode

Na tela de Press Start, segure L+R e aperte Start. Se tiver dado certo, uma voz vai dizer "Okay, good". Todos os aviões e missões de exibição vão estar disponíveis.

### SPEED PUNKS



#### Correr com Cosworth

Acabe em primeiro todas as corridas do torneio easy. Então, vença Cosworth no Millennium Park.

#### Correr com Tetsuo

Acabe em primeiro todas as corridas do torneio medium. Então, vença Tetsuo na City One.

#### Correr com Beamer

Acabe em primeiro em todas as corridas do torneio hard.

#### Largada rápida

Segure  $\square$  até a luz verde desaparecer, depois segure X.

#### Barra de turbo cheia

Pise no freio e acelere ao mesmo tempo, faça dois 360° e solte o freio para ter uma barra de turbo cheia.

#### Turbo fácil

Pise no freio e acelere ao mesmo tempo. O cart deve ficar no mesmo lugar. Quando você soltar o freio, o turbo vai ser acionado automaticamente.

### TOP GEAR RALLY 2



#### Carros Quicantes, Mundo de Cabeça pra Baixo e mais

Use esses códigos no menu principal para ativar os cheats. Se tiver dado certo, você vai ouvir um som e vai



aparecer a mensagem "Cheat Enabled"

**Carros Quicantes:**  $\uparrow$ -C,  $\leftarrow$ -C, R,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$

**Visão de Chubby World:** Z,  $\rightarrow$ -C, L,  $\uparrow$ ,  $\rightarrow$

**Carro Gigante:** R,  $\rightarrow$ -C, R,  $\leftarrow$ ,  $\uparrow$

**Modo de Alta Resolução:**  $\leftarrow$ -C,  $\leftarrow$ -C,  $\leftarrow$ , L, L

**Máximo de Pontos de Campeonato na Van de Suporte:** L,  $\uparrow$ -C,  $\leftarrow$ , L, L

**Sem Danos ou Falhas:** L, Z, Start,  $\uparrow$ ,  $\uparrow$

**Visão Sem Profundidade:** Z,  $\rightarrow$ -C, R,  $\uparrow$ ,  $\rightarrow$

**Aspecto baseado na Veloc.:** Z,  $\leftarrow$ -C, L,  $\uparrow$ ,  $\rightarrow$

**Visão de Warp de Velocidade:** Z,  $\leftarrow$ -C, R,  $\uparrow$ ,  $\rightarrow$

**Mundo Virado:**  $\uparrow$ -C, Z, Start,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$

**Vale do Vulcão:**  $\leftarrow$ -C, Z, R, L,  $\downarrow$

**Pneu Cambaleante:** R,  $\rightarrow$ -C, Start,  $\downarrow$ , Z

### EXCITE BIKE 64



#### Excitebike original

Vença o Tutorial mode para jogar o Excite Bike original do Nintendinho no "Special Tracks".

#### Modo futebol

Acabe em 1° no Silver Round da Novice Season.

#### Modo escalada

Termine em 1° no Gold Round do Amateur Season

#### Modo Excite 3D

Termine em 1° no Challenge Round da pro season

#### Códigos cheat

No menu principal, segure L + C  $\rightarrow$  + C  $\downarrow$  e aperte A para ativar a tela de códigos cheat. Então, entre com os seguintes códigos para ativar o cheat correspondente:

Todas as manobras: **TRICKSTER**

Bônus de manobra: **SHOWOFF**

Corredores invisíveis: **INVISRIDER**

Modo cabeça: código: **BLAHBLAH**

Modo espelho: código: **YADAYADA**

Modo de noite: código: **MIDNIGHT**

### CHRONO CROSS



#### Ganhar sempre na roleta

Esse truque permite ganhar sempre na roleta do cassino de Zelbess. Quando a roleta começar a girar e a ponta vermelha estiver entre os pontos oeste e sul, pause o jogo. Aperte  $\circ$  repetidamente e despausa o jogo. Vai cair no norte sempre, dando o dobro de dinheiro que você apostou.

### ARMORED CORE: MASTER OF ARENA



#### Visão em primeira pessoa

Durante o jogo, segure  $\Delta$  +  $\square$  + Start. O jogo vai pausar. Aperte Start de novo para despausá-lo com a nova visão.

#### Visão de câmera fixa

Durante o jogo, segure  $\circ$  + X + Start. O game vai pausar. Aperte Start para voltar para o jogo com a câmera fixa no local pré-determinado. **Obs:** aperte  $\circ$  + X + Select na versão japonesa do game.

#### Voltar pra visão normal

Para voltar para visão normal, pause o game e aperte Start para despausar. Na versão japonesa aperte Select em vez de Start.

#### Cenários de emblemas alternativos

Crie um emblema na tela de "Edit Emblem". Depois, segure LI + RI + Select.

#### Continuar a partir de Armored Core: Project Phantasma

Insira um memory card com um jogo salvo de Armored Core: Project Phantasma e o arquivo vai aparecer amarelo na tela de load. Carregue o arquivo para começar com as mesmas partes e dinheiro do jogo salvo.

#### Energy Shooting Machine Gun

Vença Bibs na Sub-Arena. Essa metralhadora é muito potente, mas só tem 500 tiros.

#### Flame Shell

Vença um dos primeiros oponentes na Master Arena. A Flame Shell atira um míssil que põe fogo no inimigo e diminui AP lentamente..

#### Cabeça Radar-12

Vença o terceiro oponente na Master Arena para conseguir essa cabeça. O Radar-12 é a melhor cabeça do jogo, mas parece diferente.

#### Mine Dispenser

Complete com sucesso a Fromsoft Ex Arena para

conseguir um Mine Dispenser. Essa parte atira minas de proximidade flutuantes.

### Special Rocket

Complete com sucesso a Guest Ex Arena para conseguir um Special Rocket. Essa parte atira um objeto azul que acaba com a FCS do inimigo.

### Unidade Stealth

Complete com sucesso a Master Ex Arena para conseguir a unidade stealth (arma traseira). Esse item vai tirar você do radar.

### Enhanced Balancer Optional part

Complete com sucesso a Champion Ex Arena para conseguir a Enhanced Balancer Optional part. Essa parte reduz o tranco (que faz você ir para trás) que decorre de atirar com uma arma pesada.

### Nova lâmina laser

Consiga o patrocínio da PROGTECH na Sub-Arena. Você vai receber 50,000 créditos e a nova lâmina laser, que atira um projétil laser.

### Novo rifle laser

Consiga o patrocínio da PROGTECH na Arena. Você vai receber 50,000 créditos e o novo rifle laser, que dá 3800 de dano (mais que o dobro do rifle laser do Karasawa).

### Ex Arenas bônus

Na tela de seleção de Ex Arena, você vai ver quatro pontos de interrogação em baixo da tela. Essas arenas serão reveladas depois que você fizer as seguintes coisas:

**FROMSOFTWARE** é revelada depois de você completar todas as leg-specific arenas.

**Guest e Champion** são reveladas depois de você completar todas as missões (não esqueça de salvar quando perguntarem).

**Master** é revelada quando você conseguir 100% de média no System.

### Sword Wave

Esteja equipado com uma espada de luz e aperte X, ○ enquanto a espada ainda estiver apagada. Se der certo, vai soltar um raio que pode dar mais de 2800 AP de dano com o Moonlight. **Obs:** é necessário Plus ou Reble para fazer essa dica.

### Achar partes de prêmio na Arena/Sub-Arena

Se você já jogou Armored Core: Project Phantasma, sabe que ganha uma parte de prêmio quando vence um certo ranking Raven. Mas, diferente de Project Phantasma, Master of Arena dá mais ranking Ravens para enfrentar, mesmo quando você já venceu todos os Ravens listados.

Sempre cheque a Arena/Sub-Arena para ter certeza que não tem ninguém para lutar para você não perder as partes de bônus.

### Prêmios na Leg Specific Ex Arena

Se você entrar na Ex Arena, vai ver que tem quatro arenas que são leg specific. Isso significa que você não pode pegar um AC estilo caterpillar (tanque) na arena humanóide. As boas novas sobre essas leg specific arenas é que quando você conquista uma, ganha uma parte de perna que é do mesmo tipo da arena que você conquistou (humanóide-humanóide, quatro pernas-quatro pernas, junção invertida - junção invertida, caterpillar-caterpillar).

### Achar uma parte FCS

Na fase em que você ajuda seus MTs tem três amarelos e seis cinzas inimigos. Tem um prédio num dos cantos com colunas na frente. Exploda-o. Entre no buraco que ficou no lugar dele. Vai haver três becos sem saída, um deles pode ser destruído. Procure dentro para achar uma parte de FCS.

### Fase Cavern Invasion

Tem um buraco no teto no topo da primeira sala. Voe até lá e vire à esquerda. Vai ter uma sala grande com armas no teto. Não atire nas armas. Em vez disso, vá diretamente ao canto esquerdo no fundo da sala, onde você vai ver um item no chão. É o shoulder mounted disc shooter.

### Fase Destroy Berserk MTs

Passa pelo primeiro portão trancado e ache a porta à esquerda que vem logo depois. Siga o corredor até chegar numa sala cheia de caixas cinzas. Não atire nas caixas ou você vai explodir o item. Dê a volta nas caixas até achar um canto com uma parte de cabeça no chão.

### Fase Destroy The Giant Tank

No começo da missão, vá diretamente acima do tanque. No topo do tanque você vai ver um lança-mísseis. Destrua-o imediatamente e o resto vai ficar fácil.

### Vencendo a Ultimate 9-Ball

Para vencer a Ultimate 9-Ball, use uma combinação de Large Missiles e um Karasawa.

## JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000



### Menu Cheat

No menu principal, aperte L, C↑, L, C↑, L, ↓-C, C↑, C↓. Se tiver dado certo, vai aparecer um menu de cheats.

**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



## DICAS

### GAMESHARK



## VAGRANT STORY

Tempo sempre 00:00:00	D004267E 0062 80042682 ACA0
Speed Mode	D001F8BC FFE9 8001FE8C 0001



(versão 3.2)

### Todos os itens e chaves

(É preciso ter um Gameshark 2.2 original da Interactive)

50002004 0001	80060F68 0145
50002004 0000	80060F6A 0064
50002004 0001	80060FE8 01CA
50002004 0000	80060FEA 0001
Ativar o teletransporte (menu de magias é necessário)	8006164C 0105
Ativar remover e usar para todos os itens D01FA896 0100	801FA896 0000
Ativar descartar para todos os itens D01FA8D6 0100	801FA8D6 0000
Ativar descartar tudo para todos os itens D01FA916 0100	801FA916 0000

### Todos os itens no contêiner

(É preciso ter um Gameshark 2.2 original da Interactive)

D00F4920 1000	5000A704 0001
801F5580 0143	D00F4920 1000
5000A704 0000	801F5582 0064
Aprenda todas as habilidades com apenas 1 combo	80060062 FFFF
Moon Jump (pressione R2 + quadrado) E005E1C0 0082	301203AE 00DA
E01203AE 00C0	301203AE 0000
Código secreto 300F9891 0047	300F9892 0053
50000301 0000	300F9893 0043

### Save Anywhere [Nota 1]

D0109FBC 4E6B	80109FC6 2400
HP Infinito D011FA2E 8011 8011FA58 03E7	8006006C 03E7
HP no máximo	8006006E 03E7
MP infinito D011FA2E 8011 8011FA5C 03E7	80060070 03E7
MP no máximo	80060072 03E7
Risk sempre no zero	3011FA60 0000
Corpo sempre excelente	3012006C 00C8
Braço da direita sempre excelente	3011FEB4 00C8
Braço da esquerda sempre excelente	3011FDD8 00C8
Cabeça sempre excelente	3011FF90 00C8
Pernas sempre excelente	30120148 00C8

**Nota 1:** com esse código, você vai ver uma indicação de "save corrupted" ao salvar. Não se preocupe, o save estará normal e poderá ser dado load normalmente

## NIGHTMARE CREATURES II



Ter a Silver Key	300AA848 0001
Ter a Silver Key 2	300AA849 0001
Ter a Small Silver Key	300AA84A 0001
Ter a Keys On a Ring	300AA84B 0001
Ter a Dynamite	300AA84C 0001
Ter os Clippers	300AA84D 0001
Ter a Silver Key 3	300AA84E 0001
Andar dentro das paredes	D007C220 0059 8007C222 1000
Debug Info	300B92F0 0001
Level Select + Streamzone	300B9300 0001 8002639C 0001 8002639E 2415

(versão 3.2)

### Códigos para energia infinita

Level 1	D01ABCD8 0000	8018E518 0064
Level 2	D01ABCD8 0001	8018DF58 0064
Level 3	D01ABCD8 0002	8018CFB0 0064
Level 4	D01ABCD8 0003	8018EEE8 0064
Level 5	D01ABCD8 0004	8018DF98 0064
Level 6	D01ABCD8 0005	8018EC30 0064
Level 7	D01ABCD8 0006	8018D448 0064
Level 8	D01ABCD8 0007	8018E178 0064
Level 9	D01ABCD8 0008	8018D998 0064
Energia infinita (todos os Levels)	8006599E 2400 80071CF2 2400	
Ar infinito	8006560A 2400	

### Ativar Cheat Menu [Nota 1]

D00AA7DE FFFE	800AB5E0 0209
D00AA7DE FFFE	800B9294 001F
50000510 0000	800AB428 0001
Ter sempre a arma	300AA83C 0001
Ativar vidas infinitas no Cheat Menu	800B9108 880A

**Nota 1:** para ativar o cheat menu, pressione select durante o jogo

## ZELDA DX GBC



Flechas infinitas	013045DB
Sem perdas nem ganhos de Rupes	01995EDB
Corações infinitos (Use apenas se você tiver 14 corações)	01705ADB
Bombas infinitas	01304DDB
Pó mágico infinito	01204CDB
Todos as músicas para a Ocarina	010749DB
Energia infinita	01185ADB
Rupes infinitos	01095DDB
Falha na barreira 018359C1 01E559C1	01006FC4
01FF6FC4 018E10D3	019210D3
Small Keys infinitas	0101D0DB



(versão 3.2)

## FRONT MISSION 3



Dinheiro infinito	8011E958 FFFF
Dinheiro no máximo	8011E958 967F
	8011E95A 0098



Aliados podem sempre se mover		
3011851A 0000	3011868E 0000	(versão 3.2)
30118802 0000	30118976 0000	30118AEA 0000
30118C5E 0000	30118DD2 0000	30118F46 0000
301190BA 0000	3011922E 0000	301193A2 0000
30119516 0000	3011968A 0000	301197FE 0000
30119972 0000	30119AE6 0000	30119C5A 0000

AP infinito para todos os aliados		
3011850C 0063	30118680 0063	301187F4 0063
30118968 0063	30118ADC 0063	30118C50 0063
30118DC4 0063	30118F38 0063	301190AC 0063
30119220 0063	30119394 0063	30119508 0063
3011967C 0063	301197F0 0063	30119964 0063
	30119AD8 0063	30119C4C 0063

Pilot HP infinito para todos os aliados		
801184F6 270F	8011866A 270F	801187DE 270F
80118952 270F	80118AC6 270F	80118C3A 270F
80118DAE 270F	80118F22 270F	80119096 270F
8011920A 270F	8011937E 270F	801194F2 270F
80119666 270F	801197DA 270F	8011994E 270F
	80119AC2 270F	80119C36 270F

Body HP infinito para todos os aliados		
8011A016 270F	8011A282 270F	8011A4EE 270F
8011A75A 270F	8011A9C6 270F	8011AC32 270F
8011AE9E 270F	8011B10A 270F	8011B376 270F
8011B5E2 270F	8011B84E 270F	8011BABA 270F
8011BD26 270F	8011BF92 270F	8011C1FE 270F
	8011C46A 270F	8011C6D6 270F

Leg HP infinito para todos os aliados		
8011A046 270F	8011A2B2 270F	8011A51E 270F
8011A78A 270F	8011A9F6 270F	8011AC62 270F
8011AECE 270F	8011B13A 270F	8011B3A6 270F
8011B612 270F	8011B87E 270F	8011BAEA 270F
8011BD56 270F	8011BFC2 270F	8011C22E 270F
	8011C49A 270F	8011C706 270F

L Arm HP infinito para todos os aliados		
8011A076 270F	8011A2E2 270F	8011A54E 270F
8011A7BA 270F	8011AA26 270F	8011AC92 270F
8011AEFE 270F	8011B16A 270F	8011B3D6 270F
8011B642 270F	8011B8AE 270F	8011BB1A 270F
8011BD86 270F	8011BFF2 270F	8011C25E 270F
	8011C4CA 270F	8011C736 270F

R Arm HP infinito para todos os aliados		
8011A0A6 270F	8011A312 270F	8011A57E 270F
8011A7EA 270F	8011AA56 270F	8011ACC2 270F

8011AF2E 270F	8011B19A 270F	8011B406 270F
8011B672 270F	8011B8DE 270F	8011BB4A 270F
8011BDB6 270F	8011C022 270F	8011C28E 270F
	8011C4FA 270F	8011C766 270F

Inimigos não se movem		
301E3D12 0001	301E3E86 0001	301E3FFA 0001
301E416E 0001	301E42E2 0001	301E4456 0001
301E45CA 0001	301E473E 0001	301E48B2 0001
301E4A26 0001	301E4B9A 0001	301E4DOE 0001
		301E4E82 0001

Inimigos se rendem		
301E3D28 00FF	301E3E9C 00FF	301E4010 00FF
301E4184 00FF	301E42F8 00FF	301E446C 00FF
301E45E0 00FF	301E4754 00FF	301E48C8 00FF
301E4A3C 00FF	301E4BB0 00FF	301E4D24 00FF
		301E4E98 00FF

Inimigos sempre tontos		
301E3D29 00FF	301E3E9D 00FF	301E4011 00FF
301E4185 00FF	301E42F9 00FF	301E446D 00FF
301E45E1 00FF	301E4755 00FF	301E48C9 00FF
301E4A3D 00FF	301E4BB1 00FF	301E4D25 00FF
		301E4E99 00FF

Inimigos sempre confusos		
301E3D2A 00FF	301E3E9E 00FF	301E4012 00FF
301E4186 00FF	301E42FA 00FF	301E446E 00FF
301E45E2 00FF	301E4756 00FF	301E48CA 00FF
301E4A3E 00FF	301E4BB2 00FF	301E4D26 00FF
		301E4E9A 00FF

Qualquer coisa equipada vai ter peso zero	801225B4 0000
---	---------------

### 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  $\Delta$  (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a operação.
- 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**

# Inimigos inteligentes: duros de matar!

Perfect Dark

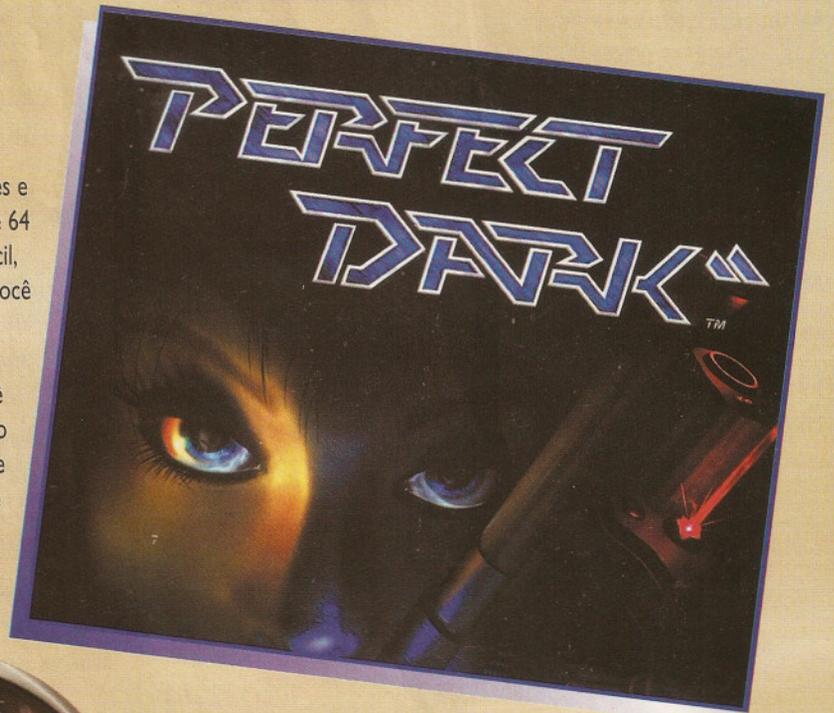
**10**

Nintendo	Controle - muitas opções	10
Ação	Diversão - difícil não viciar	10
4 jogadores	Gráfico - show de detalhes	10
	Som - ligue no home-theater	10



Por Lord Mathias

É o melhor jogo do Nintendo 64. Com inimigos mais inteligentes e gráficos melhores, **Perfect Dark** testa os limites do console de 64 bits. Demorei cerca de 20 horas para detoná-lo, é um game difícil, que exige muita atenção. Na pele da estonteante Joanna Dark, você se mete numa guerra de ETs e precisa mostrar seus dotes de espião. Três coisas complicam sua vida no jogo. A mira com o zoom é uma delas, falta precisão. Outro problema é o save. Você só consegue salvar o jogo no término das fases. Ou seja, corre o risco de jogar meia hora, morrer e voltar ao início da fase. Fique esperto também com a energia. Não dá para recuperá-la. Nesse game você não encontra itens de life. De resto, procure acertar os inimigos sempre de longa distância, de preferência na cabeça. Não confie no controle, é o melhor que se poderia esperar do Nintendo 64, mas fica muito atrás da dupla mouse e teclado em jogos de ação em primeira pessoa para PC. Prepare-se para jogar lendo o encarte especial desta edição e mande bala, porque o jogo é nota 10.



## Missão 1

### Deflection



Você começa no topo do edifício e precisa descer tudo. Comece descendo por essa rampa de metal



Ao descer a primeira rampa, procure esse ponto e mate o inimigo com um tiro na cabeça. Em seguida, destrua a câmera de segurança



Desça a segunda rampa e atire na outra câmera. Não se esqueça de recolher as armas que os inimigos deixam no chão. Entre pela porta



Atire na câmera entre as luzes. Ataque o inimigo do ponto indicado e pegue-o de surpresa. Depois, atire em mais uma câmera como mostra a foto



Logo que sair da rampa, vire à esquerda, vá até o painel e use o ECM MINE nele.



Com sistema de segurança desativado, entre pela porta de metal e desça as escadas. Fique atento para pegar os inimigos rapidamente



Quando sair das escadas, vire-se para a esquerda e acerte os inimigos de longe. Depois, entre na porta grande (entre os elevadores)



Descendo as escadas, vire à direita e entre na porta que está no fundo da sala



Entre DESARMADO no escritório para socar Cassandra (de azul) e pegar o colar dela. Se você matá-la, a missão irá falhar



Use o ECM MINE nesse outro painel



Saia da sala onde usou o ECM MINE, passe pela frente das escadas e entre na sala ao fundo, à direita



Cuidado com os inimigos. Depois de eliminá-los, entre no elevador (porta metálica)

Deixe o escritório de Cassandra, tome o elevador e só saia se ele descer vários andares como na foto

## Investigation



Mate os inimigos do topo da escada e recolha as armas das caras



Saia do elevador e vá à direita. Mate os inimigos, ative o computador vermelho (com o botão B) e volte, passando na frente do elevador



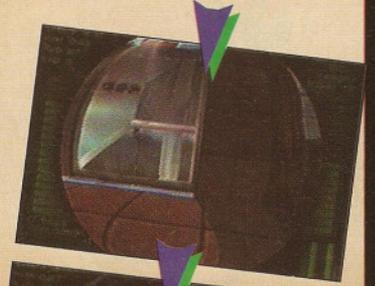
Siga o robozinho. Ele vai abrir essa passagem ao lado da porta. Entre por ela e, quando encontrar duas rampas, suba a da direita



Siga o caminho matando todos os inimigos e usando os caixotes para se esconder dos tiros



Ao sair da passagem, após matar quem estiver no hall, entre pela porta que está ao fundo e à direita



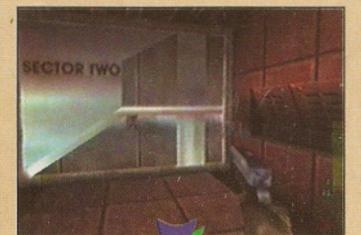
Na sala, ative o CAMSPY. Vá com ele ao hall, entre na porta à direita, passe pelos guardas e aperte Z em frente ao cristal verde. Volte ao hall e aperte A para voltar a controlar Joanna



Depois de matar os dois guardas, pegue de volta o CAMSPY no chão, volte pela passagem e, dessa vez, entre na rampa da esquerda. Não use o computador



Nesse corredor ative os computadores, primeiro o do fundo e depois o mais próximo. Você irá reprogramar o robozinho e ativá-lo





DETONADO

# PERFECT DARK



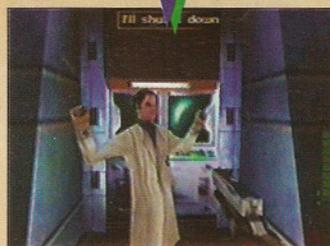
Volte ao hall principal e entre na porta "Sedctor Two". No corredor, entre na primeira porta à esquerda



Desça pelo elevador atrás do balcão para matar o inimigo e pegar a arma dele. Depois, volte a subir o elevador e ao corredor



Ainda dentro da sala, entre pela outra porta. Depois de falar com o outro cientista, mate-o. Espere que ele diga "accidents will happen"



Volte e entre na porta perto da entrada desse corredor. Fale com o cientista e ele desligará os experimentos



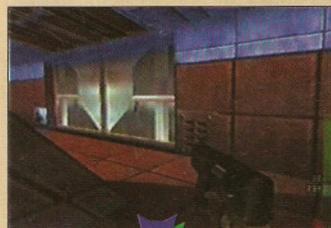
Ative os quatro computadores até completar o objetivo da missão. Se ativar o alarme, desligue-os nos próprios computadores



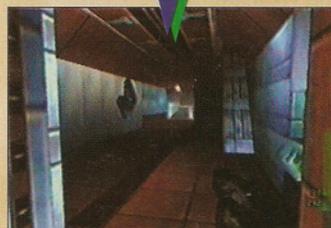
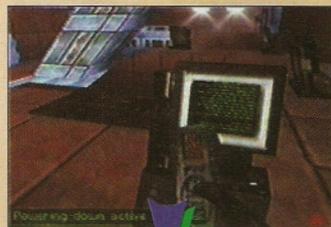
Volte de novo ao corredor e entre pela porta indicada. Dentro, quebre o vidro (com socos ou tiros) para conseguir o NIGHT VISION



Vá até o final do corredor principal e vire à esquerda. Converse com mais um cientista



Ainda dentro da sala, entre pela outra porta. Depois de falar com o outro cientista, mate-o. Espere que ele diga "accidents will happen"



Ative os quatro computadores até completar o objetivo da missão. Se ativar o alarme, desligue-os nos próprios computadores



Finalmente entre na última porta do corredor principal, espere o robzinho abrir caminho e passe pelos lasers



Pegue as armas nas mesas e siga adiante pelas portas



Ao achar esse computador, ative o DATA UPLINK e espere terminar o processo. Mas cuidado, um inimigo vai aparecer pelas suas costas



Quando entrar nesse salão, mate os inimigos de longe, dos dois lados



Caminhe sobre os tubos e entre pela porta indicada. No final do corredor passe pela porta e pegue um Shield



Volte ao salão e entre pela outra porta com cuidado



No corredor você precisa ser muito rápido e destruir as duas armas que estão atirando do teto

## Extraction



Equipe o NIGHT VISION. Mate os inimigos rapidamente acertando-os na cabeça



Na parte bloqueada, mate os dois inimigos. Depois, aproxime-se da barreira e olhe para cima à direita, onde estão dois caras. Mate-os à distância



Não dá para passar pela barreira. O jeito é contornar o caminho pela direita



Quando as luzes se acenderem de novo, desative o NIGHT VISION



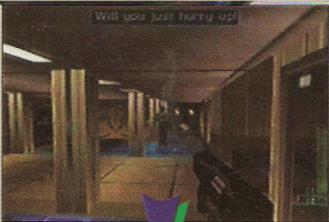
Certifique-se que você matou todos os inimigos antes de subir a escada. Suba pelo elevador que estiver funcionando, saia e entre no outro elevador para subir mais



Saia do elevador, vá para a direita e contorne os elevadores. Mate os dois inimigos ao virar e entre na porta da esquerda



Passa pela parede decorada e prossiga até chegar perto do outro elevador. Suba a escada



Saindo das escadas, vire-se para a direita e mate o cara de preto. Pegue o lança-mísseis, equipe-o e destrua o helicóptero. Suba as outras escadas



Não espere Cassandra terminar de falar; mate a mulher do centro (em cima) e corra para a direita com o NIGHT VISION. Mate todas as outras



Reviste o prédio para matar todas as mulheres inimigas. Depois suba até o heliporto

## Missão 2

### Hostage One



Não demore. Vá para a frente e use o SNIPER RIFLE com o zoom (R, C↑ e C↓) para matar esses dois inimigos



Vá para trás e siga pelas cavernas, atirando sempre de longe com o SNIPER RIFLE. Mate quem estiver abaixo de você



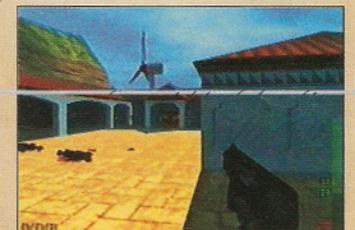
Chegando ao final da caverna, vá para a direita



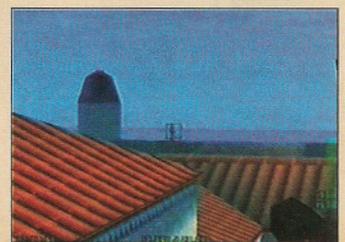
Não saia totalmente pela porta de pedra. Fique atirando nos inimigos que estão nos telhados. Certifique-se de que matou TODOS eles



Volte ao local da foto, mate os inimigos, desça a escadinha e desça pela passagem ao fundo (centro da foto)



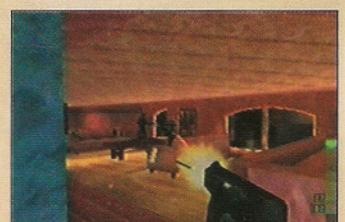
Não perca munição tentando atirar pelas janelas à prova de balas. Entre pela porta



Dentro da casa, saindo pela porta em frente, você chega a uma varanda de onde pode acertar os inimigos que sobram nos telhados



Volte ao interior da casa e desça as escadas próximas da entrada que você usou. Mate todos nesse corredor e entre na primeira à direita (parte azul)



Saindo do corredor azul, mate esses dois que estão de costas e siga por trás da cozinha (foto)



Depois de descer mais, entre por essa porta (centro da foto)





DETONADO

# PERFECT DARK



Desça a escada e vire rápido para trás para matar o inimigo escondido e entrar pela porta seguinte



Siga reto e ative os dois painéis prateados. Volte e siga os canos coloridos para chegar ao gerador



Ative mais esse painel para ligar a força



Passa pelos canos coloridos, mas não os siga. Continue em frente



Na parte com as estantes, os inimigos estão escondidos atrás delas. Atire através das garrafas e mate todos



Depois de matar o último deles, pegue no chão o cartão e entre pela porta que estava trancada

## Missão 3

### Stealth



Logo no início, não se confunda: nessa fase todos os policiais são inimigos. Mas os civis são inocentes e você não pode matá-los



Mate esse cara rapidamente para evitar que ele chame reforços. Tome cuidado com o robô sentinela. Se ele vir você, volte ao início da fase



Sem deixar o sentinela vê-lo, suba as escadinhas e entre no primeiro beco à direita



Nessa parte, ainda não vá para a esquerda. Mate todos os inimigos que estiverem à direita, inclusive os da escada de incêndio



Agora sim, vá para a parte da esquerda, desça até os esgotos e pegue os itens embaixo das grades



Volte à escada de incêndio e use a MINE na porta cimentada do topo



Quando o sentinela estiver longe, use o DATA UPLINK no táxi perto do início para programá-lo

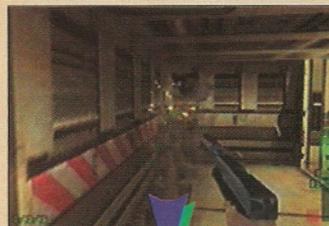


Quando o objetivo se completar, o táxi terá explodido perto do final da rua. Vá até lá e mate todos



Aperte o botão na parede para abrir a garagem e entrar por ela

## Reconnaissance



Mate logo os inimigos. Você os atinge mesmo quando estão "invisíveis". Ao matar o último, pegue o cartão



Sempre mate os inimigos antes que eles alcancem os botões de alarme



Ao entrar na próxima parte, corra para a direita e use essa salinha para se proteger enquanto mata os guardas. Ao matar o último, pegue mais um cartão



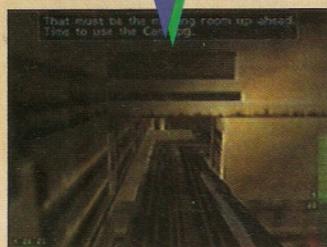
Mate os inimigos através das portas, assim eles não o acertam



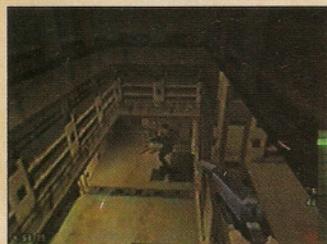
Não se esqueça de evitar que os inimigos ativem o alarme



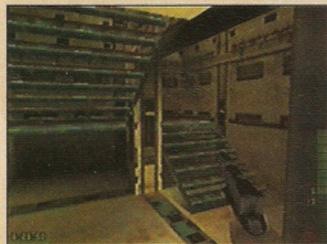
Desative todos os painéis para desligar os lasers e suba as escadas. Agache (R, seguido de C↵) para passar nos canos



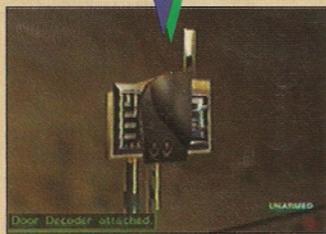
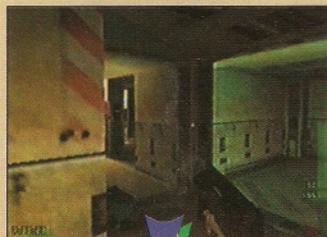
Vá seguindo sobre os canos e, quando chegar ao final deles, use o CAMSPY



Mate quem sobrou embaixo de você e siga pela próxima porta



Suba essas escadas



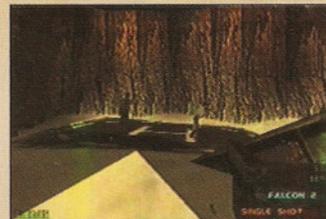
O cofre está à direita e a saída da fase, à esquerda. Vá para o cofre e use o DOOR DECODER no painel da parede. Rapidamente fique de frente para a porta por onde entrou enquanto o cofre está sendo aberto, e mate os inimigos que aparecerem (uma porrada deles)



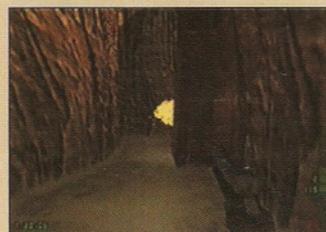
Quando o cofre abrir, pegue o disco na prateleira. Saia do cofre e vá para a saída da fase. Use a função secundária da MINE para abrir a saída no topo

## Missão 4

### Infiltration



Atire bem rápido nesses dois para eles não ativarem a metralhadora e pegue as armas e granadas dos caras. Volte para a outra direção e siga em frente



De longe, mire na ponta da metralhadora que está aparecendo e atire até ela explodir (mais de 10 tiros)



Mais à frente, repita o processo com essa metralhadora



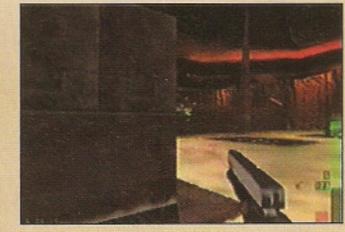
Vire-se para a direita e mate de longe, usando R, os dois guardas dessa torre



Pelo buraco da grade, jogue uma granada bem perto da torre e desative as minas. Pegue o lança-mísseis e use outra granada no local da foto



Depois da segunda granada, entre agachado no buraco à esquerda, mate os dois inimigos e vá para a esquerda destruir as duas câmeras (foto acima)



Volte para a direita (passando na frente do buraco) e destrua mais essa câmera. Atire na máquina ao fundo até ela explodir com o cara



Vá até o local onde o cara morreu e pegue o cartão



Desça as escadas nesse buraco (voltando)



No subterrâneo, nas paredes você vai ver esses pontinhos brancos em pares (um em cada lado do corredor). De cada um dos pares mais baixos, destrua um ponto branco



Use o EXPLOSIVE nesse computador, agache rápido e passe por baixo dos lasers que foram ativados. Saia pela grade e desça pelo túnel



No final do túnel, há uma metranca à esquerda. Destrua-a, mate todos, atravesse a ponte e aperte esse botão

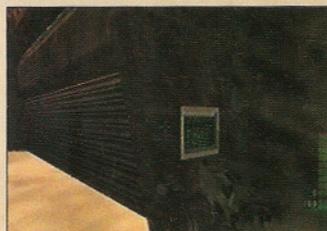


DETONADO

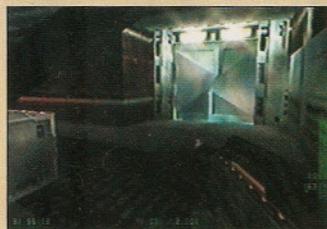
# PERFECT DARK



Use o COMMS RIDER na antena que abaixou



Volte à torre e ative o botão. Entre pelo portão que se abriu. Ative o elevador da direita (foto), mate os inimigos e suba por ele



No galpão, logo que descer a rampa de metal, vire-se e entre na porta debaixo dela

## Rescue



Não mexa na caixa com explosivos ainda. Suba a rampa e certifique-se de matar todos os inimigos da área



Nesse local, destrua a caixa azul para pegar mais uma arma (cuidado com a explosão)



Volte ao início, pegue a caixa de explosivos (botão B) e leve-a ao elevador



Deixe a caixa na parte de cima e siga por essa porta (ao fundo)



Mate todos os inimigos na parte seguinte (nos dois andares)



Pegue a caixa e traga-a até esse local com uma marca em X na parede. Tome distância e atire para explodi-la



Ao entrar pela passagem na parede, vá para a esquerda até essa parte do corredor



Na porta com o soldado, mate-o pelo vidro, entre e aperte todos os botões nas mesas



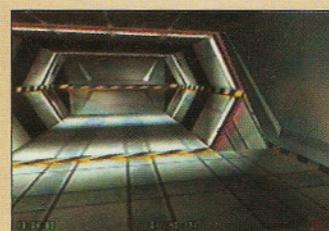
Use o X-RAY e vá olhando os contêineres centrais até enxergar um ET. Fixe a imagem nele alguns segundos



Saia de volta ao corredor e siga até o final do outro lado. Entre nessa pequena porta lateral



No vestiário, mate o cientista e pegue as roupas que ele deixar cair. Equipe-as imediatamente (LAB CLOTHES)



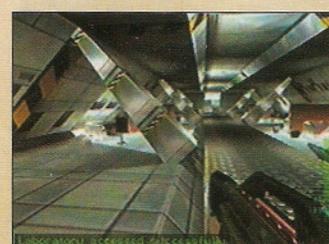
Volte correndo pelo corredor e entre na primeira porta desarmada à direita depois da parte da explosão



Entre na porta ao fundo. Ao entrar, mate todo mundo. Depois entre na portinha próxima aos vidros



Pegue o cartão desse cara



Volte ao corredor, vá para a direita e entre na próxima porta à direita. Vá até o fundo e entre



Repita a operação: entre pela porta ao lado dos vidros e na seguinte

## Escape



Corra para frente, carregando Elvis, e saia pela porta para escapar do gás



Siga para a direita até o final do corredor, matando todo mundo no seu caminho sem soltar Elvis. Entre na parte marrom e desça tudo



Volte ao corredor e, assim que sair da porta marrom, vire à direita, passe pelos contêineres e entre na portinha



Nessa ponte, os inimigos estão escondidos no meio das luzes. Atire logo



Lembre-se dessa bifurcação, você precisa voltar mais tarde. Por enquanto vá para a direita



Ao encontrar Jonathan, cuidado para não atirar nele nem deixá-lo morrer. E olha que ele é burro, cuide direito dele



Volte e, enquanto Jonathan coloca os explosivos, proteja-os dos inimigos que vêm atrás de vocês



Passando pela parede detonada, desça a rampa e entre na porta abaixo dela



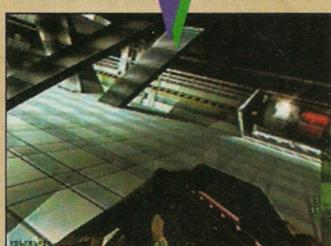
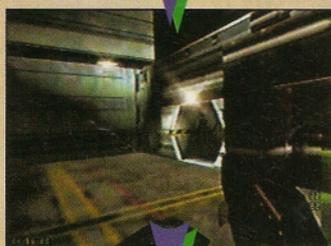
Use o ALIEN MEDPACK em Elvis e fique matando os inimigos



Lembra da bifurcação? Volte para ela e siga pelas portas onde você ainda não entrou até chegar ao galpão com o disco voador. Vá até ele



Logo que a conversa entre os três começar, não espere que ela termine e volte para a rampa onde vocês explodiram a parede. Fique matando os inimigos e proteja Jonathan. Existem dois caminhos: se ele ativar os dois computadores nas plataformas metálicas, volte com ele para o disco voador para acabar a missão; se Joanna disser "Jonathan, go with Elvis. I'll see to the consoles", você deve ativar os dois computadores e pegar a moto (duas vezes B)



Se você pegou a moto, volte pelo

corredor principal até o final, no próximo galpão entre por essa porta e siga por entre as colunas à esquerda para fugir

## Missão 5

### Espionage



Escolha a opção secundária do Crossbow (sedate). Logo atrás da primeira coluna, atire no soldado antes de ele tocar o alarme. Repita isso com os outros dois



Ainda não entre no aeroporto. Siga para a caverna e atire na aeromoça lá. Pegue o uniforme que caiu e equipe-o imediatamente (DISGUISE)



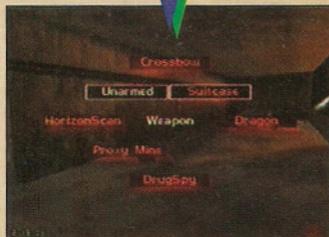
Volte ao ponto de início, e entre pela porta (dos fundos). Vire-se logo à direita e entre no elevador





DETONADO

# PERFECT DARK



Atire nos dois caras em reunião e pegue a maleta no fundo da sala. Equipe-a (SUITCASE)



Desça o elevador e passe pela recepção



Pegue a escada rolante da esquerda (seguindo em frente), passando pelo guarda



Coloque a maleta na esteira e saia correndo para a direita. Passe reto pelo cara que gritar com você



Entre no corredor iluminado, siga até o final, suba a escadinha e, com a função secundária DISARM, pegue a arma do guarda ao fundo da foto acima



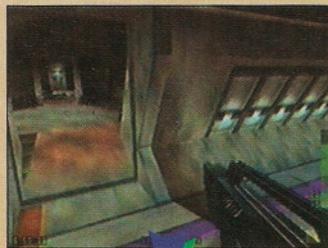
Muito rapidamente, mate os dois e use o computador da parede para evitar o alarme, senão a missão já era



Volte à parte da esteira matando muitos inimigos em seu caminho. Entre na porta de madeira (fundo da foto)



Equipe a função secundária THREAT DETECTOR e siga em frente



No corredor, entre por essa porta e, nessa sala, dê um tiro no ponto indicado (remote). Passe pelo buraco criado, use o botão da parede para abrir o cofre e conseguir um Shield



Volte ao corredor e pegue o elevador. Mas atenção, não saia do elevador quando ele descer. Espere que ele suba um andar, para você sair e entrar no avião em segurança

## Antiterrorism



Entre pela porta logo a sua frente e siga pelas várias seções do avião usando DISARM em todo mundo para conseguir o máximo de armas



Chegando a essa grade no chão, abra-a e entre no andar de baixo



Continue seguindo até chegar ao final do avião. Elimine mais um cara com DISARM, pegue o cartão dele e use o painel perto da plataforma para pegar sua maleta



Voltando, ative o painel perto da moto, e depois suba por esse elevadorzinho logo depois da cozinha



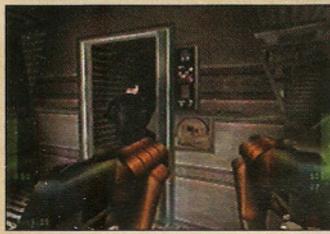
No andar de cima, entre na porta em frente ao elevadorzinho. Suba as escadas, logo vire à esquerda e entre DESARMADO na porta do centro da foto (ao fundo)



Quando já estiver protegendo o presidente (cuidado, pois ele também é burro), mate todos inimigos que estiverem subindo as escadas. No salão de baixo, abra as duas portas laterais para conseguir duas CYCLONES



Volte em direção à grade vermelha. No caminho, antes de entrar por essa porta, use um COMBAT BOOST e equipe a DOUBLE CYCLONE. Mate os caras de branco e ignore o de preto



Desça pela grade vermelha matando os inimigos que sobraram e certifique-se de que o presidente entrou na cápsula

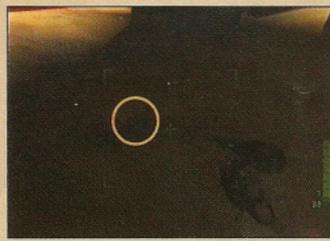


Suba de novo no elevadorzinho, use a TIMED MINE no final do túnel da foto e volte ao avião

## Confrontation



Vá em frente, mate os dois inimigos e, um pouco para a esquerda, encontre a cápsula do presidente. Vire para a direita e entre pela passagem entre as montanhas



Mate os inimigos e pegue a maleta perto da parte dianteira do avião, no chão (nas sombras)



Equipe o PRESIDENT SCANNER. Os dois pontos no radar são o presidente falso e o verdadeiro



Você deve resgatar o presidente verdadeiro e matar o falso. Quando encontrar o verdadeiro (na caverna de gelo, na primeira foto da seqüência), use o SNIPER RIFLE para mirar no

inimigo e afugentá-lo. Em seguida leve o presidente para o disco voador (saindo das cavernas, siga na direção entre o sol e a rocha, indicada na segunda foto). Ao encontrar o falso presidente (depois das metralhadoras da terceira foto), mate-o ou use uma bomba na nave ao lado dele

## Missão 6

### Exploration



Sempre tente eliminar o maior número de inimigos através das portas



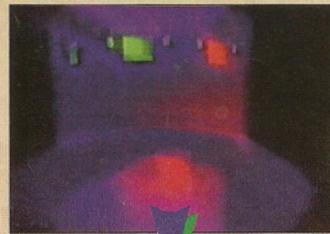
Seguindo o caminho, não deixe que os inimigos cheguem aos botões de alarme



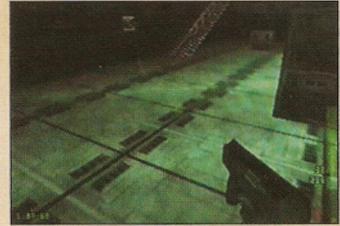
Quando encontrar essa porta à esquerda, entre por ela antes de prosseguir pelo corredor



Destrua a câmera atrás da coluna, desça as escadas e destrua a outra câmera, que está embaixo das outras



Quando estiver tudo seguro, use o X-RAY e aperte os botões verdes. Acione então o botão no local da foto



Seguindo pelo caminho, quando chegar à sala grande, cheia de caixotes, mate os inimigos e ative esse botão (ao lado da rampa)



Suba por essa escada, siga reto e suba as próximas escadas. Ao falar com os funcionários, atire no que se revoltar



Continue nesse andar e vá matando todos os inimigos para limpar o caminho para depois

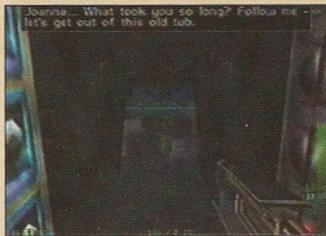


Volte pelo caminho limpo e desça pela escada de seta azul. Vá para a direita



DETONADO

# PERFECT DARK



Quando encontrar Elvis, você deve segui-lo até o final da fase. Como você já eliminou todos os inimigos, essa parte deve ser tranqüila

## Nullify Threat



Equipe o IR Scanner logo no início e mate os inimigos até chegar ao portão redondo. Suba pela rampa e entre



Ainda não desça a rampa à esquerda. Passe pela porta iluminada, vá para a esquerda até conseguir um Shield e volte. Agora sim, desça a rampa da foto



Quando encontrar essas pequenas lanternas no chão, acenda-as atirando contra elas para abrir as portas



Chegando à sala de controle, elimine os inimigos dos dois lados e espere que Elvis mexa no computador. Em seguida, volte e entre pelo portal ativado



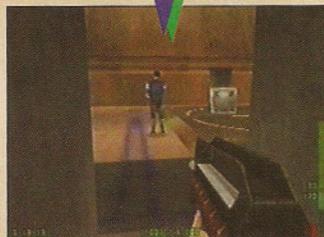
Do outro lado do portal, não espere Elvis. Saia correndo na frente e matando todos, até chegar a outro computador. Espere Elvis chegar e proteja-o enquanto ele mexe no painel



Siga Elvis até a sala de comando e mate todos lá. Na contagem regressiva, corra para o início da fase (não precisa esperar Elvis nem matar os inimigos)

## Missão 7

### Defense



Nessa fase você precisa ser o mais rápido que puder e seguir passo-a-passo as instruções, sem vacilar, senão vai ficar difícil. Logo no começo, vire para trás e desça as rampas direto, até o final. Passe pelas áreas abertas e entre na porta no fundo



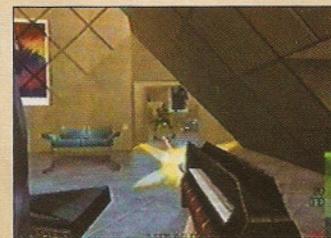
Quando entrar no corredor, passando pela arma da parede, vire para a direita e ative o painel para ligá-la



Volte e siga pelo corredor, passando pelo caixote e entrando na porta. Siga o corredor da esquerda, entre na outra porta e, no próximo corredor, ative mais um painel perto de outra arma. Volte um pouco e entre pela outra porta, indo para o local da foto acima. Depois da próxima porta, ative a última arma



Passe pela porta atrás dos guardas de azul e pela plataforma de metal até o outro lado, mas não desça a rampa. Entre na porta



Suba as rampas para voltar ao início da fase e mate o Skedar que está lá. Vá para a esquerda e suba o elevador



Saindo do elevador, vá à direita até chegar a uma salinha sem saída. Volte e, em frente à primeira porta, pause, use um COMBAT BOOST, pause de novo, equipe uma arma, abra a porta e mate os dois inimigos sem atingir os reféns. Vire-se, contorne a parede e entre na outra porta, ainda com o BOOST, e mate os dois outros inimigos



Desça, entre no simulador mas fique ao fundo, à esquerda, só para ver os hologramas serem atingidos



Saindo do simulador, entre na sala de treino e mate os inimigos. Ative o computador e pegue a arma da parede



Mate rápido todos os inimigos, desça as rampas do começo e use o DATA UPLINK na parte vermelha da nave. Suba a rampa até a metade e entre pela porta



Ao chegar nesse círculo no chão, entre pela porta



Cada vez que chegar a um dos três pilares marcados no radar, use um TARGET AMPLIFIER nele



Suba a rampa logo que a encontrar. No final, dela abra a porta e use os dois últimos WALL HUGGER nos Skedar que estão esperando na direita e na esquerda, abaixo de você. Desça da plataforma e vá para perto da coluna giratória, matando o último Skedar dessa sala (em cima de você)

## Missão 8

### Covert Assault



Ative a opção secundária da faca (POISON KNIFE), saia da cela e ataque o Skedar. Quando ele morrer, pegue sua arma (MAULER)



Escolha o caminho que quiser até chegar ao gerador. Destrua os suportes no topo, nos dois lados, e corra de volta para não ser pego pela explosão



Depois de destruídos os pilares, use a DEVASTATOR com a opção WALL HUGGER para destruir a rocha quadrada no desfiladeiro. Suba a escada que vai aparecer em seu lugar



Equipe a Devastator e aperte B em frente ao pedestal, para abrir a porta de cima (da plataforma). Volte a subir a rampa, e passe pela nova porta



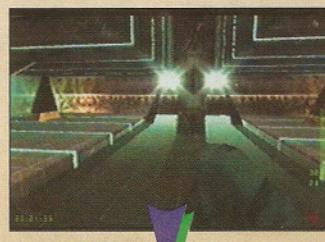
Atrás do elevador, destrua os computadores. Depois, pegue o elevador



Saia de volta ao círculo, suba pela rampinha ao lado e proteja Elvis. Ao subir no segundo elevador, mate o Skedar do meio primeiro, depois os laterais e depois os outros que vierem



Do outro lado, desça. Mate o Skedar invisível a sua esquerda e vá para a direita até encontrar mais um Skedar com um Shield



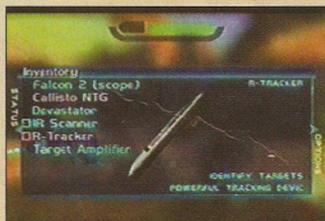
Depois que encontrar Elvis, ajude na batalha contra os Skedar e recolha todas as armas. Em seguida, suba pelo elevador indicado por Elvis. Entre na porta da direita

## Missão 9

### Battle Shrine



Depois de pegar o Shield, saia pela outra porta da sala e continue



Equipe logo o R-Tracker



Use o infravermelho para achar o local mais claro na parede (perto de onde você matou o Skedar invisível). E destrua esse local com outro WALL HUGGER

Na sala seguinte, passe correndo (ignore os Skedar) e entre na outra porta. Para matar o chefe, atire até ele ficar com o escudo preto e se recolher sob o símbolo. Aí atire no símbolo para um fragmento atingir o chefe. Repita isso várias vezes. Se você chegou até aqui, parabéns! Esse é um dos jogos mais difíceis de todos os tempos! Prepare-se para as missões especiais!



Suba pela rampa perto desses painéis



Siga o radar, tomando cuidado sempre com os Skedar que aparecem por trás



Mate os pequeninos Skedar e entre na porta. Empurre a pedra para cima do desenho no chão. Passe pela ponte





DETONADO

# Manobras radicais do esporte da hora

Tony Hawk's Pro Skater

9.5

Crave	Controle - ágil e preciso	10
Entertainment	Diversão - manobras radicais	10
Esporte	Gráfico - cenários da hora	9
2 jogadores	Som - som de skatista	9

## TONY HAWK'S PRO SKATER



Por Lord Mathias

Hora de deixar o skatinho de dedo de lado e partir para o virtual. Tony Hawk e companhia limitada estão no melhor jogo de skate já feito para um console de videogame. Lançado no final do ano passado para PlayStation, sai agora para Dreamcast e também tem versão para Nintendo 64, todas muito boas. Este detonado serve para todas elas. *Tony Hawk's Pro Skater* coloca você nos mais alucinantes cenários, undergrounds e urbanos. São ruas e avenidas com os mais variados obstáculos, construções abandonadas, enfim, tudo o que um skatista procura quando sai para dar um rolê. A grande vantagem desse novo game em relação a jogos de skate mais antigos é o controle. A resposta é melhor e as manobras especiais são feitas com

maior naturalidade. Quem jogou os games antigos, sabe: as manobras eram de doer! Para concluir as fases e cumprir os objetivos, os mais espertos levam, pelo menos, 13 horas. Todas as modalidades convencionais fazem parte do game. Precisa manjar de free style e street e mandar bem no half-pipe. Não faltam canos, escadarias, corrimãos, rampas e tudo que uma boa balada pede. Outro lance legal de *Tony Hawk's Pro Skater* é que ele não é linear. Você pode jogar a fase que quiser e como preferir. Os objetivos são simples. O que não quer dizer que sejam fáceis. Você precisa pegar letras, fitas, fazer manobras obrigatórias e ficar de olho no tempo. Obstáculos aumentam as dificuldades. O game da hora sobre o esporte do momento. Imperdível!

### OS FERAS: VERT SKATERS

ZTony Hawk



Diretamente de Carlsbad, Califórnia, Tony é o legendário rei do skate. É o skatista mais influente de todos os tempos! Você consegue fazer o 900?

**MOVIMENTOS ESPECIAIS**  
Kickflip McTwist: →, → e GT  
540 Board Varial: ←, ← e KT  
360 Flip to Mute: ↓, → e KT  
900: →, ↓ e GT

Bob Burnquist



Ele é mau! Ele é durão! Detalhe: é brasileiro! A sua ginga em cima do skate transforma cada apresentação num show - você nunca sabe o que ele vai fazer!

**MOVIMENTOS ESPECIAIS**  
Backflip: ↑, ↓ e GT  
One-Footed Smith: →, → e G  
Burntwist: ←, ↑ e G

Rune Gylfberg



O cara que está pronto para tudo, a qualquer hora! Apesar de apavorar em todas as pistas, o cara curte mesmo a Arena Vertical. É sua grande especialidade.

**MOVIMENTOS ESPECIAIS**  
Kickflip McTwist: →, → e GT  
Christ Air: ←, → e GT  
Front/Back KickFlip: ↑, ↓ e KT

Bucky Lasek



Um garoto da Costa Leste com as técnicas da costa Oeste dos States. Ele chega para mostrar a todos seu poder, sua originalidade, e, claro, todo o seu estilo!

**MOVIMENTOS ESPECIAIS**  
Varial McTwist: →, → e GT  
Fingerflip Airwalk: →, ← e GT  
Varial Heelflip Judo: ↓, ↑ e KT

# OS FERAS: STREET SKATERS

Elissa Steamer



Ela é mais do que uma gata! Elissa é uma skatista de primeira. Foi a primeira mulher a ter seu nome em uma marca de skates profissionais! Não se engane, quando o assunto é skate, ela encara de igual pra igual qualquer homem!

### MOVIMENTOS ESPECIAIS

Backflip: ↑, ↓ e GT  
Primo Grind: ←, ← e G  
Judo Madonna: ←, ↓ e GT

Andrew Reynolds



Também conhecido como "Turtle Boy". As manobras radicais de Andrew sempre garantem a ele um lugar de destaque entre os skatistas. Para achá-lo basta procurar sobre buracos gigantes, escadarias ou hangares de avião!

### MOVIMENTOS ESPECIAIS

Backflip: ↑, ↓ e GT  
Heelflip to Bluntside: ↓, ↓ e GT  
Triple Kickflip: →, → e KT

Kareem Campbell



Nascida em Nova Iorque e criada em Los Angeles, Kareem aprendeu cedo o verdadeiro estilo para se locomover nas ruas da cidade.

### MOVIMENTOS ESPECIAIS

Front Flip: ↓, ↑ e GT  
Casper Slide: ↑, ↓ e G  
Kickflip Underflip: ←, → e KT

Geoff Rowley



Um inglês que acaba de chegar de Liverpool para o campeonato nos States. Geoff é o mestre dos corrimãos e escadarias, além de um demônio quando o assunto é velocidade!

### MOVIMENTOS ESPECIAIS

Backflip: ↑, ↓ e GT  
Double Hardflip: →, ↓ e KT  
Dark Slide: →, ← e G

Jamie Thomas



Nascido no Alabama, Jamie está decidida a ir para a Califórnia treinar. Ela quer inventar as mais radicais manobras nos maiores corrimãos do mundo!

### MOVIMENTOS ESPECIAIS

Front Flip: ↓, ↑ e GT  
One-Foot Nosegrind: ↑, ↑ e G  
540 Flip: ←, ↓ e KT

Chad Muska



Diretamente de Vegas, Las Vegas Chad aprimora suas manobras a cada vez que entra na pista com o seu skate! O cara não joga dados nem baralhos, mas é fera no skate.

### MOVIMENTOS ESPECIAIS

Front Flip: ↓, ↑ e GT  
One-Foot 5-0 Thumpin': →, ↓ e G  
360 Shove It Rewind: →, → e KT

## Legenda do Controle

Spin (S): rodopio  
Grind/Slide (G): deslizar com o shape  
Grab Trick (GT): segurar o skate com a mão durante um salto  
Jump (J): saltar  
Kick Trick (KT): manobra com o pé





DETONADO

# TONY HAWK'S PRO SKATER

## MANOBRAS BÁSICAS

Antes de virar fera, você tem de começar com manobras básicas. Confira os primeiros movimentos necessários para detonar com os vert skaters e os street skaters!

### Manobras universais

360 Shove it



↑ e KT

Heelflip



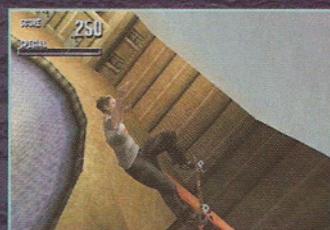
→ e KT

Impossible



↓ e KT

Kickflip



← e KT

Kickflip to Indy



↖ e KT

### Manobras universais com as mãos

Nota: aperte e segure GT para fazer as manobras abaixo

Japan Air



↑ e GT

Indy Nasebone



← e GT

Tall Grab



↓ e GT

Method



→ e GT

Madonna



↖ e KT

Rocket Air



↗ e KT

Benihana



↘ e GT

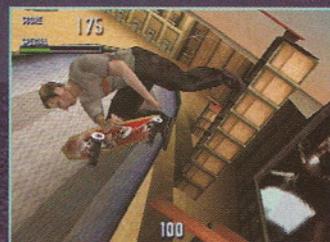
Stalefish



↙ e GT

### Manobras com os pés (Vert Skater)

Fingerflip

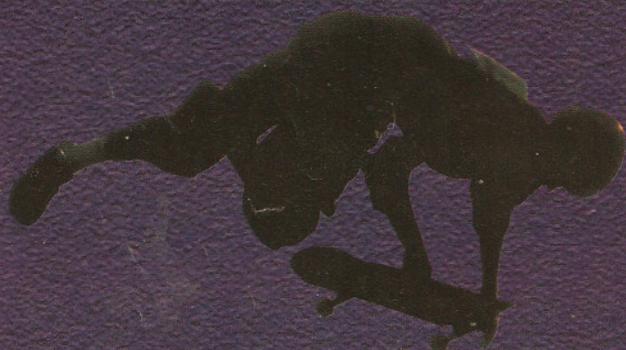


↗ e KT

Front Foot Impossible



↘ e KT



## Varial



↙ e KT

## Manobras com os pés (street skater)

### Hardflip



↗ e KT

### 360 Flip



↘ e KT

### Sex Change Kickflip



↙ e KT

## Grinds

### Nosegrind



↑ e G

### Crooked Grind



↗ e G ou ↖ e G

### BS Boardslide



→ e G

### Smith Grind



↘ e G ou ↙ e G

### 5-D Grind



↓ e G

### FS Boardslide



← e G

## Técnicas Básicas

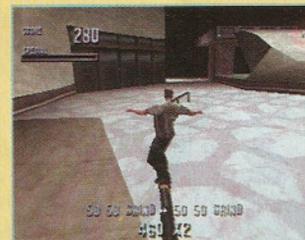
Para começar o jogo é legal você saber algumas técnicas básicas. Elas podem ajudá-lo a fazer mais combos e aumentar a sua pontuação

**NÃO EXISTE NENHUM PROBLEMA EM PULAR E FAZER GRINDS** (um Grind é andar: sobre canos ou corrimãos com o skate. "Fazer um grind no corrimão" é a mesma coisa que "deslizar por cima do corrimão")

O melhor jeito de se conseguir pontos rapidamente é fazer combos usando a manobra Grind. A seguir, você confere Tony Hawk apavorando um corrimão de shopping com um Grind



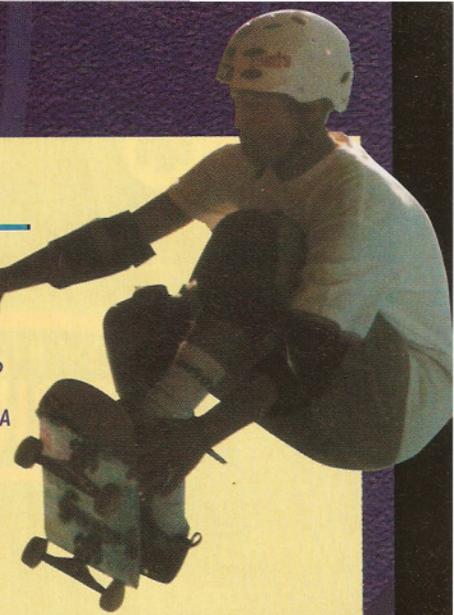
Aproxime-se de qualquer objeto sobre o qual você possa fazer um Grind (no caso, um corrimão) e aperte J. Ao cair em cima do corrimão, aperte G para fazer o Grind



Enquanto você estiver fazendo o Grind, aperte J para dar um Ollie e aperte G de novo para reequilibrar-se sobre o corrimão



Quando chegar ao fim do corrimão, aperte J para pular fora e aproveite para fazer uma manobra qualquer como o 360 Rocket Air. Você termina o combo com estilo e fatura mais pontos!



### QUEIMANDO O HALF-PIPE

Outro jeito de pontuar alto é detonando no half-pipe. Aprenda com este exemplo feito no Warehouse da fase "Woodland Hills". Nota: essa técnica também funciona quando você estiver andando em um Pool



Entre no half-pipe ganhando velocidade. Suba e desça em linha reta (faça algumas manobras simples para ganhar pontos)



Assim que você estiver pulando mais alto, comece a fazer manobras mais radicais para encher a barra de especial



Quando sua barra de especial estiver piscando, faça combos e termine com uma manobra especial (no exemplo você vê o Christ Air do Rune)



DETONADO

# TONY HAWK'S PRO SKATER

## Warehouse: Woodland Hills

Como o armazém na Woodland Hills é pequeno e tem várias áreas de treino, decidimos não cobrir o trajeto em detalhes. Os objetivos são simples e você não tem dificuldade em cumprilos rapidamente. Aproveite e treine para outras fases mais complicadas

## School: Miami

### S-K-A-T-E-R or Diel



Comece pulando alto. Ao cair vá para a esquerda e faça um Grind no cano que você vai encontrar. O primeiro "S" está em cima dele, mais ou menos na metade do caminho



Quando o cano acaba, você vê uma rampa. O "K" está flutuando em cima dela. Pule e agarre-o (aproveite para fazer uma manobra e ganhar mais pontos)



Continue andando e dê um Ollie por cima do primeiro cano que você encontrar. Faça um Grind e vá pelo outro cano por cima para pegar a letra "A"

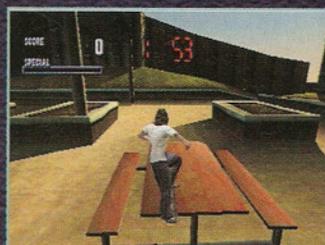


Quando você descer do cano, continue reto até encontrar rampas na parede, formando um half-pipe. Ganhe velocidade indo de um lado ao outro nelas. Uma hora você consegue pular e atingir altura suficiente para pegar o T, que está do lado direito da pista, acima da rampa (mas fique atento: é necessário um pulo bem alto para alcançá-lo)



Depois de passar pelas rampas, suba no corrimão à esquerda e pegue a última letra, o "E". Não se esqueça de fazer uma manobra na hora de pular para fora do corrimão

### Picnic Lunch



Seu objetivo em Miami é usar o Grind e ir por cima de 5 mesas de picnic. Se conseguir, você consegue uma das fitas. No começo da fase, em vez de começar pulando, faça uma descida inclinada para a esquerda e ache a primeira mesa de picnic



Continue andando até encontrar um corredor entre dois muros pequenos. Você pode tentar subir nos canos do lado e fazer um Grind ou arregar e ir pelo meio do muro sem ganhar pontos



Assim que acabar a descida, vire tudo para a direita e ache a segunda mesa



Depois de subir na segunda mesa vire de novo para esquerda e passe entre as rampas paralelas que você cruzou na vinda. Como o tempo é curto, é bom não embaçar muito fazendo manobras nessas rampas



Suba na terceira mesa de picnic, que aparece à esquerda, e vire novamente à direita



Ache a vala por onde passam três pontes. Siga pela borda dele até encontrar a próxima mesa



Depois de dar um Grind na quarta mesa, volte à vala e atravesse para o outro lado. Você escolhe entre pular ou fazer outro Grind por cima do corrimão de uma das pontes

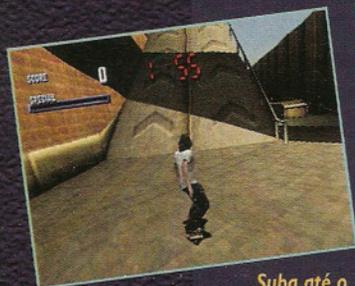


Continue acompanhando o muro baixo que pinta à direita e encontre a última mesa. Siga por cima dela e pegue sua fita

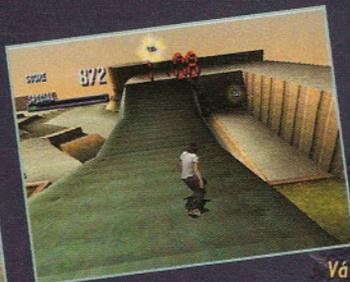
### Fita escondida



Para pegar a fita escondida da fase "Miami School" comece com uma descida inclinada para a direita



Suba até o final da rampa que aparece à sua frente



Vá ao final do teto e pule da ponta para pegar a fita escondida, que vai estar flutuando no ar



Continue andando e mantenha-se à direita enquanto cruza o shopping. Aproveite para fazer Grinds e manobras simples no caminho



Quando descer do cano, vire à esquerda e pegue o caminho entre a rampa e o jardim. Atravesse a placa do shopping e vá para a rampa que está bem à sua frente

## Mall: New York



Quando você chegar ao topo, vá até o final do túnel e vire com tudo para a esquerda



Você começa numa pista em zigue-zague com várias rampas. Após fazer algumas manobras e ganhar pontos, vire duas vezes para a esquerda



Em seguida, você se depara com uma fonte à esquerda, um jardim à direita e uma placa com a palavra "Sale" escrita no centro



Pule por cima das duas escadas rolantes pela rampa à esquerda e siga em frente



Se você fez tudo certo, irá encontrar um teto de vidro à direita e uma estrutura de tijolos com uma rampa na base à esquerda



Depois da segunda curva à esquerda, você deve ver um corrimão à esquerda com a letra "S" flutuando sobre ele. Faça um Grind, suba nele e pegue a letra



Suba no jardim e ache a letra "K"



Ao encontrar os dois arcos mostrados na foto, suba no mais da esquerda e faça um Grind para pegar a Letra "T"



Ganhe bastante velocidade e dirija-se à rampa com estrutura de tijolos à esquerda. Suba com todo gás para alcançar o topo



Atravesse o vidro (quebrando) e vire à direita para evitar a escada rolante, que está à frente



Salte fora assim que pegar o "K" e desça a rampa entre a escada rolante (esquerda) e o muro (direita). Vá até o final dela



Depois do "T" você vê a saída. Pule na rampa final para pegar o "E", a última letra da fase



Faça um Grind na plataforma para chegar ao outro lado



Ao encontrar a piscina com dois canos por cima, opte pelo da esquerda para pegar a letra "A"



O desafio nessa fase é quebrar as cinco placas de sinalização do shopping center. Comece pelo corredor em zigue-zague e, no final, suba pela escada rolante



DETONADO

# TONY HAWK'S PRO SKATER



Ao terminar a subida, você dá de cara com a primeira placa. Após quebrá-la (atravessando) vá para a esquerda e pule para cair no primeiro andar



Continue andando e mantenha-se à esquerda. Ao encontrar outra escada rolante, utilize-a para subir



Chegando ao topo, vire com tudo para a direita. Ande em direção ao fim da ala. Quando encontrar a segunda placa de sinalização, você deve quebrá-la. Depois, vire à esquerda e volte pelo mesmo caminho que veio



Pule por cima do muro à frente e caia de volta no primeiro andar. Mantenha-se à esquerda, andando entre a piscina com arcos à direita e a loja fechada à esquerda



Mais adiante, você encontra a terceira placa entre uma rampa à esquerda e um jardim à direita. Atravesse a placa e use a rampa para pular as escadas rolantes à frente



Ao tocar o chão, vire tudo para a esquerda e siga em frente. Você encontra a próxima placa junto a uma piscina com dois arcos que se cruzam. Quebre a placa e siga para fora do shopping



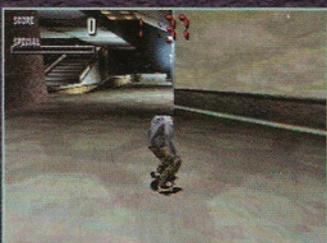
Assim que você sair, basta dar um rolê pela área externa do shopping e encontrar a última placa no final. Acabe com ela!

## Fita escondida!



Comece pelo corredor em zigue-

zague e saia pela janela no final. Mantenha-se à direita, evitando as escadas rolantes e andando por baixo da placa "SALE"



Depois da placa existe uma escada rolante que sobe à esquerda, um trilho de pedra no meio e uma rampa à direita. Suba no muro e dê um Grind até o final dele



Enquanto estiver em cima do trilho, aperte J para pular e G para voltar a fazer o Grind. Isto é importante para que você ganhe velocidade



No final do trilho pressione J para pular e rapidamente pressione G para fazer outro Grind em uma das plataformas (da esquerda ou da direita). A fita está flutuando entre as duas plataformas. Você precisa pular de uma para a outra no tempo certo para agarrar a fita

## Downtown: Minneapolis

### S-K-A-T-E-R or Die!



Mantenha a linha reta no início. Aproxime-se da primeira rampa à direita e suba na calçada



Vá por cima da calçada até chegar na rampa do final



Pule da rampa e caia fazendo um Grind no paraqueto até conseguir pular e pegar o "S"



Quando você cair no chão incline-se para a esquerda e vá em direção ao parque que está à frente



Siga pelo trajeto entre os dois corrimãos até encontrar uma fonte. Pule por cima dela e pegue o "K" que está flutuando



Depois de pegar o "K", dê meia-volta e retorne pelo caminho por onde veio



Vá para a rua que está à frente. Para saber se está indo na direção correta, confira se existe uma rampa à esquerda



Suba a rua e vire para a direita quando chegar ao topo. Desça a rua e vá em direção ao muro com o videoclip. Você encontra a letra "A" perto dele



Pegue velocidade e entre com tudo na rampa na parede para alcançar a letra



Quando descer do muro, siga para a próxima rua. Para ter certeza que está no caminho certo veja se há uma passarela de vidro com a letra "T" dentro. Não se preocupe com ela, passe reto



Depois de passar por baixo da passarela, vá para a rampa à direita



Pule da rampa, suba no cano que você vê na tela acima e encontre a letra "E"



Caia e dê meia-volta para voltar pelo cominho por onde você veio



Após passar pela passarela (com o "T" dentro), continue até encontrar mais adiante um caminhão. Pule em cima dele e entre no túnel através da janela

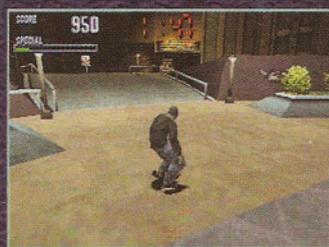


Continue pelo túnel para pegar o "T" (que você tinha visto pela passarela)

### Breakin's the Law!



O objetivo especial nesta fase é quebrar as cinco placas "no skating" (proibido andar de skate). Comece a fase indo em frente. Vá em direção ao parque com a fonte no meio. Logo ao entrar no parque, você dá de cara com a primeira placa para ser quebrada



Continue pelo parque e pule por cima da fonte. Prossiga como se fosse sair do parque. Quando passar por uma escada, passe por cima dela e ache a segunda placa



Depois dessa placa volte pelo mesmo caminho por onde você veio, saia do parque e siga pela rua, passando pela rampa que está do lado direito



Continue rua acima e, quando estiver no topo, dê um ligeira virada para direita e olhe para a esquerda. Você vai dar de cara com um videoclip que está sendo projetado no muro. Por ali você acha a próxima placa



Volte para a rua em que você estava e siga nela até encontrar um caminhão abandonado. Vire à direita cruzando o veículo, passe por baixo da passarela de vidro e siga ladeira abaixo. Mais adiante você vai encontrar um ponto de ônibus. A próxima placa está atrás dele

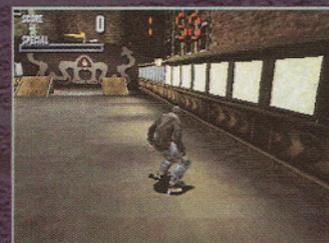


Continue pela rua e vire à direita na esquina. Depois, você vai encontrar duas rampas, uma à esquerda e outra menor à direita, perto de um ponto de ônibus. Vá pelo ponto de ônibus e siga em frente



Um carro estacionado à esquerda e outra rampa pequena à direita vão aparecer. Depois, você encontra uma subida com um corrimão à esquerda. Siga por ela e detone a última placa

### Fita escondida



Após descer a rampa no começo da fase, dê meia volta e tente ganhar velocidade. Ao encontrar duas rampas, suba uma delas e pule





DETONADO

# TONY HAWK'S PRO SKATER



Posicione-se para conseguir usar a rampa pelo lado esquerdo. Utilize-a para pegar impulso e salte para pegar o "S"



Depois de pegar o "K" dê uma leve breçada e suba o morro. Você vai encontrar uma rampa. Ela leva ao cano que acompanha o buraco à esquerda. Faça um Grind no cano para chegar ao outro lado do buraco



Ao cair, vire à esquerda e desça a ladeira até passar por baixo da passarela de vidro. Mais adiante, você dá de cara com um trailer perto de uma janela. Use o trailer para pular através da janela e entrar no corredor. Siga em frente até chegar ao telhado



Você encontra uma parte aberta do muro, com uma rampa no meio e a fita secreta flutuando logo depois. Pegue toda a velocidade que você conseguir e dê o seu melhor salto nessa rampa. Assim você pega a fita e completa esse estágio



Ao cair, incline-se para a direita para encontrar outra rampa. Não perca tempo, pule rapidamente da rampa e vá para o lado esquerda. Assim você não precisa fazer um Grind no cano mostrado na foto



Logo que chegar ao outro lado, você vê o "A" flutuando em cima de uma rampa, que está na parede à frente. Use a rampa para subir na parede, pegue o "A" e desça. Volte para o caminho original e procure não perder velocidade

## Downhill Jam: Phoenix

S-K-A-T-E-R or Die!



Vire à esquerda ao tocar o chão. Você dá de cara com uma rampa e dois canos paralelos, que estão atrás dela



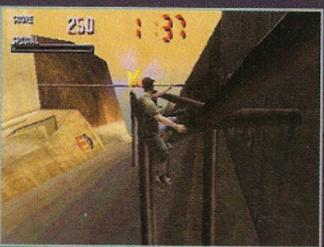
Se você não quiser se molhar, preserve o trajeto mas mantenha-se à direita. Vá um pouco para a esquerda quando encontrar a rampa empoeirada com o "T" flutuando em cima dela. Salte e aguarde a letra



No telhado você encontra uma estrutura de vidro à esquerda e uma pequena rampa à direita dela. Use a rampa para pular para o teto do prédio ao lado



Nessa fase você precisa conseguir velocidade e manter o controle, tenha cuidado! Comece a fase segurando J para ganhar velocidade e conseguir fazer curvas rápidas. Fique no meio da pista para evitar obstáculos. Pegue o caminho estreito entre os corrimãos para achar a primeira rampa



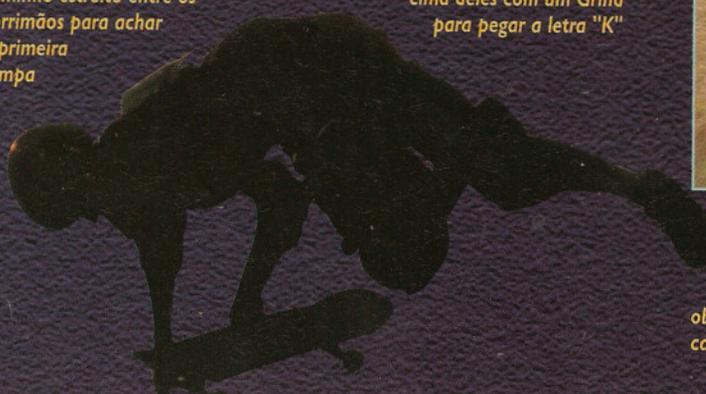
Continue segurando J para ganhar velocidade e use a rampa para alcançar os tubos paralelos. Vá por cima deles com um Grind para pegar a letra "K"



Quando aterrisar, vire à direita e fique na direção da rampa do muro. Pressione J para ganhar velocidade, suba no muro e mantenha a direção durante a descida



Enquanto desce a ladeira, note que os muros passaram a ter rampas nas bases. Use as da esquerda para evitar os obstáculos que você encontra pelo caminho



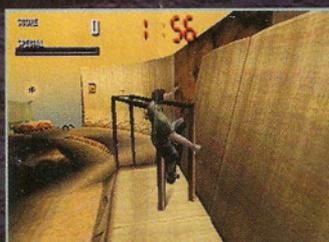


É hora de ganhar velocidade, suba e desça as rampas como se estivesse em um half-pipe

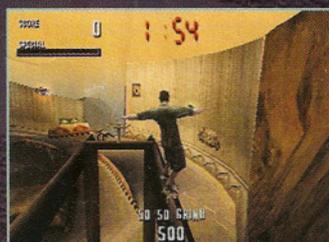


Quando atingir velocidade suficiente, siga para o cano perto do muro da direita, pressione G e vá por cima dele até encontrar a letra "E"

### Open The Foodgates!



O objetivo especial dessa fase é abrir as válvulas de controle d'água. Comece segurando J para ganhar velocidade. Logo de cara, você vai encontrar à direita dois canos anexados a uma rampa de pedra



Use a rampa para fazer um Grind no cano e abrir a primeira válvula



Vire à direita quando encontrar o cano. Ajuste a direção para passar entre o cano à esquerda e a rampa à direita



Ao passar pela rampa, você se depara com uma curva à direita. Seguindo por ela, você dá de cara com uma rampa que tem uma válvula no topo. Use-a para pular pela estrutura de pedra à frente e acertar a segunda válvula. Quando estiver novamente no chão, incline-se para a esquerda



Mantenha-se à esquerda e dirija-se à subida. No topo você encontra um cano alto que está bem no meio do caminho. Procure usá-lo para chegar ao outro lado. Acione a terceira válvula no caminho



Terminando de cruzar a vala, caia no caminho principal, sempre mantendo-se à esquerda. Você vai encontrar uma pedra cravada com os dizeres "Mountain Dew" e uma rampa próxima a ela



Pegue o máximo de velocidade possível e use a rampa para pular por cima da pedra e achar a próxima válvula. Você deve acioná-la enquanto passa por cima da pedra



Preserve a rota à esquerda e continue desviando das rampas e dos canos. Você vai encontrar uma piscina e uma estrutura à direita. Não vá em direção à estrutura. Passe pela piscina de modo que ela fique a sua direita



Depois da piscina parece que o caminho acaba. Não se preocupe. Ele apenas vai dar numa descida animal



No final da descida está a última válvula. Missão cumprida

### Fita escondida



Essa é uma das fitas mais difíceis de se achar no jogo, principalmente porque você tem de passar por terrenos destruídos. Comece a fase descendo em linha reta. Você vai dar numa subida. No final dela há um cano que cruza a vala. Suba no cano e atravesse a vala



Desça do cano e vá até o final do caminho onde você deve encontrar outro cano. Suba nele e cruze a vala de novo



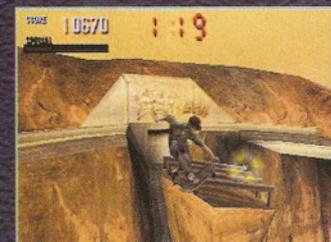
Essa é a parte difícil. Ao pular fora do cano, vá em direção ao muro à esquerda. Você precisa literalmente "andar pela parede" para atravessar o buraco mais à frente. Faça isso rápido ou você perde impulso e cai de volta no meio da vala



Quando completar essa manobra, dirija-se à pista de terra à frente e suba nela pressionando J. Cuidado para não ir muito rápido, pois o embalo pode fazer com que você ultrapasse a pista (que é bem estreita) e caia na plataforma inferior



Ande pela pista de terra até encontrar a pedra com o aviso "Mountain Dew" e prepare-se para andar nas paredes de novo. Você precisará passar por outro buraco grande de novo



Pegue bastante velocidade, pule do penhasco e caia sobre a coluna com a última fita escondida





FLASHBACK  
NES

# Os games de skate foram febre bem antes de Tony Hawk's

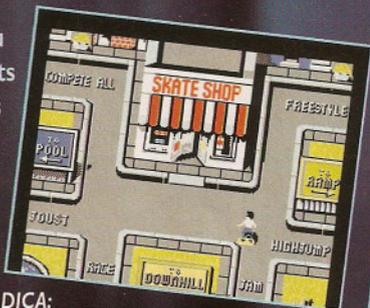


Por Chris Combo

Lendo o detonado de *Tony Hawk's*, grande destaque da revista, acabei me lembrando do primeiro jogo de skate de sucesso. *Skate or Die* apareceu nas telas do Nintendinho 8 bits e era um dos jogos preferidos da galera. O mais legal é a variedade de modalidades do game. Uma hora você faz manobras radicais. Na outra, participa de lutas um contra um. Tanto as características dos bonecos como as músicas quebram tudo, arrepiam. Para a época, o controle pode ser considerado bom, apesar de ter apenas dois botões para fazer os movimentos. É que as manobras são simples e pouco extravagantes. Após o belo sucesso do jogo, a Konami passou a bola para a Electronic Arts. Surgiu então o *Skate or Die 2*, um dos primeiros games da empresa. A segunda versão recebeu algumas sofisticções. O visual mudou pouco, mas a competição tornou-se ainda melhor. A resposta de controle ganhou velocidade. O som ficou mais radical e deu

o tom exato da proposta do jogo. Tudo isso rolou há mais de uma década, precisamente há 12 anos. O tempo passou rápido, mas ficou a nostalgia da galera daquela época. Até porque a qualidade técnica era inferior, mas não tinha um que não delirava com as manobras nos half-pipes, nas rampas e nas ruas do Nes.

## SKATE OR DIE I



DICA: a melhor modalidade para iniciar o jogo é a Highjump



DICA: em Race procure usar caminhos alternativos para diminuir seu tempo

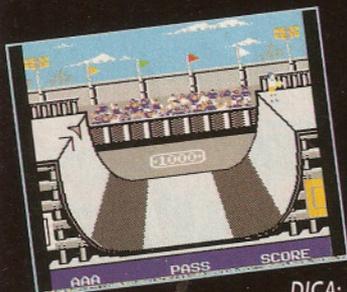


DICA: não vá ao Joust sem antes ter comprado o Bump. Senão, é tombo na certa!



DICA: não tenha pressa em Jam, o importante é procurar o caminho menos bloqueado

## SKATE OR DIE II



DICA: para obter mais pontos, não perca nenhuma subida na rampa. Faça sempre algum movimento, por mais simples que seja



DICA: alterne a rampa grande com a pequena para ganhar mais impulso



DICA: para um Grab Trick, aperte ↑ + A



DICA: para fazer um Looping, aperte B + ←

**NINTENDO 64**

**O MUNDO DOS GAMES**

FINANCIAR • VENDER • TROCAR • LOCAR

PlayStation

Nintendo **GAME OVER** SEGA SATURN

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

Fone: (11) 3998-9278 Fone/Fax: (11) 3992-2350

**VIRTUAL GAME & VÍDEO**  
COMPRA / VENDA / TROCA / LOCAÇÃO

GRANDE VARIEDADE EM GAMES  
ACESSÓRIOS DE TODAS AS MARCAS  
E MODELOS

O MELHOR PREÇO E ATENDIMENTO  
NOVOS E USADOS; AQUI É O LUGAR  
SOLICITE LISTAGEM GRATUITAMENTE

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL TUDO COM GARANTIA

**TEMOS RARIDADES F: (88) 554-1159**

**GAMES**

Entrega pessoal ou via sedex

**VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS:**

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

R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP  
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)  
TEL. (0XX11)  
3846-1470 / 3846-4375  
www.dragoon.com.br

**HIPER GAMES**

APARELHOS E JOGOS?  
TEMOS TUDO !!!

PlayStation - I e II    Game Boy    Mega Drive  
Nintendo - 64    Dreamcast    Super Nintendo

Aparelhos e Jogos, tudo....    Acessórios em geral  
Assistência Técnica - Todos os Games

R. 12 de Outubro, 58 - Loja 15 - Lapa - São Paulo - SP  
Tel: (11) 260-1393 - Fax: (11) 261-1020

**BITS GAMES**

VENDAS - ASSIS. TÉCNICA  
LOCAÇÃO - VIDEO GAMES  
E ACESSÓRIOS EM GERAL

Tel.: (0xx31) 271-9537  
Telefax: (0xx31) 271-9484

**FRATELLO GAMES**  
Assistência Técnica Completa

CHAVEAMENTO  
\*TRANSCODIFICAÇÃO  
\*CONCERTOS EM GERAL  
\*ACESSÓRIOS PARA ARCADE  
\*VENDAS  
\*TROCA

Atendemos via Sedex  
p/ todo o Brasil - Inclusive concertos  
R: Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215  
Fone: 224-9418 / 3362-2206

**FLIPPER GAMES**  
Assistência Técnica especializada em games

- Especializado em PlayStation
- Destramento do Dreamcast
- Peças e esquemas para técnicos

Tel: 6958-5801 ou 6682-2422  
Av. Amador Bueno da Veiga, 607  
Penha SP - CEP 03635-000

**Curso de desenho HECTOR & ROKO**

Ao vivo  
Por correspondência

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

Desenho  
Quadrinhos  
Ilustração  
Design digital

http://www.hecktoreroko.com

**SETGAMES**

R. Min. Jesuíno Cardoso, 498  
Vila Olímpia  
FONE: (0xx11) 3842-7185

**NIKAS GAMES**

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

FONE: (011) 3975-2737

**ROCK LASER**  
Compra e Venda / Troca e Financia Games

Aparelhos e Acessórios

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	—	Consulte
Nintendo 64	R\$ 179,00	R\$ 279,00
Game Boy Color	R\$ 140,00	R\$ 180,00
Saturno	R\$ 139,00	—
Super Nes	R\$ 89,00	R\$ 169,00
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00
Dreamcast	—	R\$ 499,00

Aceitamos Cartões de Crédito  
Tudo el Garantia - Despachamos via Sedex

Rua Ararituaguaba, 1118 - F: (0xx11) 6954-4332

**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

Para anunciar na

**SUPER GAMEPOWER**

ligue 3039-0938

**Aí é só DETONAR!!**

# PRÓXIMA EDIÇÃO

Quem anda com saudades dos troncudões de Mortal Kombat vai ficar feliz no mês que vem. Não perca nas páginas da SGP de agosto, o novo MK Special Forces, para PlayStation, um dos games de ação mais esperados do momento.



## NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

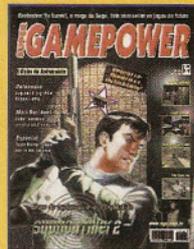
### EDIÇÃO 75



### EDIÇÃO 74



### EDIÇÃO 73



### EDIÇÃO 72



### EDIÇÃO 71



### EDIÇÃO 70



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita  
Diretor Administrativo/Financeiro: Shoji Ikeda

## SUPERGAMEPOWER

ANO 6 - Nº 76 - JULHO DE 2000

### REDAÇÃO

Editor Executivo: Rubem Barros  
Editor Assistente: Giuliano Agmont  
Redatora: Patrícia Fortunato  
Chefe de Arte: Karen Colosso  
Assistente de Arte: Mônica Maldonado  
Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Philip Mangione, Moisés Margalejo, Elton Koji Kita (jogos), Mariana Barbosa, Tânia Menai e Antônio Guimarães (texto), Renato Akimasa Yakabe (arte), Dawidson França (ilustração)

### COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg  
Gerente de Produto: Émerson de Oliveira

### PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque  
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira  
Executivos de Negócios: Camilla Dell'Aciprete  
Contato: Rogério Pena

### ASSINATURAS

Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

### PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

### PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por:  IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



Estamos a sua disposição:

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• Internet: para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:  
e-mail - atendimento@teletarget.com.br site - www.sgp.com.br

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

### PREÇO DA ASSINATURA ANUAL

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.

Para falar com a Redação:

- envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
- envie um fax para (0xx11) 815-2169
- envie um e-mail para [sgp@novacultural.com.br](mailto:sgp@novacultural.com.br)
- telefone para (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

### Números Atrasados:

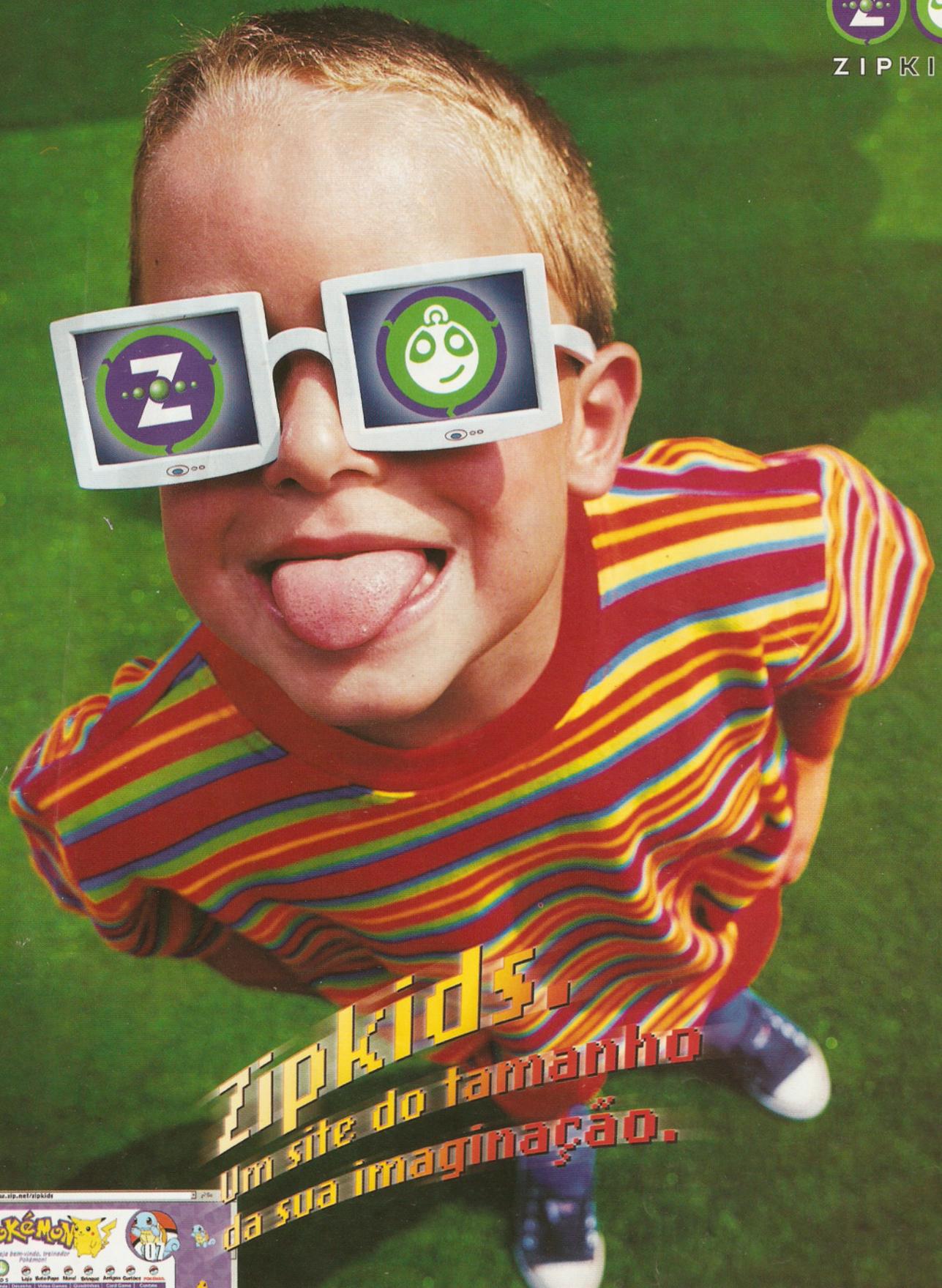
Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail [atendimento@teletarget.com.br](mailto:atendimento@teletarget.com.br). O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

### Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

### Representantes no Brasil:

**Curitiba (PR)** - GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41) 233-3702, e-mail: [grp@onda.com.br](mailto:grp@onda.com.br); **Florianópolis (SC)** - MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48) 223-3968, fax (48) 222-6701, e-mail: [gnilson@matrix.com.br](mailto:gnilson@matrix.com.br); **Brasília (DF)** - JZC Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, SI 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: [jcz@tba.com.br](mailto:jcz@tba.com.br); **Rio de Janeiro (RJ)** - Sólida Mídia e Partic. - Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21) 531-2380, e-mail: [solidarj@gbl.com.br](mailto:solidarj@gbl.com.br)



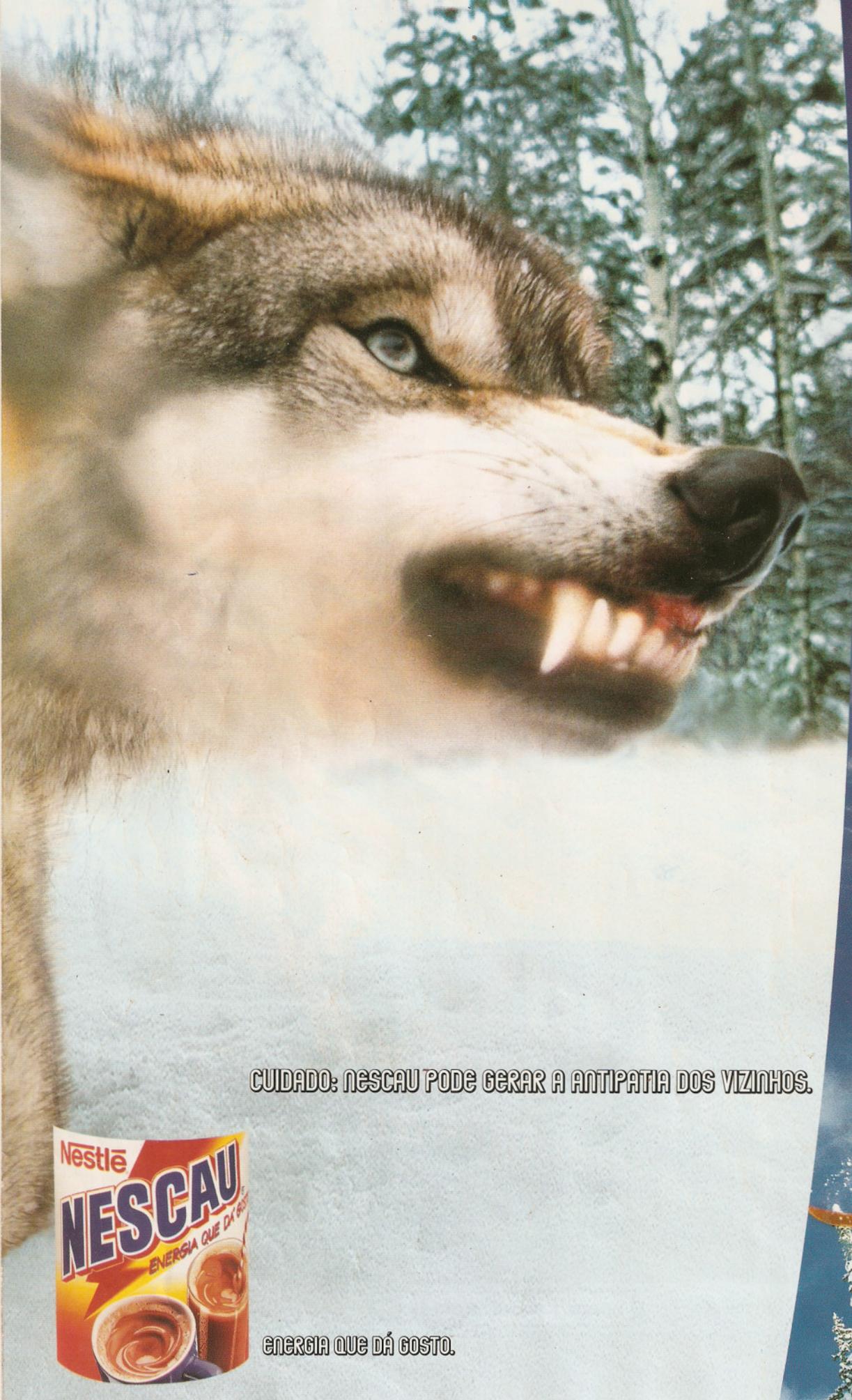
**ZIPKIDS.**  
**Um site do tamanho**  
**da sua imaginação.**



Endereço:

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.





CUIDADO: NESCAU PODE GERAR A ANTIPATIA DOS VIZINHOS.



ENERGIA QUE DÁ GOSTO.



**GAMEPOWER**  
SUPER

# PERFECT DARK™

**GRÁTIS**



## GUIA COMPLETO

- ◆ Missões Perfect
- ◆ Missões Especiais
- ◆ Itens Secretos
- ◆ Cheat Modes
- ◆ Modos Multiplayer
- ◆ Todas as Armas
- ◆ Todos os Menus
- ◆ A história do Jogo



PARTE INTEGRANTE DA REVISTA SUPER GAMEPOWER  
Nº 78. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

## COISA DE LORDE INGLÊS

**G**oldenEye 007 já havia estourado havia alguns meses na parada de sucessos quando *Perfect Dark* foi apresentado pela primeira vez, na E3 de 1998, em Atlanta. Foram dois anos de uma longa espera, em que os adiamentos foram se sucedendo. Até que o pessoal da Nintendo deu uma intimada na galera da Rare para entregar logo o jogo, deixando pra lá aquela idéia inglesa de perfeição. A Rare queria fazer uma obra-prima de espionagem, sem falhas e com muito realismo e ação. O resultado final talvez tenha ficado um pouco aquém dos objetivos dos ingleses, o que significa que ficou excelente. O jogo está lotado de armas de dar água na boca de qualquer agente especial, fases riquíssimas em detalhes, luzes dinâmicas e inimigos muito mais inteligentes que os de *GoldenEye*. Além disso, os modos Multiplayer são, de longe, os melhores já vistos em um jogo para console. A Rare fez malabarismos para que tudo isso coubesse em um cartucho de Nintendo 64, com músicas e efeitos sonoros muito bem trabalhados e envolventes. A

heróina Joanna Dark veio com tudo. Infelizmente, a função de conexão com a câmera do Game Boy, que possibilitaria aos jogadores colocar nos personagens do jogo o rosto de qualquer pessoa, foi retirada de última hora para que a espera não se prolongasse ainda mais. Mas mesmo assim o jogo ficou nota 10. Joanna Dark deve aparecer logo, logo no Game Boy Color. A expectativa é de que o jogo seja tão caprichado quanto esta versão do Nintendo 64. Espionagem portátil vai ser demais!



### Sumário

História e personagens, 3

Comandos e controles, 4

Armas e itens, 5

Missões do modo Perfect, 7

Missões Especiais, 9

Itens secretos, 11

Combat Simulator, 12

Cheat Modes, 13

Modos Multiplayer, 15



# QUEM É QUEM NA HISTÓRIA

**D**esde o surgimento do primeiro homem, os humanos vem sendo observada por diferentes raças. Algumas delas esperam apenas que os homens alcancem um estágio de evolução em que um encontro não cause pânico. Outras têm propósitos menos nobres. O cientista Daniel Carrington, do Carrington Institute, desconfia do rápido desenvolvimento tecnológico do dataDyne, o instituto rival. Coisas estranhas estão acontecendo. Pessoas

## Cassandra de Vries

**Idade** - 39 anos

**Sexo** - Feminino

Executiva e presidente da dataDyne, quer ter o poder máximo sobre o mundo. Odeia ser passada para trás e está disposta a qualquer coisa para ganhar dos concorrentes, em especial de Daniel Carrington



## Joanna Dark

**Idade** - 23 anos

**Sexo** - Feminino

Agente do instituto Carrington. Tem o codinome Perfect Dark graças à pontuação perfeita que conseguiu nos treinos do Instituto. Suas reações e habilidade com armas são perfeitas, mas ainda é inexperiente em combates reais.



## Trent Easton

**Idade** - 40 anos

**Sexo** - Masculino

Chefe da Agência Nacional de Segurança, supostamente defensor do presidente dos Estados Unidos. Porém, fez um trato com Cassandra e está

trabalhando com os Skedar.

## Dr. Carroll

**Idade** - desconhecida

**Sexo** - inexistente

Robô empregado da dataDyne Corporation, desenvolveu uma consciência própria e voltou-se contra as atividades inescrupulosas da empresa. Está querendo a ajuda de Carrington.

## Presidente dos EUA

**Idade** - 50 anos

**Sexo** - Masculino

Afro-americano que se preocupa em fazer a coisa certa para o seu povo. É influenciado por Trent, até que Joanna consiga provar que ele está agindo com segundas intenções.

## Jonathan Dark

**Idade** - 28 anos

**Sexo** - Masculino

Outro ótimo agente do Instituto Carrington, é o mais experiente em missões de espionagem. Usa com perfeição a Magnum, porém não é muito eficiente em combates diretos. Antes de



somem, animais morrem de forma cruel. Dr. Carrington descobre que o dataDyne se aliou a uma raça alienígena que vive uma guerra com outros E.T.s. Os aliens do mal e o Dyne se ajudam e trocam tecnologia. Dr. Carrington acaba preso no prédio do dataDyne. A bela Joanna Dark tem em sua primeira missão um grande desafio: entrar no prédio da Dyne, resgatar o Dr. Carrington e interferir no destino da raça humana. Isso é Perfect Dark!

Joanna ser ativada, tinha a maior pontuação do Instituto.

## Daniel Carrington

**Idade** - 62 anos

**Sexo** - Masculino

Fundador do Instituto Cientista muito inteligente. Usa o Instituto para levar novas tecnologias para a população. Planeja todas as missões de seus agentes, e as monitora integralmente via rádio.



## Mr. Blonde

**Idade** - quase 30 anos

**Sexo** - Masculino

Um Skedar disfarçado de humano, com aparência de um homem loiro vestido de branco. Em operação com a dataDyne, tem uma voz persuasiva e é agressivo.

## Elvis

**Idade** - 320 anos

**Sexo** - Masculino

ET da raça maian, prisioneiro da dataDyne para experimentos. É o protetor do embaixador maian.

Os controles do jogo requerem muita prática para que você se acostume e consiga tirar o máximo proveito das habilidades de Joanna. Para quem já está acostumado com os controles de GoldenEye, a melhor opção é a 1.1. Mas para quem está começando, SGP recomenda o Control Method 1.2 (ilustrado abaixo). Para os mais habilidosos, é possível controlar o jogo com 2 controles ao mesmo tempo (recomendamos a opção 2.2)

### Control Method 1.2

Recarregar arma, abrir portas, usar botões etc. (segure para ativar as funções secundárias das armas)

Pausa o jogo (com opção de abortar a missão)

[Z] usa a arma selecionada (ou item)

Olhar para cima/baixo, virar

Mirar

Andar para a esquerda

Andar para a frente

Andar para a direita

Andar para trás

Trocar de arma (segure para ver o menu)

### Control Method 2.2

Recarregar arma, executar ações, funções secundárias

Pausa o jogo

[Z] usa a arma selecionada (ou item)

Olhar para cima/baixo, virar

Recarregar arma, ações, funções secundárias

Trocar de arma, menu

Mirar

Andar para a frente/trás e para os lados

### DICAS DE JOGO

- Comece sempre as missões usando a arma mais fraca que puder, economizando as mais poderosas para o final das fases, que são sempre mais difíceis.
- Tente aproveitar ao máximo a mira automática, que o ajuda a acertar os inimigos. Basta mirar perto deles e, quando o cursor se mover sozinho, estará na posição correta para você atirar. A mira com zoom, no entanto, não tem essa facilidade.
- Ande sempre devagar, de olho nas áreas em que você estiver entrando, para evitar ser surpreendido.
- Quando tiver de fugir, tente sempre fugir de costas, olhando para o inimigo e atirando.
- Sempre que possível, recarregue a arma para não faltar munição nas horas críticas.
- Algumas armas têm zoom. Para usá-lo, mire e use os botões de andar para frente/trás.
- Treine bastante o movimento de andar para os lados e virar ao mesmo tempo, ficando sempre de frente para o inimigo, rodeando-o. Assim, você desvia dos tiros e o acerta ao mesmo tempo.

# ARMAS E ITENS

Abaixo do nome de cada arma, estão as funções primária e secundária

## **Falcon 2**

*Single Shot/Pistol Whip*

A arma padrão de Joanna, apesar de parecer a mais fraca, é muito precisa e eficiente, sendo boa para todas as missões, até a última. A função secundária é a coronhada.

## **Falcon 2 (silencer)**

Versão da Falcon 2 com silenciador, mas igualmente mortal.

## **Falcon 2 (scope)**

Versão da Falcon 2 com capacidade de zoom (2x) para acertar os inimigos desavisados com precisão, na cabeça, por exemplo.

## **MagSec 4**

*Single Shot/3-Round Burst*

Pistola Militar de última geração, tem pequeno zoom, mas é bem forte, principalmente na função secundária, que solta 3 tiros de vez.

## **Mauler**

*Single Shot/Charge-Up Shot*

Arma utilizada pelos Skedar, solta tiros rápidos e é altamente nociva contra os próprios Skedar, quando utilizada na função secundária, que carrega vários tiros em um só.

## **Phoenix**

*Single Shot/Explosive Shells*

Arma padrão dos Maiana, comparável à Falcon de Joanna. Uma pistola com aspecto bem futurista. Sua função secundária é disparar tiros explosivos.

## **DY357 Magnum**

*Single Shot/Pistol Whip*

Utilizada pela dataDyne, é a pistola mais poderosa do mundo. Trent tem uma dessas, dourada. Sua função secundária é a coronhada.

## **CMP 150**

*Rapid Fire/Follow Lock-On*

Uma arma clássica da dataDyne, sub-metralhadora potente. Se você aprender a utilizar a função secundária de forma eficiente, dificilmente vai errar um tiro, pois essa função faz com que as balas sigam os inimigos!

## **Cyclone**

*Rapid Fire/Super Rapid Fire*

Desenhada para ser usada por seguranças, está no coldre dos guarda-costas do presidente. Dispara a 900 RPM, ou 2000 RPM na função secundária.

## **Callisto NTG**

*Rapid Fire/High Impact Shells*

Outra arma maiana. A função secundária atravessa objetos sólidos e atinge os inimigos atrás deles. Dispara a 900 RPM, ou 300 RPM na função secundária.

## **RC-PI20**

*Rapid Fire/Cloak*

Arma secreta do Instituto Carrington. Uma metralhadora ultra-rápida, disparando a 1100 RPM. Sua função secundária dá ao atirador uma invisibilidade temporária, porém gasta muita munição.

## **Laptop Gun**

*Burst Fire/Sentry Gun*

Essa sub-metralhadora disfarçada de notebook dispara a 1000 RPM. Na função secundária pode ser deixada em um local para protegê-lo automaticamente se algum inimigo se aproximar.

## **Dragon**

*Rapid Fire/Proximity self-destruct*

Essa metralhadora padrão tem a função secundária mais traiçoeira: ela se transforma em uma mina de proximidade disfarçada de arma para atrair os oponentes. Dispara a "apenas" 700 rpm.

## **K7 avenger**

*Burst Fire/Threat Detector*

Alto impacto das balas, mas tem o pente pequeno. Sua função secundária detecta explosivos, armas-sentinela etc. para você não ser pego de surpresa.

## **AR34**

*Burst Fire/Use Scope*

Arma padrão do Instituto Carrington, bem equilibrada na relação potência/velocidade. A função secundária dela é bem útil: pode-se mover durante o zoom. 750 RPM.

## **SuperDragon**

*Rapid Fire/Grenade Launcher*

Variação agressiva da Dragon, em vez de explodir como função secundária, tem um lança-granadas para você fazer a festa ao encontrar vários inimigos juntos. Cuidado para não ficar perto da explosão. 700 RPM.

## **Shotgun**

*Shotgun Fire/Double Blast*

Usada pelos seguranças da dataDyne para proteção dos executivos. Bem forte, porém tem um curto alcance. Na função secundária, saem dois tiros de uma vez só a cada disparo.

## **Reaper**

*Reapage/Grinder*

Metralhadora Skedar que espalha tiros a 1800 RPM, boa para eliminar vários inimigos em corredores

# PERFECT DARK

apertados. Sua função secundária é quase nula, pois a arma se torna um tipo de triturador que o obriga a encostar nos inimigos para atingi-los.

## Sniper Rifle

*Single Shot/Crouch*

Arma do Instituto Carrington. Tem zoom poderoso (até 40x). Na função secundária, o atirador fica agachado, ganhando mira perfeita.

## FarSight XR-20

*Rail-Gun Effect/Target Locator*

Rifle Maian, com função de Raio-X. A função secundária trava a mira nos inimigos e pode atravessar objetos sólidos.

## Devastator

*Grenade Launcher/Wall hugger*

Arma de longa distância da dataDyne. Função secundária: a granada gruda nas paredes e depois de alguns segundos se solta e explode

## Rocket Launcher

*Rocket Launch/Targeted Rocket*

Um lança-foguetes, com a função secundária de travamento da mira nos inimigos. Munição escassa.

## Slayer

*Rocket Launch/Fly-by-wire Rocket*

Um lança-foguetes Skedar. Função secundária: foguetes controlados pelo atirador!

## Combat Knife

*Knife Slash/Throw Poison Knife*

Faca de combate da dataDyne. O veneno (função secundária) faz efeito em até 6 segundos depois que você arremessa a faca no inimigo.

## Crossbow

*Sedate/Instant Kill*

Besta do Instituto Carrington.

Silencioso e preciso, porém com curto alcance. A função secundária pode matar os inimigos.

## Tranquilizer

*Sedate/Lethal Injection*

Tem tiros rápidos. A função secundária, letal, acaba totalmente com a munição.

## Laser

*Pulse Fire/Short Range Stream*

Usado no pulso, é muito preciso. A função secundária é uma espécie de sabre de luz de Star Wars. A munição é infinita.

## Grenade

*4-second fuse/Proximity Pinball*

Granadas de arremesso. Na função secundária, tornam-se minas de proximidade que vão pulando e explodem perto dos inimigos.

## Timed Mine

*Timed Explosive/Threat Detector*

Mina que explode em poucos segundos. Na função secundária, explode quando alguma ameaça estiver por perto.

## Proximity Mine

*Proximity Explosive/Threat detector*

Mina que explode com a proximidade de terceiros. Na função secundária explode quando você for ameaçado.

## Remote Mine

*Remote Explosive/Detonate*

Explode quando acionada à distância, usando-se a função secundária.

## N-Bomb

*Impact*

*Detonation/ProximityDetonation*

Pequena área de efeito, bomba de neutrons.

## X-RAY Scanner

Para ver através das paredes.

## ECM Mine

Atrapalha a comunicação de aparelhos eletrônicos.

## CamSpy

Pequeno robzinho controlado à distância para fotografar áreas de difícil acesso. Resistente à radiação.

## Data Uplink

Aparelho utilizado para conectar, via satélite, computadores das fases com a central do Instituto Carrington.

## Night Vision

Para enxergar na escuridão. Se utilizado em ambientes claros, porém, pode ofuscar a visão.

## Door Decoder

Abre trancas eletrônicas.

## Comms Rider

Atrapalha os computadores inimigos

## Explosives

Explosivos que se prendem em algo.

## Alien Medpack

Utilizado para curar alienígenas.

## DrugSpy

Similar à CamSpy, porém sua função é jogar dardos envenenados.

## Horizon Scanner

Binóculos com zoom ajustável

## Key Card

Abre portas trancadas.

## President scanner

Radar que detecta o presidente.

## R-Tracker

Detecta alvos em potencial no cenário.

## Target Amplifier

Marca os alvos para bombardeamento.

# MISSÕES DO MODO PERFECT

**P**ara chegar ao final do jogo no modo Perfect, prepare-se bem: além dos objetivos adicionais para cada missão que você encontrará nesse guia, é preciso sobreviver aos inimigos mais fortes e inteligentes que aparecerão em seu caminho. Boa sorte!

## Deflection

Saindo do escritório de Cassandra, vá para a esquerda e desça dois andares pela escada. Passe pelo hall dos elevadores e entre no escritório aberto logo depois de virar. Vá para a direita. Destrua a câmera depois da próxima virada. Na segunda porta, quando você escutar uma conversa, espere o cara sair e, depois de rëndê-lo, siga-o até que ele acesse o computador. Quando ele disser "ok, I'm in" use o Data Uplink no computador. Se ele disser "goodbye Dr. Carroll", mate-o.



## Investigation

Nessa fase, pegando a K7, o Night Vision e o Shield (veja como no Detonado), o objetivo Perfect estará completo.

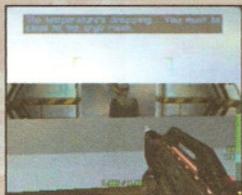


## Extraction

Ao sair do elevador, vire para a direita duas vezes. Mate o guarda à frente do escritório e entre. Vá matando os seguranças que usam shotgun, até chegar a um computador no final. Ative esse computador.

## Hostage One

Antes de chegar ao porão, soque ou desarme algum guarda. Depois, ative o R-Tracker e suba, indo atrás dos hackers que o radar está detectando. Mate todos eles, sem muita demora.



## Stealth

Perto do táxi, agache perto da grade vermelha e vá até o esgoto. Mate quem estiver no caminho e, no final do esgoto, entre agachado pela pequena passagem. Vá até encontrar uma grade vermelha em cima. Fique de pé, de frente para a entrada do túnel. Use B para abrir a grade. A limosine está estacionada acima. Use o Tracer Bug nela.

## Reconnaissance

Entre pela porta perto do alarme e mate os guardas sem atingir os computadores. Use os computadores.



## Infiltration

Além do Interceptor que você destruiu para pegar o cartão, destrua os outros Interceptor (parados perto da moto, atrás da antena).

## Rescue

Seguindo pelo corredor principal, perto dos vestiários, entre na porta com um inimigo guardando um computador. Derrube-o e use o Data Uplink no computador para desligar a arma automática. Saia e entre na porta oposta, derrube os cientistas e use de novo o Data Uplink no computador. Volte ao corredor principal e suba tudo, entrando na porta do canto. Mate os guardas e destrua esse computador.

## Escape

Depois de empurrar o barril para perto do vidro e explodi-lo para destrancar a porta ao lado, entre nela e, no lugar de um Shield, você encontrará o Alien Medpack.



## Espionage

No cofre onde normalmente você encontra o Shield, estão os planos de voo. Pegue-os.

# PERFECT DARK

## Antiterrorism

Depois de completar todos os outros objetivos, vá ao andar superior e siga para a cabine de comando. Aperte o botão vermelho para ligar o piloto automático.

## Confrontation

Destrua a nave que está caída, perto das duas armas-sentinela. Use bombas e alguns tiros para conseguir isso.

## Exploration

Ao subir as escadas azuis, antes de seguir reto para o próximo lance de escadas, entre na porta à esquerda, destrua a câmera em cima, à direita, e continue pela próxima porta. Entre, então, na porta azul e derrube os três cientistas para pegar os três discos. Se eles fugirem, vá atrás.

## Nullify Threat

Depois do salão com a grande ponte no

meio, em vez de seguir para a passagem à direita, entre no portal ativado à esquerda. Depois do corredor, entre na sala semi-escura com os minilagartos. Atire nas cinco centrais de energia para abrir a porta e passar por ela. Passe pelos túneis a seguir e, depois de encontrar a metralhadora-



## Battle Shrine

Antes de enfrentar o rei Skedar, na parte em que Joanna reconhece o

exército (na sala escura), não é possível seguir direto. É preciso matar TODOS os Skedar antes de prosseguir!

## Mr. Blonde's Revenge

O elevador vai parar na metade da subida, e você terá de enfrentar um miniduelo.

Mate a mulher que vem para cima de você.

## Maian SOS

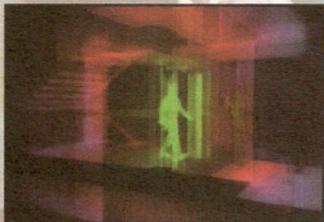
Vá para a parte onde está o disco voador. Elimine todos os inimigos, mas cuidado para não destruir os barris. Empurre esses barris para perto do disco voador, tome distância e atire para eles explodirem a nave. Se ela não explodir, termine o serviço com a Dragon.

## WARI

Depois de matar o rei Skedar pela segunda vez, volte ao santuário e mate-o uma terceira e última vez. Dessa vez, gaste tudo que você tiver de mais poderoso, incluindo a Slayer.

## Duel

Esse é provavelmente o mais fácil dos objetivos Perfect. Simplesmente, ao enfrentar Trent, use a mesma tática anterior. Vá para trás da parede e atire pelas costas!



sentinela, quando chegar à área com uma grande central de energia, exploda-a e siga pela nova porta aberta. Nessa nova sala, equipe a Fasight e olhe ao redor, em direção às outras salas, até achar dois retângulos guardados por Skedar. Destrua-os.

## Defense

No andar superior, saindo do elevador vá para a esquerda e para o último escritório. Você encontrará um cofre e terá de abri-lo. Você pode usar a função secundária do Laser ou o Wall Huger.

## Covert Assault

Logo que sair do primeiro elevador, no começo, suba a rampa e depois a rampa a seguir.

Passe pela porta e suba o elevador seguinte para a sala de controle. Mate os Skedar e aperte o botão.



# MISSÕES ESPECIAIS

**E**ssas missões só aparecem se você terminar as missões solo. A primeira, se você terminar o jogo em qualquer dificuldade. A segunda, se terminar em dificuldade Special ou Perfect. A terceira, só terminando em Perfect. A missão "Duel" só aparece se você encontrar todas as armas do jogo e conseguir ao menos uma medalha de bronze para cada arma na sala de treinamento.

## Missão 1 - Mr. Blonde's Revenge

**Objetivo 1 - Colocar explosivo no elevador do laboratório**



Pegue a CMP-150 atrás da mesa antes de continuar. De costas para as portas principais, use o Cloak e rapidamente siga para o corredor da esquerda, passando direto pelos guardas. À esquerda do logotipo dD, entre pelas portas automáticas e vá até o mesmo elevador do final da primeira missão do jogo. Desligue o Cloak, entre no elevador e use a Bomba Skedar no elevador.

**Objetivo 2 - Localizar Cassandra e escoltá-la até o helicóptero**



Use de novo o Cloak e volte ao caminho que você fez pelos escritórios. Se o Cloak acabar, mate os inimigos no caminho. Suba as escadas e entre no elevador em seguida bem rápido. O vidro do elevador, à prova de balas, o ajudará no combate.

## Missão 2 - Maian SOS

**Objetivo 1 - Sabotar o equipamento médico inimigo**



Nessa missão, que você joga como Elvis, tome cuidado: a sua energia já começa pela metade. E o começo da missão, que rola na Area 51, já é difícil. Fique atento aos inimigos e não seja pego de surpresa. Passando pelo primeiro cientista, entre pela porta próxima a você e elimine o

próximo cientista. Pegue a Falcon 2 que ele deixa cair. Pegue a Psychosis Gun na mesa.

Passa pelo próximo laboratório e mate os guardas que aparecem de ambos os lados no próximo corredor. Recomenda-se o uso da Dragon nessa parte. Guarde a Psychosis Gun para mais tarde. Essa arma tem apenas um tiro, que faz com que o alvo se vire contra os próprios aliados, e ajude você. Entre na sala com paredes de vidro e atire na cama com a Falcon até ela explodir. Abra a próxima porta e atraia os inimigos para matá-los mais facilmente. Passe pelo laboratório seguinte matando os inimigos. Siga para a direita até os laboratórios onde você tinha usado o X-RAY para enxergar o ET. No laboratório em que o guarda tiver duas Magnum, use a Psychosis Gun nele para ser ajudado. Siga o cara enquanto os inimigos são mortos, ajudando-o para que ele não morra. Siga-o até o laboratório de autópsia. Quando entrar na parte de vidro, atire na maca até que ela exploda.



# PERFECT DARK

## Objetivo 2 - Ativar sinal de interferência



Quando seu novo amigo morrer, pegue sua Magnum no chão para ter um tiro mortal a mais.

Quando a área estiver limpa, vá para a porta metálica no canto da esquerda, ao fundo, passe pelo corredor e entre na próxima área. Vá seguindo o caminho até chegar à parte em que Jonathan havia usado uma bomba na parede. Saia e siga pelas pontes, continuando até chegar a uma intersecção com duas portas de correr, uma em cada lado. Vá para a esquerda, e passe pela abertura na parede para chegar aos depósitos. Suba o elevador e entre pela porta metálica para ir ao começo do hangar. Siga em frente matando todos.

## Missão 3 - WAR!

### Objetivo 1 - Matar Rei Skedar 1



Novamente, você é um maian. Os pontos importantes nessa fase são:

- 1- Matar os Skedar
- 2- Matar mais Skedar
- 3- Matar mais alguns
- 4- Eliminar muitos Skedar

Aproveite a ajuda dos seus amigos, mas ao mesmo tempo proteja-os para que eles durem bastante. Logo no começo, vá à frente dos outros com a Phoenix na função secundária, eliminando todos Skedar até a ponte. Assim, você pode chegar ao primeiro rei Skedar com seus ajudantes.

Depois da ponte, fique em um local seguro e deixe seus amigos fazerem o serviço. Na sala do altar, quando encontrar o primeiro rei, fique matando os outros Skedar enquanto seus amigos atiram nele. Se eles não o matarem, ajude-os, mas tome cuidado com os tiros mortais que ele solta.

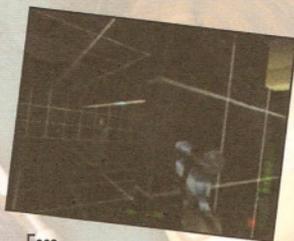
### Objetivo 2 - Matar Rei Skedar 2



Suba a rampa e passe pela passarela, mas antes de passar pela porta espere por mais amigos seus. De novo, elimine os Skedar antes de enfrentar o próprio Rei, que deverá estar sendo baleado pelos maians. O Rei fica na maioria do tempo no lado esquerdo da sala. Gaste muita munição. Uns seis tiros de Phoenix devem derrubá-lo.

## Missão 4 - Duel

### Objetivo 1 - Derrotar o guarda dataDyne



Essa missão pode parecer muito difícil no início, se você jogá-la normalmente e tentar vencer o oponente num duelo real. Apesar de ser uma covardia, o jeito mais fácil de vencê-lo é o seguinte: logo no começo da missão, em vez de tentar atingi-lo, vá direto para trás da parede que divide a sala. Dê a volta e atire pelas costas!

### Objetivo 2 - Derrotar Jonathon Dark

Dessa vez, Jonathon vai tentar usar contra você o mesmo truque sujo. Mas não se preocupe: Quando ele correr para trás da parede, corra atrás dele e pegue-o, de novo pelas costas!



# ITENS SECRETOS

**D**urante o jogo, existem itens que você só consegue dentro de certas condições. Por isso, às vezes você pode passar reto pela oportunidade de tê-los sem aproveitar a chance. Aqui damos a listagem de todos eles, nas respectivas fases. **Tente pegar todos!**

## Defection

*Laptop Gun*: o hacker que você abrirá uma porta perto dos elevadores. Lá você encontra a arma.

*Dual Falcon*: três andares abaixo do telhado, o guarda de capacete vai deixá-la cair.

## Investigation

*Double CMP 150*: chegue sem ser visto até a sala de armas, no andar de baixo, próximo aos robôs de limpeza.

## Extraction

*DY357 Magnum*: derrube os cinco primeiros guardas sem ser visto.  
*Granada & Dragon*: chegue ao elevador sem ser detectado. Mate o primeiro guarda depois de subir. Use o cartão dele para entrar no escritório de Cassandra. Abra um buraco no canto direito do escritório.

## Hostage One

*Devastator*: destrua as caixas no heliporto.

*Double CMP 150*: mate o primeiro atirador em menos de 38 segundos.

*Sniper Rifle (no modo Perfect)*: no banheiro.

## Stealth

*Bombspy*: exploda a lixeira usando os barris.

*Double Falcon 2*: no bar Pond Punk.

## Reconnaissance

*Crossbow*: use Disarm no primeiro guarda invisível.

*N-Bomb* (nos modos Special ou Perfect): você tem de ter explodido a porta mais alta na fase anterior. A bomba vai estar perto dessa saída.

## Infiltration

*Double MagSec4*: mate o guarda de vermelho perto do Comms Rider.

*Phoenix*: na sala secreta acima do hangar.

*Double Falcon 2*: à direita na primeira sala, exploda o barril azul que está no chão, no meio dos caixotes.

## Escape

*Remote Mines*: deixe Elvis em segurança em menos de 36 segundos.

*Double Falcon 2*: atrás de você, no início, no laboratório de vidro

## Espionage

*Double Magnum*: soque o agente especial perto do elevador que vai para o avião.

*Proximity Mines*: perto do começo da fase, no final do túnel.

## Antiterrorism

*Double Cyclone*: soque os dois agentes secretos na sala logo atrás no início. Use seus cartões

para abrir os armários laterais.

## Confrontation

*Proximity Mine*: visite Elvis perto do disco voador.

*Double DY357*: desarme Trent quando ele tentar fugir, na parte do presidente.

## Exploration

*Double Falcon 2*: não deixe soar nenhum alarme e mate o guarda que está depois da quarta porta.

## Nullify Threat

*Proximity Mines*: depois da caverna do começo, e depois do túnel, mate o guarda da esquerda.

## Defense

*Devastator*: salve os dois reféns da sala da esquerda (andar superior).

## Covert Assault

*Double Mauler*: mate o Skedar central, do topo, na sala de comando.

## Battle Shrine

*Double Phoenix*: destrua os pilares que não estão no radar, usando a *Devastator*. A Phoenix aparecerá antes do desfiladeiro.

## Mr. Blonde's Revenge

*Double CMP-150*: mate o guarda-costas de Cassandra perto do elevador do laboratório.

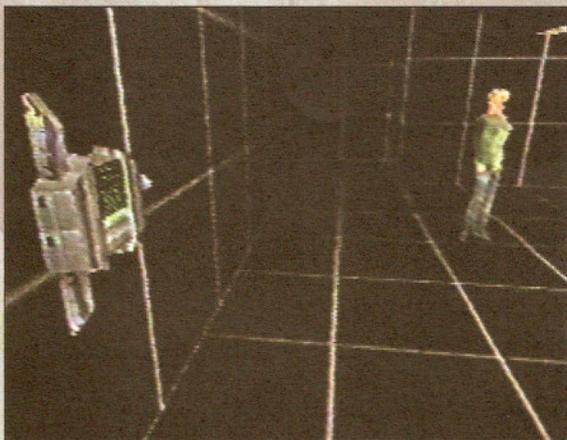
## Maian SOS

*Double DY357*: mate o guarda nas câmaras de armazenamento (final do corredor) da esquerda  
*Psychosis Gun*: na mesa, no começo.

# PERFECT DARK™

## COMBAT SIMULATOR

Uma das características mais interessantes de Perfect Dark é o Combat Simulator, uma sala holográfica de treinamento virtual, que lembra as VR Missions de Metal Gear Solid para PlayStation. Para chegar lá, entre na porta do primeiro andar do Carrington Institute, numa sala preta, e acione o painel da parede. Ou simplesmente ative a opção Combat Simulator no menu principal. Aqui está a listagem completa do que você pode conseguir nesse treinamento:



### Arenas e o número necessário de desafios a serem completados:

Complex: 1  
Warehouse: 3  
Ravine: 5  
Temple: 6  
G5 Building: 9  
Grid: 11  
Felicity: 12  
Villa: 14  
Sewers: 16  
Car Park: 17  
Base: 18

Fortress: 20  
Ruins: 22

### Cenários

Hold the Briefcase: 2  
Capture the Case: 4

### Armas

Farsight: 1  
Granada: 1  
Shotgun: 2  
Falcon 2: 3  
Super Dragon: 4  
Laptop gun: 5  
Remote Mine: 6  
Tranquilizer: 7

Falcon scope: 8  
Reaper: 9  
Cloaking: 10  
Devastator: 11  
Proximity Mine: 12  
Slayer: 13  
Phoenix: 14  
Combat Boost: 15  
Mauler: 16  
Callisto: 17  
Crossbow: 18  
RC-P120: 19  
DY357: 20  
N-Bomb: 21  
Laser: 22  
X-Ray: 23



# CHEAT MODES

Para habilitar os Cheat Modes é preciso completar as missões em tempos e dificuldades específicas, verifique abaixo como habilitá-las.

Códigos engraçados	Missão	Dificuldade	Limite de tempo
DK Mode	3.1 - Chicago	Qualquer	Finalizar
Joanna pequena	3.2 - G5 Building	Qualquer	Finalizar
Personagens pequenos	4.1 - Area 51 Infiltration	Qualquer	Finalizar
Times só com cabeça	5.1 - Air Base	Qualquer	Finalizar
Jogue como Elvis	Area 51 Rescue	Perfect	7:00
Câmera lenta	1.2 - dataDyne Investigation	Qualquer	Finalizar

Códigos de ajuda	Missão	Dificuldade	Limite de tempo
Invincibilidade	Area 51 Escape	Agent	3:50
Invisibilidade	3.2 - G5 Building	Agent	0:59 (ou use o savegame do Perfect Dark do Gameboy usando o Transfer Pack)
Regras especiais	1.1 - dataDyne Defection	Special	1:30
Jo Shield	6.2 - Deep Sea	Qualquer	Finalizar
Super Shield	7 - Carrington Institute Defense	Agent	1:12
Perfect Darkness	5.3 - Crash Site	Qualquer	Finalizar
Desativar mísseis dos inimigos	6.1 - Pelagic II	Qualquer	Finalizar
Desativar o escudo dos inimigos	7 - Carrington Institute Defense	Qualquer	Finalizar

Códigos para obtenção de armas	Missão	Dificuldade	Limite de tempo
Rocket Launcher	1.3 - dataDyne Extraction	Qualquer	Finalizar
Sniper Rifle	2 - Carrington Villa	Qualquer	Finalizar
Super Dragon	4.3 - Area 51 Escape	Qualquer	Finalizar
Laptop Gun	5.2 - Air Force One	Qualquer	Finalizar
Phoenix	8 - Attack Ship	Qualquer	Finalizar
Psychosis Gun	3.1 - Chicago	Perfect	1:44
Trent's Magnum	5.3 - Crash Site	Agent	2:50
FarSight	6.2 - Deep Sea	Perfect	5:13

# PERFECT DARK

## Códigos para obtenção de armas clássicas

## Medalhas que você precisa conseguir

PP9i	Todas as de ouro
CCI3	Todas as de ouro
KLO1313	Todas as de ouro
Kf7 Special	Todas as de ouro
ZZT 9 mm	Todas as de ouro
DMC	Todas as de ouro
AR 53	Todas as de ouro
RC-P45	Todas as de ouro

Armas	Missão	Dificuldade	Limite de tempo
Classic Sight	1.1 - dataDyne Defection	Qualquer	Finalizar
Munição infinita - Laptop Gun	5.2 - Air Force One	Perfect	2:59
Braços de furacão	1.3 - dataDyne Extraction	Agent	2:03 (ou use o save game do Perfect Dark do Game Boy usando o Transfer Pack)
Munição infinita	6.1 - Pelagic II	Special	5:50
Munição infinita, sem recarga	5.1 - Air Base	Special	2:59
Raio X	4.2 - Area 51: Rescue	Qualquer	Finalizar
Localização da arma	9 - Skedar Ruins	Qualquer	Finalizar (ou use o save game do Perfect Dark do Game Boy usando o Transfer Pack)
Todas as armas	9 - Skedar Ruins	Perfect	4:07 (ou use o savegame do Perfect Dark do Game Boy usando o Transfer Pack)

Personagens Multiplayer	Mission	Difficulty	Limite de tempo
Velvet Dark	Have at beginning	Nenhuma	Nenhuma
Pugilist	1.2 - dataDyne Investigation	Special	6:30
Hotshot	4.1 - Area 51 Infiltration	Special	5:00
X-Ray Scanner	4.2 - Area 51: Rescue	Qualquer	Finalizar
Hit and Run	2 - Carrington Villa	Special	2:30
Alien	8 - Attack Ship	Special	5:17

# MODOS MULTIPLAYER

**O**s modos Multiplayer de Perfect Dark são, de longe, os melhores já criados até hoje para um console. Além do estilo inovador, os inimigos (ou aliados, dependendo das suas configurações) controlados pela inteligência artificial são bem variados. Chamados de simulants, cada um tem um estilo próprio: o EasySim (o mais fraco), o PeaceSim (recolhe todas as armas para ninguém usar), o RocketSim (só usa lança-foguetes), o KaseSim (Kamikaze), o CowardSim (covarde, vive fugindo) e o TurtleSim (o mais lento de todos) são apenas alguns exemplos. Eles podem ser selecionados no Combat Simulator através do menu Advanced Setup/simulants. Pode-se selecionar até quatro simulants para entrar na arena ao mesmo tempo. Ao final dos combates Multiplayer, cada jogador recebe um elogio ou crítica, como “mais agressivo”, “covarde” ou “campeão”. Veja o que você consegue!



## Combat Simulator

É possível jogar as missões do Combat Simulator com até quatro jogadores, fazendo desse modo uma escolha bem divertida. Depois de escolhido esse modo, os outros jogadores também devem apertar Start nos

seus controles para poder selecionar as opções de jogo e entrar nas batalhas. É possível que joguem os humanos cada um por si, humanos em times, humanos e simulants cada um por si ou times, humanos Versus simulants... não faltam opções de jogo!

## Counter-Operative:

A opção Counter-Operative é um dos modos de jogo mais originais já criados até hoje. Um jogador faz o papel de

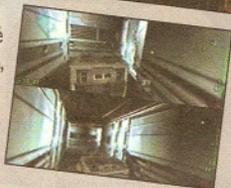


Joanna enquanto o outro controla os inimigos. Mas o interessante é que isso acontece nas missões solo, iguais às tradicionais. O segundo jogador, ao invés de controlar um dos personagens Multiplayer, começa controlando o inimigo da fase que estiver mais próximo de Joanna. Assim, você vê a ação de um outro ângulo! E quando o inimigo é morto, o segundo jogador continua na ativa, passando a controlar o que estiver mais próximo de Joanna e assim por diante.

## Co-Operative:

Nesse modo, dois jogadores percorrem, juntos, as missões solo (as fases normais do jogo). O objetivo é um ajudar o outro, como quando você ajuda Jonathan ou Elvis no modo normal, até passar das missões.

Esse modo é um dos mais divertidos porque os jogadores bolam estratégias e ações conjuntas durante o correr do jogo. Assim é possível cercar os inimigos ou até ficar em formações de ataque, como um de costas para o outro ou um dando cobertura ao outro.



**SUPER GAMEPOWER**

**A  
MELHOR  
REVISTA  
DE  
GAMES DO  
BRASIL!**

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