

Chegou FINAL FANTASY IX: jogabilidade tradicional, gráficos de babar!

SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br



Nº 77
R\$ 4,90

ZELDA MAJORA'S MASK:
os macetes e
as máscaras da
versão japonesa



DETONADO!



Passo-a-passo
completo para
Dreamcast e PC!

É HORA DE DIGIMON!
Monstrinhos da Bandai
invadem o PSX e a TV

JET GRIND RADIO
Pichadores ganham
game para o Dreamcast

JOGOS ONLINE
Prepare-se para o
novo barato mundial

DETÔNADO!



NIGHTMARE CREATURES 2

Combos, fatalities e todas as armas e itens para chegar ao final

Metal Slug 3 (arcade)



Legend of Dragoon (PSX)



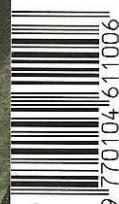
MK Special Forces (PSX)



SF III 3rd Strike (pc)



ISSN 0104-611X



6642

9770104611006

enter



Acesso através
de qualquer
computador do
mundo ligado
à Internet.
Totalmente grátis.

Zipmail.
A maneira mais
prática e
segura de ter
um e-mail
personalizado
para enviar
e receber
mensagens.





Zipmail.
O carteiro que
nenhum
cachorro pega.

Endereço: www.zip.net

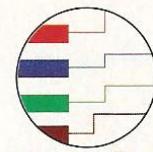
a internet simples, ridículamente simples.

- zipchat
- zipzine
- zipnotícias
- ziptravel
- zipmail 
- zipkids



CARTA DO CHEFE

A evolução tecnológica, todos nós sabemos, não pára. Nem mesmo o antenado mercado pode acompanhar o número de novos produtos que poderiam ser lançados, caso contrário não haveria tempo de fazer dinheiro com os anteriores. É claro que o mercado "paralelo" acompanha o ritmo da galera. Tome-se por "paralelo" o mundo dos piratas, os caras que ganham dinheiro clonando ilegalmente a criação dos outros. A moçada, além de ágil, é bem organizada, como mostra a rápida proliferação de jogos piratas para o Dreamcast após a descoberta de como furar o sistema de segurança do console. Bem, a Sega e seus representantes mundo afora tem de ser rápidos no gatilho, conter a pirataria e pensar se não é mais negócio adotar uma política de preços diferente, com jogos mais baratos para diminuir o apelo da concorrência ilegal. Especialmente num momento em que o console está ganhando tantas luzes, com o lançamento de muitos títulos bons – só para citar alguns, mostrados nesta edição: Nightmare Creatures, MDK 2, Jet Grind Radio, Street Fighter III 3rd Strike e Space Channel 5. Além disso, o Dreamcast lidera o mergulho do mundo do videogame na Internet, com o lançamento da SegaNet, como você pode conferir na matéria do Circuito Aberto sobre jogos online. Fazia tempo que a Sega não vivia um momento como esse... Feita a reflexão, vamos ao que interessa: os outros destaques deste mês. Já estávamos quase fechando a revista quando uma avalanche de bons jogos para PlayStation caiu sobre a redação. Final Fantasy IX, MK Special Forces e os RPGs Legend of Mana e Legend of Dragoon são as estrelas da praia da Sony. No universo do Nintendo 64, temos uma única novidade, mas de primeiríssima classe: o novo Zelda, Majora's Mask. E a coisa está tão boa que até o arcade voltou à cena com o ótimo Metal Slug 3. Abaixem os preços que compramos tudo!



SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Vem aí uma nova febre

O mundo do videogame se prepara para cair de cabeça nos jogos online ...12



PLAYSTATION

Os monstrinhos da série Digimon chegam à TV e ao PlayStation para lutar pelo público infantil com Pokémon

PlayStation

Ball Breakers	20
Crash Bash	19
Digimon World	25
Final Fantasy IX	22
Harvest Moon: Back to Nature	19
Legend of Dragoon	26
Legend of Mana	28
Mega Man X5	18
Monster Rancher: Battle Card	20
Mortal Kombat Special Forces	24
Ronaldo V-Soccer	29
Spyro: Year of the Dragon	20
Titan A. E.	20

PlayStation 2

Keyboard Mania	21
TV DJ	21

DREAMCAST

A confraria mundial dos piratas consegue, depois de muito tempo, fazer CDs falsos para o Dreamcast

Age of Empires II	33
Billabong Pro Surfer	33
Evil Twin Cyprien's Chronicles	33
Jet Grind Radio	38
Shenmue	33
Silent Scope	32
Space Channel 5	36
Street Fighter III Third Strike	34

A Capcom fez para o Dreamcast uma versão de Street Fighter como havia muito tempo não se via



Ilustração de Capa: Roko



Final Fantasy IX volta ao estilo tradicional do RPG e promete agradar aos antigos fãs do SNes



Quake Arena III é um dos jogos que vão impulsionar o lançamento da SegaNet



Confira as quase duas páginas de truques para você aproveitar melhor o RPG Legend of Mana. Veja também matéria na seção do PSX



Todos os passos do tenebroso e inspirado Nightmare Creatures, para PlayStation e Dreamcast, estão no Detonado



Depois de muito tempo, o arcade ganha um jogão com Metal Slug 3

PC/ARCADE

Confira as vantagens e desvantagens de jogar em computadores com o sistema operacional Linux PC

Project Eden	51
Resident Evil 3	51

Arcade

King of Fighters 2000	50
Metal Slug 3	52



Relembre o jogo que quebrou o monopólio de Mortal Kombat e Street Fighter no universo de luta

DETONADO

Além do jogo da capa, também chegamos até o final da segunda versão de MDK. Imperdível!

MDK 2	62
Nightmare Creatures 2	72

FLASHBACK

King of Fighters '94	80
Last Battle	78

DICAS

PLAYSTATION

Armored Core: Project Phantasma	59
Colony Wars: Red Sun	59
Covert Ops: Nuclear Dawn	57
Grind Session	55
Legend of Mana	54
Nascar Rumble	58
Need for Speed: Porsche Unleashed	58
Road Rash: Jail Breaker	59
Silent Bomber	58
Star Wars Racer	58
Street Fighter EX 2 Plus	56
Tom Clancy's Rainbow Six	59

GAMESHARK

PlayStation	
Dance Dance Revolution 3rd Mix	60
Legend of Dragoon (americano)	61
Legend of Mana (americano)	60
Ray Crisis	60
Rockman Dash 2	61
Special Ops: Nuclear Dawn	60

Game Boy Color

Harvest Moon	61
--------------	----

NINTENDO

Um novo acessório permite rodar games para SNes e Nes no seu Nintendo 64

Nintendo 64

Paper Mario	42
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths and Legends	43
Spider Man	43
Turok 3	43
Zelda: Majora's Mask	44

Game Boy Color

Mega Man Extreme	43
------------------------	----



Zelda Majora's Mask é mais uma obra-prima da série da Nintendo; veja a tradução dos menus em japonês

DREAMCAST

Chuchu Rocket	58
Flag to Flag	59
Gauntlet Legends	56
Hydro Thunder	55
MDK 2	56
Space Channel 5	57
Street Fighter Alpha 3	56

NINTENDO 64

Bomberman 64: The Second Attack	57
Disney's Tarzan	58
Duke Nukem: Zero Hour	56
Goemon's Great Adventure	59
Starcraft 64	56

PC

Deus Ex	57
---------	----

Cores e Blocos

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

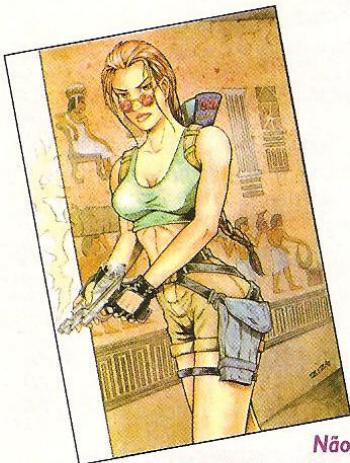


- Cartas/Círculo
- PlayStation
- Dreamcast
- Nintendo
- PC/Arcade
- Dicas
- Detonados
- Flashback



**SGP
CARTAS**

ARTE NO ENVELOPE



Não pára de chegar Lara aqui na redação. Essa é do Éber Ferreira, de Lagoa Santa, MG

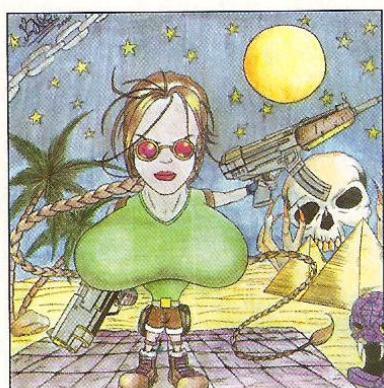


O José Carlos Soares de Itaíba, PE, caprichou no desenho do Bomberman

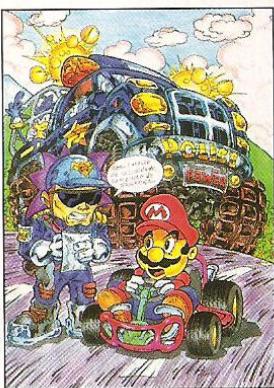
Quem levou o prêmio deste mês foi o Adalberto Pires, de São Paulo. Ele desenhou os caras do Dragon Ball num cenário supercolorido



PREMIADO



O Ricardo Nascimento, de São Paulo, exagerou "só um pouquinho" nas curvas da Lara...

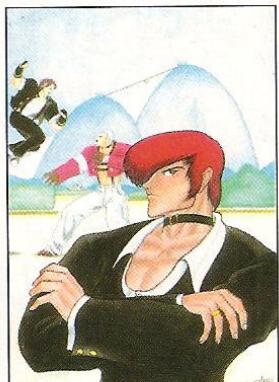


Quem mandou o Mario exagerar na velocidade? O desenho é do Carlos Jean Pereira de São Paulo



A Ayane do Dead or Alive 2 ficou caprichada no desenho do Clayton Tavares, de São Paulo

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



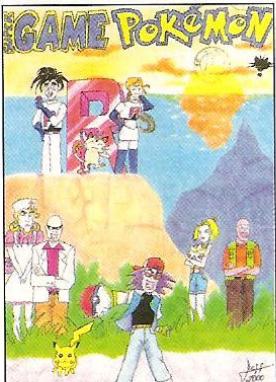
A galera do King of Fighters no Pão de Açúcar? Essa ideia é Ellio Takara, de São Paulo



Tem de tudo nesse desenho do Jessé Brito, de São Paulo



O Rodolfo Bertolucci, de São João da Boa Vista, SP, mandou esse superdesenho do Demolidor



O Jefferson Gomes, de São Paulo, juntou a galera da SGP com a do Pokémon



A Claire, de Resident Evil, ficou demais nesse desenho do Jarbas Jupes, São Leopoldo, RS

Ganhadores da Promoção "Conquiste o PlayStation2 com suas palavras"

PS2: antes dele a Terra não era redonda, era chata

José Carlos de Almeida Porto
Rio de Janeiro, RJ

Mais de 13 mil cartas despencaram na redação de SuperGamePower com idéias de slogan para o PlayStation 2. Teve de tudo, galera. Coisas muito boas, outras nem tanto e algumas que testemunham que o governo e os estudantes estão precisando de um reforço no ensino do português. Afinal, é a nossa língua... Mas o carioca Zé Carlos driblou tudo isso e faturou o consoles que está fazendo todo mundo babar. Além da máquina, o cara leva mais 1 DVD do filme Matrix, 1 boné e 4 Guias de Dicas.

PREMIADOS 2º AO 20º

2º ao 5º colocados (1 joystick para Playstation, 1 boné, 4 Guias de Dicas e 1 fita VHS Star Wars Episódio I - A Ameaça Fantasma)
Renan Mendes Camargos, Henrique J. Minatogawa, Gregory V. Milani, Fabio Guilherme de Assis.

6º ao 10º colocados (1 cartucho para Playstation, 1 boné, 4 Guias de Dicas e 1 fita VHS Star Wars Episódio I - A Ameaça Fantasma)
Hugo Aparecido Soares Teixeira, Eielder Dias Dionizio, Renon Mendes Camargos, Carlos Eduardo Marino, Andre Alberti Gaban.

11º ao 15º colocados (1 boné, 4 Guias de Dicas e 1 CD do Red Hot Chili Peppers)
Ralph D. F. Vanelli, Paulo Cesar Cavalcante Cordeiro, Ricardo Osiro, Rafael B. Machado, Jefferson Barros Silva.

16º ao 20º colocados (1 boné e 4 Guias de Dicas)
Luciano Jorge de Oliveira, Pedro Fuentes Ferreira, José Armando Maciel Jr., Rafael R. de Souza, Aristides João Moreira

PRIMEIRAS 50 CARTAS QUE CHEGARAM À REDAÇÃO (1 boné, 4 Guias de Dicas)

ALESSANDRO ESQUERDO ANTONIO
ALESSANDRO KATSUMI FURIKAWA
ALEX SANDRO CAETANO LEITE
ALEXANDRE TEIXEIRA DE OLIVEIRA
ALEXIS GERMANO GRANGEIRO
ALEXANDRO PEREIRA DA SILVA
ANSELMO ALVES DOS SANTOS
ANTONIO DAVI R DE OLIVEIRA
ANTONIO DILMAR RODRIGUES
AUDALIN FERREIRA BRANCO JUNIOR
CARLOS EDUARDO MARINO
CLEBER DE CAMPOS
ELOISA MELO GADELHA DE ALBUQUERQUE
ERIVELTON P RODRIGUES SILVA
FABIO PEREIRA DE OLIVEIRA
GUSTAVO COELHO LOPES
GUSTAVO DE OLIVEIRA OLINDA

HERBERT ZAUHEU SERRA
JAIR HENRIQUE MACHADO RIBEIRO
JOAO RICARDO DE AVILA
JONAS LUIZ SAVIO DE ARAUJO
JORGE DA SILVEIRA FERREIRA
JOSE ARMANDO MACIEL JR
JOSE CARLOS DA SILVEIRA FERREIRA
KARINA PEREIRA TOMAZINI
LUCAS MERLIN NOGUEIRA
LUCIANO MARTINS CELRAVIS
LUCIANO SAMARA TUMA GARETTA
MANOEL GONCALVES FERREIRA
MARCOS AURELIO MESCHKE
MARCOS ANTONIO DE SOUZA
MARIA DO SOCORRO M CORDEIRO
MARIO JOSE VIANI
MARIO MITSUO TAKAHASHI

MAURICIO FERREIRA DOS SANTOS
NELSON DA SILVA POMPEU
NILTON ALVES DE ALMEIDA
PAULO EUSTACIO FERRARI CLEMENTE
PEDRO HENRIQUE GONTIJO DE MIRANDA
PITER YOSHIMITSU YAMAOKE
RAFAEL EDUARDO
RODRIGO TOSHIO SAKATA
RONALDO ALVES DA SILVA
SAMUEL PEREIRA SEVERO
THIAGO REYES SRIESKO
TERTULIANO GONCALVES MOURA
TIAGO DE OLIVEIRA
VIVIAN CRISTINA RODRIGUES
WAGNER DIEGO GONCALVES
WILLIANT DE M RODRIGUES

100 CARTAS SUBSEQUENTES (1 boné)

EDUARDO TAVARES QUIRINO
ELTON ALEXANDRE DE MEDEIROS
EVERTON DENIS RODRIGUES DE SOUZA
FABRICIO APARECIDO DE MORAES
FAUSTO MUNIZ DE COUTO
FLIPE M SIMOES
FRANCISCO MARCIO MOREIRA DE OLIVEIRA
GIAN PIERRE ROSA SEIXAS
GILBERTO FISCHER BATISTA DA SILVA
GIOVANNI ROMAO DA SILVA JUNIOR
GISLEI JOSE SOARES FRANCO
GUILHERME ADRIAN B FERREIRA
GUSTAVO DA SILVA ANDRADE
HALBERTH RYCHTER YUNES SOARES
HAMILTON VAL DOS SANTOS
HELENILSON MATIAS SOARES
HOMERO BUENO STANCKE JUNIOR
IGOR DE MELO FIGUEIREDO
IVAN VIEIRA MANHAS LOPEZ
JAIME BROSCO JUNIOR
JEAN CESAR PEREIRA
JEFFERSON SOUZA DE AZEVEDO
JEISON COSTA E SILVA
JOSE AUGUSTO THEOBALDO
JOSE FRANCISCO DA PENHA
JUAREZ NOBRE NETO
LEANDRO DA SILVA
LEONARDO BROXADO GUIMARAES
LEONARDO FERREIRA ALMEIDA DA SILVA
LEONARDO LOPEZ SOUZA
LEONALDO DO ROSARIO POMBO
MARCELO JORGE CAMPOS
MARCOS ANTONIO PORTO
MARIO CESAR DA SILVA BRANDAO

MARY ANA MUNIZ
MOISES GONCALVES DA SILVA
NATALINO GOMES MAIOLO
NELBER JOSE SIMOES
NILTON CESAR PEREIRA DE SOUTO
OCTAVIO MARCELINO LOPES JR
ORLANDO DA SILVA OLIVEIRA JUNIOR
PEDRO CELSO MACIEL E SILVA
RAFAEL AP MORAES BRIZOLA
RAFAEL GROSSI DE PAULA
RAFAEL LUIZ FUKUYAMA
RAIMUNDINO NONATO DA SILVA
RAONY Fonseca MARQUES
REINALDO ALEXANDRE BERTOLDI
RENAN BUENO PEREIRA
RICARDO A MACHADO
ROBERTO MATOSINHO DE ALMEIDA
RODRIGO BOCCCI DE MACEDO
RODRIGO PETEGROSSO STAMBON
RODRIGO QUEIROZ DA SILVA
RONY ROBERT DA SILVA LIMA
RUI CALHEIRA DOS SANTOS
SERGIO IDELSERGIO GRACA
STEPSON DA SILVA COSTA
TARCISIO NASCIMENTO DE SOUZA
THIAGO FERNANDO BAZANI
TIAGO FERNANDO BOZONI
WASHINGTON ALEXANDRE RIBEIRO
WELLINGTON DE CAMPOS MONTEIRO
WEVERTON RAMOS SILVA
WILTON MARIO DE OLIVEIRA
YURI SALES DE CARVALHO

OS GAMES DO MOMENTO

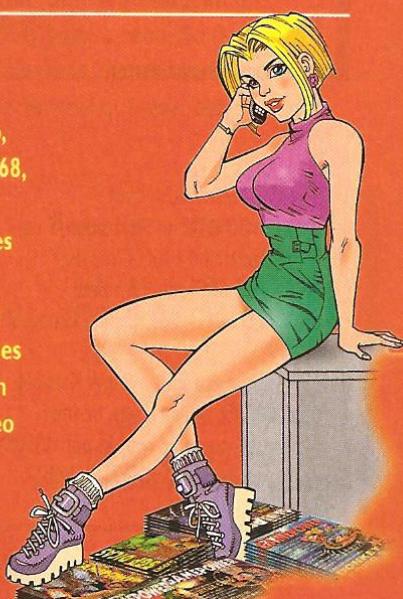
OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Perfect Dark	Nintendo 64	ação
2 Pokémon Stadium	Nintendo 64	ação
3 Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
4 Marvel Vs. Capcom 2	Dreamcast	Luta
5 Wild Arms 2	PlayStation	RPG
6 Winning Eleven 2000	PlayStation	esporte
7 Max Surf 2000	PlayStation	esporte
8 Virtual Striker 2000	Dreamcast	esporte
9 Resident Evil Code:Veronica	Dreamcast	ação
10 Mortal Kombat Special Forces	PlayStation	ação

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Final Fantasy IX	PlayStation	RPG
2 Zelda Majora's Mask	Nintendo 64	ação/RPG
3 Street Fighter III 3rd Impact	Dreamcast	Luta
4 Nightmare Creatures II	DC/PSX	ação
5 Legend of Dragoon	PlayStation	RPG
6 Jet Grind Radio	Dreamcast	ação
7 Space Channel 5	Dreamcast	ação
8 Digimon World	PlayStation	ação/RPG
9 Metal Slug 3	Arcade	ação
10 Mortal Kombat Special Forces	PlayStation	ação

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, Videoteca
(0**41) 262-7581



SGP RESPONDE

Eu queria saber se Driver 2 vai sair para Dreamcast ou Playstation 2. E também se está sendo desenvolvido um novo jogo da série Streets of Rage.

Pedro Ferreira
Franca, SP

LM: Olha, Pedro, Driver 2 deve sair para ambos os consoles. Quanto ao Streets of Rage ainda não se tem notícia.

No jogo Megaman Legends, na fase Boat Shop, tem um robozão cinza. Como faço para derrotá-lo? Já tentei de tudo!

Antonio de Brito
Osasco, SP

MK: Bom, no Megaman Legends só da pra matar esse robô se você estiver com a Mega Buster.

Como eu faço as manobras no jogo Max Surf 2000 para PlayStation? Me disseram que era pra fazer Helicóptero e Ciclone, como faz?

Rodrigo Rebello
Porto Belo, SC

MK: Bom Pedro, Ciclone se faz assim: **↔ → ○** e, para Helicóptero, aperte **→ → ↑ □**, falou?

Jogo Monster Rancher todos os dias, mas só pego metade das técnicas do jogo. O que faço para pegar tudo?

Cristiano Eliomar
Rio de Janeiro, RJ

MB: Cris, não dá pra pegar todas as habilidades do jogo... Mas aí vai uma dica: pegue um Master Breeder e também o CD Tecmo's Deception, assim você poderá pegar o monstro Ardebarem.

Eu queria que vocês me falassem os golpes e finalizações de Jax e Rayden, em Mortal Kombat 2.

Fernando Cardoso
Atalanta, SC

BB: Olha Fernando, vou ensinar um fatality para cada lutador. Com Rayden, chute baixo por 6 segundos, aperte defesa e chute baixo. Com Jax, aperte defesa (4x) e soco baixo.

Estou no 3º CD de Final Fantasy VIII e gostaria de saber se tem algum lugar secreto para treinar e aumentar o HP de cada personagem.

Anderson Pereira
São Paulo, SP

MK: É o seguinte, a sudeste do mapa há uma ilha deserta (aquele onde tem um cacto gigante para enfrentar). Lá você vai encontrar vários inimigos e poderá ganhar bastante experiência lutando contra eles (já que não há nada melhor pra fazer).

Estou jogando Chrono Cross e estou com uma dúvida. Quando chego à prisão (embaixo do castelo) tem um cara que indica um local no mapa onde as nuvens formam um redemoinho. E depois, o que faço?

Lucas Mendes
São Sebastião, SP

MK: Vou quebrar seu galho, Lucas. Você deve ir até Mabulle e dormir na casa. Quando for acordado por Irenes siga para o barco de Fargo. Entre no quarto de Fargo e escute a conversa entre ele e Irenes. Vá para a sala de shows e assista ao show de Sneff. converse com Fargo e o desafie no cassino. Você vai perder. Agora transforme-se em gato na sala de shows, entre no INN e suba as escadas para pegar a manivela. Entre na passagem da sala de shows e reverta a transformação. Pronto! Agora siga em frente.

Queria saber se os jogos Vagrant Story e Fear Effect já foram detonados. E, se foram, queria saber em qual revista...

Carlos Alberto Pereira
Rio de Janeiro, RJ

MK: Carlos, os dois já foram detonados, sim. Vagrant Story saiu em matéria na SGP 73 e Fear Effect foi detonado na PlayStation Magazine nº2. Beleza?

Em Pokémon Gold, depois que eu passei do oitavo ginásio, a líder não me deu a insígnia. Agora eu não sei o que fazer. Me ajudem por favor...

Mateus Abdel
Campinas, SP

MB: Ih, Mateus, não tem muito jeito, não. Se ela não deu a insígnia, você vai ter de voltar e enfrentá-la de novo...

Classificados

Vendo 30 CDs de PlayStation, 5 de Sega Saturn e 3 **cartuchos** de Nintendo 64. Tratar com Beto, (0XX11) 5841-1583, Campo Limpo, SP.

Troco um cartucho Banjo Kazooie por 007, ISS 98, ou algum de meu interesse ou então vendo por R\$50,00. Tratar com Eliel, (0XX62) 280-4817, Goiânia, GO.

Compro Kizuma Encouter-Super Tag Battle do Neo Geo CD ou **troco** por Real Bout 2. Tratar com Alan, (0XX19) 443-2420, Limeira, SP

Vendo console PlayStation com AV, cabo força, 2 controles (1 analógico), 2 memory cards e 24 cds. Tratar com Jaime, (0XX21) 834-9847, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo um SNES com dois controles e um cartucho (Fatal Fury Especial). R\$ 110,00. Tratar com Anselmo, (0XX11) 5514-6114, São Paulo, SP.

Vendo um Sega Saturn, 2 controles e 3 jogos. R\$ 200,00. Tratar com Pedro, (0XX11) 6671-5647, São Paulo, SP.

Compro jogos para Sega Saturn. Tratar

com Paulo, (0XX45) 232-1900, Guaraniaçu, PR.

Vendo Nintendo 64, com 2 controles, 1 rumble pack e 1 jogo (Star Fox 64). R\$ 250,00. Tratar com Jousaphat, (0XX21) 332-8747 ou (0XX21) 332-9997, Rio de Janeiro, RJ.

Troco PlayStation com dois controles

A hora e a vez do leitor

SUPER GAMEPOWER



O vencedor da opinião do mês, além do kit, leva também uma prancha de surfe. Escreva para SuperGamePower, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, SP. Você pode também participar através da Internet.

O site da revista é 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.

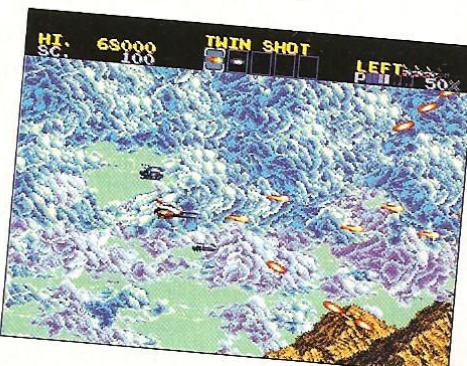
Qualé o Game? - acerte o jogo da foto ao lado. Confira, também a resposta da edição passada.

Atenção, galera! Tá todo mundo esquecendo de mandar os dados certinhos, com tudo completo

(nome, endereço completo, telefone e CPF do responsável). Confira abaixo os ganhadores da edição passada. Neste mês serão mais oito kits.

Os Prêmios do Kit Billabong

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



Em primeiro lugar, vamos à resposta do Qualé o Game? da edição passada. Parece que a galera anda descobrindo com mais facilidade o nome dos jogos quando mostramos games mais antigos. Como no mês passado colocamos uma foto de um jogo mais recente, foi uma dureza para achar cinco carinhas que soubessem de que game se tratava. Era o Gauntlet Legends para o Nintendo 64. Os saudosistas têm a chance neste mês. Uma dica: o console para o qual o game da foto foi feito é anterior à geração 32 bits. Escrevam pra gente.

Os vencedores de junho

Opinião do mês

Alberto Adibbe, de São Paulo, SP.



Carta do mês

Alexandre Cavalcante, de São Paulo, SP.

e quinze CDs por um Nintendo 64 com dois controles e, no mínimo cinco fitas. Tratar com Phelipe, (0XX41) 277-4406, Curitiba, PR.

Vendo um Nintendo 64 com um controle, dois cartuchos originais, um cartucho de expansão e um RF. Tratar com Luciano, (0XX11) 3942-1244, 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.

Akira e Agora

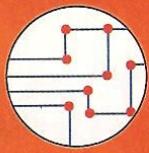


Esse negócio de virar ombudsman de duas revistas tá começando a dar o maior trabalho. Agora o japa aqui está tendo de trabalhar em dobro, ler atentamente SuperGamePower e PlayStation Magazine e atender leitores de ambas. Neste mês, aliás, eu tenho de dar satisfação é para os leitores da PSM, que ligaram para a redação para reclamar do Detonado do jogo Galerians, que saiu na edição 3 da revista. Quem ligou reclamou que não estava conseguindo pegar o Mother's

Ring na parte do banheiro da fase Your House, como está descrito na 3ª foto da página 40 da revista. Mas conseguimos detectar o problema: vocês não podem usar códigos de GameShark nesse pedaço, caso contrário o anel não estará disponível.

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



SGP NA REDE

- Bil Games
- Links da Hora
- www.sgp.com.br
- sgp.responde

www.sgp.com.br

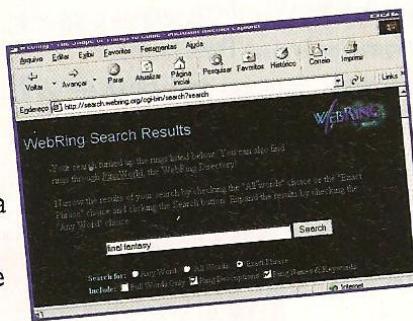
O site de SuperGamePower continua oferecendo boas vantagens para os internautas que quiserem assinar a revista através da página. No mês de agosto, quem fizer a assinatura pelo site vai pagar por 18 edições e levar 24. Ou seja, pagando por um ano e meio, você recebe a revista por dois anos. São três formas possíveis de pagamento. À vista, as 18 edições saem por R\$ 88,20, eu qualquer forma de pagamento. Se escolher pagar a prazo, você tem a opção de pagar em cinco vezes de R\$ 17,64 com seu cartão de crédito – ou do seu pai – ou via débito em conta corrente, ou em quatro vezes de R\$ 22,50, via boleto bancário. As duas opções são sem juros.

Webrings são "correntes" de sites interligados que giram em torno de um mesmo assunto. Existe uma infinidade de grupos ligados através desse sistema. No caso do universo de jogos, temos o exemplo de Final Fantasy, com um número enorme de endereços que trazem uma grande variedade de informações sobre o game, muitas ilustrações, dicas e fóruns. Geralmente, esses grupos procuram não ficar isolados e sempre saem em busca de novos membros para o seu webring, visando torná-lo o mais rico e abrangente possível. Se você sabe fazer uma boa home page, pode entrar facilmente para um webring, desde que a sua página contenha algumas das exigências pedidas pelos chefes de cada grupo. Ao entrar como membro de um grupo, sua página terá uma avaliação e ganhará um título que pode aumentar o número de visitantes em seu site. Se você tiver algum material inédito ou pouco divulgado este, é um bom começo para que se torne uma novidade dentro da comunidade. Também fará com que sua página ganhe créditos. Se você tiver amigos que gostam do mesmo assunto, também é possível fazer o seu próprio webring. Para isso basta fazer uma página principal como sede de seu grupo e elaborar um código em html para a união das páginas. A melhor maneira é copiar e modificar alguns dos códigos espalhados de outros grupos. No caso dos games, seguem abaixo algumas dicas de como se filiar aos webrings e também algumas páginas com demonstrações de como funciona esse sistema de interligação e como fazer para achar com mais facilidade esses grupos.

Depois de invadir a seara (o espaço, galera!) dos fabricantes de DVD com o PlayStation 2, a Sony agora vai entrar com tudo na praia de um de seus maiores concorrentes, a Nintendo. Com o anunciado lançamento do PlayStation One – previsto para o mês passado no Japão –, a empresa do grande Akio Morita quer desbancar o Game Boy do posto de primeiro absoluto entre os consoles portáteis. Mesmo com o lançamento do Game Boy Advance, que permitirá conexão à Internet, entre muitas novidades, a Sony espera poder abocanhar uma boa fatia do mercado pocket. Para se ter uma idéia, hoje a Nintendo detém 97% desse mercado em todo o mundo. Para reverter essa situação, a Sony preparou um portátil que vai rodar CDs e, ao que parece, é menos portátil que o aparelho da Nintendo. A questão é a seguinte: o que você acha que tem mais pegada, o maior refinamento de imagem do PlayStation One ou a facilidade de levar o seu Game Boy para qualquer lugar? Diga a esse gringo quem você acha que leva essa.

ACHANDO O TEMA DESEJADO

A melhor maneira de achar o Webring desejado é pelo endereço www.webring.com. Para isso basta digitar o nome do jogo ou assunto desejado. Os grupos estão divididos por categoria, algo semelhante ao que você encontra no Yahoo, por exemplo. É possível também filtrar melhor sua busca. Existem opções de frases exatas ou procura por palavras. Também é possível localizar webrings com maior ou menor número de membros, mas lembre-se, quanto maior o grupo, mais difícil fica a escolha do visitante.



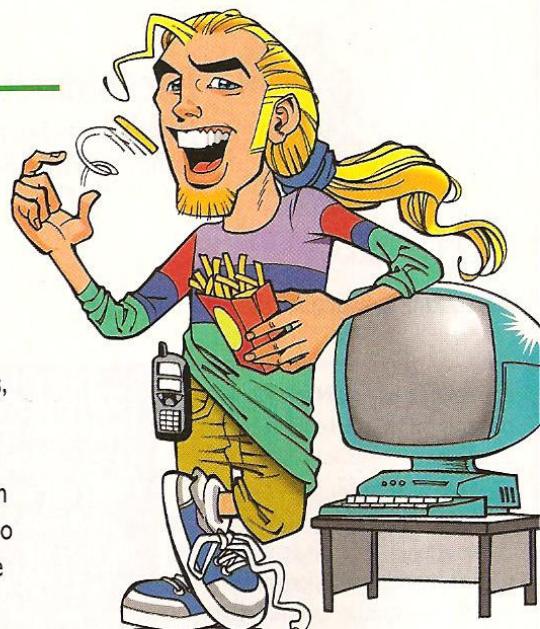
THE FINAL FANTASY RING

<http://nav.webring.org/cgi-bin/nav.cgi?ring=ff3fan:list>
Contém ao todo 125 membros. É possível achar material



sobre todos os jogos da série. Com FAQs, detonados, músicas, ilustrações e capa dos jogos. Também estão disponíveis

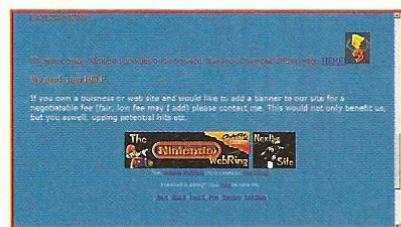
algumas ROMs antigas com os games clássicos feitos para o Nes e que não chegaram ao mercado brasileiro.



BILL GAMES

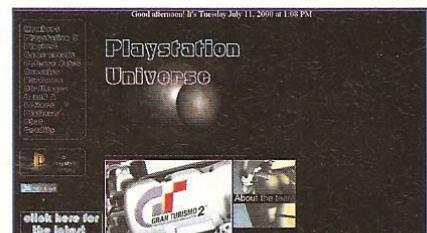
THE NINTENDO WEBRING

<http://nav.webring.org/cgi-bin/navcgi?ring=ngamers:list>



É um webring enorme, que engloba 754 sites. Completíssimo, é possível achar de tudo para todos os consoles da Nintendo, desde o Nes até as últimas notícias sobre o misterioso Dolphin.

O GameBoy também não fica de fora dessa enorme lista. As dicas de Pokémon são uma das maiores atrações desses sites. Os emuladores também estão presentes. Há muitos jogos para se puxar, basta apenas procurar com calma. Se você tem tempo de sobra, pode navegar bastante entre essas páginas, cada uma pode ser uma grande surpresa.



THE ULTIMATE PLAYSTATION

<http://nav.webring.org/cgi-bin/navcgi?ring=ultimateplaystn:list>

Ao todo são 115 membros que fazem dessa uma das melhores e mais completas uniões sobre o videogame. É possível achar muitas coisas, como um histórico completo com toda a trajetória da Sony, do PlayStation ao PlayStation 2. Informações técnicas sobre como destravar seu console e também sobre emuladores. Traz uma infinidade de dicas sobre os muitos jogos do acervo de PlayStation (mais de 2000 jogos lançados).

SGP.MAIL.DÚVIDA

Qual é o nome da melhor espada de Final Fantasy Tactics e como faço para pegá-la?

Rodrigo Kelly
kelly@lutar.com.br

MK: A espada é a Caos Blade. Para pegá-la é preciso habilitar a Deep Dungeon e, no 9º andar, usar a habilidade catch quando o ninja atirar a espada.

Em Vagrant Story, como faço para matar aqueles dois lagartos (dragões)? Eu fico horas acertando os bichos, mas eles não morrem...

Luciane Fernandes
tatilu@solar.com.br

MK: Forje uma arma mais forte ou use a habilidade Phantom de ataque.

No detonado de Parasite Eve 2, você diz pra subir uma escada que chega na caixa d'água. Mas quando eu chego lá, não tem escada nenhuma... O que eu faço?

Rodolfo Takeo
rtakeo@hotmail.com

LM: Tem sim, cara. Ela fica grudada na caixa d'água. Procure na parte mais central desse lugar.

Em Parasite Eve 2, como eu acho a mulher que fica gritando num quarto no deserto de Mojave? O que eu tenho de achar pra entrar atrás do armário?

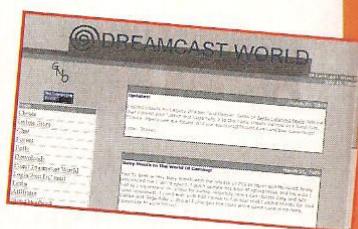
João André Gunello
jaogranda@ig.com.br

LM: A mulher está no banheiro. E,

THE ORIGINAL DREAMCAST WEBRING

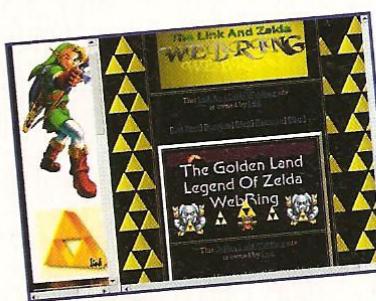
<http://nav.webring.org/cgi-bin/navcgi?ring=dcast:list>

Tudo o que você quer e precisa saber sobre o console da Sega. É possível achar notícias, listas de jogos, truques e dicas para os mais diversos jogos. Em alguns sites é possível também achar saves para o VMU e puxá-los através de seu Dreamcast.



THE LINK AND ZELDA WEBRING

<http://nav.webring.org/cgi-bin/navcgi?ring=linkzelda:list>



Muitas páginas contendo praticamente tudo o que você quer saber sobre uma das séries mais famosas do videogame, desde o primeiro episódio até o recente Majora's Mask. Existem até sites com pequenas competições para ver quem bate o recorde de tempo de término do jogo.

SONIC POWER RING

<http://nav.webring.org/cgi-bin/navcgi?ring=sonic:list>

Os fanáticos por Sonic reuniram 284 páginas em seu grupo. Sem dúvida, as músicas são o destaque. É possível achar músicas em formato MP3, Wav e Midi. Um show para os fanáticos da série e também para quem não consegue esquecer dos temas musicais que arrebentaram desde o primeiro Sonic.



LM: Apenas atire sem acertá-lo. Com isso, ele vai sair correndo e você o alertará sobre sua presença.

Em Final Fantasy VIII, estou no castelo onde meus poderes estão selados. Como faço pra quebrar todos os selos? Quais são as dicas para enfrentar essa última parte?

Anderson Simião
asimiao@bol.com.br

Daniel W.
shino@zipmail.com.br

para entrar atrás do armário, ache uma chave para desparafusar a trava do próprio.

Como faço para ativar K.I. em The King of Fighters '99, no arcade?

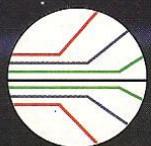
Anderson Simião
asimiao@bol.com.br

BB: segure start e aperte → ↑ ← → (Kyo) e → ← ↑ ↓ (You).

Em Syphon Filter 2, na fase do Expo Center, na saída do segundo duto de ventilação tem um guarda GI. Como passo por ele sem matá-lo e alertá-lo da minha presença?

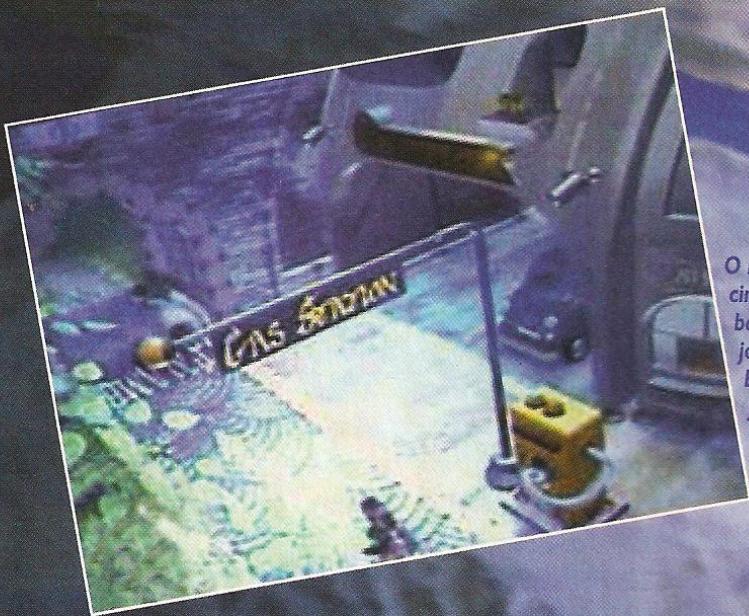
Jaqueleine Santos
jaqueaboa@zipmail.com.br

MK: O lance pra você desbloquear os selos é enfrentar os chefes da fase. A cada chefe que você mandar pra o espaço, uma habilidade será desbloqueada. A dica é aumentar o level de seus personagens pra não passar apertado.



**CIRCUITO
ABERTO**

A FEBRE DOS

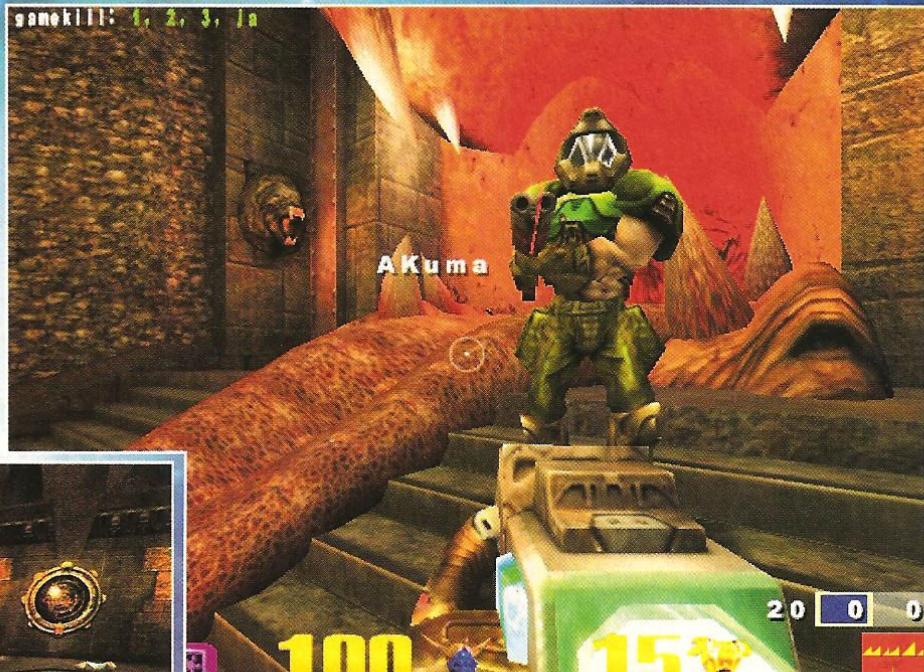


O marketing da Square em cima de Final Fantasy XI é todo baseado na interatividade do jogo. No filme apresentado na E3, três jogadores, um no Japão, outro na Europa e um terceiro nos Estados Unidos, partilhavam da mesma história

**Esquentem as baterias:
está perto o momento de
o grande sonhos dos jogos
online passar de uma viagem
de poucos a um delírio
coletivo. Com a chegada da
banda larga e o mergulho de
cabeça dos consoles da nova
geração na Internet,
em alguns meses devemos
ter um mundo de novas
oportunidades para jogar com
gente do mundo todo**

Imagine a seguinte situação: você liga seu console e a imagem hiper-realista toma a grande tela da TV wide-screen de cristal líquido. Seus parceiros levam fé no seu desempenho como cestinha virtual e esperam que você não os decepcione na decisão contra os até então imbatíveis americanos. Entre seus companheiros, jogadores de vários lugares do mundo afiam os joysticks para a partida decisiva do grande campeonato virtual de basquete. Viagem do redator? Delírio futurista? Nada disso. Apenas uma possibilidade que pode se tornar real em poucos meses, graças a vários avanços tecnológicos. A indústria do videogame está prontinha para dar o enorme salto para o jogo online. Os dois consoles recentemente lançados pelas gigantes Sony e Sega têm entre seus componentes poderosos modems de 56 kbps. Essa capacidade possibilita o envio e a recepção dos dados necessários para que no mínimo dois jogadores, em diferentes partes do planeta, possam compartilhar, simultaneamente, as emoções proporcionadas pelo mesmo game. Essas indústrias se preparam também para tornar operacionais seus provedores de jogos, os endereços da rede em que o internauta vai encontrar parceiros para mergulhar nos games online. Esses serviços devem ser gratuitos, seguindo o modelo mais em voga atualmente na rede. Mas é bom não comemorar muito, pois você provavelmente terá de desembolsar uma boa grana para comprar o CD ou DVD com o jogo. Sem um dos dois no drive, nada feito. Outra condição para jogar online que vai maltratar o bolso é a conexão com a Internet. Como é sabido, os games são softwares pesados, com grande carga de dados (caso contrário não teriam gráficos de babar, como os que fazem a

GAMES ONLINE



Quake III, um dos jogos precursores das batalhas online, será também um dos primeiros a estar disponível na nova rede da Sega. Uma das coisas mais interessantes é que poderão estar no mesmo confronto pessoas jogando com PCs e Dreamcast

cabeça da galera). Então, nem pensar em usar aquela assinatura gratuita com o provedor. As restrições desses serviços (a linha cai freqüentemente, a transferência de dados é lenta) tornam praticamente impossível jogar através dessas conexões. A saída é adotar a banda larga (veja texto na página 14). Tanto Sony como Sega estão ainda em fase experimental de seus provedores, com grande vantagem para a última. Num dos centros do mundo globalizado, na Europa, já é possível jogar Chu Chu Rocket, da Sega, em rede. Desde que foi lançada, em 9 de junho, a versão online do jogo atraiu mais de 100 mil jogadores no continente. A Dreamarena, serviço de jogos online da Sega européia, conta com mais de 300 mil usuários registrados. O game está servindo como teste para o lançamento da SegNet, o canal de jogos online da empresa, que será inaugurado no próximo mês nos Estados Unidos com o lançamento de 6 títulos até o final deste ano.

BOLA NA REDE

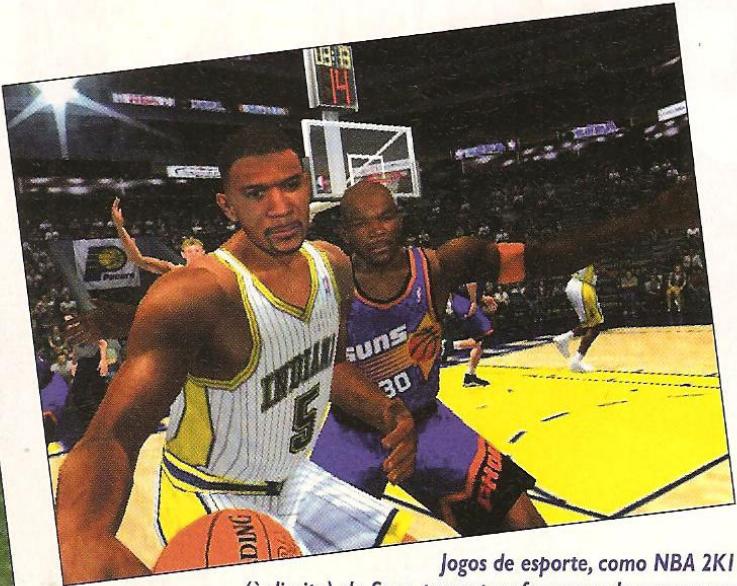
No Japão a Square prepara cuidadosamente o Playonline.com, provedor que vai atender aos jogadores da Internet. A empresa promete que o serviço estará em plena operação no ano que vem, sem precisar o mês, e rodando a versão online de Final Fantasy, um dos maiores sucessos do mundo do videogame. Trata-se do jogo número 11 da série que conquistou Hollywood e vai virar filme da Columbia. A Sega prepara, entre outros, o lançamento de NBA 2k1, que vai permitir, pela primeira vez na história de um videogame de esporte, que oito jogadores participem da mesma partida, embora a quantidade de competidores em quadra numa partida real de basquete seja dez. O jogo promete realismo de movimentos, sintonia total com a liga americana de basquete, enfim, coisas que permitem tornar o começo desta matéria bem real. Outro jogo esperado é Phantasy Star, um RPG que promete não sacrificar um bom roteiro para mergulhar na web. Permite três jogadores (incluindo você) no controle de três personagens.





CIRCUITO
ABERTO

...A FEBRE DOS GAMES ONLINE



Jogos de esporte, como NBA 2K1 (à direita), da Sega, prometem fazer grande sucesso em partidas pela rede; Eternal Rings, da From Soft, é um dos RPGs para o PlayStation 2

Inicialmente, devido às dificuldades de ter interatividade radical na rede, no sentido exato do termo, um dispositivo chamado People Finder, um mecanismo de busca, vai permitir que o usuário encontre parceiros que tenham em mente objetivos semelhantes e estejam mais ou menos no mesmo ponto do jogo. A idéia do fabricante é evitar congestionamentos nos provedores. O jogo chega ao mercado japonês no final deste ano. Na Europa e nos Estados Unidos a chegada pode ser em 2000 ou 2001.

BRASIL: SEMPRE MAIS DEVAGAR

Já por aqui, na área periférica, a Tec Toy, representante da Sega no Brasil, promete que em outubro a versão beta de seu provedor estará no ar. Isso significa que será possível ao jogador com endereço no país navegar e jogar em português, é claro que sujeito a possíveis problemas, como é de se esperar em qualquer versão beta. "Estamos trabalhando muito para que a comunidade de jogadores do Dreamcast possa jogar em rede nos próximos

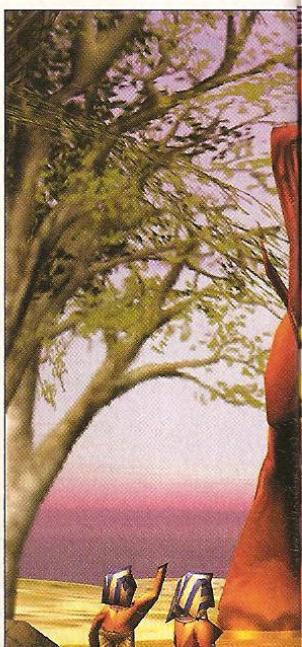
meses games como Half Life, Quake III e Phantasy Star Online", diz Flávio Ferreira, da Tec Toy. De acordo com ele, cerca de 20 mil pessoas no Brasil já possuem o Dreamcast e vão poder se conectar ao provedor dreamcast.com.br. A empresa estuda parceiros para lançar seu site. A Sony está um pouco atrás na corrida pela rede. A versão americana do PlayStation 2 será lançada no dia 26 de outubro. O aparelho japonês já pode ser encontrado em algumas lojas, mas o preço é proibitivo. Se o consumidor rodar a região da rua 25 de Março, na capital paulista, terá de desembolsar R\$ 1.400. Já no Shopping Morumbi, o preço dobra e a entrega leva 15 dias. O PS2 japonês pode ainda ter problemas de compatibilidade capazes de limitar suas possibilidades de uso no Brasil. De qualquer modo, quem vai esperar sair o PS2 americano também pode deixar seu modem de molho. A Sony não produz consoles por aqui e nunca tratou o consumidor brasileiro dessa linha de produtos com, digamos, carinho. É aconselhável esperar que a empresa anuncie seus planos para a rede, que,

AS CONEXÕES PARA "VITAMINAR" SUA INTERNET

O preço de uma conexão de banda larga é dos mais salgados e não está disponível em todas as cidades nem em todos os bairros dos municípios em que o serviço já é oferecido. No caso do Vírtua e do Ajato, o atendimento se restringe a quem já possui assinatura de uma de seus serviços de TV, Net e TVA, respectivamente. Além dos preços abaixo, os provedores de acesso (Globo.com, Ajato, Uol, Terra, Matrix e Hydronet, entre outros) cobram uma taxa que custa em média R\$ 35. Confira alguns desses serviços:

Empresas	Instalação	Aluguel modem	Taxa mensal	Capacidade	Informações
Ajato	R\$ 90*	—	—	128kbps a 2Mbps	0800-166505
Speedy	R\$ 200	R\$ 14,80	R\$ 50	256kbps, 512kbps, 2Mbps	0800-121520
Vírtua	R\$ 279	R\$ 21	R\$ 68	256kbps, 512kbps, 2Mbps	0800-992211

O Ajato oferece um pacote (que inclui a assinatura mais simples da TVA) por R\$ 90 incluindo tudo, mas a empresa só mantém cabos bidirecionais no bairro de Pinheiros, em São Paulo. Além disso, o usuário precisa ter linha telefônica para contar com os serviços.



de qualquer forma, só estará no ar em 2001. Ainda entre os consoles, é aguardada a chegada do X-Box, da Microsoft, que trará também, é óbvio, a possibilidade de jogar em rede. Mas o aparelhinho de Bill Gates ainda está no terreno das promessas e frustrou as expectativas dos visitantes da E3. Ao apresentar um filminho sobre o que será capaz de fazer, em lugar de algo mais concreto. Mas é bom não duvidar da capacidade da Microsoft, empresa acostumada a trabalhar sob pressão e que já desenvolveu o Windows, "uma interface gráfica tipo o Macintosh", e o Explorer, "um browser tipo o Nestcape Navigator", como ironiza o crítico Scott Rosenberg, do site salon.com.

NOVOS TEMPOS

O crescimento da Internet, a veloz

profissionalização da web

e a nova configuração

dos jogos (incluindo o modo Multiplayer) foram aprimorando as condições para que um jogador pudesse jogar contra outro pela rede. Mas existia uma grande restrição, que persiste até hoje – a baixa velocidade da transmissão de dados na Internet. Jogar por meio da web pode ser uma experiência frustrante, que não obedece à ação em tempo real. Mesmo assim, o maior provedor brasileiro da rede, o Universo Online (UOL), que oferece dez games para o internauta (só alguns deles requerem a assinatura do serviço), raramente tem menos de 4 mil jogadores conectados, a qualquer hora do dia ou da noite, número que vem crescendo mês a mês. Segundo Fabio Pancheri, editor do canal de games do UOL, a tendência é de que a quantidade de jogadores aumente, até pela modificação da estrutura física da rede. As atuais e limitadas conexões telefônicas devem ser substituídas por cabos de banda larga ou broadband, que vão permitir muito mais qualidade e rapidez. Enquanto a banda larga não vem e os provedores de jogos para os consoles não iniciam suas operações, o jogador tem algumas alternativas para jogar

Age of Empires II: sucessor do PC vai ter versões online para Dreamcast e PlayStation



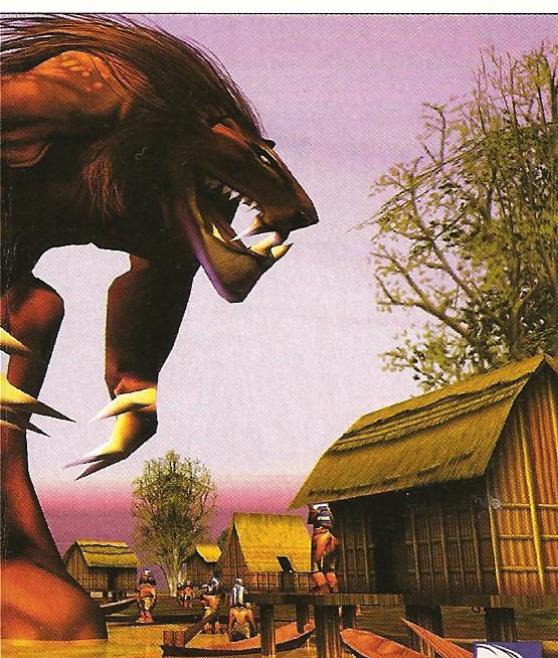
online, mas só no caso dos games para computador. Uma delas é o jogo "modem to modem", em que um computador é conectado diretamente a outro, usando os cabos da linha telefônica comum, mas sem passar pelos engarrafamentos da Internet. O UOL, por exemplo, mantém uma lista de jogadores com games e horário disponíveis. Assim dois jogadores podem se divertir pelo preço de uma chamada telefônica local, desde que se conectem a computadores situados na área com o mesmo DDD. O outro meio de jogar é ir a uma das casas conhecidas como game rooms. Nas, existe uma pequena rede com vários computadores conectados, como as que existem em várias empresas. Em troca de uma taxa, em geral cobrada por hora, é possível usar os jogos do acervo. Os jogos online representam uma mudança no universo do entretenimento eletrônico. Em lugar de se isolar com a máquina, o jogador cada vez mais se socializa, relaciona-se com outras pessoas, estejam elas em que parte do mundo estiverem. Muita gente, como Yu Suzuki, criador de Shenmue, apostava que esse tipo de interatividade pode mudar até a forma de as pessoas se relacionarem. Não marque bobeira, esteja pronto para conferir.



No PC, a coisa rola faz tempo

Se os consoles estão engatinhando quando se trata de jogos online, essa praia já é frequentada há algum tempo pelos computadores.

Desde meados dos anos 90 os donos de PCs equipados com modem têm a possibilidade de jogar em rede. Como tudo o que diz respeito à Internet, nesses "primórdios" tudo aconteceu espontaneamente, graças à iniciativa de alguns ratos de computador que se reuniam em BBSs (como se chamavam as pequenas redes que antecederam os atuais provedores) e conseguiam, assim, jogar conectados. Os jogos rodavam de maneira rudimentar. "Em 1997 eu já virava noites jogando o RPG The Realm, só com gringos. Era como um vício, apesar da lentidão do jogo e da dificuldade de 'carregar' cada novo passo", diz Roberto Mello, 20 anos, administrador da rede do planetaimovel.com, um portal da Internet. Mello, que se define como um ex-jogador compulsivo, tem computador desde os sete anos e participou da versão beta do UOL, quando o serviço se chamava ainda Folha Online, num distante 1996. Desde então, jogos de PC vêm passando por mudanças profundas. Ao lado da sofisticação de gráficos e som, possível graças ao uso do CD como mídia, foi lançado o conceito de multiplayer. A idéia era atender a um desejo de quem joga. Contrariando a condição solitária imposta inicialmente pela máquina, o jogador desejava testar suas habilidades contra outro figura de carne e osso, e não contra chips, circuitos e processadores. Os consoles de videogame já possibilitavam isso desde a geração de games iniciada por Street Fighter II, mas exigiam a presença dos jogadores no mesmo ambiente.



Black & White, outro game que remonta à pré-história, está na lista dos primeiros títulos da Sega para a sua rede



PLAYSTATION NEWS

Tecnologia NetZ é escolhida para rede

A Sony vai contar com a tecnologia NetZ, da Prokism Software, para levar ao mercado sua conexão com a Internet e o desenvolvimento de jogos online para o Playstation 2. Segundo a Prokism, o NetZ poderá lidar bem com problemas de comunicação e interatividade na rede, mesmo havendo um grande número de usuários na Internet. Dessa maneira, os criadores de jogos e produtos para o console não terão que se preocupar com inadequações de banda ou problemas de lentidão na rede.

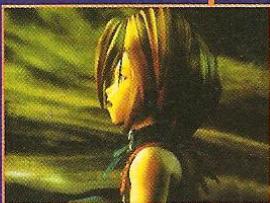
Mais um desenho que vai parar no videogame

Parece que o desenho North Star vai virar jogo para PlayStation... O game é baseado em um programa da televisão japonesa que tem Kenshiro como personagem principal. Seu objetivo é salvar o mundo de seu meio irmão Shin e proteger sua amada Julia. O interessante é que a história tem muita arte marcial, coisa que cai como uma luva no mundo dos jogos.



Final Fantasy: mais um recorde?

Os gamemaníacos japoneses fizeram acampamento em frente às lojas de Tóquio no dia 7 de julho. O sacrifício era para garantir que teriam em casa uma das 2,6 milhões de cópias colocadas à venda do jogo Final Fantasy IX, afinal mais de 1 milhão já haviam sido reservadas antes da data de lançamento. Até o final deste ano, a Square promete que vai vender mais de 3 milhões de cópias só no Japão. Mas o número de games já vendidos ainda não foi divulgado.



Sony e Bandai apostam em Digimon para ganhar o público da Nintendo

Acabou a moleza. Os mais de 150 monstros de bolso da Nintendo (Pokémon, ou pocket monsters) ganharam concorrentes de peso a partir de julho no Brasil, coisa que já rola faz alguns meses no Japão. Presentes na TV, com a exibição de desenhos, e no videogame, através do lançamento do jogo Digimon, para PlayStation (ver matéria nas páginas de lançamento do console), uma nova enxurrada de monstrinhos vai povoar os sonhos das crianças (e infernizar a vida dos pais). Os responsáveis pela nova guerra em busca de audiência nas TVs, bilheteria nos cinemas e vendas de jogos de videogames e mais um monte de produtos licenciados

são a Bandai e a Sony. A Bandai, empresa que fez enorme sucesso mundial com as séries Cavaleiros do Zodíaco e Sailormoon em meados dos anos 90, não podia ficar de fora do filão descoberto

pela Nintendo. Criou, então, seus próprios monstrinhos. A Sony, decidida a brigar pela liderança no mercado de videogame também

nos segmentos que ainda são dominados pela Nintendo, embarcou na parceria para ganhar o público infantil, área em que ainda perde da concorrente. Deve, ainda, explorar os personagens em seu novo console portátil, o PlayStation One, programado para ser lançado no mês

passado no Japão. Ataca, assim, outro reduto dominado pela Nintendo, o dos consoles portáteis, em que o Game Boy Color, alavancado pela febre dos Pokémons, reina absoluto. Os novos monstrinhos que vieram concorrer com Pikachu e companhia são os Digimon, abreviatura de Digital Monster, seguindo o estilo dos adversários. O jogo Digimon World chegou ao PlayStation no mês passado. No game, você tem de cuidar dos seus Digimon, no mais puro estilo Tamagotchi (leia texto na página ao lado). Pois é, eles têm de comer, descansar, ir ao banheiro... Cada Digimon tem características próprias e você deve treiná-los, de acordo com elas, para as batalhas.

Quanto mais apropriado e disciplinado for o treinamento, maiores são as chances de eles vencerem as batalhas. Durante os combates você não terá muito o que fazer, portanto é melhor treiná-los bem. A cada batalha vencida, o Digimon ganha novas ou maiores habilidades. Segundo a Bandai, Digimon World 2, já está em fase de produção e deve seguir a linha do primeiro. O game está programado para novembro.



Square não quer saber de feira

A Tokyo Game Show 2000 não vai apresentar produtos da Square. A explicação dada pela empresa é que a exposição deste ano não será o momento certo para mostrar seus futuros títulos, como os lançamentos para PS2 da série Final Fantasy. Mesmo porque, depois do lançamento de Final Fantasy IX no Japão, a Square não tem mais nenhum título programado para lançamento até o início da feira (22 de setembro). Mas eles prometem aparecer com força total em 2001 com uma nova safra de jogos para PS2.



Crianças e monstros do bem atuam juntos na TV

Os monstrinhos criados pela Bandai vivem em um mundo chamado DigiWorld, onde forças do mal transformaram alguns dóceis Digimon em monstros bem sacanas. Sete crianças, que foram transportadas para o DigiWorld, todas de olhinho puxado, é claro, fazem amizade com os Digimon do bem, os únicos que podem guiá-las nesse mundo desconhecido e protegê-las dos perigos a que serão submetidas pelos monstrinhos malvados. Mas, se são os monstrinhos que as protegem, são as crianças as responsáveis pelo treinamento dos Digimon para que eles possam salvar seu mundo das poderosas forças que planejam destruí-lo. O negócio funciona mais ou menos assim: cada monstrinho pode transformar-se em um Digimon mais poderoso (chamado de Campeão) para conseguir lutar contra as ferinhas do mal, uns caras bem fortões. Essa, em resumo, é a história que você vai assistir nas TV aberta e por assinatura (confira



os horários no quadro abaixo). De início, Globo e Fox Kids compraram 52 episódios da série. Podem apostar que, se os índices de audiência forem bons, outro pacote chegará ao país até o começo do ano que vem. Além dos games, a Bandai também está investindo no licenciamento de outros artigos que levam o nome Digimon: bonequinhos de vários tamanhos, cards para colecionar, jogos de batalha em cards, entre outros. O filme Digimon Adventure, já lançado no Japão, deve chegar às telas dos cinemas brasileiros em janeiro do ano que vem. A Bandai ainda negocia com as distribuidoras para ver quem irá lançar o filme no Brasil.

Onde e quando ver Digimon
Você vai poder curtir Digimon na sua telinha nos seguintes horários:
Globo- de segunda a sexta, às 10h30*
Fox Kids- todos os dias às 17h30 e às 21h30 (reprise)
*horário de julho (até o fechamento desta edição a Globo não havia confirmado o horário de agosto. Estava prevista mudança)

Bichinho virtual Tamagotchi é pai de monstrinhos

Se você acha que Digimon não passa de uma cópia de Pokémons, está redondamente enganado. Quem inventou essa moda de criar e colecionar monstrinhos foi a própria Bandai, lembra? Sabe aqueles bichinhos eletrônicos, os Tamagotchi? Pois é, criação da Bandai. Se você prestar atenção, Digimon tem mais de Tamagotchi do que de Pokémons. Uma novidade que lembra muito o Tamagotchi

(principalmente no tamanho e na forma) é o digivice. Só que você não vai apenas criar seu monstrinho. Ele é um game de batalha eletrônica no qual você deve treinar o Digimon para que ele vença as guerras contra os monstros do mal. Vai garantir um pouco de diversão, pelo menos até você chegar em casa pra jogar Digimon World no seu Playstation...



Tomb Raider: nem estreou e já é sucesso

O filme baseado em Tomb Raider mal saiu do papel, e o diretor Simon West disse que provavelmente serão feitas duas continuações com Angelina Jolie na pele de Lara. O filme atual vai ter um visual bem místico: Lara estará em busca de alguns objetos sagrados e também da solução de certos mistérios que envolvem seu passado. Se o segundo sair mesmo, vai abordar um universo mais científico.



Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
Monster Rancher	Estratégia	04/08
Battle Card	Ação	16/08
Carmageddon 2	Ação	16/08
Tenchi 2	Ação	16/08
ATV Quad Power Racing	Corrida	24/08
Animorphs	Ação	30/08
Spider Man	Ação	30/08
Vanishing Point	Tiro	30/08
Action Man	Ação	31/08
Alien Resurrection	Ação	Agosto
Bust a Groove 2	Ação	Agosto
Animorphs	Ação	Agosto
Chrono Cross	RPG	Agosto
Danger Girl	Ação	Agosto
Disney Aladdin	Ação	Agosto
ESPN Major		
League Soccer	Esporte	Agosto
Lego Rock Raiders	Corrida	Agosto
Rollcage: Stage II	Corrida	Agosto
Snow Cross	Esporte	Agosto
Sydney 2000	Esporte	Agosto
Valkirie Profile	RPG	Agosto
Vanishing Point	Ação	Agosto
Winnie The Pooh	Ação	Agosto
Bomberman Party	Ação	Setembro
Buzz Lightyear	Ação	Setembro
Earthworm Jim 3D	Ação	Setembro
F1 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

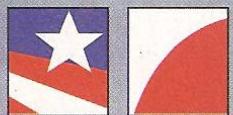
Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
Big SSX: Snowboard			TVDJ	Simulador	Agosto
Super Cross	Esporte	Agosto	Velvet File	Ação	Setembro
Baki The Grappler	Ação	Agosto	Wild Wild Racing	Corrida	Setembro
Dynasty Warriors 2	Estratégia	Agosto	Den Sen	Ação	Setembro
Gambare Nippon!			Onimusha	Ação	Setembro
Olympic 2000	Esporte	Agosto	Ring of Red	Estratégia	Setembro
Gran Turismo 2000	Simulador	Agosto	The King and I	Adventure	Setembro
Gungriffon Blaze	RPG	Agosto	Final Fantasy XI	RPG	Sem previsão
Orphen	Ação	Agosto	Metal Gear Solid 2	Ação	Sem previsão
Splash Dive	Simulador	Agosto	Outcast II	Ação	Sem previsão
Surfroid	Ação	Agosto	Resident Evil PS2	Ação	Sem previsão



PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA

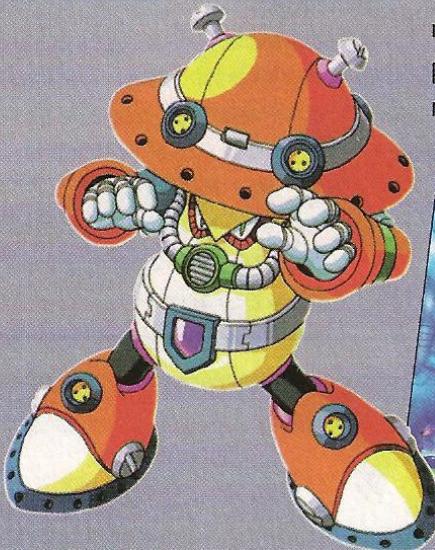
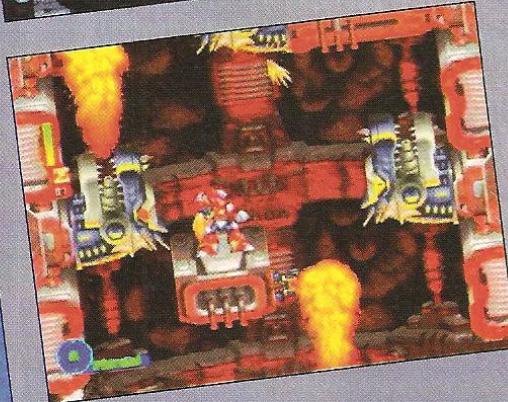
Mega Man X5



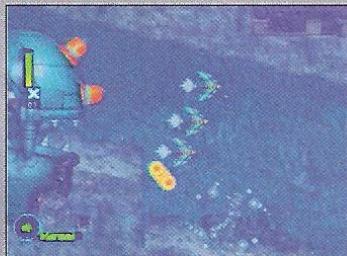
CAPCOM
Ação

Disponível em outubro

As aventuras de Mega Man em 2D estão longe de desaparecer. Depois de catorze jogos da série, **Mega Man X5** sairá em outubro para seguir os passos de seus antecessores. Qualquer pessoa que conheça videogame desde a era dos consoles 8 bits, com certeza, incluirá algum título de Mega Man entre seus favoritos. Nessa nova aventura, Mega Man X e seu aliado Zero têm 48 horas para salvar o planeta de um asteroide



que está em rota de colisão com a Terra. O tempo gasto para derrotar os oito chefes (até chegar ao inimigo final, Sigma) vai influenciar os acontecimentos durante o jogo e levar a finais diferentes. Claro que para chegar ao melhor final você vai ter de despachar os inimigos o mais rápido possível. Além disso, conforme X e Zero forem derrotando seus inimigos (você pode jogar com os dois), vão adquirir novas armas e poderes. Eles também contam com a ajuda de veículos especiais ao longo das fases. Ao final de cada uma, você pode escolher com qual dos dois personagens quer continuar, o que vai facilitar, ou não, sua chegada ao final. **Mega Man X5** deve provar uma máxima antiga do mundo dos jogos: bons personagens e títulos fortes sempre têm lugar no mercado, desde que bem adaptados às novas plataformas.



Crash Bash



EUROCOM
Ação

Disponível em novembro

Criado a partir da mesma idéia de **Mario Party** – reunir vários jogos estilo tabuleiro em um único game – **Crash Bash** fica um pouco atrás do jogo da Nintendo. O principal problema está na parte visual, apesar de os jogos serem completamente diferentes. Crash trocou a galera da Naughty Dog pelo time da Eurocom para encarar este novo gênero. Crash e seus amigos, familiares e rivais



jogadores, não há jogos de um só jogador ou de 3 contra 1, como em **Mario Party**. Em alguns, pode-se escolher seu time. Cada jogo acontece em uma só tela, o que torna as competições mais simples.

Alguns dos jogos lembram antigos games de arcade, mas a maior parte é original. O tema, porém, é chupado da Nintendo, como o Crash anterior era chupado de **Mario Kart**.



(Coco, Dingodile, Tiny, Neo Cortex, N. Brio entre outros, no total, oito personagens) aparecem se enfrentando em batalhas em que as forças do bem e do mal, representadas por Aku Aku e Uka Uka, competem para ver quem leva a melhor. Todas as batalhas incluem quatro



Harvest Moon: Back to Nature



NATSUME
RPG

Disponível em agosto

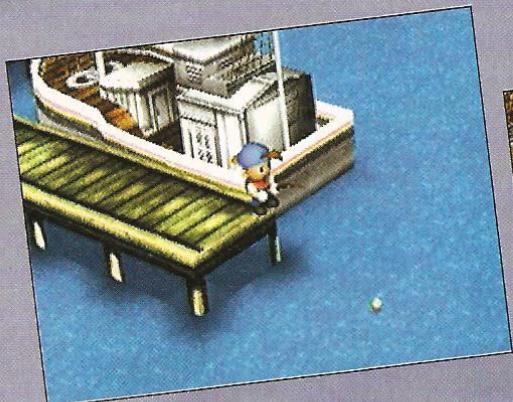
Pela primeira vez no Playstation, depois de conhecer o SNes, Game Boy e Nintendo 64, a série **Harvest Moon** aparece agora com visual bem melhorado, com mais detalhes, e maior qualidade nas texturas, que produzem efeitos gráficos diferentes. Dez anos antes de a aventura começar, você vai passar as férias na cidade onde seu avô tem uma fazenda. É nessa pequena

cidade que você conhece uma garota e promete a ela que um dia vai voltar. Depois de todos esses anos, a fazenda de seu avô está agora abandonada e o prefeito da cidade pede que, em um período de três anos, você faça com que ela volte a se tornar próspera. Apesar da pouca grana e da



falta de ferramentas, você aceita a proposta, esperando fazer um trabalho que deixe

seu avô orgulhoso (quem sabe essa também não é uma chance de reencontrar aquela gata?)



Quem gosta do gênero vai ter muitas horas de diversão: além dos 60 personagens diferentes com os quais você pode interagir, há também inúmeros minigames. Reserve muitas horas do seu tempo para chegar ao final do game!



PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA

Titan A. E.

 FOX INTERACTIVE
Ação

Disponível no 2º semestre

Esta história de ficção começa 15 anos depois do fim do mundo (a sigla do título vem de After Earth), quando os humanos, que estão quase extintos, lutam pela sobrevivência numa galáxia dominada por aliens Drej. Você é um dos sobreviventes e sua missão é lutar contra os aliens para encontrar a nave Titan (único meio de salvar a raça humana). O



game pode ser jogado em terceira pessoa ou através do cockpit de uma nave. Tanto os personagens como a história são baseados no filme de animação lançado recentemente pela Fox.

Spyro: Year of the Dragon

 INSOMNIAC
Ação

Disponível em novembro



Monster Rancher: Battle Card

 TECMO
Estratégia

Já disponível

PlayStation 2



Aproveitando a popularidade de **Monster Rancher** (e na cola de Pokémon), a japonesa Tecmo apostou neste novo título de estratégia, com os mesmos monstros de **Monster Rancher 1** e **2**, agora em cards. Você treina seus monstrinhos para eles participarem de batalhas em times de três monstros. Os outros

cards determinam as habilidades de cada monstro durante as batalhas. O game só perde um pouco no visual, meio pobre.

Ball Breakers

 LOST TOYS
Ação

Sem data prevista de lançamento

Depois de ser condenado a sofrer num planeta distante, você é posto em "liberdade", tendo de sobreviver em meio a uma batalha futurista de ball breakers (que dá nome ao jogo). Existem seis formas, muito variadas, de batalhas. Cada ball breaker tem um grau de habilidade, velocidade e força diferentes, além de contar com armas que se modificam a cada fase. Muitas vezes você terá de enfrentar mais de um inimigo ao mesmo tempo, o que não vai ser nada fácil. Um dos pontos fortes do game são os gráficos, que exploram bem a cor e as formas dos polígonos.



A última das aventuras do pequeno dragão da Insomniac, **Spyro: Year of the Dragon**, traz poucas novidades em relação aos títulos anteriores da série. A missão de Spyro é resgatar os ovos de bebês-dragão que foram roubados pelas forças do mal. A diferença é que agora você terá quatro diferentes personagens com os quais poderá jogar, e um número maior de minigames. São 37 fases com gráficos em 3D. Destaque para as vozes dos personagens, muito engraçadas.

TVDJ



PlayStation 2

Esqueça Ridge Racer e Tekken Tag Tournament.

Tournament. TVDJ tem um visual único. E não é só o visual. A sua missão também é bastante diferente e complicada, pelo menos de ser explicada. Você terá de editar um filme de ação combinando clips de uma, duas, três ou quatro unidades para que completem uma seqüência de oito. Não entendeu? Por exemplo, dois clips de quatro, quatro clips de dois ou qualquer combinação que some oito. Mas essa tarefa não é nada fácil, já que você tem de fazer isso seguindo uma batida

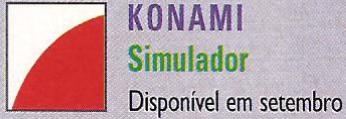


musical, senão terá de voltar ao início da seqüência. Ainda tem mais. Enquanto você edita seu filme, vão rolar algumas lutas que envolvem, além dos "bad guys" de costume, uma gata muito sedutora, mas nem um pouco boazinha.



Os caras da Sony usaram uma técnica que faz com que os personagens pareçam desenhados à mão. Tudo isso parece meio estranho, mas você não pode deixar de conferir. Sua chance de virar editor de televisão!

Keyboard Mania



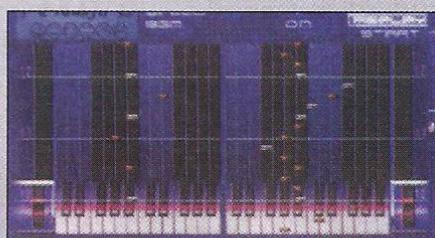
PlayStation 2

**KONAMI
Simulador**

Disponível em setembro



todas as notas musicais sejam reproduzidas. Em relação aos outros jogos de música, **Keyboard Mania** é o que exige mais habilidade e também é o que simula melhor os instrumentos musicais, coisa que você percebe pela exigência dos controles. Para se ter maior afinidade com o jogo o jeito é treinar muito para harmonizar o ritmo da música com o tempo que você tem para pressionar os botões. A dificuldade, é claro, vai sempre aumentando.



Ainda no embalo de seus sucessos musicais, a Konami resolveu fazer outra conversão para o PS2. **Keyboard Mania** segue o mesmo estilo e jogabilidade dos jogos tradicionais de música da empresa, ou seja, você tem de apertar os botões conforme a indicação da tela, sem perder o ritmo. É indispensável comprar o controle em formato de teclado, pois o joystick convencional não possui o número necessário de teclas para que



P.STATION

Square ouve fãs e volta ao esquema tradicional

Final Fantasy IX

10

Square

RPG

1 jogador

Memory Card

Controle - menus fáceis	10
Diversão - tradicionalíssima	10
Gráfico - Super Deformed	10
Som - bem sacado	10



FINAL FANTASY IX™



Por Marcelo Kamikaze



A série Final Fantasy está de volta e já está arrasando. Logo de cara, teve 2,6 milhões de cópias postas à venda, sendo que 1 milhão delas já haviam sido reservadas semanas antes do lançamento. A proposta dos produtores foi atender às pessoas que pediam que alguns elementos dos jogos de Nes e SNes voltassem, como a grande variedade de magias e itens como armaduras e acessórios. A Square não só atendeu as preces dos fãs da série, como também implementou mais uma novidade: o sistema de ataque em conjunto, semelhante ao usado em **Crono Trigger** (que era uma das maiores atrações do jogo). O personagem principal é Zidane (não, não é o Zinedine), um corsário mulherengo que vai encontrar pela frente muita aventura. Logo de cara, Zidane encontra Garnet, uma jovem e bela princesa. Como ninguém é de ferro, logo se sente atraído por sua beleza. Vivi é outro personagem muito frequente no jogo, um jovem Black Mage de apenas 7 anos de idade, que procura uma razão para sua existência. Mas ao lado de Zidane e ao longo de sua jornada, ele vai firmando seu caráter e tendo cada vez mais confiança em si mesmo. A magia e o encanto da série estão de volta para alegria dos fãs!



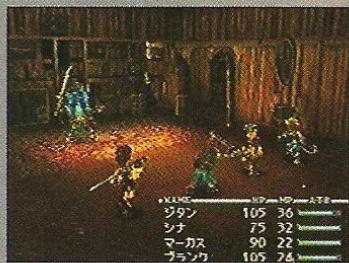
DICA:

Ícone de interrogação indica uma conversação ou curiosidade sobre o funcionamento de um objeto

Salvando o Jogo



Para salvar o jogo é preciso conversar com o Moogle. Um pouco diferente das outras versões em que era preciso usar o Save Point



DICA: roube o item list na primeira batalha



DICA: escolha a segunda opção nessa parte para continuar o andamento da história



Jogo de Cartas



O objetivo é unir as cartas para fazer uma figura em forma de triângulo. Assim, você obtém pontos. Quando uma carta de maior valor é colocada nessa disposição, a carta de menor valor perde



DICA: com o item roubado na primeira batalha, equipe Vivi

Menu Principal



- item
- habilidade
- equipar
- status
- posicionamento
- card
- configuração

Menu de Habilidades



usar

equipar



DICA: abuse das magias de Vivi contra os inimigos



DICA: quando a exclamação aparecer, aperte □ para pegar um item escondido



DICA: nesse lugar, pegue mais uma carta



DICA: aperte Select caso queira ver as Active Time Event, que acontecem eventualmente



DICA: explore bem a nave e preste muita atenção quando o ponto de exclamação aparecer



DICA: pegue no barril a primeira carta do jogo



DICA: após a cena da escada, volte ao beco e fale com a mulher que está passando para o primeiro jogo de cartas



DICA: na Evil Forest, faça batalhas para se familiarizar com o esquema das lutas e fortalecer seu personagem



DICA: contra o primeiro chefe, combine as habilidades de Vivi e Steiner para derrotá-lo facilmente



DICA: converse com a menina e pule corda para obter uma graminha. Aperte □ no ritmo certo



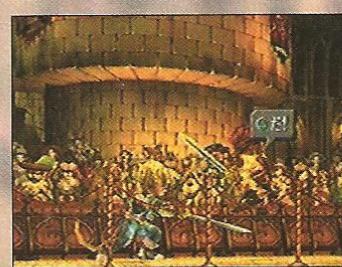
DICA: na batalha sobre o palco, não use magias. Vá direto ao ataque



DICA: contra esse monstro, aperte L2 para usar o menu de seleção de ataque. Cada duas vezes que ele sugar a energia de Garnet, jogue um potion para ela (segunda opção do menu)



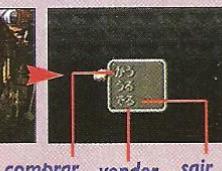
DICA: pegue informações nesse lugar e obtenha mais 4 cartas



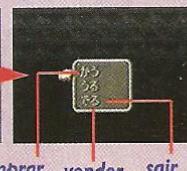
DICA: na demonstração, aperte os comandos bem rápido, conforme eles aparecem no balão. Quanto mais rápido, mais dinheiro você ganha



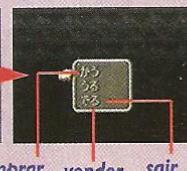
Menu de Compras



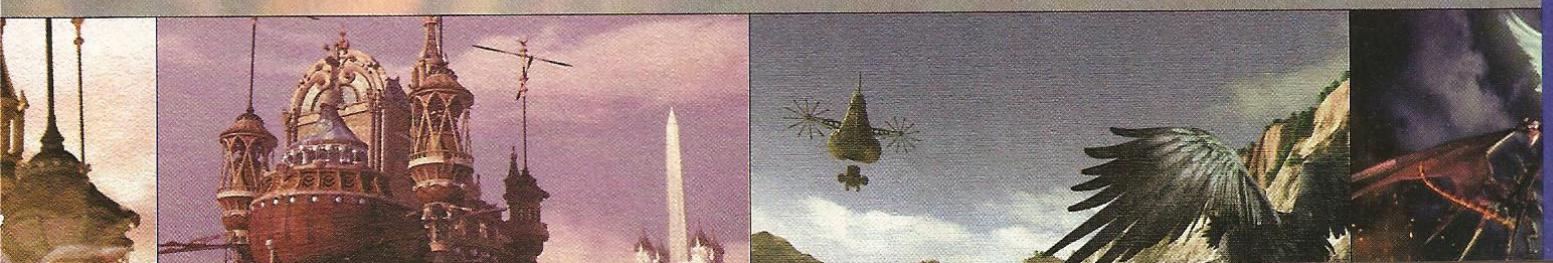
comprar



vender



sair





PLAYSTATION

As portas de Outworld foram abertas: MK voltou

Mortal Kombat Special Forces
8.3

Midway	Controle - não possui pulo	8
Ação	Diversão - vários combos	9
1 Jogador	Gráfico - boa textura	9
Memory Card	Som - meio repetitivo	7

MORTAL KOMBAT

SPECIAL FORCES



Por Baby Betinho

A Midway, criadora da série Mortal Kombat, resolveu inovar em *Mortal Kombat Special Forces* para PlayStation. É um jogo de ação, mas como era de se esperar em um game que leva a assinatura de Ed Boon e John Tobias, conta também com muitas cenas de luta. As portas de OutWorld foram abertas para que Kano, Scorpion, Cyrax e outros feras pudessem vir à Terra. Eles estão a serviço do vilão Shao Kahn, que tem como objetivo conquistar o mundo. É aí que você entra em cena, tentando evitar que o mundo seja dominado. Você vai estar na pele de Jax (lutador de Mortal Kombat 2, 3 e 4) ou então da famosa lourinha Sonya Blade (também vinda dos jogos anteriores). Para

DICA: no meio desses canos você encontra detonadores e energia. Logo em seguida tome cuidado com os inimigos que vão aparecer. Para facilitar a sua vida, use golpes especiais



COMANDOS

- - soco alto
- X - soco baixo
- △ - chute alto
- - chute baixo
- R1 - defesa
- R2 - corrida
- L1 - seleciona armas



DICA: sempre que possível aperte Start para checar novas instruções, verificar novos combos e usar itens quando necessário



DICA: cuidado com inimigos armados. Ataque de longa distância com a sua arma ou jogue detonadores



DICA: para ativar a escada de emergência, aperte o botão no local da foto e vá para esquerda



DICA: se estiver cercado por muitos inimigos, segure R1 e aperte X para aplicar um especial



DICA: use um detonador nas paredes rachadas para encontrar salas secretas e itens escondidos



DICA: para derrotar esse chefe, ande ao seu redor e ataque pelas costas com combos e golpes especiais



PLAYSTATION

Os rivais de Pikachu dão as caras. Para os mirins



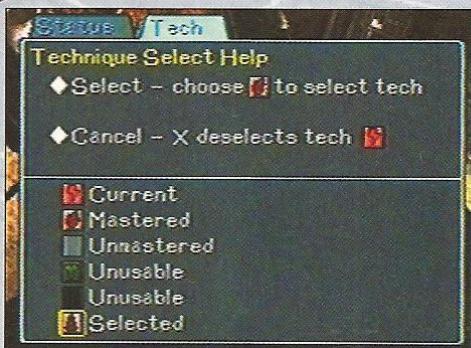
Por Chris Combo

Você que já está ligado no desenho Digimon, que começou a passar na TV no mês passado, agora vai poder curtir os monstrinhos da Bandai nesse jogo para o PlayStation. A história tem início na cidade de Tóquio. Lá, a maior sensação entre as crianças é um jogo portátil do Digimon.

Um garoto está jogando quando uma estranha luz sai de seu brinquedo e o teletransporta para o Digimon World. Um velho chamado J. Jimon o recebe, e conta que o mundo virtual de Digimon está sendo destruído por seres malignos. Sua missão é acabar com o mal e, assim, encontrar a saída para voltar ao mundo real. O seu Digimon vai enfrentar outros



monstrinhos em várias batalhas para que eles possam evoluir e enfrentar os malvadões de igual pra igual. O jogo é um pouco pobre graficamente, aliás nesse aspecto perde para seu concorrente Pokémon. A música é apenas



DICA: após a evolução de seu Digimon aperte Start para selecionar novas habilidades



DICA: caso você queira explorar a Drill Mine, vá com seu Digimon num level bem avançado



DICA: fale com todos os Digimon para obter maiores informações sobre a sua evolução



DICA: contra um Digimon da mesma espécie, use e abuse dos contra-ataques, pois eles conhecem todos os seus ataques

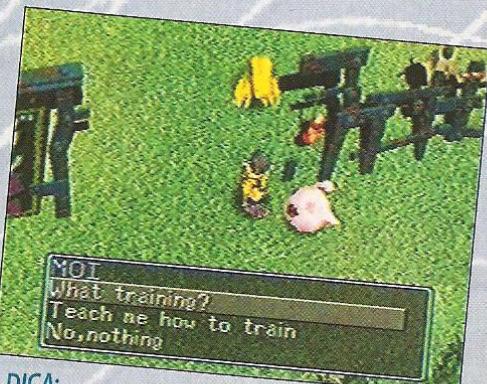


DICA: quando esse balão aparecer, corra para a casa de Jijimom e espere que ele faça as suas necessidades

Digimon World

7.8

Bandai	Controle - lutas lentas	7
Ação/RPG	Diversão - para crianças	8
1 jogador	Gráfico - boas cenas de CG	8
Memory Card	Som - só para os pequenos	8



DICA: antes de enfrentar novos Digimon, treine bastante e aprenda novas habilidades

razoável. A jogabilidade é um pouco lenta. Quem já jogou Pokémon não vai ter problemas para se adaptar. Assim como a série da Nintendo, é feito sob medida para os pequenos fãs de videogame. Para os grandes, fica devendo.



DICA: quando anoitecer, leve o seu Digimon para descansar. Isso evitará fadiga nas batalhas e proporcionará um melhor desempenho de seu monstrinho



DICA: compre bastantes itens (Meat, Antidotes) para evitar problemas em batalhas futuras



PLAYSTATION

Show de gráficos, batalhas e Shana...



Por Marcelo Kamikaze

Uma vila é violentamente atacada por soldados. Casas são queimadas e pessoas mortas. A única sobrevivente é Shana, uma gata misteriosa que logo é levada para uma prisão chamada Hellena. Você vai estar na pele de Dart, um mercenário,



A abertura do jogo é uma das melhores já feitas para o

PlayStation. Aqui está

Seles sendo incendiada pelos soldados mortados nos dragões. É de deixar qualquer um babando...



DICA: no início do jogo, converse com o mestre Tasman para aprender a usar os golpes



No meio do caminho Dart se lembrará da sua infância. A partir dessa cena, você já estará certamente envolvido pela história



DICA: o sinal de "?" sempre aparecerá quando você precisar fazer alguma ação especial. Aqui aperte X para desviar do guarda

THE LEGEND OF DRAGOON

amigo de Shana desde a infância. Bem, o jogo começa sem que você tenha idéia do que seja a lenda de Dragoon. A primeira coisa a fazer é tirar Shana da prisão. Eles vão se reencontrar no calabouço da prisão (vai pintar um certo clima...) e fugir. A partir daí é que a história vai começar mesmo. Os mistérios que envolvem a lenda de Dragoon vão sendo descobertos ao longo do jogo. Ah, prepare-se para um enfrentar um monte de batalhas. O legal é que durante os ataques você poderá combinar alguns golpes, realizando uma espécie de combo. Você também pode usar itens de ataque. As magias só podem ser usadas quando o segredo da lenda for descoberto. Os

gráficos são muito bons, bem mais limpos do que os de Chrono Cross e Final Fantasy. O som é nota dez: tanto as músicas (a abertura é cantada) como os efeitos sonoros. O jogo é dividido em partes e, antes de prosseguir, você deve cumprir cada missão. Agora, se você não é muito chegado em batalhas, melhor procurar outro game...



DICA: entre aqui e encontre com Lavitz. Ele ameaça atacá-lo, mas depois vira seu melhor amigo



DICA: este é o mapa do jogo. O problema é que você não poderá andar livremente por ele porque seu caminho será limitado pela trajetória dos pontinhos verdes



DICA: a sua primeira missão será salvar Shana. Pegue a chave do calabouço nessa sala



DICA: quando você estiver dando uma boa caminhada, fique no meio dessas luzes para salvar



DICA: procure apertar X quando o personagem acertar o golpe para dar mais hits



DICA: nas batalhas, use os itens de ataque e fique apertando X rapidamente para multiplicar os danos

Legend of Dragoon

9.8

Sony	Controle - pede timing	10
RPG	Diversão - combos nas lutas	9
4 CDs		
Memory Card	Gráfico - limpos e nítidos	10
1 jogador	Som - vozes da batalha	10

QUER SABER DA ÚLTIMA NOVIDADE DA NINTENDO? LIGUE PRA GENTE OU ENTRE EM NOSSO SITE!

PERFECT DARK



3x R\$ 63,00

MARIO PARTY 2



3x R\$ 56,33

KIRBY 64



3x R\$ 56,33

TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R\$ 56,33

RIDGE RACER 64



3x R\$ 56,33

EXCITEBIKE 64



3x R\$ 56,33

JET FORCE GEMINI



3x R\$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R\$ 66,33

POKÉMON AMARELO



3x R\$ 33,00

RELANÇAMENTO
• VERSÃO ESPECIAL COM PIKACHU NO PAPEL PRINCIPAL.
• CAPTURE, COLEÇÃO E TREINE 150 POKÉMONS!

POKÉMON VERMELHO



3x R\$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD



3x R\$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R\$ 36,33

INCLUI RUMBLE

ALL STAR TENNIS



3x R\$ 49,97

GRÁTIS 1 GAME SURPRESA

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R\$: 26,33

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

RUMBLE PAK
3x R\$: 16,33

GAME BOY COLOR



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

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



3x R\$ 33,00

FIFA 2000



3x R\$ 33,00

Nintendo
by gradiente

RAYMAN



3x R\$ 33,00

SÓ PARA GAME BOY COLOR

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

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

GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

F-ZERO



3x R\$ 29,67

ALÉNDA DE ZELDA



3x R\$ 29,67

Precos válidos até 31/07/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% do mês; somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NA08A



PLAYSTATION

Gráficos dão o tom do show em Legend of Mana



Por Marcelo Kamikaze

Uma boa notícia para os fãs de RPG que estão cansados de se contorcer tentando (e não conseguindo) decifrar aquelas letrinhas em japonês. Finalmente chegou o **Legend of Mana** americano para o PlayStation. Já faz um bom tempo que ele foi lançado no Japão, mas ainda não conseguiu o mesmo impacto que **Final Fantasy VIII**. Mesmo assim, você pode esperar um jogo e tanto, daqueles que vão ficar na sua memória. A história de Mana começou como uma história paralela à de Final Fantasy. Conforme foi crescendo, passou a fazer parte da "elite" dos jogos de RPG, com o próprio Final Fantasy, Zelda, Chrono Trigger e outros. Os primeiros títulos da série foram lançados para SNes com o nome de **Secret of Mana**. A série teria seu fim na terceira versão, mas a Square acabou anunciando a continuação, agora para o Playstation. A história é bem original: depois que uma força caiu sobre a árvore de Mana, o mundo ficou completamente vazio e teve suas partes transformadas em artefatos. Sua missão é reconstruí-lo coletando esses artefatos. Quebrando um pouco o padrão do estilo da série, **Legend of Mana** traz mais elementos de ação do que de



DICA:
quando a barra de energia encher, solte a magia pra detonar



DICA:
sempre que passar de fase atualize suas armas na loja

RPG, o que dá muita movimentação ao jogo. Você vai ter de enfrentar muitos inimigos (vai ganhar uma boa experiência) até chegar ao chefe, podendo usar golpes e magias variados e em sequência. Só não vai dar pra usar aquela famosa técnica do sailkeudô (a arte de bater e sair correndo...). Para facilitar a sua vida, há muitas armas e itens para comprar. Os gráficos são o ponto forte do game, feitos à mão e retocados no computador.



Se você se sentir sozinho, não fique triste, pois é possível jogar a dois, como nas versões anteriores



DICA: seguindo a tradição, todos os chefes vão ser bem demorados e fortes



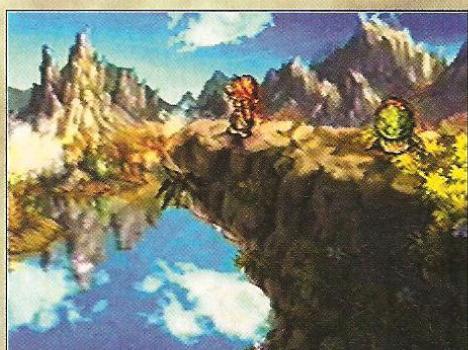
DICA:
vá construindo o mapa pondo os artifícios



DICA: use golpes em sequência sem dó para acabar com os inimigos



DICA: nesta parte do menu você vê as missões que foram ou não finalizadas



Dê uma olhada nessa paisagem para não ter nenhuma saudade de polígonos

Legend of Mana

9.7

Square	Controle - combos na luta	10
Ação/RPG	Diversão - + ação e - RPG	10
2 jogadores	Gráfico - coisa de artesão	10
Memory Card	Som - do clássico ao rock	9



PLAYSTATION

Game de Ronaldinho é fiel: gols são raridade

Ronaldo V-FOOTBALL



Por Marjorie Bros

Ronaldinho V-Football, da Infogrames, inspirado no Ronaldinho (aquele, que já foi o melhor do mundo), chega com pinta de ser um bom game de futebol, mas é médio. Diferente dos jogos para Playstation do mesmo gênero (como **Winning Eleven** e **Fifa**), em que é só chutar no gol que é gol, você vai ficar de cabelo em pé quando, depois de disparar chutes indefensáveis (na sua modesta opinião), o goleiro mostrar quem é a verdadeira estrela do show. Eles podem ser considerados verdadeiros deuses em campo. Neste game, você pode optar pelos modos **Exhibition** (exibição), **Tournament** (torneio), **Cup**



DICA:
`as vezes os deuses do gramados
(os goleiros) dão uma pisada na bola. Espere o
goleiro sair do gol e Bola na rede

COMANDOS

- - chutar / carrinho
- - passe longo (áereo)
- △ - passe longo (chão)
- X - tocar a bola
- L1 - trocar o jogador
- R1 - corrida

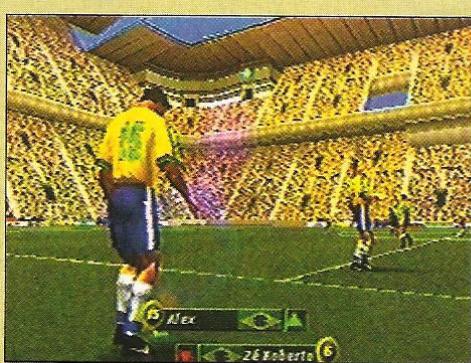
DICA:
cruzamentos dentro da
área são
uma boa
para furar
as retrancas



Ronaldo V-Football

8.3

Infogrames	Controle - rápido e fácil	8
Futebol	Diversão - clima de decisão	8
2 jogadores	Gráfico - efeitos de luz	9
Memory Card	Som - estilo samba	8



DICA: faça substituições para evitar a fadiga de seus jogadores. Com o time do Brasil existem boas opções como Alex, Ronaldinho Gaúcho e Denílson



DICA: use o Ronaldinho como opção de contra-ataque. A velocidade é sua arma, use e abuse dela



DICA:
uma
boa
estratégia é o 4-3-3 , que fará
seu time ter bom equilíbrio entre ataque e defesa



DICA: quando o goleiro sair do gol aperte □ para um gol de placa



DREAMCAST NEWS

Nexus, o Memory Card do Dreamcast



O Visual Memory, todos sabem, é o acessório oficial da Sega. Chama-se Visual porque você vê em uma pequena tela de cristal líquido o que está gravado. Essa tela permite jogar minigames, como Sonic e Tetris. Já o Nexus está mais para um cartão de memória. Não tem a telinha, mas armazena até 4 MB e possibilita trocas de arquivos de Save games pela Internet. Também é possível transmitir saves baixados pelo PC para o Memory Card. A maior vantagem é sua capacidade de armazenamento, que permite 4 vezes mais saves, além de você não ter de ficar se preocupando em trocar a bateria a toda hora. Sai por US\$ 28 e pode ser encontrado nos sites gamecave.com e tronicsweb.com

Bleem! lança 4 pacotes de games do PSX

Os produtores do Bleem! não fizeram apenas um e sim quatro diferentes emuladores de jogos do PlayStation para o Dreamcast. São os pacotes A, B, C e D, cada um com 100 jogos. Provavelmente esses pacotes servem apenas para a empresa do Bleem! ganhar mais dinheiro vendendo o emulador por partes. Cada CD com o programa sai por US\$ 19.90, 10 dólares a menos que o emulador para PC. Você pode comprá-los via Internet no site gamecave.com.



Piratas chegam ao Dreamcast e se espalham pelo mundo inteiro

O mercado da pirataria conseguiu mais um feito: vinte meses depois do lançamento do Dreamcast no Japão, quebrou-se a decodificação do sistema de segurança usado nos GD-ROMs do console da Sega. Um grupo auto-denominado como Utopia foi o autor da façanha que deve custar, além de cabos brancos, alguns milhões de dólares mundo afora à empresa em ações de combate aos piratas. Os primeiros Giga Discs falsos começaram a rodar no mês passado e, em pouquíssimo tempo, espalharam-se pelos mais diversos países, como Estados Unidos, China, Paraguai e Brasil. Para que chegassem tão rapidamente a esses mercados, os jogos piratas provavelmente foram jogados em sites privados na Internet e baixados por gente que tinha a senha dos mesmos para serem depois copiados para os CDs piratas.

PREÇO DE BANANA

A chegada dos GDs falsos pode atrapalhar muito o mercado oficial, se não forem tomadas medidas rapidamente.

No centro de São Paulo, região em que a ação de contrabandistas e camelôs de todas as espécies corre solta, o preço

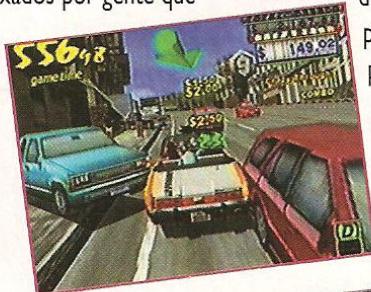
Soul Calibur
perde a magia
de sua
movimentação
perfeita



dos jogos piratas para o Dreamcast começou em R\$ 25,00 e menos de 10 dias depois já estava em R\$ 10,00. Só para se ter uma idéia do rombo, os GDs originais de lançamento custam de R\$ 130,00 a 150,00, e os mais velhos saem por cerca de R\$ 100,00. Para rodar os jogos piratas é preciso ter um disco de boot, que é vendido por R\$ 20,00 e faz com que o Dreamcast leia os CDs. A operação é a seguinte: primeiro o disco de boot é introduzido no console, após a máquina reconhecê-lo como um software apropriado, troca-se o disco pelo CD pirata.

JOGOS CAPENGAS

Se o preço para o jogador sai bem mais em conta, a qualidade não é a mesma. Os GD Discs têm maior capacidade de armazenamento de dados (1 Giga), contra apenas 650 MB dos CDs comuns, onde são copiados os games piratas. Ou seja, jogos com até 650 MB podem ser gravados nos CDs



Dino Crisis e Resident Evil 3 no Dreamcast

Depois de anunciar versões para PC, a Capcom pretende trazer os dois jogos que foram sucesso no PlayStation para o Dreamcast. Sem dúvida, a maior novidade será na parte gráfica, que vai ser bem revigorada. As gatas das duas séries, Regina e Jill, vão ganhar mais detalhes e curvas. Não se animem muito: os dois supertítulos da Capcom só devem sair no ano que vem.

Tec Toy inaugura novo sistema hot line

A nova hot line da Tec Toy, que antes atendia apenas usuários de Mega, Saturn e Master System, agora atende também os usuários de Dreamcast. É possível esclarecer dúvidas de Air Force Delta, Blue Stinger, Flag to Flag, The House of the Dead 2, HydroThunder, King of Fighters Dream Match 99, NBA 2K, Monaco Racing S. 2, MK Gold, Ready 2 Rumble, Speed Devils, Sonic Adventure e Sega Rally 2.

sem nenhuma perda, mas já há muitos títulos com mais informação, que podem vir sem música, sem filmes de introdução ou sem os finais, a pior parte da história.

A REDE MUNDIAL DA PILANTRAGEM

Com o código quebrado ficou fácil copiar os jogos para o computador, mas uma dor de cabeça para a Sega. Agora a rede mundial de pirataria poderá fazer sua distribuição via Internet, o que é facilitado pela chegada e popularização da banda larga. Os usuários de banda larga podem facilmente puxar um jogo completo em alguns minutos e fazer um CD. Supondo que um game muito esperado no Japão seja lançado, poderá ser enviado via rede para receptores em vários países, que fariam uma matriz para reprodução e rapidamente ofereceriam várias cópias aos mercados. Outra possibilidade já em uso é a de pessoas puxarem os jogos e transmitirem seus dados diretamente do computador, onde o game ficará armazenado no HD, para um Dreamcast ligado via cabo ao PC. Com o desenvolvimento acelerado dos computadores e de suas placas gráficas, é esperado o surgimento em breve de um emulador que possibilite levar os games dos consoles para o PC.



Resident Evil Code Veronica fica lento devido à estranha codificação

CANHÃO SENSÍVEL

Acostumado com as facilidades e o baixo custo que a pirataria trouxe para os donos de PlayStation, o mercado esperava faz tempo que alguém conseguisse "quebrar o lacre" do Dreamcast. Mas quem estiver esperando por um mundo de facilidades como as que existem para

o PlayStation, pode ir mudando de idéia. Primeiro porque a Sega, ao contrário da Sony, tem representante no Brasil e deve se mexer contra os piratas. Segundo porque o sistema de feixe de laser dos dois consoles também é diferente. Técnicos especialistas em conserto de videogames lembram que, no caso do PlayStation, o desalinhamento do canhão e sua eventual quebra após um tempo são compensados pelo valor dos jogos piratas. Com o Dreamcast, a coisa muda. O canhão é bem mais sensível e o uso de CDs piratas não é aconselhável, pois eles forçam mais do que o normal a emissão de laser, fazendo o feixe e o canhão aumentarem demais sua potência. Resumo da ópera: será que vale a pena arriscar a "saúde" de um console de R\$ 700,00 por um CD pirata?

COMEÇO DA GUERRA

Além disso tudo, a Tec Toy já está se preparando para combater os piratas. A empresa promete agir em conjunto com a Polícia Federal e a ABES (Associação Brasileira de Empresas de Software) para montar um esquema de apreensão de mercadorias piratas e também para a prisão e punição de quem as vender. A missão não é muito fácil, afinal os caras não ficam dando sopa para o azar. Mas a empresa conta com a torcida de gente que perdeu muito com os piratas: os donos de locadoras, que dependem dos jogos oficiais para fazer o mercado girar.



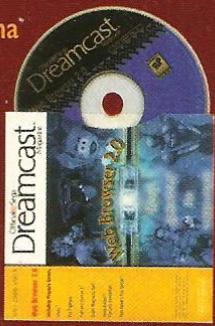
Power Stone fica rápido, mas com o som comprometido

Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Kiss Psycho Circus	Ação	08/08
Seaman	Simulador	09/08
Ecco the Dolphin	Ação	16/08
D 2	Ação	16/08
Demolition Racer	Ação	23/08
The Ring	Ação	23/08
Sega GT	Simulador	30/08
Vanishing Point	Tiro	30/08
4x4 Evolution	Ação	Agosto
Aero Wings 2	Simulador	Agosto
ESPN Baseball Tonight	Esporte	Agosto
Spec Ops: Omega Squad	Estratégia	Agosto
Jedi Power Battles	Ação	Agosto
Sydney 2000	Esporte	Agosto
NFL 2K1	Esporte	06/09
Quake 3 Arena	Ação	06/09
Rush 2049	Corrida	06/09
NFL Blitz 2001	Esporte	14/09
Armada 2	Estratégia	Setembro
Buzz Lightyear	Ação	Setembro
Dark Angel	Ação	Setembro
ESPN Track and Field	Esporte	Setembro
F1 Championship 99	Esporte	Setembro
Ferrari 335	Corrida	Setembro
Greatest Hits Arcade	Variado	Setembro
Legend of Blade Masters	Ação	Setembro
MTV Sports: Skateboarding	Esporte	Setembro
Sega Marine Fishing	Simulador	Setembro
Viva Soccer	Esporte	Setembro
Evil Dead	Ação	Outubro
Dogs of War	Ação	Outubro
Metropolis Street Racer	Corrida	Outubro
Pod 2	Corrida	Outubro
Grand Prix 4	Corrida	Outubro
Phantasy Star Online	RPG	2º Semestre
Gunspike	Ação	Sem data prevista
SNK Vs Capcom	Luta	Sem data prevista

Novo Browser toca MP3

O novo Browser 2.0 do Dreamcast, distribuído na E3 e também pela revista oficial do Dreamcast nos EUA, permite que o usuário escute músicas em MP3. As músicas ficam na memória e são apagadas assim que se sai da página. O novo navegador é compatível com animações em Flash e permite uma melhor navegação em páginas com Java e Javascript. Outro detalhe interessante é que agora é possível trocar saves de jogos via e-mail. Também dá para mandar um e-mail para você mesmo e armazenar o save game em seu computador.



Mais uma versão de Dead or Alive 2

Uma nova versão de Dead or Alive 2 está sendo produzida. Em termos gráficos a diferença será praticamente nenhuma. Mas essa versão vai contar com todas as opções extras introduzidas na versão do PlayStation 2 e mais uma característica inovadora de reação de golpes, que vai se adaptar ao estilo de cada jogador. Seu personagem vai adquirir características próprias de acordo com o tipo de golpe que você usar mais, incluindo os combos. Essa caracterização vai se relacionar diretamente com o enredo da história.



DREAMCAST
PRÉ-ESTRÉIA

Silent Scope

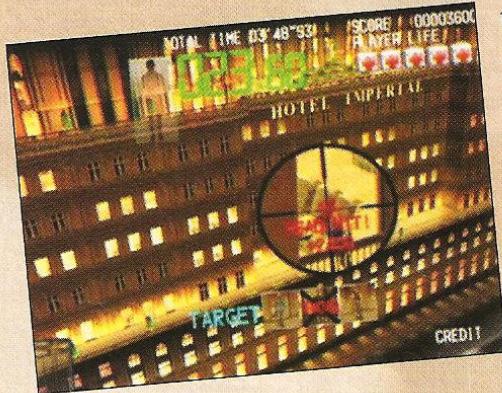


KONAMI

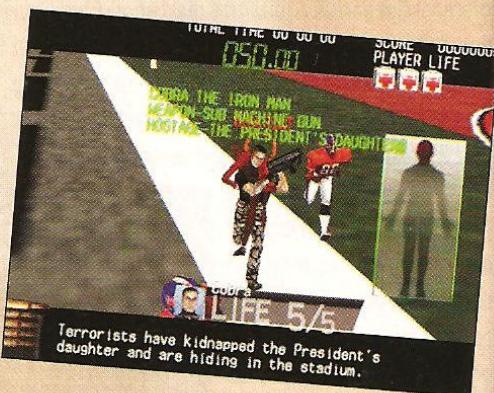
tiro

Disponível em 26 de outubro

Um dos games mais populares do Arcade está chegando ao Dreamcast. Os fãs deste jogo, um dos mais precisos do gênero, vão poder desfrutar de muita ação no conforto do seu sofá. Você vai assumir a identidade de um atirador de elite que tem como missão resgatar a filha do presidente dos Estados Unidos, raptada por uma gangue de terroristas. Seu objetivo é atirar nos terroristas (que têm o péssimo hábito de atirar de volta) e ainda tomar cuidado para não acertar os reféns e as pessoas inocentes, que também



têm o péssimo hábito de estar sempre no meio do caminho. As missões vão acontecer em vários lugares: na cidade, na estrada, em estádios. E você poderá atirar de diferentes perspectivas, até mesmo de helicópteros. Os controles foram modificados para facilitar os tiros, já que não dá para usar periféricos. Ainda não se sabe ao certo quais serão as novidades em relação ao original, mas pode ser que venha com o modo para dois jogadores, que vão poder jogar juntos ou competindo entre si. Se para você alto níveis de sangue são sinônimo de diversão, **Silent Scope** vai ser um prato cheio.



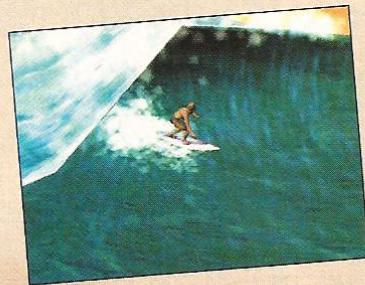
Billabong Pro Surfer



MATTEL
esporte

Disponível no 2º semestre

Com cenários incríveis de ilhas tropicais, com 10 praias lindíssimas, ondas de todos os tamanhos e formas (e se você der sorte, gatas de biquíni),



manda melhor entre você e seus amigos.

Billabong Pro Surfer é um simulador de surfe bastante realista considerando o fato de você estar sentado no sofá da sua casa. Você poderá escolher entre 10 surfistas, 6 pranchas, e contar com muitas manobras diferentes. Mas isso não vai ser tão fácil, já que no meio do caminho você vai encontrar tubarões, corais, jet-skis, além de outros surfistas. Outra opção que garante um bom nível de diversão é o modo Multiplayer, que vai mostrar quem

Evil Twin Cyprien's Chronicles



IN UTERO/UBISOFT
ação

Disponível em novembro

As piores coisas sempre acontecem com os órfãos... Neste game, o órfão em questão é Cyprien. Ele é transportado para um mundo sinistro, cheio de aliens esquisitos. Seus amigos são transformados em monstros. Ele vai ter de resolver esse mistério. **Evil Twin** tem mais de 100 personagens e conta com elementos de terror, combate, exploração e com muita aventura. A In Utero está desenvolvendo uma versão para PC.



Shenmue



SEGA
adventure

Disponível em outubro

Depois de fazer grande sucesso entre o público japonês, que curte de montão passar horas e horas viajando com games cheios de interatividade, **Shenmue** se prepara para chegar ao mercado americano. O jogo tem um enredo de filme em que você



interage de montão. Poderá tocar, mover ou usar tudo que estiver ao seu alcance, além de atuar em conjunto com mais de 300 personagens. Você será Ryo Hazuki e terá de investigar os mistérios que envolvem o assassinato de seu pai. Muitas pessoas vão estar em seu caminho, e é aí que você terá de usar suas habilidades em artes marciais.

Age of Empires II



KONAMI
estratégia

Disponível no 2º semestre

Um dos maiores sucessos do PC ganha sua primeira versão para videogame. O título da Microsoft, de Bill Gates, foi parar nas mãos da Konami para esta versão. Você será coroado rei de uma dentre 13 grandes civilizações e será o responsável pelo seu desenvolvimento durante um período de 1000 anos. O grande objetivo é a total conquista do mundo. Para isso, você deve acumular recursos, estabelecer seu território e construir bases militares. Assim você vai poder expandir suas fronteiras, defendê-las e partir para a conquista de outras civilizações.





DREAMCAST

Um Street Fighter como nos velhos tempos

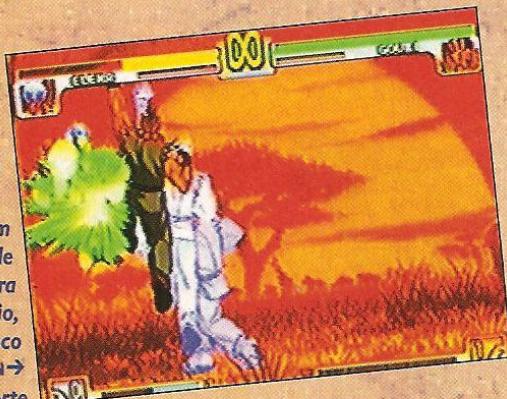


Por Baby Beirinho

A série Street Fighter teve mais uma seqüência desenvolvida pela Capcom, a segunda versão feita para o Dreamcast. Como em todo jogo de luta, seu objetivo é tornar-se o melhor lutador do mundo. Você vai poder escolher entre 20 lutadores.

A novidade é que nessa nova versão existem alguns personagens diferentes. Remy é um lutador francês que utiliza golpes no estilo de Guile e Charlie; Mateoto é um carateca faixa preta que veio do Japão; Twelve é um cara meio esquisito; e Q é metade humano e metade robô. O jogo ainda tem a ilustre volta de Chun Li. Outro personagem que já existia, mas que agora pode ser selecionado (antes precisava de código) é Akuma. Ele é bem mais poderoso em comparação

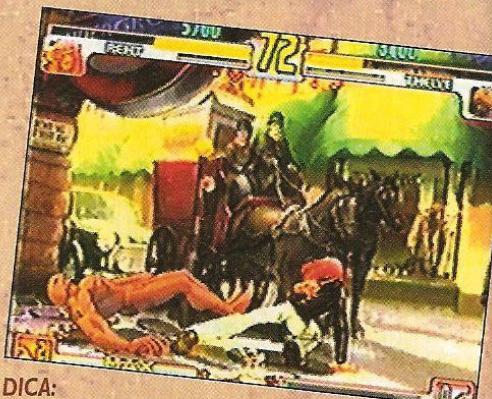
DICA: para um combo de 7 hits de Akuma, faça voadora com chute médio, soco forte, ↓ ↘ soco forte, ↓ ↘ ↓ ↗ soco forte



Street Fighter III 3rd Strike

10

Capcom	Controle - rápido e preciso	10
Luta	Diversão - combos ágeis	10
2 Jogadores	Gráfico - cenários novos	10
	Som - mistura rap e techno	10



DICA: com Remy, fique agachado e, quando o oponente pular, faça ↓ soco forte, ↑ chute forte, ↓ ↘ ↓ ↗ soco forte

com os outros lutadores. O vilão continua sendo o mesmo da série Street Fighter, o poderoso Jill, um alienígena que tem poderes como fogo e gelo. O jogo tem um visual bem legal: os gráficos são bons e os cenários novos bem coloridos. O som é nota dez, puro rock. A jogabilidade é excepcional. Quem curte um bom jogo de luta não pode perder.



DICA: com Ryu, faça voadora com chute médio, soco médio, ↓ ↘ soco forte, ↓ ↘ ↓ ↗ soco forte



DICA: para um combo de 12 hits com Ken, faça chute médio, ↓ ↘ soco forte, ↓ ↘ ↓ ↗ soco forte



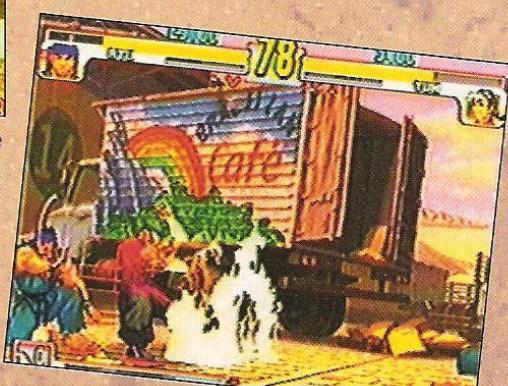
DICA: com Makoto, aperte ← ↓ chute fraco. Após o agarraço, conclua com ↓ ↘ ↓ ↗ soco forte



DICA: Elena possui um combo simples, mas eficaz. Faça voadora com chute médio, soco fraco (agachado), ↓ ↘ ↓ ↗ chute fraco



DICA: com Chun Li, faça voadora com chute fraco, soco médio, ↓ ↘ ↓ ↗ soco forte



DICA: Yung é rápido e possui combos fulminantes. Aperte soco fraco 3 vezes, ↓ ↘ soco forte, ↓ ↘ ↓ ↗ chute fraco para dar um combo de 10 hits

TODO CAMPEÃO PRECISA DE ENERGIA



**Nova
Batata do
Senninha.**

Para andar no seu pique você precisa de muita energia. Por isso, a nova Batata palito do Senninha é o ideal. Crocante por fora, macia por dentro e supersaborosa. Afinal todo grande piloto precisa ficar sempre bem alimentado.



O valor obtido com o licenciamento do personagem Senninha é 100% destinado a projetos apoiados pelo Instituto Ayrton Senna.

À VENDA NOS MELHORES SUPERMERCADOS



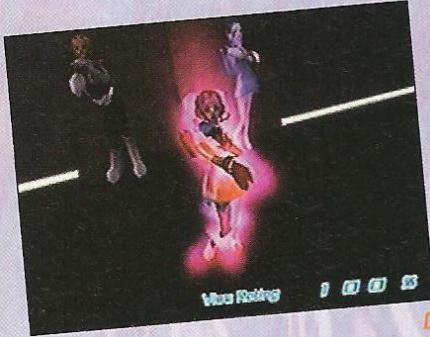
DREAMCAST

Até Michael Jackson entra na onda de Space Channel



Por Marjorie Bros.

A história de Space Channel 5 começa quando a Terra é invadida por alienígenas que hipnotizam as pessoas e as forcão a dançar sem parar. Os mais de 70 personagens do game têm movimentos de dança próprios. Você é Ulala, repórter do canal de notícias Space Channel 5, e foi escolhida para cobrir todos os acontecimentos da invasão dos aliens. O tempo todo dançando, você vai ter de libertar todas as pessoas hipnotizadas que encontrar pelo caminho e ainda desvendar os mistérios que envolvem



DICA:

para deixar Ulala pegando fogo, consiga pelo menos 95% de audiência em seu programa

Space Channel 5



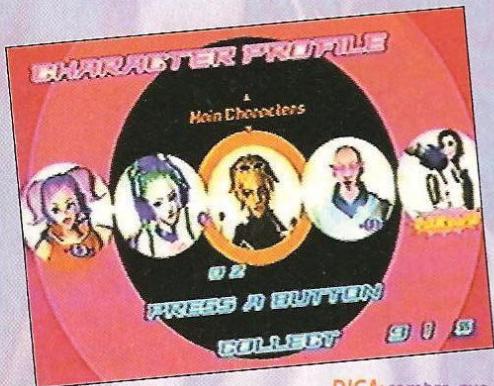
DICA: depois de terminar o jogo, recomece e a história vai rolar em caminhos alternativos



DICA: para salvar as pessoas, dance melhor que os alienígenas antes de os corações acabarem



DICA: não se confunda, não há pessoas para você salvar no espaço. Atire para valer em quem aparecer



DICA: sempre que descobrir personagens novos durante o jogo, confira sua ficha técnica na tela de Options!



DICA: apesar de bonito, o visual movimentado pode tirar a atenção. Nessas horas vá apenas pelo som

Space Channel 5

10

Sega	Controle - ritmo e precisão	10
Dança/Aventura	Diversão - parece festa	10
1 jogador VMU	Gráfico - cor e realismo	10
Jump Pack	Som - techno e balanço	10



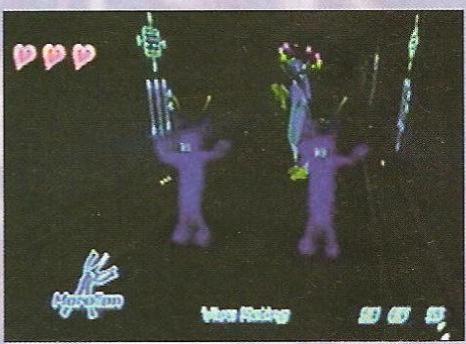
DICA: preste atenção em quem aparecer. Atire para matar nos aliens e para salvar nos humanos

essa trama. Ulala conta com uma arma que solta dois tipos de raio: um de ataque, para matar os alienígenas, e outro de resgate, para salvar os hipnotizados. Os gráficos e as músicas parecem de desenho animado e a transição dos cenários é fluente, sem cortes. Uma coisa engraçada: depois que você terminar as quatro longas fases e começar o jogo de novo, vai

percorrer um caminho diferente do que passou na primeira vez. A participação especial de Michael Jackson caiu como uma luva, já que o assunto é dança. Space Channel 5 é um jogo musical com muita aventura e, com certeza, vai botar a galera do Dreamcast para mexer a carcaça.



DICA: salve os personagens principais para imitar seus movimentos de dança, inclusive os do Michael Jackson!



DICA: no túnel alternativo, não decore os movimentos, muito repetitivos. Conte as repetições

SERÁ QUE VOCÊ É CAPAZ DE SUPERAR SEUS MAIS PROFUNDOS MEDOS?

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

VMU



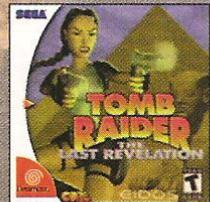
3x R\$ 33,33

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION



3x R\$ 39,99

RAYMAN 2



3x R\$ 43,33

CRAZY TAXI



3x R\$ 39,99

VIRTUA STRIKER 2



3x R\$ 39,99

KING OF FIGHTERS 99



3x R\$ 39,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



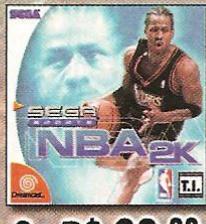
3x R\$ 39,99

SONIC ADVENTURE



3x R\$ 46,66

NBA 2K



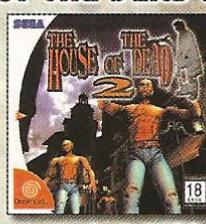
3x R\$ 39,99

SPEED DEVILS



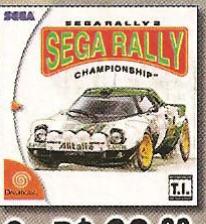
3x R\$ 39,99

THE HOUSE OF THE DEAD 2



3x R\$ 39,99

SEGA RALLY 2



3x R\$ 39,99

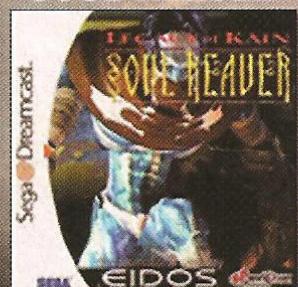
MONACO GRAND PRIX



3x R\$ 46,66

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER



3x R\$ 39,99

- Resolva os mistérios de Mesgoth explorando um perigoso mundo 3D!
- Problemas complexos enquanto você interage totalmente com o ambiente.
- Entre em batalhas corporais e faça uso total de suas armas e magias!

Preços válidos até 31/10/2000 ou enquanto durarem os estoques. *Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou VMU. *Frete não incluso. Frete grátis sempre para o conserto. *Total de jogos por pagamento em R\$ 135,00 de R\$ 135,00 somente para envio de crédito. *Exclui o game Tomb Raider: The Last Revelation e Legacy of Kain.

www.dshop.com/dreamcast

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
TA08A

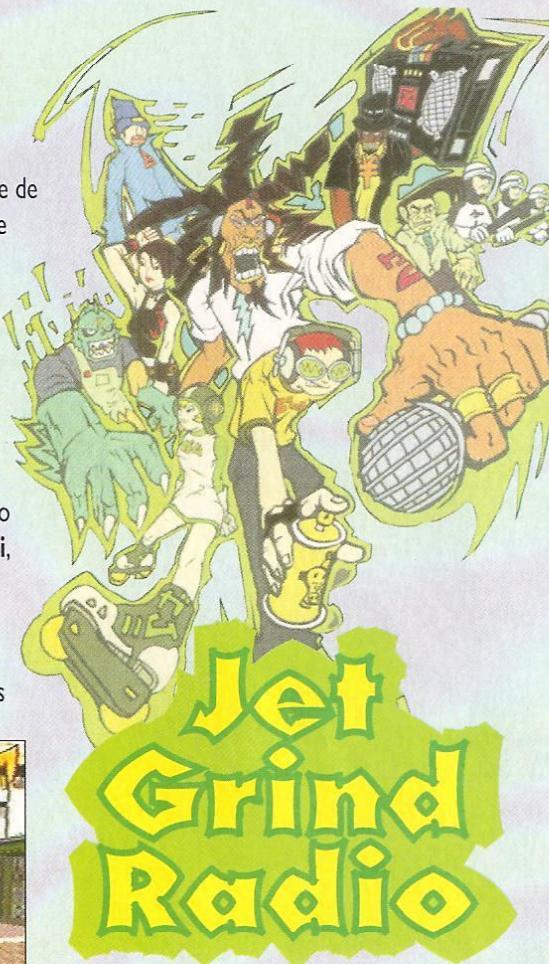


Descubra o barato de pichar paredes virtuais



Por Baby Betinho

Mais um jogo pra lá de inovador para o Dreamcast. Em **Jet Grind Radio** você faz parte de uma gangue de pichadores, que sai pelas ruas de Tóquio pichando todos os muros e fugindo da polícia. Unida pela rádio Jet Grind, a gangue conta com patins magnéticos para percorrer as 18 fases (3 territórios da cidade divididos em subfases). O objetivo em Jet Grind é picar certos locais da cidade, concorrendo com outras gangues de "coloridores de muros". As latas de spray são coletadas ao longo das fases. O jogo lembra um pouco **Crazy Taxi**, apesar de os dois terem objetivos totalmente diferentes. Em ambos, há um grande cenário que pode ser percorrido livremente e as tarefas estão espalhadas, podendo ser realizadas



DICA: ao fugir dos policiais, procure seguir as setas azuis que indicam lugares seguros



DICA: selecione o jogador apropriado para cada estágio, cada um tem velocidade e características próprias



DICA: ao começar um estágio, estoque várias latas de spray antes de começar a picar



DICA: piche primeiro as partes que exigem muitos combos e tempo, enquanto os policiais não chegam



DICA: deixe por último os locais altos, como telhados, para que os policiais não o alcancem e você termine a fase tranquilo

Jet Grind Radio

9.0

Sega	Controle - manobras fáceis	9
Ação	Diversão - fugas espetaculares	9
1 jogador/VMU	Gráfico - cartoon poligonal	10
Jump Pack	Som - hip-hop e rap	8



DICA: entre nas construções e derrube as paredes para descobrir caminhos secretos

em qualquer ordem, dentro de um certo tempo. Um dos pontos mais fortes do game é a variedade de lugares inusitados por onde você deve passar: telhados, corrimãos, barcos. Você pode até deslizar sobre outdoors... Além de todas essas manobras radicais, durante as pichações você ainda vai realizar combos! A habilidade e a velocidade variam de acordo com cada um dos 10 personagens. Os gráficos foram feitos em 3D, mas parecem de desenho animado. O som deixa um pouco a desejar, não tem nada de diferente.



DICA: chocando-se contra os membros de outras gangues, você pega latas de spray derrubadas por eles



DICA: quando for perseguido pelo helicóptero, evite locais abertos para não levar míssil



DICA: como na vida real, pegue carona nos veículos que passam pela cidade para descansar

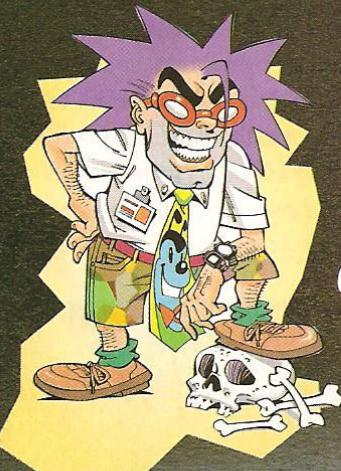
A REDE DOS GAMES:

www.sgp.com.br

- Faça seu cadastro para receber antecipadamente a pauta das edições

- Troque uma idéia com quem se liga em games no Fórum do seu console

Bônus do Chefe: ganhe um wallpaper com a ilustração das últimas capas da SGP!



SUPER GAMEPOWER

A MELHOR REVISTA DE GAMES DO BRASIL



NINTENDO NEWS

Dolphin e Game Boy Advance: será?

A Nintendo deve anunciar oficialmente dois novos consoles no dia 25 de agosto, o Dolphin e o GameBoy Advance. Ambos prometem dar muito o que falar, desde que a empresa cumpra a data do anúncio. A Rare, softhouse inglesa que produz apenas para a Big "N", anunciou que dois títulos estarão rodando no Dolphin na feira. Segundo um passarinho, faz mais de um ano que a empresa trabalha a portas fechadas nesses títulos.

Um ranking para os craques do golfe

Uma nova versão de Mario Golf foi lançada e batizada de Mario Golf Tournament, trazendo um novo modo chamado de Special Competition Course. Para jogá-lo, é preciso ter um password de acesso. Depois de bater algum recorde, é possível enviá-lo pela Internet. Para isso, o jogo vai mostrar outro password que deve ser digitado na página da Nintendo (www.nintendo.com) na parte correspondente ao game. Os resultados vão aparecer em um ranking com o nome dos usuários e suas performances.



T rês gerações de console em apenas uma máquina. Desde o mês passado, os asiáticos que curtem videogame já podem contar com isso. A Future Laboratory, uma desconhecida – ao menos para nós, ocidentais – empresa chinesa, lançou um novo acessório, o Tristar 64, que permite rodar seus antigos jogos para SNes e Nes no Nintendo 64. A novidade é muito legal. Afinal, você vai poder ver o famoso Super Mario Bros em versão 8 bits, passar por versões para o SNes, como Super Mario RPG, e chegar aos últimos jogos para o 64, como o Mario Tennis, que está no forno. Ainda não há data certa para o lançamento americano do novo acessório. Seus sistema de funcionamento é bem simples: basta conectá-lo ao Nintendo 64, mais exatamente no slot do cartucho, e ligá-lo na tomada. Mas, para fazer com que ele funcione, é preciso ter um cartucho original de Nintendo 64, que irá fazer um



Metroid não perde tanta qualidade, mas as cores ficaram muito lavadas

Chineses fazem aparelho que roda games do Nes, SNes e Nintendo 64



Compare a diferença de Goemon 2 rodando no SNes (acima) e no Tristar 64 (abaixo)

papel de boot do sistema. Isso equivale a dizer que o cartucho, que irá dar início à operação do console, "enganará" o sistema, como se ele estivesse apenas lendo um jogo normal para Nintendo 64. Na verdade, o acessório faz uma espécie de emulação dos jogos. Ao todo, existem três slots sobre o aparelho. O primeiro serve para o cartucho de Nintendo 64 fazer o seu papel de boot; o segundo para rodar os jogos de Nes; e o terceiro para conectar os jogos de SNes. Outra vantagem é que o acessório traz embutido um Gameshark (code breaker), que permite que os antigos códigos do Game Genie (um tipo de ancestral do Gameshark) sejam usados para se obter uma série de vantagens nos jogos. Apesar de sua interface feia, o Gameshark embutido é fácil de ser manuseado. Existe ainda outra função, chamada de Memory Editor, que permite que seus jogos salvos sejam editados de uma forma simples e fácil.

O novo filme Pokémon 2000



Depois do grande sucesso de bilheteria dos filmes anteriores, um novo longa metragem dos monstros foi anunciado. Pokémon 2000 trará Ash e sua turma em uma nova aventura em que o mundo dos Pokémons vai ser afetado de uma forma assustadora. Ash, como sempre, terá o papel de salvar a galera. A novidade será o aparecimento de seis novos Pokémons. Um deles é Lugia, que ajuda Ash a restaurar o equilíbrio do mundo. O lançamento mundial do filme, incluindo o Brasil, aconteceu no dia 21 do mês passado, com distribuição da Warner Bros. Mais informações no site www.p2kthemovie.com





É preciso usar um cartucho de Nintendo 64 para dar boot no aparelho

NEM TUDO SÃO FLORES

Apesar de rodar todos os jogos e de ter ótimas funções embutidas, a parte de vídeo do Tristar 64 ficou um pouco descalibrada. A emulação das cores está um pouco prejudicada. O sinal de vídeo que o aparelho envia para a TV não é idêntico ao utilizado no SNes, por exemplo. Em alguns jogos a diferença é pouca, mas em outros é gritante, principalmente na cor branca, que apresenta muitas distorções e uma perda significativa de resolução da imagem. Para diminuir um pouco o efeito é preciso regular melhor o seletor da TV, assim você ameniza o brilho forte de algumas cores. Se compararmos dois jogos, rodando um no SNes e o outro no Tristar com a mesma regulagem, é bem visível a diferença entre as imagens. A impressão que fica é que os jogos ficam "lavados", com a imagem desbotada, brilho em excesso e pouca definição dos traços.

Jogos como Star Fox, que usam o Chip que usava o Super FX para rodar, funcionam perfeitamente e a diferença na imagem é menor do que em outros jogos. No caso de Star Fox, o jogo está bem emulado, mas as cores ficaram muito lavadas e o fundo sem definição. Jogos como Bomberman e ISSS Deluxe, que podem ser jogados com multi-



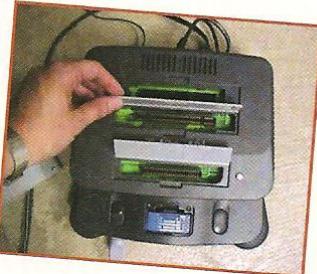
SHIELD ムチャナス



SHIELD ムチャナス

tap, só podem ser jogados com até dois jogadores, pois o multi-tap não foi emulado. O aparelho tem de ser usado com uma fonte de 9V, a mesma do SNes e do Mega Drive. A fonte deve ser comprada separadamente. Os botões A, B, X e Y do controle foram emulados nos botões C do joystick do Nintendo 64. A ordem dos botões está confusa, pois não segue a disposição tradicional dos botões do SNes.

Os slots para os jogos de Nes e Snes



VALE A PENA OU NÃO?

Se você vendeu os seus antigos consoles e tem saudades de alguns bons e velhos clássicos com gráficos simples e boas recordações, o Tristar 64 vale os US\$ 100 que você vai desembolsar para comprá-lo. Apesar dos problemas de imagem, os jogos são rodados em um bom nível, que não fica muito atrás em relação aos consoles. A Future Laboratory promete, porém, melhorar o desempenho do aparelho para seu lançamento no mercado americano. Além de tentar melhorar os problemas de resolução de imagem, a empresa promete baixar o preço do Tristar em US\$ 20, uma redução de 20% em relação ao preço do mercado asiático.

O clássico Star Fox tem boa emulação. O fundo, porém, fica sem definição

Miyamoto em missão especial para o Dolphin

Shigeru Miyamoto está trabalhando em apenas um único jogo neste momento. Quem pensa que é algum Mario ou Zelda está enganado. Ele está criando um jogo com novos

personagens para o Dolphin. Ao perguntar que jogo é esse, a resposta foi apenas "communication gaming". Toda pinta de que o novo console terá um carro-chefe cheio de interatividade.



Piratas de Hong Kong se dão mal

A polícia de Hong Kong está fazendo uma verdadeira blitz e acaba de fechar algumas empresas acusadas de copiar os produtos da Nintendo. Além de jogos, controles e outros acessórios copiados dos originais da Nintendo estão sendo apreendidos e, logo em seguida, destruídos.

Agenda de lançamentos

Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
40 Winks	Ação	Agosto
NFL Quarterback Club	Esporte	Agosto
Turok 3	Ação	Agosto
Winnie The Pooh	Ação	Agosto
Aidyn Chronicles: 1st Mage	Ação	Setembro
Army Men 2	Ação	Setembro
FI Championship 99	Esporte	Setembro
International Track'n Field	Esporte	Setembro
Mia Hamm 64 Soccer	Esporte	Setembro
Polaris Snocross 2001	Esporte	Setembro
Power Rangers Racing	Corrida	Setembro
Seadoo Hydrocross	Corrida	Setembro
Tom and Jerry	Ação	Setembro
Rush 2049	Corrida	Setembro
Looney Tunes:		
Duck Dogers	Ação	Setembro
Caesar's Palace	Simulador	Outubro
Cruis'n Exotica	Corrida	Outubro
Donald Duck	Ação	Outubro
Eternal Darkness	Ação	Outubro
Scooby Doo: Classic Capers	Ação	Outubro
Conker's Bad Fur Day	Ação	Dezembro
Earthbound 64	RPG	2º semestre
Hype: The Time Quest	Ação	2º semestre
Paper Mario	RPG	2001

Agenda de lançamentos

Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Aladdin	Ação	Agosto
Armada	Ação	Agosto
Blaster Master Enemy	Ação	Agosto
Bust a Move Millennium	Puzzle	Agosto
Bowling	Esporte	Agosto
Championship Motocross	Esporte	Agosto
Dragon Warrior I & II	RPG	Agosto
Gauntlet Legends	Ação	Agosto
Mr Driller	Ação	Agosto
Spider Man	Ação	Agosto
Turok 3	Ação	Agosto
Lemmings Revolution	Estratégia	Agosto
Animorphs	Ação	Setembro
Doug	Ação	Setembro
Lego Racers	Corrida	Setembro
Tom & Jerry	Ação	Setembro
Pokémon Gold & Silver	RPG	16/10 (EUA)
Star Ocean: Blue Sphere	RPG	2º Semestre
The Black Onix DX	Ação	Sem previsão



NINTENDO
PRÉ-ESTRÉIA



NINTENDO
RPG

Disponível em 26 de dezembro

Paper Mario

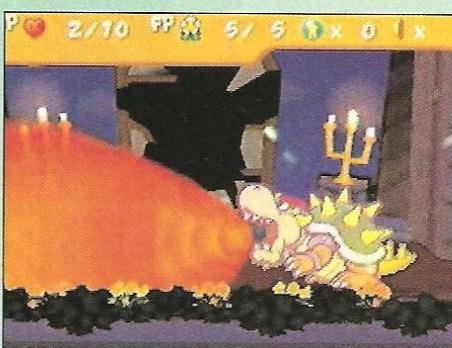
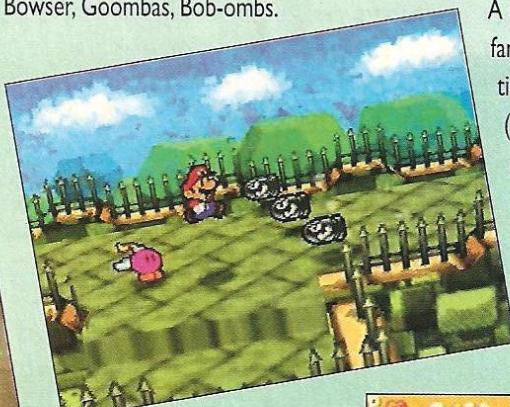
Lembra do clássico **Super Mario RPG**, do SNes? Pois é, ele foi resultado de uma parceria da Nintendo com sua camarada na época, a Square. Hoje, quem entrou na parada para produzir o sucessor de **Mario RPG**, **Paper Mario**, foi a Intelligent Systems, que vai ter a responsabilidade de substituir a Square. Assim como Yoshi's



Story, o game tem um visual bastante colorido e os personagens (é aí que se encaixa o curioso título do jogo) parecem recortados do papel. Quando Mario vira de lado é quase impossível enxergá-lo. Essa estranha fórmula é o que mais chama a atenção nesse jogo. Em vez de pular ou esmagar o inimigo, a ação de **Paper Mario** acontece nas batalhas travadas contra eles, em que você deverá usar até alguns tipos simples de combos. Todos os tradicionais personagens, além de Mario, estão presentes: Luigi, Peach, Toad, Bowser, Goombas, Bob-ombs.



A presença de toda essa galera ajuda a recriar o fantástico clima de outros jogos com o primeiro time de personagens da Nintendo. A previsão (não confirmada) de lançamento é para o final de dezembro. Mesmo com a febre mundial Pokémon, este game tem grandes chances de emplacar, principalmente entre os mais novos. Por trás de sua aparência infantil, ele promete se tornar um clássico do Nintendo 64 para a família inteira.



Turok 3



ACCLAIM
Ação

Disponível em setembro

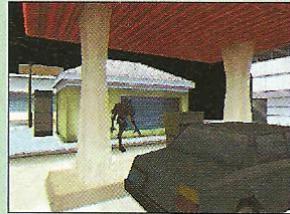
A série Turok chega ao seu ápice neste game em que o personagem principal, Joshua Fireseed, tem a missão de salvar a humanidade de terríveis monstros com a ajuda de seus irmãos, Danielle e Joseph. Cada um tem suas próprias armas e passa por diferentes situações. A jogabilidade continua bastante boa, a diferença é que os gráficos são



Perfect Dark.

muito superiores aos do Turok anterior, o mais fraco da série. O jogo deve corresponder às expectativas dos fãs da série. Difícil vai ser enfrentar a concorrência de

Roswell Conspirancer: Aliens, Myths and Legends



Baseado em um desenho animado que ainda não estreou, **Roswell Conspirancer** é um game de ação e aventura em terceira pessoa. Seu lançamento deve rolar logo após sua estréia nas telas. Você vai assumir a identidade de um agente detetive da Global Alliance, um movimento

CLIMAX

Ação

Disponível em setembro



multinacional que congrega policiais de elite, forças militares e agentes do FBI, na luta contra ETs disfarçados de monstros, no estilo **Men in Black**. O game é voltado para um público mais novo, já que dá uma maneirada na violência, fazendo os inimigos serem capturados e desaparecerem, em vez de serem detonados com mortes sangrentas.

Spider Man



ACTIVISION
Ação

Disponível no 2º semestre

Jogo em terceira pessoa em que o Homem-Aranha vai ter de lidar com todos os tipos de bandidos e criaturas estranhas na cidade de Nova York. As locações foram muito bem escolhidas: áreas subterrâneas, prédios altos, além dos cenários típicos de Manhattan onde ele poderá



usar todas suas habilidades. Além de derrotar seus inimigos, o Homem-Aranha vai ter de dar uma de espião. O clima dos quadrinhos e da série de TV está muito bem recriado. Também vai ter uma versão para PlayStation.

Mega Man Extreme

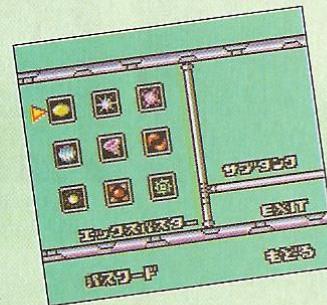
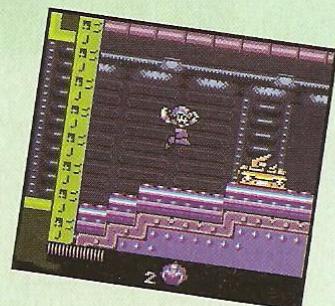


CAPCOM
Ação

Disponível em outubro



Baseado na série original Mega Man para SNes, **MM Extreme** é bem mais futurista, mostrando um mundo caótico depois que um hacker chamado Techno destruiu o computador central do planeta. Ninguém mais além de Mega Man X pode evitar que o mundo seja tomado e destruído. Usando seus poderes e a habilidade de roubar as armas dos inimigos derrotados, o herói vai à luta para cumprir sua tarefa. O jogo também vai ser compatível com o Game Boy em preto e branco.



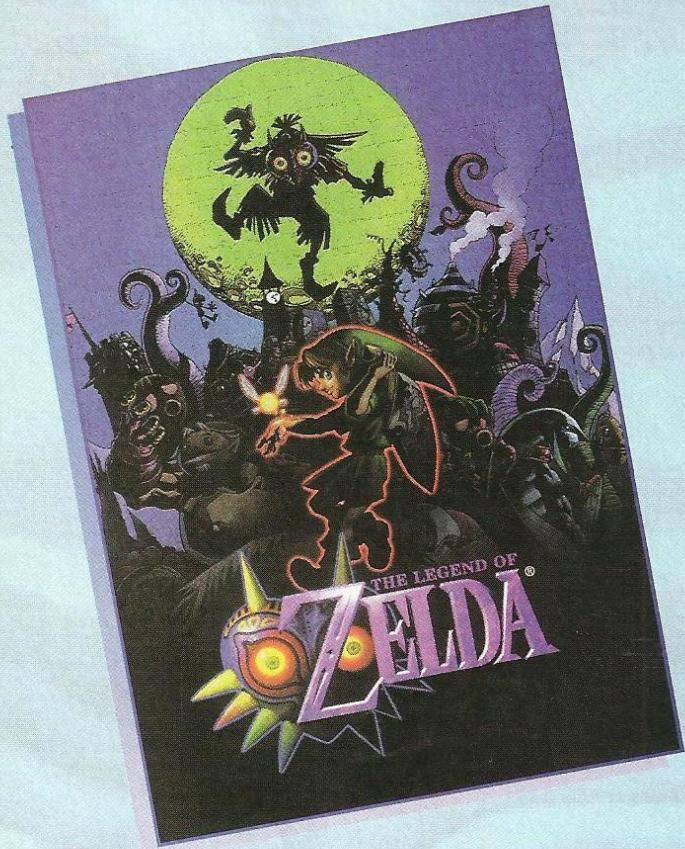


Novo Zelda traz o melhor do Nintendo 64

Zelda Majora's Mask

9.8

Nintendo	Controle - inigualável	10
Ação/RPG	Diversão - indiscutível	10
1 jogador	Gráfico - brilham os olhos	10
Cartucho de expansão	Som - só faltou inovar	9



Por Marcelo Kamikaze

A saga continua. **Zelda: Majora's Mask** mantém a tradição de grandes jogos da série. A história rola alguns meses depois da derrota de Ganon em **Zelda: Ocarina of Time**. Agora, Link e todo o povo vivem pacificamente. Mas essa tranquilidade vai durar pouco. Certo dia, Link e Epona estão passeando pela floresta, quando são interrompidos por duas fadas. Link cai de Epona e desmaia. Enquanto isso, chega perto dele um estranho, usando uma máscara pra lá de esquisita (o vilão do jogo, Skullkid), e mexe em suas coisas até encontrar a Ocarina. Link acorda, mas não consegue evitar que o mascarado fuja, levando a Ocarina e também Epona. Entrando numa caverna, Link é transportado para outra dimensão, onde descobre que a Lua vai colidir com seu planeta dentro de 3 dias. Para impedir que isso aconteça, Link deve encontrar Skullkid e recuperar a máscara Majora, que é a verdadeira responsável pelas ações de Skullkid. Tá certo que você deve completar a missão em 3 dias, mas não pense que isso vai ser fácil. Muitas ações só podem ser realizadas em determinada hora do dia, ou seja, você vai ter de voltar no tempo várias vezes. O sistema de jogo é quase o mesmo do anterior, com os mesmos itens e armas. A maior novidade é que você vai contar com a ajuda de máscaras que podem fazer seu corpo sofrer leves mutações, muito importantes no jogo. Os gráficos são perfeitos, vão ao limite da capacidade do Nintendo 64 (mesmo usando cartucho de expansão). A câmera se move de forma bem suave. O som não está no mesmo nível, muitos ruídos e músicas são idênticos aos de *Ocarina of Time*. Eles ainda resgataram aquela música inesquecível (de quando você está andando no mapa principal) do Nintendinho e do SNes. Shigeru Miyamoto, que produziu as versões anteriores, teve pouca participação no desenvolvimento deste jogo, o que não compromete em nada o resultado final. Chega de papo, é hora de mostrar um pouco deste clássico.

Os Menus

Menu Geral



Aqui ficam os principais acessórios, melodias e vidas

Mapa



O mapa não está todo aberto, você precisa comprar as partes

Itens e armas



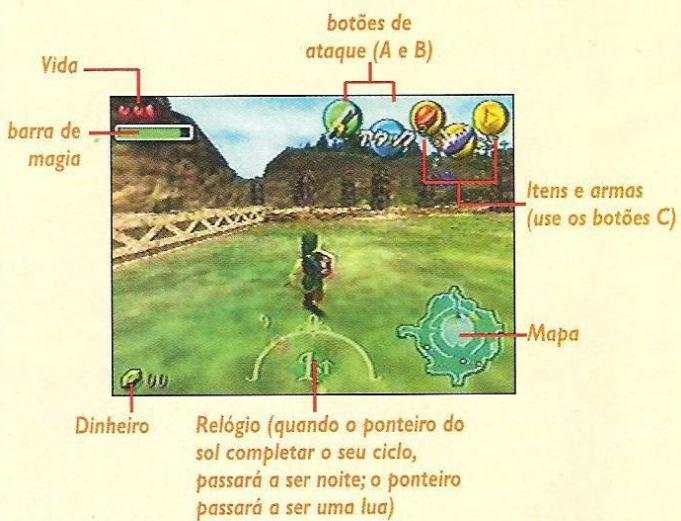
Neste menu estão organizadas as armas e alguns itens do jogo

Máscaras



Não se preocupe, no fim do jogo aqui estará lotado delas...

Os principais indicadores do jogo



Diferenças de Link com ou sem máscara

Link Normal



Ataca com perfeição, do jeito que só Link sabe



Olhos atentos e intimidade com o escudo para a defesa



Link toca a Ocarina com jeito de galã

Link com máscara



Ataca com cabeçadas, totalmente desajeitado

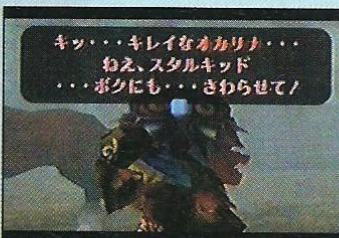
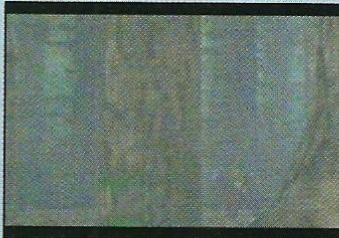


Dá as costas e reza...



Sem comentários...

Como começa a história de Majora's Mask



Alguns meses se passaram depois da derrota de Ganon. As pessoas vivem agora em paz, pois podem dormir e ter a certeza de acordar num novo amanhã. Até que, um certo dia, quando o herói Link passeia cavalgando na floresta com Epona...



...duas fadas aparecem e encontram os dois. Elas se escondem e começam a seguir-los



Epona sente que estão sendo observados e pára. Neste momento o silêncio da imensidão da floresta toma conta da cena, até que as duas fadas aparecem e dão um susto em Epona, que perde o controle, jogando Link para trás. Ele acaba desmaiando



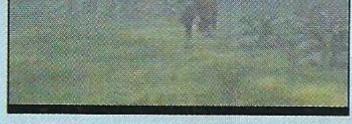
Pouco depois Link acorda e logo de cara vê que sua ocarina não está em boas mãos. Skullkid tenta disfarçar e esconde, mas é tarde demais



Skullkid sente que é hora de dar no pé, mas ainda insiste em roubar mais alguma coisa e leva Epona. Link pula e consegue se agarrar em Epona e tenta de todas as formas pará-lo



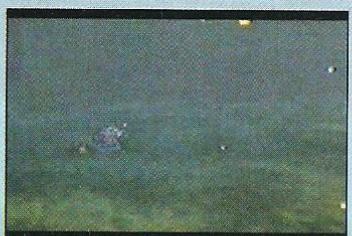
No meio de um nevoeiro, um misterioso mascarado aparece olhando fixamente para Link. Seu nome é Skullkid



Apesar do grande esforço, o mascarado consegue fugir



Skullkid aproxima-se de Link, começa a mexer nas coisas dele e encontra a sagrada Ocarina



E Link fica para trás...

Armas Principais



Semente: use-a para atordoar os inimigos com a forte luz que ela provoca



Bomba móvel: colocando-a no chão ela começará a andar em linha reta, podendo até subir paredes. Depois de um tempo explodirá



Galho de árvore: usado para acender fogo e iluminar lugares escuros



Bomba: pode ser fixada em qualquer lugar para explodir ou também pode ser arremessada



Explosivo: poderosa bomba para causar danos catastróficos



Gancho: utilizado para alcançar lugares de longa distância



O arco e as três flechas mágicas: a flecha vermelha é a do fogo, a azul é a do gelo e a amarela é a da luz





NINTENDO



Depois dessa grande introdução, finalmente você começa a controlar Link. É hora de correr atrás de Skullkid. Pule em cima dos troncos para prosseguir e repare que Link (após anos de treinamento) agora faz uma acrobacia animal no pulo.



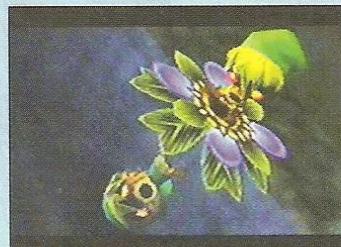
Envolvido pela raiva, Link não toma cuidado cai num grande abismo e é levado para uma outra dimensão.



Skullkid parece estar surpreso e emocionado pela persistência de Link, e joga um feitiço no herói.



A cabeça de Link fica confusa, ele sente que está sendo possuído. Parece ter um pesadelo e tem a visão de estar sendo perseguido pelos mais feiosos e horripilantes monstros chamados Deku. Link tenta fugir, mas engolido por um Deku gigante.



Link consegue pôr em ordem sua mente, mas quando olha o seu reflexo pela água vê que seu rosto e seu corpo não são mais os mesmos; grita desesperadamente.



Skullkid só racha o bico...



DICA: depois do "embarrasoso" fato ocorrido é hora de controlar Link em forma de Deku. Entre nessas florzinhas que estarão espalhadas ao longo do jogo, e se atire como se fosse um canhão.



DICA: após atirar-se é possível ficar planando no ar (deixe o botão de ataque pressionado) para alcançar lugares mais distantes.



DICA: você estará no caminho certo quando encontrar com esse tronco parecido com Link. Siga em frente.



DICA: esse cara aparece de repente no jogo. Ele conta a você que Skullkid roubou sua máscara e que a quer de volta. Diz, ainda, que o mundo acabará em 3 dias, pois a lua está prestes a cair! Ao lado de Skullkid, ele é um dos caras mais importantes do jogo. Fale com ele sempre que conseguir alguma ação importante no jogo.



Esta é a Clocktown, a principal cidade portar um relógio na torre.



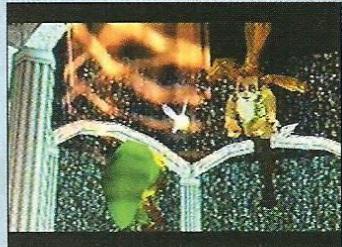
DICA: indo para o norte, entre nessa caverna para falar com as fadas.



DICA: nessa versão de Zelda os mapas não serão dados de bandeja, você precisará comprá-los. Fale com esse velho para pegar o mapa da cidade.



DICA: indo para sudoeste do mapa, encontre a fada perto do laguinho e volte à caverna do norte.



DICA: sensuais como nunca, essas fadas vão ajudá-lo, enchendo sua vida e dando novos poderes.



DICA: muitas coisas parecerão ter nada a ver com a história. Na verdade, têm um tremendo papel. Um exemplo disso é a ajuda para o menino estourar o balão.



DICA: use a técnica que ganhou da fada. Encha bem a bolha e solte. Depois fale com o menino de novo. Você será obrigado a brincar de esconde-esconde.



DICA: são cinco meninos que você deve procurar. Dois estão nos cantos da mesma área em que você já está.



DICA: o terceiro está na parte oeste do mapa.



DICA: na parte leste tem dois. Um com a galinha aqui, pronto para pular e fugir para fazer você de bôbo



DICA: sempre use o telescópio para procurar novidades. A primeira coisa é localizar Skullkid, que está na torre



Tudo volta a ser como era três dias atrás e a lua ainda permanece longe



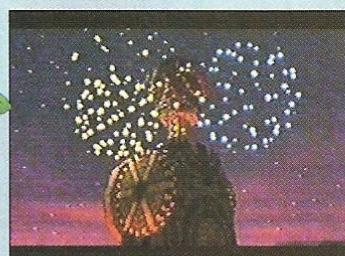
DICA: para pegar o outro, entre aqui e se atire



DICA: pegue a lágrima que caiu da lua



DICA: vá até a parte central de Clocktown e dê a pedra para esse Deku. Ele sairá do caminho e você poderá usar esse "supercanhão"



DICA: espere até a noite do terceiro dia e veja o fantástico show de fogos. Realmente é de encher os olhos



DICA: na parte leste de Clocktown tem esse menino bloqueando o caminho. Diga o código para ele



DICA: indo em frente você encontrará esse espantalho. Sua função no jogo é indispensável, principalmente para os mais apressadinhos. Mande-o dançar para passar a metade do tempo do dia



Skullkid estará com a flauta na mão. Você deve pegá-la de volta a qualquer custo



DICA: como no Zelda anterior, a Nintendo fez questão de fazer esse chefe voar do mesmo jeito que Ganon (criativo...) Acerte-o com o ataque bolha para deixá-lo atordoado



DICA: quando a Ocarina cair, não pense duas vezes, pegue-a



Link se desliga do momento e tem uma ligeira visão de Zelda (como sempre). Ela ensinará uma música fundamental até o fim do jogo



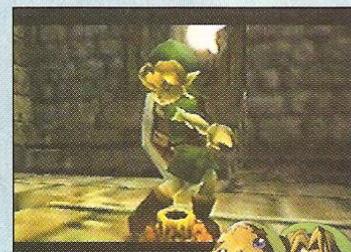
DICA: use o canhão e voe em direção à torre do relógio. Pegue o coração e entre



DICA: o mundo estará prestes a explodir. Haja o que houver, use a melodia agora!



Tudo volta a ser como era três dias atrás e a lua ainda permanece longe



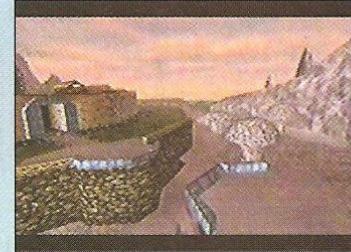
DICA: entre na torre e fale com o cara da máscara. Ele realmente ficará muito contente com a sua chegada e lhe ensinará uma música. Toque-a com toda a alegria porque finalmente Link volta ao normal



Agora ele pede a máscara. Mas você não a tem. Parece que o cara se precipitou...



Ele ficará muito louco! E quase morrerá do coração! Ele estrangula você e conta quão grave é o problema, dizendo que foi aquela máscara que causou toda a confusão e que Skullkid não tem culpa



Agora recupere bem o fôlego, saia da cidade e prepare-se para o começo da maior aventura de todos os tempos...





PC/ARCADE NEWS

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 Fadigue	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
Arcaterra	Ação	Agosto
Blair Witch Project	Ação	Agosto
Commande 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

Galera do Linux também quer ver a Microsoft pelas costas

Não é só nos tribunais americanos que Bill Gates tem de batalhar para manter seus monopólios. Também no mundo dos jogos para PC tem gente querendo levar um pouco do seu feudo. O Windows e seu DirectX são absolutos no mercado, mas cada vez mais sofrem a concorrência do sistema operacional Linux. Com melhores recursos para operações em rede, o sistema é próprio para jogos online. O Linux oferece vantagens tanto para quem vai implantar servidores como para quem joga através deles. Se você comprar o Windows NT e o jogo Quake para montar um servidor, vai desembolsar uma fortuna. A mesma montagem com o Linux tem custo zero, pois o sistema é gratuito e a versão de Quake vem sendo até distribuída por publicações especializadas. Uma das diferenças mais sentidas pelo usuário – além do preço – está na estabilidade do sistema. O linux requer um uso menor da CPU, o que ajuda a não travar seu jogo e evita longas esperas para processar dados no meio de uma ação, o que pode fazer você levar um tiro pelas costas. A grande desvantagem do sistema alternativo é a falta de jogos e de publishers dispostos a romper com essa situação. Outro problema é que nem todos os fabricantes de placas de vídeo colocam drivers para Linux em suas home pages, tarefa que sobra na mão dos fãs do sistema.

A NOVA SAFRA DE JOGOS

Aos poucos, o problema da quantidade de jogos vem sendo resolvido. Novos títulos de grandes



www.linuxgames.com,
site com notícias, drivers e comparações

jogos tem sido publicados, como é o caso de Quake Arena III, Unreal Tournament, SimCity 3000, Myth II, Civilization e Duke Nukem. Todos têm forte apelo para o jogo online. O preço gira em torno de US\$ 40, mais baratos que os jogos para PC. A Loki,

publisher dos títulos para Linux, é praticamente a única no mercado. Comprá-los não é tarefa tão complicada. No site www.tuxgames.com, você acha todos eles, além de notícias de lançamentos. O site entrega em qualquer parte do mundo, ainda que com um prazo meio longo (vinte dias no caso do Brasil). Atenção: olhe bem os recursos de seu PC antes de entrar nessa, senão sua compra pode ser em vão. Faça essa verificação no próprio site.

COMO SÃO FEITOS OS JOGOS

No Windows, os jogos são feitos com base em recursos para DirectX que os produtores pegam com a Microsoft e aí produzem ou compram ferramentas para desenvolvê-los. Com o Linux a coisa é mais simples. Muitos sites oferecem ferramentas para implantação de efeitos como o OpenGL e o 3DFX. Há programas específicos para jogos de luta ou de tiro, por exemplo. Caso não se encontre o efeito desejado, por ser um sistema operacional aberto, possibilita fazer um programa personalizado para se conseguir o efeito desejado. Além disso, essas ferramentas são gratuitas e podem ser baixadas diretamente da Internet no site www.happypenguin.org.

Diablo II está botando fogo

O tão esperado **Diablo II, RPG da Blizzard, abocanhou o primeiro lugar no ranking dos games mais vendidos para PC logo na semana de seu lançamento. Seu antecessor já havia sido o mais vendido no ano de 1996. Não contente apenas com a pole position do ranking, a edição de colecionador (que tem formato DVD) também garantiu lugar no pódio, ficando em segundo lugar e empurrando The Sims, da Electronic Arts para terceiro.**



No rastro dos games

A Microsoft anunciou a compra da NetGames USA, que foi a criadora do sistema que rastreia as estatísticas dos games multiplayer. Funciona assim: as informações são rastreadas e enviadas, em tempo real, para um site, que funciona como uma central. A Microsoft quer integrar esse sistema aos seus jogos para PC e futuramente para o X-box.

ESPECIAL

O melhor do **GAME BOY COLOR**

POCKET GAMES

**Pokémon
Yellow e Tarzan
DETONADOS!**

Nº 25
R\$ 4,00



9333



DETONADO!



**Metal
Gear
Ghost
Babel**

**JÁ NAS
BANCAS**

Show

E MAIS:

WARIO LAND

DUKE NUKEM • WORMS ANNIHILATION

Os melhores jogos para o Neo Geo Pocket!

SUPER GAME POWER

40 JOGOS!

661 DICAS PARA

661

ISSN 1413-8301



000025
9 771413 830003



PC/ARCADE
PRÉ-ESTRÉIA



SNK
Luta

Já Disponível

King of Fighters 2000

Arcade

A SNK tem vivido momentos difíceis ultimamente com o fechamento de suas fábricas nos EUA e na Europa por causa de suas baixas vendas. Um dos únicos trunfos que restaram à empresa é a série **The King of Fighters**, que aparentemente também está dando adeus. **The King of Fighters 2000** promete ser o capítulo decisivo da história do jogo. Serão ao todo oito times de quatro personagens. Além dos oito times existem também mais 33 Strikers que vão ajudar durante a luta. Houve boas mudanças nos times. K' e



Maxima vão formar um time separado, com mais dois integrantes, Ramon e Vanessa. Benimaru vai ter um time só para ele com mais dois novos personagens, Lin e Seth. No time de Terry, a novidade é a saída de Mai e a entrada de Blue Mary. No quarteto do The Art of Fighting, King entra no lugar Yuri. Já o quarteto das mulheres vai contar com Mai, Yuri, Kasumie e estreante Hinako. Kyo e Iori vão fazer suas aparições solo. Na apresentação do game é possível ver a



personagem secreta, Kula, que possui o poder de gelo e promete dar muito trabalho, apesar de sua delicadeza. O sistema de jogo será semelhante ao do ano anterior, mas a esquiva, que vinha sendo usada nos anos de 96 a 98, vai voltar. O sistema de Striker ganhará mais um modo, batizado de Ex (Extra Striker), no qual é possível usar um ajudante especial que só serve para essa função.

Resident Evil 3

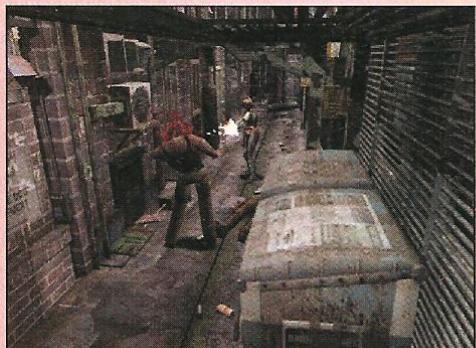


CAPCOM
Ação

Disponível no 2º semestre



Resident Evil 3 pode ser considerado uma mistura dos dois jogos anteriores. Seus acontecimentos ocorrem depois de RE, mas antes do RE 2. Sem deixar de ter uma boa dose de ação, o jogo possui mais elementos de exploração, assim como o primeiro da série. No início do game você é Jill Valentine e tenta escapar do que sobrou de Raccoon City.

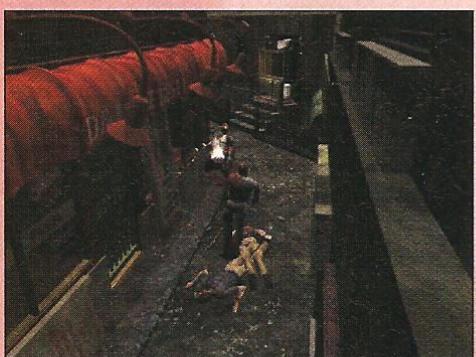


Agora você vai poder explorar a cidade quase inteira, em vez de apenas alguns prédios e ruas. Ainda bem que as armas disponíveis não são tão limitadas quanto nos jogos anteriores, porque há muitos monstros pela frente. Os Nemesis (mutantes criados pela companhia Umbrella) vão perseguir Jill durante todo o jogo e trazer os momentos mais assustadores. O objetivo é

acabar com eles, mas isso não será fácil, já que a Umbrella mandou um time de mercenários

que têm ordem de atirar em tudo que se

mova. A grande diferença em relação à versão para PlayStation é que no PC já existe, destravado, o minigame Mercenaries, no qual você tem um tempo limite para chegar a um determinado lugar, matando quem encontrar pela frente.



Project Even



EIDOS
Ação

Disponível no 1º semestre de 2001



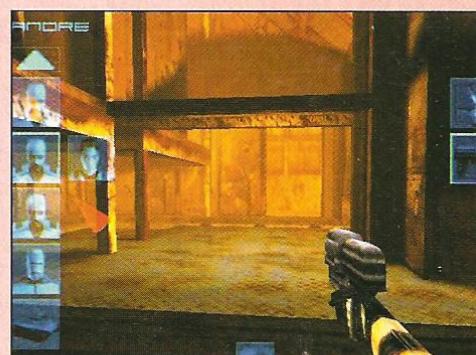
Project Even, o primeiro jogo desenvolvido pelos criadores de Lara e Tomb Raider, é um game de ação que fará você trabalhar em equipe. No futuro, por causa da superpopulação no planeta, os homens são obrigados a passar a vida em prédios gigantescos, sem nunca poder sair. Claro que os mais desafortunados ficaram lá embaixo. Você faz parte de uma equipe de



militares e foi mandado para o andar mais baixo de um prédio em busca de um grupo de engenheiros desaparecidos. Chegando lá embaixo, eles descobrem a presença nada agradável de criaturas mutantes que nunca viram a luz do dia. Cada membro da sua equipe tem

uma habilidade diferente e cada um vai ser útil em determinada situação (você vai poder controlar os quatro). Carter é o

líder, Minoko é fera em computadores, Andre é especialista em engenharia e Amber é um robô de combate. A maior inovação da Core foi no sistema de animação, deixando a movimentação dos personagens quase perfeita.





ARCADE

Até que enfim um arcade bom, novo e diferente!



Lord Mathias

A SNK, arrasando nos arcades como sempre, lança agora uma nova saga de Metal Slug. Nessa terceira versão, que tem os melhores gráficos da série e os personagens mais engraçados, o som continua detonando e a jogabilidade é bastante precisa, como nas versões anteriores. A missão continua a mesma: você terá de resgatar os prisioneiros e levá-los ao final da fase para ganhar uma recompensa (se morrer no meio da fase, os prisioneiros desaparecem). Só que desta vez



DICA: contra os chefes tome bastante cuidado com as armadilhas que eles preparam

aconteceu um imprevisto. Os alienígenas capturaram (além de uma integrante do grupo Slugs) o seu arqui-inimigo (que mais parece o Saddam Hussein...). Mesmo assim você vai ter de resgatá-los com vida. Novos Metal Slugs o ajudarão ao longo das sete fases (que são bastante longas, com subfases e áreas escondidas), a enfrentar desde camelos até submarinos, foguetes e aviões. As armas continuam as mesmas: mísseis, lança-chamas, bombas e a famosa faca Ginsu, que corta desde latas até os soldados inimigos. A diversão maior está no modo para 2 jogadores. Muita ação, tiros e dificuldade na medida certa.



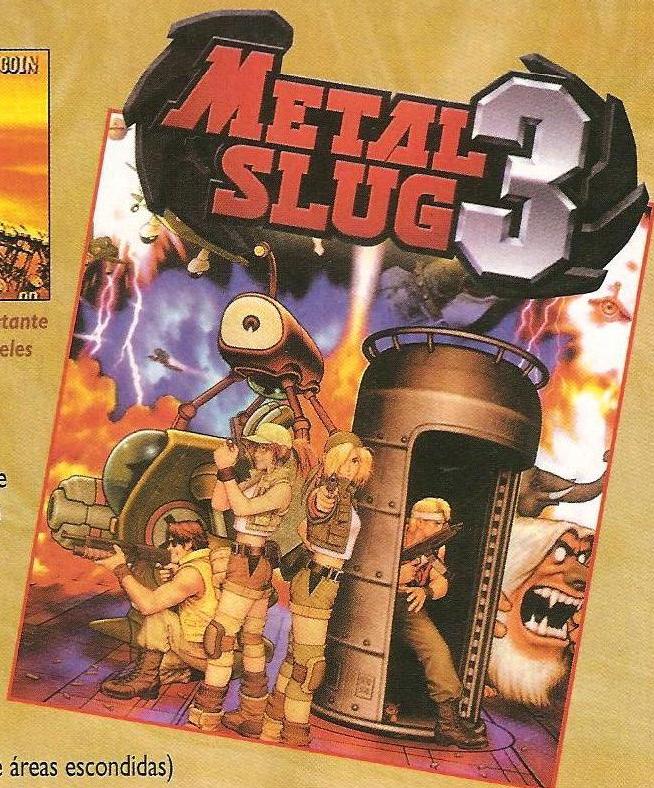
DICA: salve o máximo de prisioneiros para obter ótimas recompensas



O grande lance do jogo é a possibilidade de escolher dois caminhos diferentes, podendo chegar mais rápido ao final



DICA: evite ser atingido pela "baba cósmica" dos zumbis para não se infectar



DICA: caso seja infectado pelos zumbis, use a "baba cósmica" para acabar com os inimigos



COMANDO

- A - TIRO
- B - PULO
- C - BOMBA
- D - TROCA DE ARMA

METAL SLUGS



DRILL SLUG

Ótimo Metal Slug, serve para descobrir passagens secretas e itens escondidos



ELEPHANT SLUG

Este Slug esquisito (um elefante) é o mais resistente de todos os presentes



SLUG COPTER

A melhor opção para combates aéreos, possui uma esquiva excelente



OSTRICH SLUG

Este Metal Slug possui bons pulsos, tiros razoáveis e boa defesa contra tiros

PERSONAGENS



MARCO: o mais forte do grupo, possui armas de médio alcance



ERI: a mais equilibrada do jogo. Tem boas armas e velocidade



PHIO: muito rápido, tem armas de pequeno alcance e pouco dano



TARMA: possui o melhor arsenal do jogo e baixa velocidade



DICA: ETs? Eles estão à solta para infernizar a sua vida. Acabe com eles ficando no local da foto acima



DICA: acabe com as câmeras para evitar problemas catastróficos como a Morte



DICA: nas fases aquáticas, salve os prisioneiros o mais rápido possível para conseguir boas gratificações



DICA: você vai precisar de espírito de Rambo para passar por essa parte repleta de inimigos. Atire para tudo que é lado



DICA: com o Slug Mariner, use e abuse de tiros e bombas para acabar com os inimigos bem depressa



DICA: a bordo do Slugnoid, use o seu ataque duplo para acabar com os inimigos



DICA: tome cuidado, pois o Camel Slug possui baixa precisão



DICA: contra o suposto Saddam Hussein, suba em cima da metralhadora e atire sem parar



DICA: acabe rapidamente com as bolinhas que caem do céu (não é neve). Para isso, solte bombas



DICA: no espaço, atire nos asteróides o mais rápido possível para liberar o caminho para a nave alienígena



DICA: fique embaixo da madeira para não ser atingido pelos tiros



DICA: olha o Saddam Hussein de cuequinha. Para salvá-lo, atire no computador



DICA: inimigo difícil, fique nos cantos atirando sem parar e use bombas, se possível



DICA: contra a formiga gigante, fique debaixo de suas pernas e atire sem parar



DICA: no local dessa tela, use quantas bombas puder para acabar com os inimigos e não ter dores de cabeça



SLUG MARINER

Novo Metal Slug, é bastante eficiente debaixo d'água



METAL SLUG

Metal Slug clássico, é o mais equilibrado do jogo. Tem boa resistência



CAMEL SLUG

Rápido para um camelo, possui tiros fracos e com baixa precisão



SLUG FLYER

Tem boa velocidade, mas seu problema é a baixa resistência



SLUGNOID

O mais eficiente Slug do jogo, possui tiros para várias direções



DICAS

STREET FIGHTER EX 2 PLUS



Modo Maniac

No menu principal, deixe "Practice" selecionado e aperte Select, Select, Select, Select, Select, \leftarrow , Select, Select, Select, Select, Select, \downarrow , Select, Select, Select, \rightarrow , Select, \downarrow , Select, Select, Select, Select.

Amostras no modo Maniac

No menu principal, deixe "Practice" selecionado e aperte Select, \downarrow , Select, \leftarrow , Select, \uparrow , Select, \uparrow , Select, \rightarrow , Select, \uparrow , Select, \leftarrow , Select, \uparrow , Select, \rightarrow , Select.

Game bônus Vs. Bison 2

No menu principal, deixe "Bonus" selecionado e aperte Select, Select.

Games bônus Excel e Satellite

No menu principal, deixe "Bonus" selecionado e aperte Select, Select, Select, Select, Select, \rightarrow , Select, Select, Select, \leftarrow , Select, \rightarrow , Select, Select.

Menu EX (versão japonesa)

No menu principal, deixe "Options" selecionado, segure Select e aperte Start.

Jogar com Shadow Geist

Complete os combos de Garuda. Se fizer corretamente, uma mensagem vai aparecer.

Jogar com Kairi

Complete os combos de Shadow Geist. Se fizer corretamente, uma mensagem vai aparecer.



Jogar com Hayate

Complete os combos de Kairi. Se fizer corretamente, uma mensagem vai aparecer.

Jogar com Garuda

Complete todos os combos até Vega/M. Bison. Então, avance pelos combos de Vega/M. Bison até uma mensagem aparecer.

Maniac mode

Complete os combos de Vega/M. Bison para revelar a opção Maniac mode no menu de Practice. Se fizer corretamente, uma mensagem vai aparecer.

Modo de games bônus extra

Complete os combos de Hayate. Se fizer corretamente, uma mensagem vai aparecer. Daí, uma opção Extra Bonus Game Mode vai ser revelada no Arcade mode, Excel Break e Satellite Fall.

DUKE NUKEM ZERO HOUR



Modo debug

Quando aparecer "Press Start" na tela de abertura, aperte C \uparrow , \uparrow , C \leftarrow , \rightarrow , C \downarrow , \downarrow , C \rightarrow , R, A, B. Se você tiver feito direito, vai ouvir um som. O "Cheats Menu" vai estar disponível, mas os truques não vão estar ativados (a não ser que eles tenham sido ativados ou ganhos previamente). Quando você começar ou carregar um jogo/fase, um texto vai aparecer no canto superior esquerdo da tela. Use o controle 2 para ajustar as opções de Debug. Aperte Start para ver as listas de opções. Use os botões listados para mudar certos valores. Obs: o modo Debug não salva no memory pak como outros cheats.



MDK 2



Kurt só de cueca samba-canção

No menu principal, segure L + R e aperte X, X, Y, X.

Personagem misturado

Pause o game, segure L + R e aperte \uparrow , \downarrow , \rightarrow , \leftarrow , A, Y, B, X, X + Start para jogar com um personagem que é uma mistura de Kurt, Max e Doctor Hawkins.

Câmera louca

Pause o game, segure L + R e aperte A, B, A, B.

Câmera panorâmica

Pause o game, segure L + R e aperte B, A, B, A.

Câmera lenta

Jogando com Max, segure R e aperte \uparrow , \uparrow , \uparrow , \uparrow .

Sons de peido do Doctor Hawkins

Jogando com Doctor Hawkins, aperte L + R + \leftarrow + A.

Tela plena de Pause

Pause o game e aperte X + Y.

Música do game

Para ouvir a música do jogo, ponha o CD do game num CD player e ouça a partir da faixa dois.



Arte e sons escondidos

Ponha o disco do game num CD-ROM de PC para achar imagens. JPG, sons .WAV e faixas .MP3 do game no diretório "mdk2".

STARCRAFT 64



Construção mais rápida

Aperte B repetidamente numa estrutura para construí-la mais rápido.

STREET FIGHTER ALPHA 3



Jogar com Shin Akuma (Gouki)

Na tela de seleção de personagens, deixe Akuma selecionado, segure Start e aperte A.

Jogar com Super M. Bison (Vega)

Escolha o modo Arcade, Training ou Versus. Então, na tela de seleção de personagens, deixe M. Bison selecionado, segure Start e aperte A.

SPACE CHANNEL 5



Game alternativo

Vença o jogo, depois carregue o jogo salvo e escolha qualquer fase. O jogo vai começar com rotas diferentes e um nível maior de dificuldade.

Ulala em chamas

Consiga um rank de 95% ou mais para jogar com Ulala rodeada de fogo púrpura.

Ponta do Michael Jackson

Michael Jackson pode ser visto na última fase do game.

Tela de pause plena

Pause o game e aperte X + Y.

BOMBERMAN 64: THE SECOND ATTACK



Personagens do computador no Battle mode

Na tela de seleção de personagem no Battle mode, segure Z e aperte A para usar personagens do computador.

Guardian Boots

Em Starlight, depois de pegar as bombas de raio, volte ao começo e entre na próxima área. Empurre a estátua dourada pela parte central esquerda. Você deve entrar num quarto. Exploda a plataforma para conseguir as Guardian Boots. Você vai poder chutar bombas permanentemente.

Guardian Gloves

No Planet Horizon, depois da área em que você derrotou Ashtaroth, desça pela escada. Pegue o lance da bomba e entre na porta da área "Up" (não a área onde você estava antes). Pegue o Remote Control (exploda a estátua e colete-o) e pise nos dois botões. Volte. Entre na porta à direita. Vá para a direita e ponha as estátuas nos botões, como da primeira vez no Planet Horizon. Use a bomba de vento para chegar à plataforma do elevador. Jogue uma bomba para baixo e aperte Z no topo de seu arco. Isso deve revelar um pequeno objeto de pilar. Volte ao começo da sala. Suba a escada. Atravesse com a bomba de vento. Na próxima sala, use a bomba de raio na plataforma e pegue a parte para conseguir as Guardian Gloves.

Guardian Vest

Em Aquanet, logo no começo, a sua direita, há três pilares. Use uma bomba de terra aqui. Entre

na porta escondida à esquerda. Use a bomba de raio na plataforma para conseguir a Guardian Vest.

Guardian Helmet

Em Neverland, vá até o ponto que tem a lava no meio e dois cavaleiros nos lados. Use uma dark bomb no fim do rio de lava, quando ele se parece com uma portinhola que se vai abrir. Use uma ice bomb para congelar a lava na frente. Use a bomba de raio na plataforma para conseguir o Guardian Helmet.

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN



Fase especial

Termine o Scenario A Paris, France nas dificuldades rookie, normal ou expert. Nesse jogo a munição é infinita.

Finais múltiplos

Suas ações afetam o final do game. Existem sete finais diferentes, sendo que um é o Gran Finale. Esse é o Scenario A Paris, France.

Scenario A

No Car 2, desarme as três bombas usando seu arquivo de fotos de microfilme. Depois disso, volte ao começo de Car 2 e suba a escada. Atravesse a próxima porta, cruze a ponte, mate o guarda e você deverá chegar em outra escada – esse é Car 1. Use a caixa de Save no começo de Car 1. Você vai pegar o rifle, lança-granadas e munição de granadas (você precisa de espaço para esses itens – jogue suas armas fora, mas guarde a caixa de cigarro, kits de vida e o disco). Suba as escadas e um painel de controle vai aparecer. Leia o recado. Vá para o lado esquerdo do painel e vire a alavanca para soltar o Car 1 do resto (isso deve ser feito para conseguir o Scenario A). Combine seu rifle com o lança-granadas e saia. Tem uma bomba na frente do carro. Decore o poema da caixa de cigarro e desarme a bomba. Mason vai cortar você de seu helicóptero. Use o seu lança-granadas até ele morrer.

DEUS EX



Códigos

Obs: esse processo envolve editar um arquivo do jogo; crie uma cópia dele antes de continuar. Use um editor de texto para editar o arquivo "user.ini" no diretório "deusex/system". Localize uma chave que já

não esteja ligada a uma função do jogo, como "T". Adicione o comando "talk" à chave. Por exemplo, "t=talk". Repita isso para todas as menções a essa chave no arquivo. Aperte T durante o jogo, aperte [Backspace] para remover a palavra "Say" da janela de fala e digite "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" para ligar o cheat mode. Então, aperte T e digite um dos seguintes códigos para ativar a função cheat correspondente:

Resultado	Código CHEAT
Modo Deus	god
Todas as imagens	allimages
Todos os pontos de habilidades	allskillpoints
Todas as ampliações básicas	allaugs
Todas as armas	allweapons
Munição completa	allammo
Vitalidade completa	allhealth
Energia completa	allennergy
Ligar modo de vôo	fly
Desligar modo de vôo	walk
Ligar visão em terceira pessoa	behindview 1
Desligar visão em terceira pessoa	behindview 0
Invisibilidade	invisible
Ligar campo eletromagnético	iamwarren
Matar alvo atual	tantalus
10.000 créditos	allcredits
Revelar porta alvo	opensesame
Menu secreto	legend
Criar uma massa para inimigos	spawnmass
Criar item indicado	summon [nome do item]

Nomes de itens

Use um dos seguintes valores com o código "summon [nome do item]":

AcousticSensor	AugShield
Ammo10mm	AugStealth
Ammo3006	AugTarget
AmmoDart	Basketball
AmmoDartFlare	Lockpick
AmmoDartPoison	MultiTool
AmmoNapalm	WeaponAssaultShotgun
AmmoPlasma	WeaponFlameThrower
AmmoRockets	WeaponGasGrenade
AugBallistic	WeaponLAM
AugCloak	Weaponmodaccuracy
AugDatalink	Weaponmodclip
AugEMP	Weaponmodlaser
AugEnviro	Weaponmodrange
AugIFF	Weaponmodrecoil



DICAS

LEGEND OF MANA



Espada secreta

Tenha um jogo salvo de Saga Frontier 2 no mesmo memory card usado para Legend of Mana. Entre na tela de Save, deixe o arquivo de Saga Frontier 2 selecionado e saia dessa tela. Entre na Bone Fortress e vá para a ponte onde você enfrentou DeathBringer. Vai ter dois esqueletos nesse lugar. Aproxime-se deles e lute contra DeathBringer 2. Depois de vencê-lo você terá a espada mais forte de Saga Frontier 2.

Consiga um Chocobo

Para ter um Chocobo como animal de estimação, tenha um jogo salvo de Final Fantasy VIII no mesmo memory card usado para Legend of Mana. Entre na tela de Save, deixe o arquivo de Final Fantasy VIII selecionado e saia da tela. Quando você pegar um ovo de passarinho na parte leste de Domina, um Chocobo nascerá dele.

Consiga "Fastest Wheel"

Complete a busca de "Catchin' Lilipeas" e tenha um jogo salvo de Chocobo Racing no mesmo memory card usado para Legend of Mana. Entre na tela de Save, deixe o arquivo de Chocobo Racing selecionado e saia dessa tela. Vá ao Polpot Harbor. Lá, na tela do mapa, Skippy, a criatura pequena e orelhuda das buscas "Catchin' lilipeas" e "Huntin' Du'cate", vai aparecer e dará um item chamado "Fastest Wheel" para você.

Minigame Shadow Zero

Complete com sucesso as buscas "Jewel hunter" (The Lost Princess, The Flame of Hope, Drowned Dreams, The Looking-Glass Tower, The Lucky Clover, Cosmo, Two Pearls, Alexandrite, Flourite e Tear Drop Crystal). Quando isso tiver sido feito, vá ao bar em Domina no Salamander Day. Você deve ver um Shadow Zero perto do caixa. Fale com ele para jogar.



Minigame Land Bopper

Ponha nove terras em visão completa no mapa do mundo. Segure L1 por aproximadamente 4 segundos para que a tela inicial de Land Bopper apareça.

Mudar nome dos itens

Entre no menu de equipamentos. Escolha o item que você quer, seu status e aperte X, X no item. Uma tela de criação de nome vai aparecer.

Itens de valor

Se durante o jogo você achar que seus personagens estão com pouco Lucre (grana), vá até o SS Buccaneer. Lá, vá ao convés inferior e entre na porta da esquerda, na parte de baixo da tela. Aqui e na próxima sala estão os inimigos Polter Box (que parecem um baú de tesouro). Os Polter Box deixam cair freqüentemente três tipos de cristais de valor. Os de Sun (sol) e Moon (lua) valem 750 Lucre cada. O cristal Glow vale 1.000 Lucre. Entre e saia da sala para fazer os inimigos voltarem quantas vezes for preciso. Se você ainda não tem o SS Buccaneer, vá até o segundo andar da Bone Fortress e lute com o Kid Dragon. Ocionalmente, ele deixará cair um Dragon Steak, que vale 1.000 Lucre. O Kid Dragon também deixa cair Dragon Breath, muito útil para temperar espadas, que vale 300 Lucre.

Duelo de dois jogadores

Se você quer lutar com um amigo, vá até Geo, no ponto mais acima. Entre no prédio e passe por Sotherbee até o porão. Continue descendo e fale com o Garlic Guy. Você vai poder lutar com o computador ou com um amigo.

Ovos de monstros

Os lugares mais comuns de se achar um ovo de monstro são onde você enfrentou um chefão. Se você chegar a uma área onde houve uma batalha recentemente e não achar um ovo, saia e volte até que um apareça. Quando achá-lo, mapeie as áreas onde os ovos costumam passar e deixe comida nos lugares mais freqüentes. **Obs:** você só pode deixar cinco pedaços de comida de cada vez.

Lugares de diferentes tipos de ovos de monstros

Para criar uma certa classe de monstro, você deve ter um certo tipo de ovo para ter uma chance de obtê-lo. Por exemplo, se você quer um Land Dragon, cuja classe é Dragon, como bicho de estimação você precisa de um ovo tipo Dragon para ter uma chance de consegui-lo. Aí vão os lugares dos diferentes tipos de ovos:

Ovos Aerial: Luon Highway (lugar do chefão), Norn Peaks (nenhum lugar em especial 1)

Ovos Aquatic: Madora Beach (extrema direita da área), SS Buccaneer (sala mais baixa)

Ovos Arthropod: Norn Peaks (nenhum

lugar em especial 2)

Ovos Beast: The White Forest (nenhum lugar em especial)

Demi: Ovos Human (localização desconhecida)

Ovos Demonic: Jungle (nenhum lugar em especial)

Ovos Dragon: Fieg Snowfields (lugar do chefão)

Ovos Morph: Gato Grottoes (lugar do chefão)

Ovos Oddity: Ulkan Mines (lugar do chefão)

Ovos Plant: Jungle (lugar do chefão)

Ovos Poltergeist: Junkyard (nenhum lugar em especial), Tower of Leires (lugar do chefão)

Ovos Reptile: Luon Highway (na caverna)

Ovos Undead: The Bone Fortress (lugar do chefão)

Obs: os ovos normalmente estão no lugar onde estava o chefe da fase, mas nem sempre. Eles aparecem nos mesmos lugares em que os Spirits (Salamander, Shade etc.) aparecem. Às vezes nada aparece nesse lugar – entre e saia da tela até aparecerem. Alguns lugares de ovo/espírito só funcionam depois de certas minibuscas (ver Diary) serem completadas.

Seis lugares comuns de Wisdom

Gaeus the Earth: está sempre passeando na Luon Highway.

Olbohn the Warrior: tem seu próprio quarto no The Underworld.

Pokiehl the Bird: depois que a Tree of Mana aparece ele pode ser achado no pé dela. Antes disso, você pode encontrá-lo uma ou duas vezes durante as suas aventuras.

Rosiotti the Beast: ele sempre está no seu trono na The Jungle.

Selva the Wind: ele pode ser encontrado na bifurcação perto do templo em The Gato Grottoes. Porém, as lendas dizem que ele gosta de viajar...

Tote the Turtle: ele curte a vista do penhasco em Lake Kilma.

Artefatos

Durante o jogo, você vai receber "Artifacts" que permitem que você crie cidades, cavernas etc. A seguir está a lista de todos os Artefatos e as terras que eles criam:

Mailbox (caixa de correio): Home (lar)

Color Blocks (blocos coloridos): Domina

Wheel (roda): Luon Highway

Jade Egg (ovo de jade): Mekiv Caverns

Stone Eye (olho de pedra): Lake Kilma

Flame (chama): Gato Grottoes

Medallion (medalhão): Jungle

Firefly Lamp (lâmpada de vaga-lume): Lumina



Sand Rose (rosa de areia):

Duma Desert

Trembling Spoon (colher trêmula):

The Underworld

Ancient Tablet (placa antiga):

The Mindas Ruins

Torch of Coral (tocha de coral):

Madora Beach

Broken Doll (boneca quebrada):

Junkyard

Skull Lantern (lanterna de crânio):

Norn Peaks

Rusty Anchor (âncora enferrujada):

Polporta Harbor

Moons Mirror (espelho das luas):

Tower of Leires

Tome of Magic (tomo de magia):

Geo

Dragonbone (osso de dragão):

Bone Fortress

Bottled Spirit (espírito engarrafado):

Ulkan Mines

Pirates Hook (gancho de pirata):

SS Buccaneer

Frozen Heart (coração congelado):

Fieg Snowfields

Green Cane (bengala verde):

The White Forest

Golden Seed (semente dourada):

Orchard

Brooch of Love (broche do amor):

Lucemia

Jumi staff (bastão Jumi):

Bejeweled City

Sword of Mana (espada de Mana):

Tree of Mana

Tradução de palavras

Na cidade onde você deve vender lâmpadas a alguém, vai encontrar pequenos homens das cavernas que só falam com as seguintes palavras:

Dub: Sim

Dud: Não, tchau

Duba: Você

Duda: Eu

Dubba: Amigos

Buba:

Dudbear

Gug: Todas as outras criaturas

Da: Luz ou estrelas

Ba: Noite

Dudda: Lâmpada

Dubababa: Muito(s)

Du: Pequeno

Baba: Música

Dada: Por favor

Gak: Descontentamento

Bub: Não entende



Dicas gerais de metalurgia

Mystic Power Cards parecem funcionar melhor em trios. Por exemplo, onde uma Cleric Card teria um efeito levemente negativo no poder de ataque, três aumentam-no bastante. A God of War Card aumenta um pouco o poder bruto se só uma for usada. Se você usa três, ele aumenta em 10 vezes (a God of War Card funciona bem em todos os tipos de Orihalcon Armor). Plunge Attacks na sua arma podem ser mudados. Por exemplo, a Sun Crystal's Card, Sun God (você pode precisar de três aplicações desse card na sequência) vai mudar um dos seus plunge attacks (na espada Orihalcon de uma mão) para Sunlight, que ainda vai causar apenas um dano médio, mas é ótima contra mortos-vivos. Alguns itens mudam a quantidade de dano (de medium para large etc.). Salve antes de experimentar – se você não gostar do resultado carregue esse save.

Forjar espadas fortes

Para forjar uma espada de uma mão com poder de ataque de 245 ou uma de duas mãos com poder de ataque de 307 você vai precisar dos seguintes itens:

Um pedaço de Orihalcon (esse método funciona com outros metais, mas a espada resultante pode ser mais fraca).

Cinco Gold Coins de cada um dos oito Elemental Spirits (Wisp, Shade, Jinn etc.).

Cinco garrafas de Dragon Blood.

Cinco garrafas de Holy Water.

Um frasco de Dragon Breath.

Obs: as seguintes instruções são para espada de uma mão.

Faça seu Orihalcon na HalcSword com um poder de ataque de 75. Vá à opção "Temper a Weapon". Comece temperando sua arma com os Gold Coins dos Elemental Spirit. A ordem em que você tempera sua arma com eles é extremamente importante. Se fizer corretamente, seis dos seus marcadores de essência elemental vão estar ativos. Se a ordem estiver errada, só quatro ficarão ativos. Aplique as Coins do Shade Elemental Spirit antes. Tempere a espada com todas as moedas ou até que três Shade Elemental Cards (Mystic Powers na tela de status das armas) apareçam e sejam aplicados a sua arma. Isso vai aumentar seu poder de ataque em mais ou menos 10 pontos, seu Shade Essence Level para 4 e dar a ela o Shade Elemental Essence Marker.

Quando você tiver terminado com o Shade, aplique o resto das moedas da mesma maneira, na seguinte ordem: Salamander, Jinn, Dryad, Wisp,

Aura, Gnome e Undine. Depois disso, sua espada vai ter mais ou menos 140 de poder de ataque.

Obs: se você quer tentar mudar os Plunge Attacks, agora é a hora de fazê-lo. Se você tentar depois, vai diminuir o poder de ataque e desperdiçar os materiais.

Depois, tempere a espada com as cinco garrafas de Dragons Blood ou até que três God of War Cards tenham aparecido. Isso vai aumentar um pouco as bonus stats e o poder de ataque da espada. Então, use as cinco garrafas de Holy Water ou até que três Cleric Cards tenham aparecido. A primeira Cleric Card vai abaixar um pouco seu poder de ataque. Ignore isso porque as outras duas vão compensar as perdas, deixando o poder de ataque em torno de 225. Finalmente, para chegar ao poder de 245, use nela uma vez um frasco (Vial) de Dragon Breath.



GRIND SESSION



Todas as fases

Pause o game e aperte \circlearrowleft , \uparrow , \downarrow , \square , \triangle .

Todas as manobras

Pause o game e aperte \downarrow , \leftarrow , \uparrow , \rightarrow , \downarrow , \leftarrow , \uparrow , \rightarrow .

Fase Huntington

Para revelar a fase 8 (Huntington), vá até a grande rampa cinza com uma listra azul na parte de baixo que fica de frente para uma parede. Saia da rampa e faça uma manobra aérea (Christ Air, por exemplo). Se você bater na parede durante a manobra, aterrissará perfeitamente e terá todos os pontos.

HYDRO THUNDER



Largada rápida

Segure L durante a contagem regressiva antes da corrida. Solte L e segure R quando a contagem chegar ao "3". Solte R e segure L quando chegar ao "2". Solte L e segure R quando chegar ao "1". Se fizer corretamente, seu barco vai ter uma largada mais rápida e um boost de quatro segundos.

Obs: indicações para a configuração normal dos controles.

Tela de pause cheia

Pause o game e aperte X + Y.



DICAS

STAR WARS RACER



Modo espelho

Acabe em primeiro lugar em todas as 24 pistas do Championship mode para abrir o modo Espelho.

Personagens bônus

Termine em primeiro lugar as seguintes pistas para revelar o piloto correspondente:

Piloto	Pista/Círcuito
Sebulba	Boonta Classic/Galactic
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride/Amateur
Ratts Tyerell	Howler Gorge/Semi-pro
Mawhonic	Andobi Mountain Run/Galactic
Slide Paramita	AP Centrum/Invitational
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic/Amateur
Bullseye Navor	Sunken City/Semi-pro
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers/Semi-pro
Wan Sandage	Scrapper's Run/Semi-pro
Bozzie Baranta	Abyss/Invitational
Neva Kee	Baroo Coast/Semi-pro
Ben Quadinaros	Inferno/Invitational
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway/Amateur
Mars Guo	Spice Mine Run/Amateur
Boles Roor	Zugga Challenge/Semi-pro
Fud Sang	Vengeance/Amateur
Toy Dampner	Executioner/Galactic

DISNEY'S TARZAN



Escolher a Fase



No menu principal, aperte **←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓,**

Deixe "Character Screens"

selecionado e aperte **↓**: uma opção de "Cheats" vai aparecer. Selecione a opção e escolha a fase

NASCAR RUMBLE



Todos os Carros

No menu principal, escolha "Game Options". Deixe "Load and Save" selecionado e aperte **→, X** para pôr um código. Digite **C9P5AUSNAA** para ter acesso a todos os carros.

CHUCHU ROCKET



Chaos do Sonic Adventure

Vença todas as 25 fases do Challenge mode para transformar os ratos no Chaos do Sonic Adventure.

Anjos do NIGHTS

Vença todas as 25 fases do Mania mode para transformar os ratos nos anjos de Nights.

Quebra-cabeças do Hard mode

Complete com sucesso todos os quebra-cabeças no Normal mode.

Quebra-cabeças do Special mode

Complete com sucesso todos os quebra-cabeças no Hard mode.

Quebra-cabeças do Mania mode

Complete com sucesso todos os quebra-cabeças no Special mode.

Tela de pause cheia

Pause o game e aperte X + Y.

Salvar desenhos da internet

Você pode salvar desenhos no seu VMU usando o navegador de Internet Dreamkey de Chu Chu Rocket. Ponha o cursor no desenho desejado e aperte X + A no controle.

Browser da internet Dreamkey

Esta dica requer um teclado do Dreamcast e pode ser usada como um substituto do navegador Planetweb. Vá até a Homepage no menu principal. Quando o título de Chu Chu Rocket aparecer, aperte [Ctrl] + O no teclado. A barra URL vai aparecer, o que permite entrar com qualquer endereço da Internet.

Algumas vantagens do Dreamkey:

- Melhor lista de interface e tem barras de setas, que o deixam mais parecido com um navegador de computador.
- Tem Flash 3.
- Melhor Javascript que o browser Planetweb.
- Habilidade de receber e mandar e-mails com arquivos VMU anexados.
- Mais cores na tela que o Planetweb.
- Pode salvar arquivos Midi ou Wav no VMU.
- Páginas parecem carregar mais rápido.
- Aceita cookies.

Atalhos no teclado:

- Recarregar página: [Ctrl] + R
- Barra URL: [Ctrl] + O
- Preferidos: [Ctrl] + B
- Correio: [Ctrl] + M
- História: [Ctrl] + H



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 pra cima num aparelho de CD.

BOMBERMAN 64: THE SECOND ATTACK



Personagens do computador no Battle mode

Na tela de seleção de personagens do Battle mode, segure Z e aperte A para usar os personagens do computador. **Obs:** talvez você precise passar da fase 5 em todos os modos.

SILENT BOMBER



Modo advanced

Termine o jogo para revelar o modo Advanced. Esse modo permite que você escolha que missão quer jogar e dá para voltar e pegar datachips essenciais pelas fases.

Mercury no modo VR

Consiga um rank B ou maior em cada fase para revelar o Mercury. É mais fácil fazer isso no modo Advanced depois de terminar o game.

Benoit Manderubrot no modo VR

Consiga um rank A ou maior em cada fase para revelar o Benoit. É mais fácil fazer isso no modo Advanced depois de terminar o game.

Neko Tank no modo VR

Consiga um rank S em cada fase para revelar o Neko Tank. É mais fácil fazer isso no modo Advanced depois de terminar o game.

E-Unit no máximo

Consiga um rank A em cada fase para conseguir uma E-Unit carregada no máximo, além do Benoit no Battle mode.

ROAD RASH: JAIL BREAKER



Códigos cheat

Deixe a opção Multiplayer selecionada no menu de Options, segure L1 + R1 + R2 + → e aperte X para exibir o cheat menu. Digite um dos códigos abaixo para ativar a função correspondente:

Modo 5-0

BDK

Modo Sidecar

CMB

Modo Jailbreak

KLFSDA

Quatro nitros no Jailbreak

FDMFG



ARMORED CORE: PROJECT PHANTASMA



Visão em Primeira Pessoa

Durante o jogo, segure simultaneamente △, □ e Start. O jogo vai ficar pausado. Quando você despausar, a visão vai estar em primeira pessoa.

Visão de Câmera Estática

Durante o jogo, segure simultaneamente X, ○ e Start. O jogo vai ficar pausado. Quando você despausar, vai estar na visão de câmera estática

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX



Reféns Invencíveis, Sem Terroristas e mais

No menu principal ou quando o jogo estiver pausado, segure L1 e aperte os seguintes botões para ativar os cheats. Se o código estiver funcionando, vai aparecer uma mensagem dizendo que o cheat foi acionado.

Obs: os cheats para armas principais, secundárias e munição extra só podem ser ativados quando o game está pausado.

Todas as Armas Principais: X, ○, ○, △, □, X, □, ○

Todas as Armas Secundárias: X, △, □, ○, □, X, △, □

Munição Extra: □, □, ○, △, X, △, X, △

Sem Victory Conditions: ○, △, △, X, ○, □, X, △

Reféns Invencíveis: ○, ○, □, △, X, △, X, ○

Atributos Máximos pro Time: X, □, △, △, ○, □, X, X

Sem Terroristas: △, ○, ○, △, □, X, △, ○

Regenerar Vitalidade do Time: △, △, X, ○, ○, X, □, □

Destrar Todas as Portas: △, □, □, □, X, ○, □, □

Ver Filme do Final: □, □, □, ○, ○, X, □

FLAG TO FLAG



Tempo Chuvoso

No menu principal, escolha Arcade. Na tela de seleção de embreagem, segure L+R+↓. Escolha a embreagem e a pista normalmente, mas continue segurando esses botões até a corrida começar.

COLONY WARS: RED SUN



Opção de código cheat

Vá até a "Home Station" e aperte R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select.

Todas as armas

Digite o código Armoury.

GOEMON'S GREAT ADVENTURE



Vidas infinitas

Vá ao restaurante, compre sushi e você vai ganhar uma vida extra. Vá até o Inn, salve e resele o jogo. Você vai ter mais cem moedas para comprar sushi de novo. Repita para ter quantas vidas você quiser.

Itens infinitos

Comece um jogo e vá até a loja de upgrades. Compre o item que você quiser, depois vá para o ponto de Save e grave o jogo. Resete. Quando o jogo recomeçar você vai ter todo seu dinheiro, mais o item que você comprou. Você pode repetir essa operação para ter uma quantidade infinita de itens.

Modo de quatro jogadores

Insira controles nas quatro entradas do console e comece o jogo com o controle um (e/ou o dois). Colete 44 mãos de várias fases. Depois, aperte C→ + Start nos controles 3 e 4

Roupas alternativas

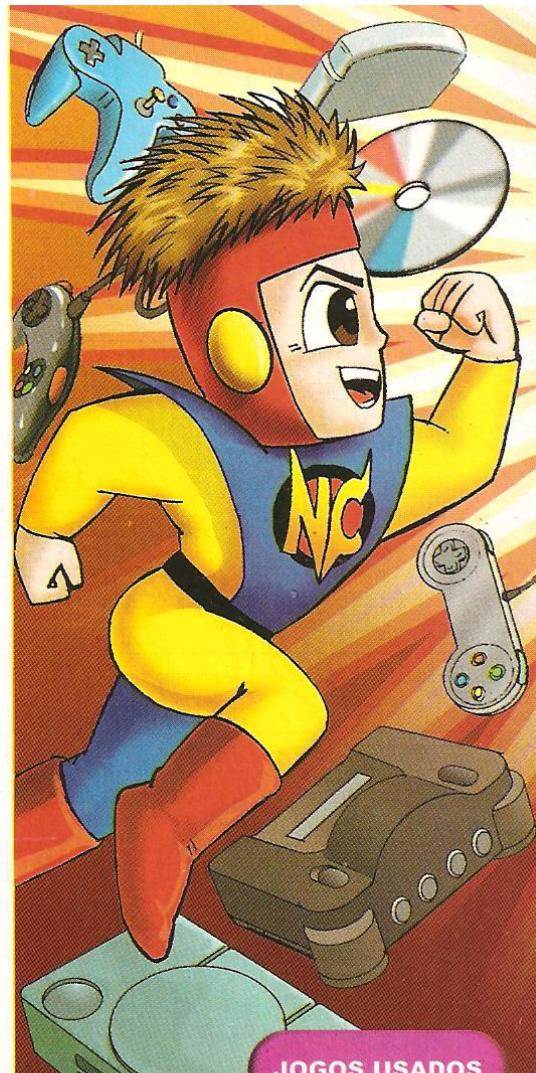
Ligue o modo de 4 jogadores, depois vá até a casa "Prediction" para ter acesso a novas roupas para cada personagem.

Dobrar moedas

Espere até a noite para conseguir duas moedas de inimigos que normalmente só dariam uma.

Cotrolar tela do fim

Deixe "Try Again" selecionado na tela de Game Over e aperte A repetidamente para mexer o hula hoop mais rápido.



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



RAY CRISIS

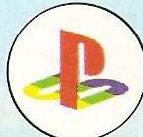


(versão 3.2)

1 - Invencível	300DB8D5 0000
2 - Invasão 100%	800D70E6 0064
3 - Máximo da Máquina	300DB8D7 0009
4 - Máximo de Pontos	800D9A6C 369A
	800D9A6E C9FF
5 - Barra Divisória de Round Rápido	

D00D9A76 0000
300D9A76 0010

LEGEND OF MANA (AMERICANO)



1 - Atravessar Paredes	
D005C244 0034	8005C246 2400
D005C308 0003	8005C30A 2400
D008E5B0 0007	8008E5B2 2400

2 - Menu Debug (escolha quick continue na tela de abertura)	(versão 3.2)
D0102672 0101	30102674 0001

3 - Itens Infinitos (GS 2.2 no mínimo)	
	5000FF01 0000
4 - Máximo de Lucro	80043004 9680
5 - Revelar Itens, Equipamentos e Enciclopédias com a história do mundo	30043145 0007
6 - Todos os Personagens na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	

6 - Todos os Personagens na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	
	50000702 0000
7 - Todas as Terras na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	
	50000302 0000

8 - Todos os Artefatos na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	
	50000302 0000
9 - Todas as Técnicas na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	

9 - Todas as Técnicas na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	
	50001802 0000
1 - Sempre 100% nas batalhas (HP)	80105AE4 004D
2 - Barra Especial Infinita nas Batalhas (ST)	80105B28 00FF
3 - Nível 99	300435E8 0063
4 - Máximo de Experiência	300435E9 003F
5 - Modificador de Experiência	800435EA ????
6 - Máximo de HP	800435EC 270F
7 - Modificador de Magia Equipada R1	300435E4 00??
8 - Modificador de Magia Equipada L1	300435E5 00??
9 - Modificador de Magia Equipada R2	300435E6 00??
10 - Modificador de Magia Equipada L2	300435E7 00??

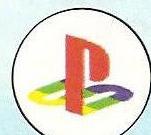
Códigos de Ataque de Mergulho

11 - Slot 1	30043640 00??
12 - Slot 2	30043641 00??
13 - Slot 3	30043642 00??

Códigos de Status de Magia

14 - Máximo de Poder	300435F9 00FF
15 - Máximo de Habilidades	300435FB 00FF
16 - Máximo de Defesa	300435FD 00FF
17 - Máximo de Magia	300435FF 00FF
18 - Máximo de HP	30043601 00FF
19 - Máximo de Spirit	30043603 00FF
20 - Máximo de Charm	30043605 00FF
21 - Máximo de Luck	30043607 00FF

DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX



(versão 3.2)

IE - Código de Habilitação

D00C1998 FF52	800C19A2 1000
D00C42D8 10BA	800C42CE 1000
D00C3B60 E9A0	800C3B5A 1000
D0029344 A4D5	8002933A 1000
D0029364 A4DD	8002935A 1000

800BC008 FFFF 800BC00A FFFF 800BC00C FFFF
800BC00E FFFF 800BC010 FFFF 800BC012 FFFF
800BC198 FFFF 800BC1A0 FFFF 800BC1A8 FFFF
800BC1B6 FFFF

I - Novas Opções

800BC008 FFFF	800BC00A FFFF	800BC00C FFFF
800BC00E FFFF	800BC010 FFFF	800BC012 FFFF
800BC198 FFFF	800BC1A0 FFFF	800BC1A8 FFFF

2 - Auto Play Versão 3

D0069530 0063	80069530 0001	D006963C 00A0
80069548 FFFF	D006963C 00A0	8006954A 2403
D006963C 00A0	800695EC 0000	D006963C 00A0
800695EE 2403	D0069648 00CF	80069648 0001
80069530 0001	80069548 FFFF	8006954A 2403
00695EC 0000	800695EE 2403	80069648 0001
D005E49C 0063	8005E49C 0001	D005E5A8 00A0
8005E4B4 FFFF	D005E5A8 00A0	8005E4B6 2403
D005E5A8 00A0	8005E55A 2403	D005E5A8 00A0
8005E558 0000	D005E5B4 00CF	8005E5B4 0001
D005E3E0 0063	8005E3E0 0001	D005E4EC 00A0
8005E3F8 FFFF	D005E4EC 00A0	8005E3FA 2403
D005E4EC 00A0	8005E49C 0000	D005E4EC 00A0
005E49E 2403	D005E4F8 00CF	8005E4F8 0001

SPECIAL OPS: NUCLEAR DAWN



(versão 3.2)

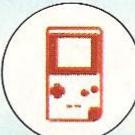
Vitalidade Infinita
80010402 1000



ROCKMAN DASH 2

I - Vitalidade Infinita	8008C3C8 00A0 8008C3CA 00A0	
2 - Dinheiro Infinito	8009CAC8 967F 8009CAC0 0098	
3 - Tempo é Sempre 00:00:00	(versão 3.2)	
	8009CAC0 0000 8009CAC2 0000	
4 - Vida Infinita	3008C4EB 0063	
5 - Máximo de Arma Especial	3008C4E9 0063	

HARVEST MOON

Dinheiro infinito	01FFEFB8 01FFF0B8 0105F1B8	
Sementes de tulipas infinitas	0163D2B8	
Sementes de batata infinitas	0163D3B8	
Sementes de tomate infinitas	0163D4B8	
Sementes de milho infinitas	0163D5B8	
Sementes de planta de ovo infinitas	0163D6B8	
Sementes de amendoim infinitas	0163D7B8	
Sementes de cenoura infinitas	0163D8B8	
Sementes de brócoli infinitas	0163D9B8	
Sementes de grama infinitas	0163DAB8	
Semente de crisântemo infinitas	0163C5B8	
Bolas de arroz infinitas	0163C6B8	
Carne assada infinita	0163C7B8	
Suco de uva infinito	0163CAB8	
Chá verde infinito	0163CBB8	
Madeira infinita	01FF38B9	
Ração infinita	01FF3AB9 01053BB9	
99 garrafas de leite	0163CCB8	
Superfoice	0101A7B8	
Superpá	0101A8B8	
Supermartelo	0101A9B8	
Supermachado	0101AA8B	
Remédio para a vaca	0101ABB8	
Ordenha mecanizada	0101ACB8	
Ter a escova	0101ADB8	
Pote de água	0101AEB8	
Ter o irrigador	0101AFB8	
Ter o remédio tipo P	0101B1B8	
Ter a poção M	0101B2B8	
Ter o sino para vaca	0101B3B8	
Ter a semente de grama	0101B4B8	

Ter a semente de tulipa	0101B5B8
Ter a semente de batata	0101B6B8
Ter a semente tomate	0101B7B8
Ter a semente de milho	0101B8B8
Ter a semente da planta de ovo	0101B9B8
Ter a semente de amendoim	0101BAB8
Ter a semente cenoura	0101BBB8
Ter a semente de brócoli	0101BCB8
Ter o machado	0101BDB8
Ter o garda-chuva	0101BEB8
Ter a vara de pescar	0101BFB8
Ter a ração para vaca	0101C0B8
Ter a ração para galinha	0101C1B8
Ter a ração do animal de estimação	0101DAB8

LEGEND OF DRAGOON (AMERICANO)

Dinheiro no máximo	800BAC5C E0FF	800BAC5E 05F5	
Dinheiro infinito		800BAC5C FFFF	
Itens infinitos		80023346 2400	(versão 3.2)
		8002336E 2400	
		80023372 2400	
HP Infinito	D00CCDEC 1021	800CCDE0 0002	
	D00CCDEC 1021	800CCDE2 2401	
	D00CCDEC 1021	800CCDE4 0005	
	D00CCDEC 1021	800CCDE6 1027	
	D00CCDEC 1021	800CCDEE 2400	
MP infinito	D00F5484 000C	800F5486 2400	
SP infinito	D00F45D4 000A	800F45D6 2400	
	D00F45E4 000A	800F45E6 2400	
Exp máximo	800BC95C 967F	800BC95E 0098	

COMO USAR OS CÓDIGOS

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

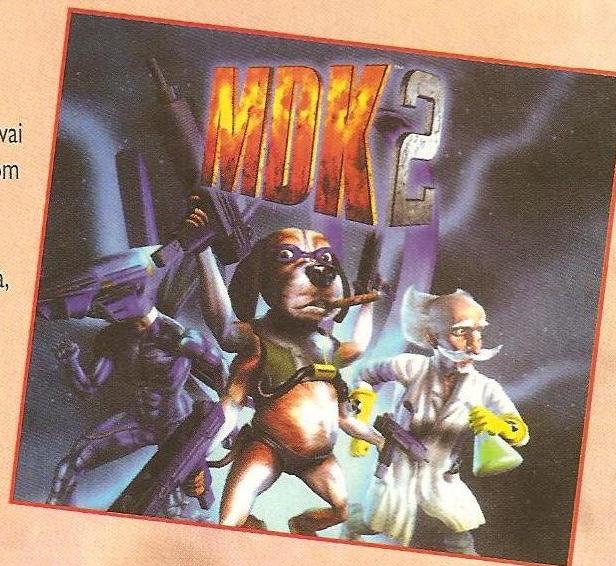
Muita maluquice e show de adrenalina

MDK 2**9.3**

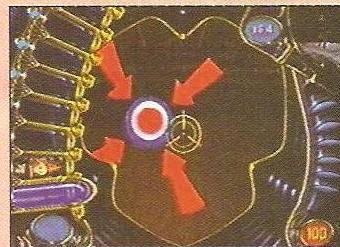
Interplay	8
Ação	9
1 jogador/VMU	10
Jump Pack	10

**Por Baby Betinho**

MDK 2 pega pesado na dificuldade. Mas nunca vai deixá-lo entediado. Os gráficos são ótimos, o som e a movimentação dos personagens arrepiam, aliados a uma boa dose de bom humor. Sua missão é impedir que os aliens destruam a Terra, além de despachar o grande vilão do jogo, Gunter Glut. Você tem a opção de controlar três personagens: Kurt, o herói do MDK original; Dr. Hawkins, o cientista que fez a super-roupa utilizada por Kurt; e Max, o cão-robô que faz companhia ao doutor e que foi criado por ele. Quando você controla Kurt, e principalmente Max, encontra pela frente fases recheadas de muita ação e adrenalina. O Dr. Hawkins vai exigir de você muito raciocínio. O que pode comprometer um pouco a diversão é que o cientista não consegue acompanhar o nível de ação que as fases exigem. Todas as 10 fases são longas e variadas, cada uma com situações e desafios diferentes. Mas, sabendo administrar bem, você vai ter munição e energia de sobra para passar por elas. Um desafio e tanto!

**Stage 1**

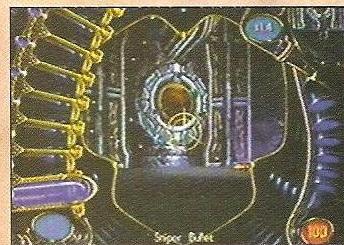
Depois da queda inicial, aprenda a jogar. Vá até a seta vermelha e atire nos bonecos que vão aparecer. Pegue a granada e jogue-a usando ↑



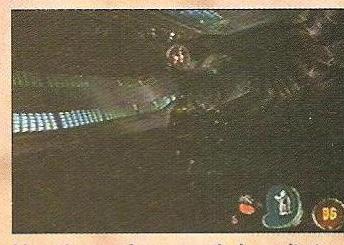
Use os botões de zoom ou de andar para os lados, e o direcional para mudar o tipo de tiro. Atire nos alvos perto da porta de saída e no alvo grande usando o tiro Sniper Grenade



Antes de descer da plataforma logo após a porta, use Sniper para destruir o gerador de inimigos lá embaixo. Desça planando e mate os inimigos. Use as plataformas voadoras para pegar os itens no alto da sala. Depois volte ao chão



Use Sniper na bolinha azul para ligar o ventilador do chão. Voe até a plataforma mais baixa e vá em frente



Nos túneis, vá com cuidado e eliminate as bolas voadoras de longe



Use Sniper na bolinha azul da porta (atire sempre nessas bolinhas para prosseguir nas fases) e saia pela porta. Use o Sniper para acertar o alvo pela abertura do vidro



Ao chegar em áreas cheias de inimigos, volte alguns passos e fique atirando de longe e desviando dos tiros



Mate o inimigo movendo-se em volta dele e atirando (ande para um lado ao mesmo tempo em que vira a alavanca para o outro)



Depois de eliminar os inimigos, pegue os itens nas laterais da sala

PERSONAGENS**KURT**

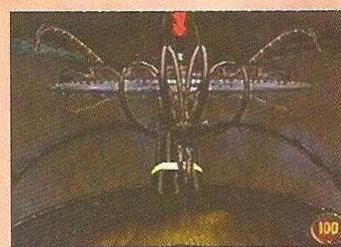
Atua como um espião. Usa Sniper, invisibilidade, pára-quedas e despistador. E, ainda por cima, tem uma metralhadora infinita no braço!

HAWKINS

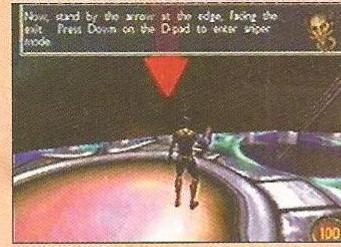
Cientista criador da super-roupa de Kurt. Apesar de ter pouca energia e não utilizar armas, é capaz de combinar itens encontrados no caminho para se livrar dos desafios de uma maneira criativa

MAX

O cão-robô inventado pelo Dr. Hawkins. É o mais resistente dos três, pode voar e utilizar de uma só vez até quatro armas de um arsenal de dar inveja a Turok



Pule nas plataformas que aparecem. Se precisar, segure pulo para planar. Fique sobre o ventilador no chão da sala e segure pulo para alcançar a plataforma grande do alto



Pegue a Sniper Grenade, ande até o local da seta vermelha e entre no Sniper mode usando ↓



Mate o inimigo movendo-se em volta dele e atirando (ande para um lado ao mesmo tempo em que vira a alavanca para o outro)

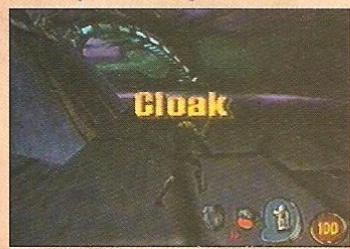


Depois de eliminar os inimigos, pegue os itens nas laterais da sala



Nos

túneis, prossiga atento. Logo que avistar as câmeras, de longe, deixe só a pontinha delas à vista e destrua-as com Sniper. Use sempre essa tática



Logo que pegar o cloak use-o (para selecionar e para usar) e fique invisível. Fique longe pelos inimigos e suba



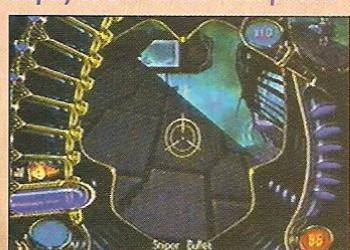
De cima da rampa, atire na cabeça deles com Sniper ou tiro normal. Depois use Sniper na bolinha dentro da parede



Em túneis cheios de câmeras, desvie dos tiros correndo em zigue-zague e passando pelas câmeras. Na entrada da sala acima, traga as bolas para perto de você e volte para destruí-las antes de prosseguir



Atire em todas a bolinhas azuis (com Sniper) do alto da sala e das paredes



Descendo um pouquinho a rampa, olhe

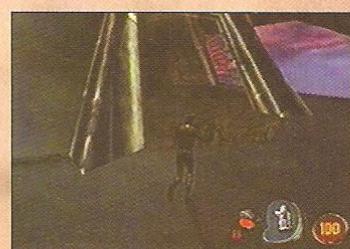
para a esquerda e destrua a câmera abaixo da entrada. Depois de destruir todas as bolinhas e ligar o ventilador, suba pela abertura e não solte o pulo até parar de subir



Pegue o Sniper Mortar e, quando os tiros derem uma folga, entre no Sniper mode e atire o Mortar acima das estruturas de vidro para que o tiro entre por cima e as exploda. Se os Mortar acabarem pegue mais no mesmo lugar



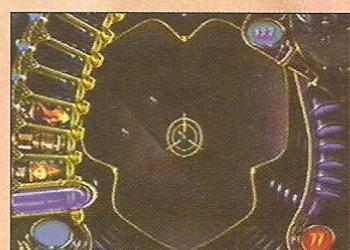
Mate os inimigos da plataforma à frente e flutue até ela. Repita isso até a última plataforma



Na última plataforma, entre pela abertura e suba a rampa atirando com Sniper nas câmeras



Ao chegar a essa plataforma, flutue usando o ventilador



Logo que chegar ao topo, fique longe

da descida (perto da parede) e use Sniper com muito zoom para atirar rapidamente nas quatro bolinhas no centro do inimigo. Ande sempre de lado para não ser atingido pelos raios



Ainda desviando, espere aparecer uma única bolinha no centro do inimigo e atire nela. Depois, use vários tiros de Sniper no sapão que vai aparecer lá



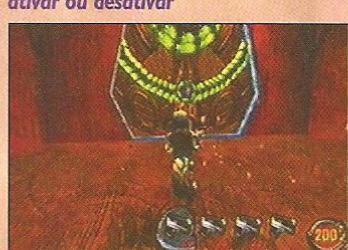
Quando o sapo vier pessoalmente, atire e ande em volta dele. Pule quando ele levantar a mão para bater no chão



Na parte da navinha, uma tática que geralmente funciona é ficar bem em baixo da tela, desviando só dos meteoros que vierem por ali



Pegue as armas no chão. Para equipar até quatro de cada vez, use ← para escolher a arma e ↑ para ativar ou desativar



Com Max, atire para abrir algumas

portas e passagens. Abra a parede perto do foguete e a porta atrás dela para prosseguir



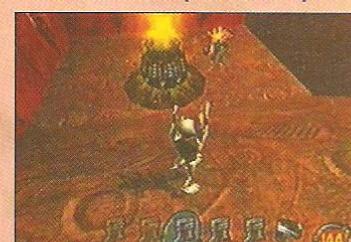
Nos túneis cheios de câmeras, ande em zigue-zague para despistar os tiros e siga em frente



Nos dois lados, onde passam vários inimigos, atire para passar dos vidros e destrua as estruturas no topo das salinhas. Entre pela porta do meio da sala



Atire na parede para abrir o corredor e continue correndo. Não perca tempo matando todo mundo nesses corredores, eles reaparecem sempre

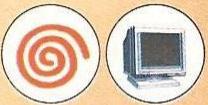


Na parte ao ar livre, procure destruir logo os geradores escondidos nos buracos e, em seguida, termine de matar os inimigos. Depois, saia pela porta com as luzes coloridas



As interrogações das paredes dão itens aleatoriamente. Pode ser energia ou itens





DETONADO



Na próxima parte, destrua o gerador e elimine os inimigos. Flutue em volta da plataforma para matar os dois últimos



Quando acabar com os inimigos, voe nos buracos acima do combustível e das plataformas laterais para conseguir itens



Siga o caminho da fase e, ao chegar à parte com as plataformas e uma nave de vidro no centro, suba pelas plataformas com cuidado



Pegando o jetpack, você pode voar. O indicador na direita da tela é o combustível. Para recarregar, fique próximo desses objetos amarelos



Usando o jetpack, voe (segurando pulo) e suba pelo teto



Ao passar pelo teto, fique próximo das paredes e atire nas câmeras, sempre em movimento. Volte para baixo para reabastecer e suba ao próximo andar. Repita isso até chegar ao topo



Nos próximos andares, mate de novo as câmeras. Mas agora você precisa administrar melhor o combustível



Passe pelo túnel para chegar ao



inimigo final da fase. Fique atirando nele, desviando dos raios de luz e coletando itens e combustível ao redor da sala

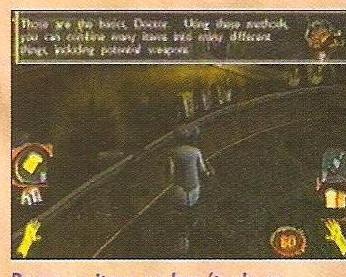
Stage 3



Pegue a torradeira, o pão em cima da pia e os Mr. Frizzy na geladeira



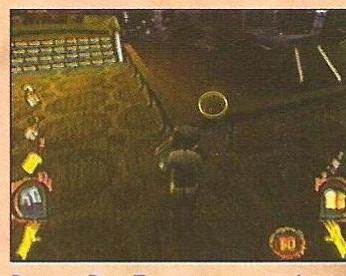
Use ↑↓ para mudar a linha e ←→ para ativar os itens de cada lado. Deixe a torradeira e o pão ativados e combine-os com o botão de tiro



Pegue os itens no bar (pode-se combinar as toalhas e as bebidas para fazer um coquetel Molotov)



Saia pela porta de ferro e entre na azul



Pegue o Duct Tape nessa parte do chão e volte pela porta. Entre na próxima porta (não na verde)



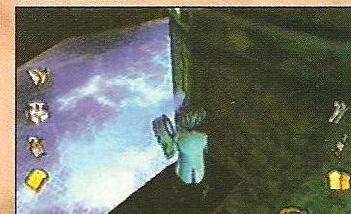
Pegue as toalhas das pias, entre na portinhola e, depois da explosão, pegue os canos no chão e o secador perto da pia



Combine os canos e o secador para fazer uma "arma". Agora entre pela porta verde e não solte o botão de tiro até todos inimigos serem comidos pela planta carnívora do fundo



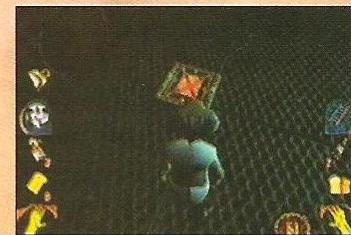
Continue pela porta perto da planta. Nos canos, cuidado para não cair no chão. Siga pela esquerda e caia no cano abaixo



Do cano, caia no ferro da foto e use o Duct Tape na rachadura (selecione-o duas vezes em seguida)



Pegue o fio elétrico no centro e combine-o com os canos para fazer uma escada



Use a escada (selecione-a duas vezes) no quadrado marcado no chão. Depois caia para o outro quadrado e use de novo a escada



Entre pela abertura na lateral da sala, no alto, e siga o caminho



Na próxima área, pule do ferro pequeno para o grande em frente a ele. Siga para a esquerda e use a escada no quadrado



Voltando a controlar Dr. Hawkins, use a torradeira para destruir o gerador e os inimigos. Depois use o elevador para continuar



Use rapidamente o teletransporte (no chão) e opere o botão para disparar o raio. Repita tudo isso várias vezes

Stage 4



Quebre o vidro e use o Sniper para acabar com o inimigo ao fundo



Fique dentro da sala matando os inimigos que restaram e depois siga pela parte externa até a abertura do fundo; entre



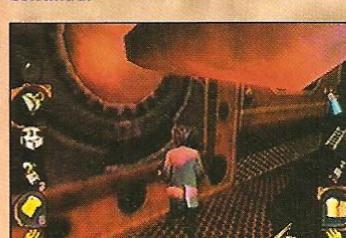
Depois de passar pelos inimigos, ao descer planando pela abertura, caia sobre o motor e pule sobre o outro (da foto). Use o Sniper para destruir o gerador no chão e desça planando e atirando para matar os inimigos



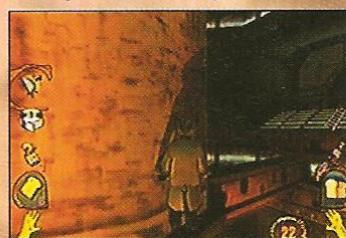
Use sempre a escada nos quadrados marcados no chão. Na outra parte, siga sobre os ferros para a próxima saída



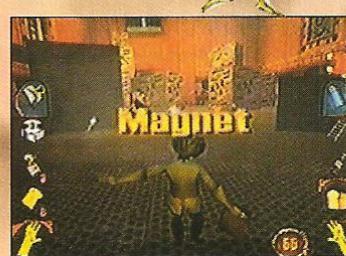
Depois de usar a escada, no ferro da foto acima, caia cuidadosamente para entrar pela abertura logo abaixo



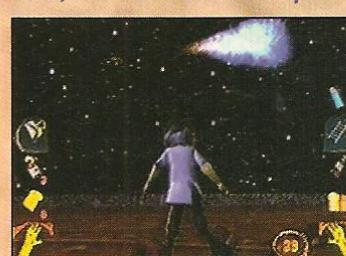
Na próxima parte, logo no início siga colado à parede da esquerda até o fundo. Pule e bata a cabeça na alavanca



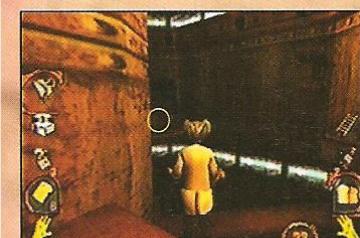
Ande pelo ferro em torno da parte central e saia pela porta grande



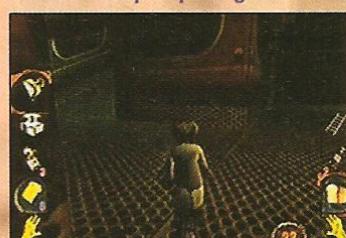
Quando o vento começar, use o aquário para fazer um capacete. Quando pegar o ímã, combine-o com a Duct Tape



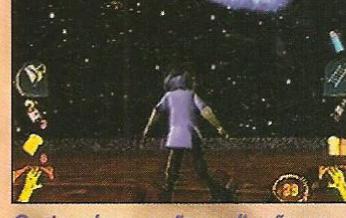
Os tiros da nave vão na direção em que você está indo. Fique de frente para ela e ande de lado para a esquerda. Então, sempre que ela for atirar, dê uns passos à direita para enganá-la e corra para a esquerda



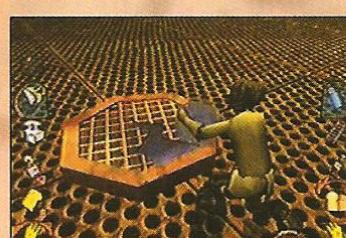
É meio duro subir pelos ferros. Comece pelo local da foto, pulando para o local indicado e depois pule para as bordas no topo



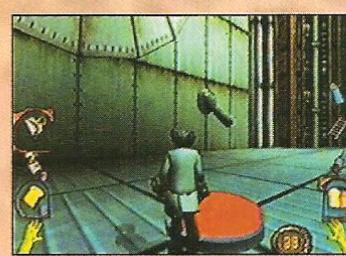
Na próxima parte, suba a rampa da esquerda do salão e pegue os itens sobre a mesa



Saindo por essa abertura (no topo), pule para baixo, perto da parede, para continuar



Volte ao salão e use o aquário na abertura do chão



Contra o ET, pule sob a alavanca da esquerda (perto do botão) e corra para o outro lado da sala para acionar a outra



Use Sniper na bolinha do chão para abrir a porta



Na área com uma grande torre de luzes, destrua todas as bolas voadoras antes de continuar. São muitas mesmo, várias escondidas. Use o Sniper para facilitar



Como o peixinho, você deve nadar até encontrar um corredor vermelho com um botão. Cuidado com os peixões





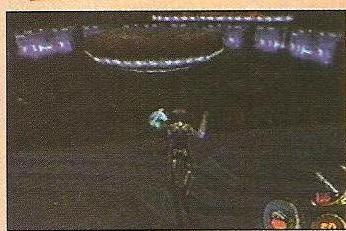
DETONADO



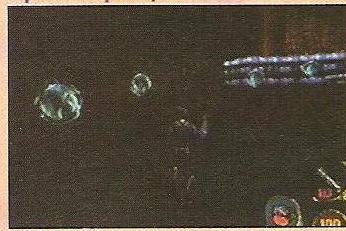
embaixo, pule para a plataforma azul em frente. Depois, use o Sniper e deixe a bolinha da direita na posição da foto. Ela funciona como um ventilador, use-a para subir para a plataforma acima em frente



Em seguida, use o Sniper para fazer a bolinha se mover de novo. Forme uma escada de bolinhas como na foto para ir à próxima plataforma



Use Sniper na bolinha sob a plataforma para ativar o ventilador e suba ao próximo nível. Ative também a próxima plataforma



Fique na posição da foto e use Sniper na sequência da esquerda para a direita. Bem rápido, pule sobre as plataformas formadas e use o ventilador

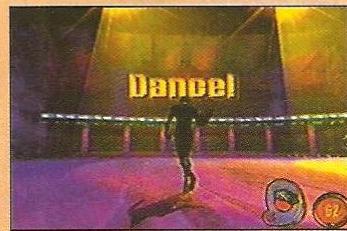


Para ligar a bolinha que ativa o terceiro elevador, acione uma das três plataformas perto dele, suba planando, passe pela plataforma e fique sobre o elevador. Então ative as três plataformas e pule sobre elas. Volte à parte de baixo para atirar como Sniper e ativar o ventilador. Use de novo o vento e uma das três plataformas para ir ao ventilador de cima e fazê-lo funcionar



Na torre com o grande ventilador

ventilador, é uma armadilha! Entre na porta debaixo da que você acabou de entrar, e mate os inimigos. Para matar os robôs (cabeça verde), você precisa atirar como Sniper na cabeça deles



Depois de matar todos, fique andando sobre o palco até os três inimigos quebrarem o vidro. Mate-os e saia pela porta do palco



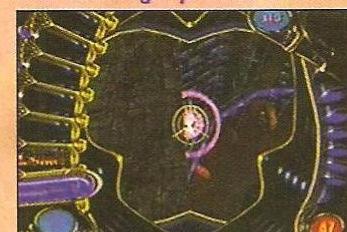
A próxima parte é a mesma de Max: destrua os geradores escondidos e os inimigos. Depois saia pela porta colorida



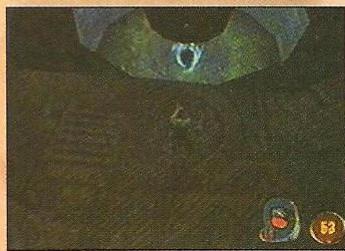
Na sala com um vulcão no centro, use Sniper e tente acertar a fivela da cinto do inimigo da direita quando estiver aberta (seu ponto fraco). De qualquer jeito, mate-o e depois fique de longe para matar o da esquerda e o que está escondido atrás do vulcão



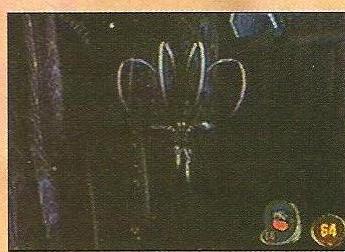
No final do corredor, destrua com Sniper as câmeras que estão sob os três túneis e um dos inimigos que estão embaixo



Por último, antes de descer, fique bem no canto, de lado, e olhando para baixo, para poder destruir a câmera que está sob você



Desça planando e mate quem restou embaixo. Depois use Sniper na bolinha do centro da sala



Use o ventilador para subir e depois siga pelo túnel em frente ao inicial



Plane para um dos lados para pegar o item e usar o ventilador para entrar na porta lateral e voltar ao início. Pule para o outro lado e repita isso. Não perca tempo com o inimigo. Das saídas laterais, de onde se vê itens ao longe, pule com segurança para pegá-los e seguir planando até o ventilador mais à frente. Não deixe de pegar o Cloak



Fique sobre as pequenas plataformas, como na foto, e atire com as Bouncing Sniper Shells nas partes marcadas nas paredes, dos dois lados. Volte à parte inicial, agora você conseguirá pular onde o inimigo está. Destrua o gerador e siga em frente



Hora de usar o Cloak e passar pelo



Pule da parte alta em que você está para a direita, planando, e use o ventilador da foto para subir na parte mais alta em que o inimigo estava. Pegue os itens e volte

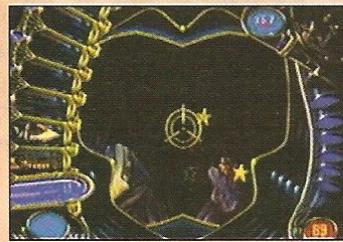


Não entre na porta perto do

túnel sem ser visto pelas câmeras. Na próxima parte, pegue os itens antes de entrar na parte central



Contra Schwang, pule a cada um dos três socos que ele dá e, em seguida, atire em seu rosto até que ele saia de perto. Quando ele começar a rodeá-lo, atire quando ele jogar os bichinhos, ainda no alto, e fique desviando dos tiros. Se ele pular em sua direção, vá para fora da plataforma quando ele cair e flutue de volta quando ele sair

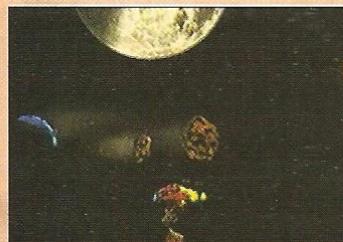


Quando o cara der uma folga, use Sniper para atirar em sua mão (em Max). Faça isso várias vezes

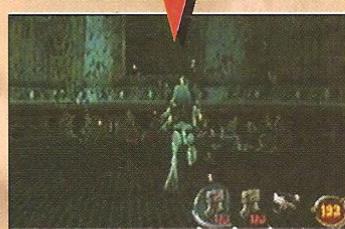


Depois de libertar Max, use o Sniper Shield e atire nas bolinhas azuis em volta da sala quando Schwang estiver perto de uma delas para um raio atingi-lo

Stage 5



Essa parte é quase igual à primeira de Max. Fique desviando dos meteoros



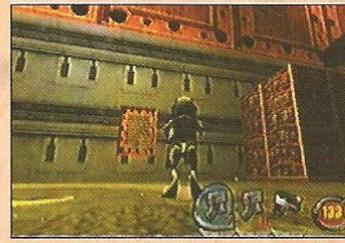
Destrua o chão para descer e, em baixo, destrua rápido a grade da parede para entrar



Na parte com os lasers, pule para não ser atingido e destrua os computadores ao redor da sala. Depois destrua o chão para prosseguir e vá descendo os andares



Continue destruindo as grades para seguir o caminho



Passe pela biblioteca e entre pela próxima grade



Quando chegar à torre cheia de vidros verdes, destrua o computador atrás de um deles e mate os inimigos que aparecem no lugar dos vidros. Só mate os voadores se estiverem em seu caminho



Espera pela plataforma e use-a para subir ao próximo nível e repetir tudo: computador, inimigos, plataforma. Até o último andar



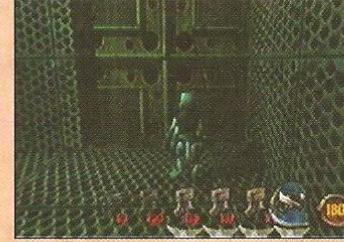
No último andar, entre pela grade da parede



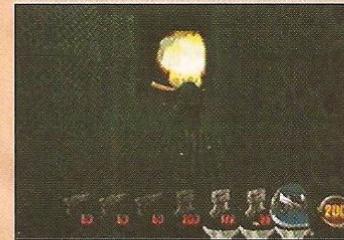
Na parte dos canos, rapidamente desça e entre pela porta do banheiro (esquerda)



No banheiro, destrua a parede do fundo até poder passar por ela



No labirinto, siga para o lado que tem a energia, pegue-a e depois siga pelo outro lado, vá para a direita até encontrar uma parte com uma rachadura. Destrua-a e pegue o item dentro dela. Saindo dessa parte, vá para a direita e depois esquerda

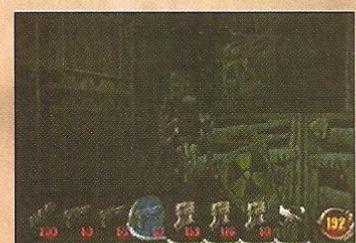


Siga o caminho e, quando dois inimigos

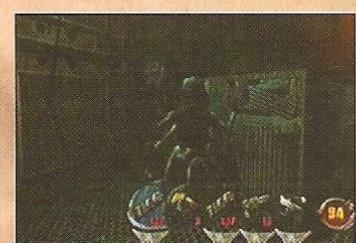
de fogo caírem na sua frente, mate-os imediatamente e entre na passagem à esquerda



Siga até chegar à parte vermelha com as armas. Pegue-as e caia pelo buraco



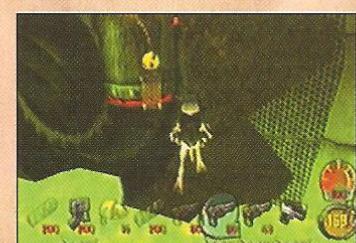
Quando você cair na parte dos caixotes, vá para a esquerda e suba a pilha de caixas até alcançar a grade do alto, nos fundos, e entrar por ela



Quando chegar à outra sala de caixotes, logo na entrada destrua a parede rachada (foto) para entrar



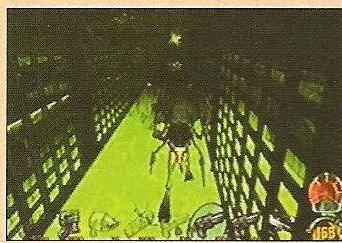
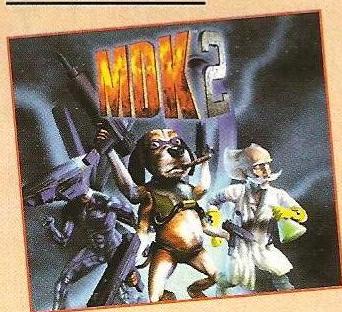
Não tente pegar as armas, é uma armadilha. Caia para a direita e pare sobre uma plataforma na parede. Depois continue descendo, pulando de uma plataforma para outra, mais abaixo, nas paredes



Flutue seguindo o combustível até chegar ao outro lado da sala para subir pelo cano com a boca vermelha. Você tem de chegar ao topo com, no mínimo, 20 de combustível!



DETONADO



No topo, corra. Quando a ponte cair, use o combustível que sobrou. No final da ponte, caia para a frente e continue



Ao enfrentar Bad Max, corra pelas plataformas e entre no foguete. Fique no local da energia, que reaparece, e espere Bad Max vir correndo para atirar nele. Não deixe que ele pegue a energia antes de você. Atire sem parar



A energia de Bad Max ficará vermelha e ele voltará correndo com um campo de força para a parte em que você começou. Siga-o. Quando o campo de força sumir, atire do alto até matá-lo

Stage 6



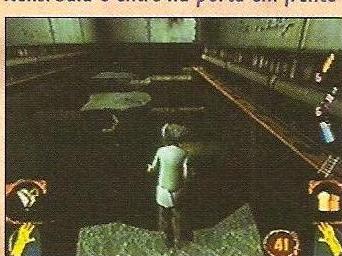
Pise nos botões na ordem certa. Primeiro, suba no ferro perto da parede...



Em seguida, suba no cano e pule para o próximo (com um botão no meio). Pule sobre o botão (não pisne nele) e no próximo cano. Use a escada e, no topo, ande até o botão e aperte-o. Ainda no topo, fique sobre o cano com o botão no meio (que você evitou) e aperte-o. Pule para o cano onde usou a escada e aperte o botão. Por último, aperte o botão do chão



Vá à porta de escadas azuis, mate os inimigos com a torradeira e pegue os itens. Saia e entre na porta em frente



Pule de plataforma em plataforma, bem rápido para não cair com elas



Depois das plataformas, use a escada e aperte os botões na ordem da foto



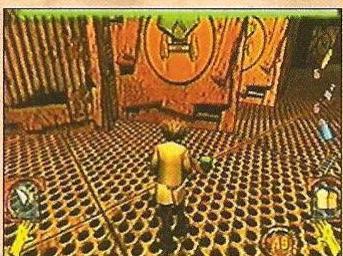
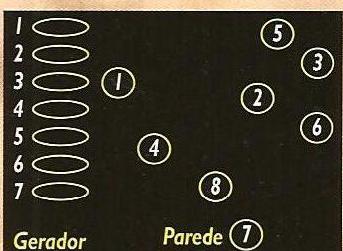
Siga pelo caminho, pegue o plutônio que a planta joga e use-o (selecione duas vezes em seguida) para ser transformado. Soque todos inimigos e saia pela abertura secreta que se abriu



Na próxima bomba, você tem de pisar nos botões na ordem de acordo com o gerador (foto). Olhe qual parte dele está vermelha e siga o cabo até o botão certo. Aperte-o e volte para seguir o próximo cabo. Ignore o inimigo que aparece e entre pela abertura para a última bomba



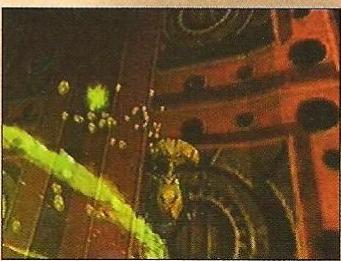
Você deve usar o isqueiro para enxergar os cabos no escuro. Use o mapa abaixo para saber antes a posição de cada botão



De novo contra o ET, pegue o plutônio perto das caixas (foto) e use-o para se transformar



Suba a pilha maior de caixotes e pule sobre o ET quando ele se aproximar. Em baixo, pegue o plutônio outra vez e repita tudo

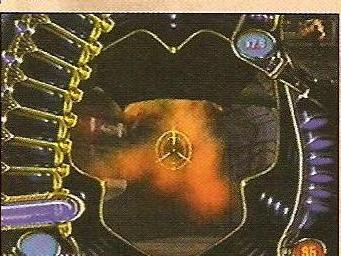


Depois que o campo de força dele se for, ataque-o sem parar com a torradeira

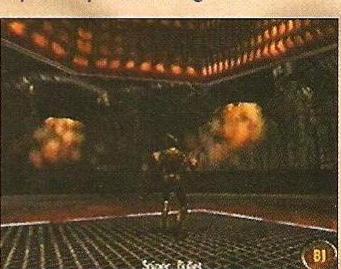
Stage 7



Corra da nave. Quando chegar à bifurcação, vá para a direita. Entre na porta



Na sala seguinte, use Sniper para destruir a câmera escondida atrás da fumaça à direita e as duas câmeras acima de você logo que entrar. Na parte baixa, fique pisando na plataforma e use Sniper na bolinha da esquerda que estiver ligada



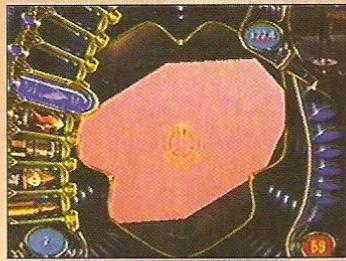
Depois use Sniper na outra bolinha ligada, suba flutuando pelo ventilador, use Sniper na bolinha, desça e atire na última das 3 bolinhas. Suba até o final



Logo na parede da direita, na próxima sala, passe pela parede falsa para conseguir itens



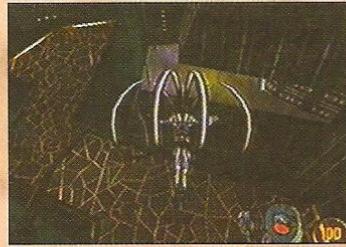
Ande para baixo desse círculo de metal e use Sniper na bolinha azul



Mire bem no meio da parte rosada ao fundo, como na ilustração, e atire a Bouncing Sniper Shell. Ela precisa atingir a última bolinha azul. Agora você pode descer pela última vez e seguir em frente



Pegue as granadas e use-as para explodir os vidros do chão. Desça pelo local da foto (da esquerda) e destrua a câmera. Siga até pegar o Sniper Mortar e volte a subir



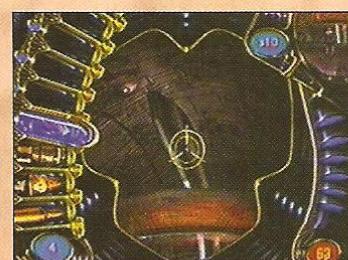
Fuja de novo da nave, vá pela direita até chegar à parte da foto; entre pela porta



Fique no local indicado na foto (perto do buraco da direita)



Mate os robôs e use Sniper. Destrua o vidro sob uma estrutura e acerte a bolinha azul saltitante. Repita isso para as outras estruturas, desviando dos lasers. Na estrutura do fundo, à direita, destrua as câmeras e suba



Mire o Mortar exatamente nesse local (sobre outro círculo de metal) e atire para quebrar o vidro. Atire na bolinha azul desse círculo. Descendo, pegue as Bouncing Sniper Shells. Volte



Depois de matar os inimigos, suba a rampa e pegue os itens. Use o Sniper. Quebre o vidro redondo da foto, atire dentro dele como Sniper e depois na bolinha que sai



Fique exatamente no local indicado na foto (sobre a pequena plataforma perto da porta)

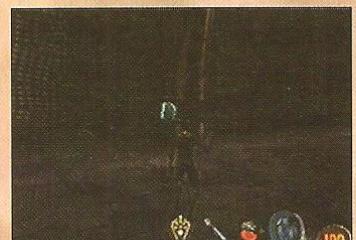


Quebre o outro vidro redondo, use o Sniper Mortar para liberar a bolinha e

atire nela. Suba a rampa e use o Sniper para atirar na bolinha à direita. Mate os robôs e desça pelo novo buraco no chão



Logo quando começar a fugir da nave, pule para a esquerda e vá planando até chegar à parte redonda, abaixo, com itens e um teletransportador. Entre e siga pela porta



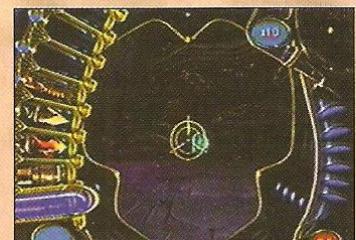
Nesse salão, cada coluna externa tem uma bolinha para você usar Sniper. A cada uma delas, um bando de inimigos aparecerá e você deverá matar todos



A cada round aparecem itens úteis perto da entrada. Use sempre o cloak logo que acertar uma bolinha, antes de os inimigos aparecerem



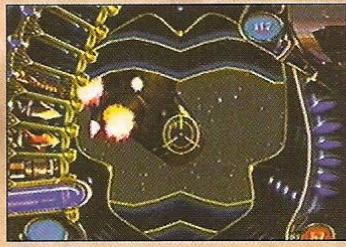
Sempre que quiser voltar à parte de cima, utilize o ventilador no centro. No final, desça pelo centro



A próxima parte é simples: atire na bolinha que pula, suba pelo ventilador que você ativou. Repita isso sempre



Corra para dentro das casinhas, pegue e use o Super Chaingun e o Sniper Shield. Saia para enfrentar a nave



Você deve usar Sniper em todas as partes redondas brilhantes da nave. Quando os inimigos vierem, mate-os normalmente e use Sniper na nave

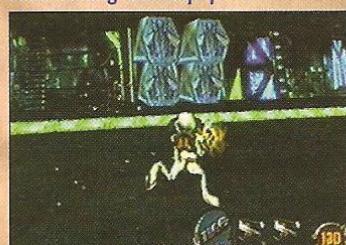
Stage 8



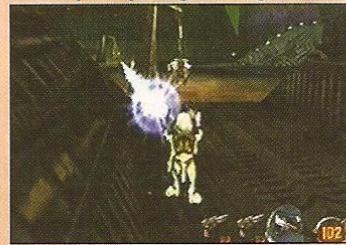
Corra para o final da rua e depois vire para a direita, no final



Atire na caixa metálica para conseguir uma Gatling Gun. Equipe-a



Depois da caixa vá para a direita, esquerda e atire nas 4 caixas da parede. Entre e passe pelas grades seguintes

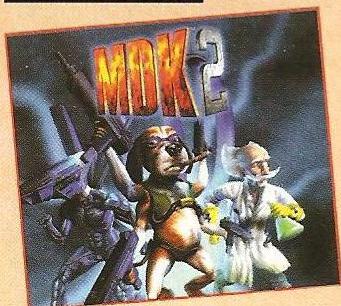


Fique de longe matando os inimigos até que parem de aparecer





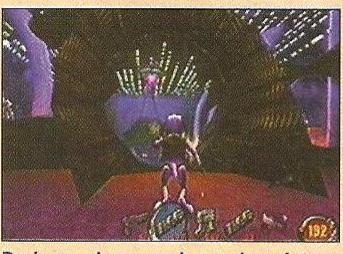
DETONADO



Entre na passagem atrás da parte iluminada



Entre na próxima sala e rapidamente corra em direção a um dos lados, no fundo, e vire-se. Atire na arma encostada em você (raios azuis), acabe com a câmera da parede oposta, com armas de raios azuis e com a câmera da parede em que você está



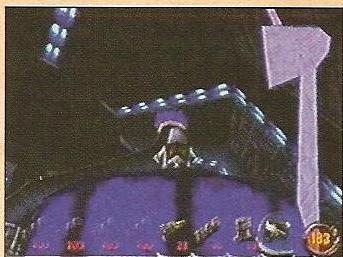
De longe, destrua o lustre da próxima sala e corra para a saída em frente



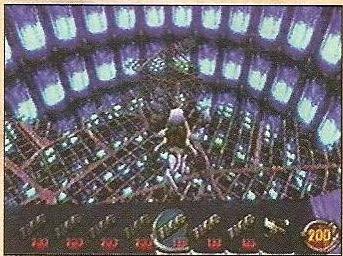
Fique correndo sobre a plataforma circular até pegar várias armas. Depois espere o elevador na parte oposta à entrada e, logo que o pegar, pule para a grande estrutura azul pendurada no centro



Na estrutura, vire-se para a esquerda e espere até ver o elevadorzinho azul. Você tem de subir nele. Se cair, suba de volta pelo primeiro elevador



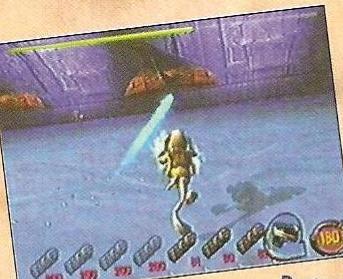
Do elevador azul, destrua as pontas dos canos grudadas no teto (verde e azul). Volte à parte central e pegue o elevador vermelho (perto da entrada) para destruir o último cano (vermelho)



Quando a estrutura desabar, desça de novo pelo elevador e vá até o centro, na parte voltada para a entrada



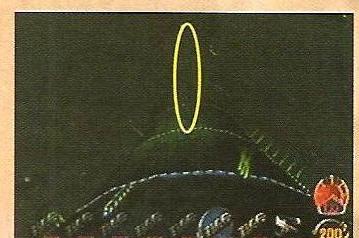
Corra sobre a ponteinha de metal e pule no buraco. Ao cair sobre o cano, ande sobre uma antena e caia para dentro dele



Destrua primeiro o gerador e os inimigos. Não pare de se mover. Acabe com as três naves estacionadas



Mate todos os inimigos que saírem da nova nave. Entre nela e aperte o botão no painel



Pegue o Atomic Jetpack e ande até a parte de trás da torre, do lado oposto da sala. Olhe para cima e você verá um túnel saindo do topo dela, um pouco para a direita. Fique na metade entre a torre e a parede e, olhando para cima, alinhe a antena do centro da tela (na vertical) com a luz atrás dela, como na foto



Observe bem o desenho no chão e fique sobre o local indicado para subir por um elevador secreto



Quando o elevador chegar ao topo, voe para dentro do túnel e entre na abertura



Nessa sala, você precisa ir voando e destruindo as partes superiores das colunas para poder pisar nas suas partes centrais e recarregar o jetpack. Das três primeiras colunas, vá para a do centro. Das próximas, para a da esquerda. Depois, para a da esquerda de novo. Siga para a próxima do

centro, a da esquerda, a do centro, a da direita, direita, centro, esquerda, esquerda e voe para o túnel



Contra Schwang, voe sobre a base da arma até ficar sobre o botão do alto (fundo da foto). Espere Schwang chegar perto para pisar no botão. Enquanto ele sofre, atire nele. Voe em direção ao próximo botão para repetir o processo. No caminho atire nos tanques de gás quando Schwang estiver perto deles. Use os outros botões como o primeiro e, por último, atire na válvula quando Schwang estiver perto dela. Mate-o rapidamente

Stage 9



Não ataque nunca os bichinhos nessa fase! Suba a rampa e pegue todos os itens na parte superior. Volte e desça a outra rampa entrando pela porta. Mate os inimigos usando a Baguette na torradeira



Entre na parte curva. Nesse labirinto, siga sempre a parede da direita, sem desgrudar dela. Aperte todos os botões que encontrar no caminho e cuidado com os obstáculos



Ao final do labirinto, mate todo mundo, pegue os itens e o Palatial Locator. Use o teletransportador para voltar ao início da fase



Suba de novo
a rampa e pegue os itens, mas agora entre pela passagem na parte superior. Para passar da ponte, basta ir de costas até o final, sempre pulando o buraco



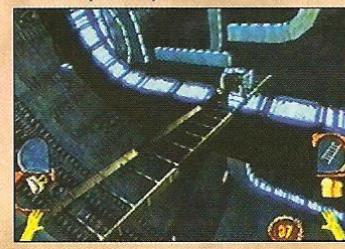
Aperte o botão verde no chão. Em seguida, o da direita dos próximos. Depois, o do meio, o segundo da direita e, por último, o da esquerda



Mais uma ponte, mas dessa vez não adianta usar a estratégia anterior, pois os buracos são grandes. Use as laterais do túnel para descansar e, logo que os buracos passarem, continue em direção à próxima folga nas laterais, até o final



Na parte com as luzes no chão, pise no botão no outro lado da sala, depois da rampinha. No botão, olhe rápido para o teto para ver a sequência correta para as luzes do chão. Execute-a. Se errar, aperte o primeiro botão para recomeçar com uma nova sequência. Quando abrir a próxima parte, pegue o Dimensional Destabilizer e use os teletransportes para voltar ao início



Pegue o elevador com a seta para cima e o seguinte também. Mate os inimigos e use a escada no quadrado.

Na primeira plataforma, vá à esquerda e use a escada. Na próxima, use a escada no final. Na outra, use a escada na marcação bem na curva. Vá para a direita e pule para a outra plataforma, entre na passagem secreta na parede, depois saia e pule de volta. Andando, vire para a direita na bifurcação e use a escada, depois use de novo e, na outra plataforma, pule para a última delas, próxima à estrutura do topo. Use a escada e o teletransporte



Pise bem rápido no botão da esquerda, até o bichinho cair pela abertura superior. Corra para ficar sobre o da direita e espere o bichinho cair pela segunda abertura. Corra para o do centro, mas espere o bichinho bater na parede para voltar, antes de pisar no botão. Quando ele cair, saia do botão e deixe-o ser triturado. Repita a operação até a porta abrir e entre



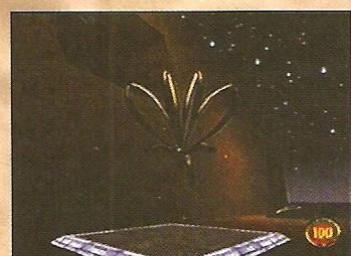
Destrua inimigos e gerador e pise no botão sob ele. Desça a rampa e entre no teletransporte. No círculo de luzes, pise no botão correspondente de cada luz para fazê-las parar bem nas luzes azuis. Pegue as plataformas para conseguir o item e voltar ao início. Use um Pumpernickel quando a porta da cabine se abrir. Repita mais duas vezes e, quando matar os três inimigos lá dentro, entre

Stage 10

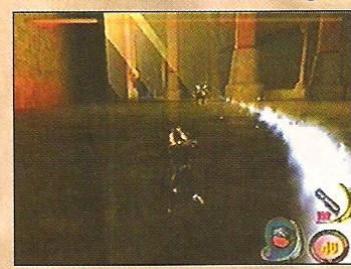


Se você escolher Max, entre pela porta e fique matando as duplas de inimigos. Na sala da fonte, suba a escada da esquerda e, perto do quadrado marcado, pule sobre a

coluna para alcançar a plataforma e entrar nas portas azuis. Guarde todas Rayguns para o inimigo final!



Se você preferiu Kurt, vá pelo lado direito da entrada e use o ventilador para entrar pela grade na parede. Use as técnicas do jogo todo para se livrar das câmeras, robôs e outros inimigos



Na sala gigantesca, mate todos os inimigos usando Sniper antes de descer ao chão. Depois entre pela porta grande. Quando chegar à sala da fonte de água, suba as escadas e pule sobre a coluna perto da marcação no chão, igual ao Max. Siga o caminho das portas azuis para chegar ao último inimigo



Como Dr. Hawkins, use a escada na marcação perto do muro da esquerda, e continue subindo. Nos corredores, sempre atire nas paredes para os tiros recochetearem nos inimigos, sem você ser atingido. Chegando à escada da fonte, use a sua escada na marcação e siga o caminho pelas portas azuis



A primeira parte do último inimigo é igual para os três personagens: fique rodeando e dando tiros nele (não gaste as Rayguns de Max ainda) até que sua energia acabe e você seja sugado para seu interior



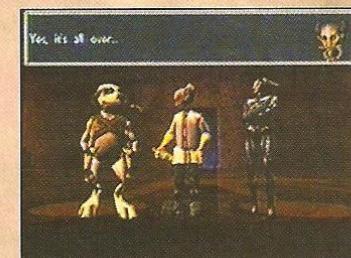
Dentro dele, como Max, basta ficar atirando nos órgãos (use Rayguns à vontade) até matá-lo. Se você for jogado para fora, atire até entrar de novo. Se estiver usando Kurt, destrua normalmente o coração, depois use Sniper Mortar (foto) para explodir os pulmões por cima. Então, use as correntes de ar para flutuar até os olhos e destruí-los. Para acabar com o cérebro, use Sniper nas bolinhas ao seu redor



No interior, como Dr. Hawkins, atire torradas nos buracos do topo dos pulmões. Em seguida, faça com que os olhos fiquem presos nos buracos do chão (atirando e empurrando). Depois é necessário usar o plutônio que está em um dos lados da plataforma na parede, abaixando o coração (suba nos olhos para alcançá-lo). Transformado, suba no olho da direita (de frente para o coração) e em seguida na bolha. No meio da subida, pule e soque as partes do coração até acabar com ele

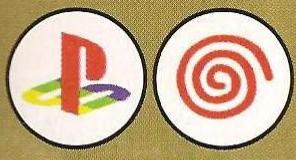


O cérebro, o último órgão, você atinge ficando bem colado à parede, de costas para ela, e fazendo com que os tiros ricocheteiem bem no alto



Essa gigante e psicodélica aventura acaba por aqui. Assistir ao final, se você ainda tiver fôlego depois de tanta ação!





DETONADO

Prato cheio para a galera Dark...



Por Bill Games

O mago-alquimista Adam Crowky está de volta. Cem anos depois da primeira história, o Crowky volta a infernizar seus inimigos Nadia e Ignatius Blackward. Agora, ele descobriu o local do quartel general deles e mandou uma penca de monstros para destruí-los. Só que a misteriosa Nadia resistiu. Crowky mal sabia o que ainda estava por vir... A partir de um dos seus experimentos com humanos, ele criou um ser com poderes fantásticos. Você será Herbert Wallace, a criatura que se volta contra seu criador e faz de tudo para salvar o mundo do malvadão Crowky. São 9 fases (com áreas escondidas) e 30 setores para você vasculhar, de um hospital até catacumbas. Além do seu machado, você vai contar com alguns itens como "healths", dinamites e chaves. O jogo lembra um pouco o estilo de Tomb Raider. Tem também pitadas de Mortal Kombat. O som é animal. Talvez o game não traga muita inovação, mas é dez pra quem gosta de um universo meio cavernoso.

Comandos Gerais

X - pulo

A - machadada

L - selecionar item

R - usar item

Comandos de Batalha

X - machadada forte

A - machadada fraca

Y - chute

L - selecionar item

R - usar item

Combos

1º - A, X, X 2º - X, A, A

Fatality

Para dar um determinado Fatality, você precisa acionar o comando: □ + X (PlayStation), A + X no Dreamcast

Hospital



No começo da primeira fase, siga para a esquerda e pegue o primeiro power-up do jogo



Pegue a chave na piscina vazia para abrir a porta a sua frente



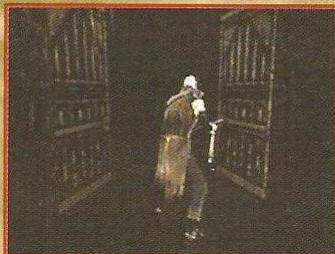
Abrace o botão da foto para liberar a porta que está à esquerda



Suba pela janela para sair do hospital e achar o caminho para o fim da fase



Antes de ir para a porta pegue o alicate



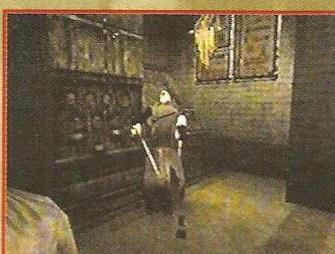
Siga por essa porta para encontrar uma sala com resto de pessoas



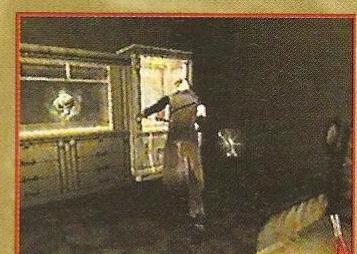
Chegando a essa porta use o alicate e siga para os dormitórios



Depois de enfrentar o zumbi na sala de autópsia, dê um chute na prateleira para liberar o caminho



Dentro da sala procure por um tampão e entre para chegar aos dormitórios



Acabe com os zumbis dentro do dormitório e pegue a chave e dois power-ups



Nightmare Creatures 2

9.5

Konami

Ação

1 jogador/VMU

Controle - complica nas lutas

Diversão - para sanguinários

Gráfico - muito sombrio

Som - estilo terror

10



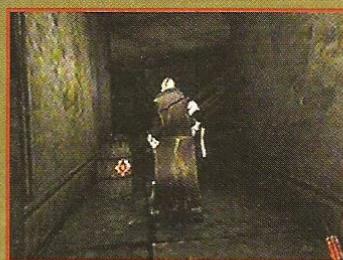
Use a chave que você pegou no dormitório e use-a na porta número 8



Esse é o chefe mais fácil do jogo. Pegue combos seguidos e mande um Fatality para terminar



Empurre a estante onde estava a arma para encontrar a saída da casa



Use a dinamite nesse barril para ocasionar uma explosão e tirar os entulhos que atrapalham seu caminho



Nas salas das fornalhas, mate os três zumbis e pegue a chave sobre uma delas



Após derrotar o chefe, pegue a dinamite e acione o botão para abrir a porta que dá acesso à saída



Depois de sair da casa suba nas caixas e vá por cima até achar um enorme zumbi. Destrua-o com combos rápidos



Quando chegar a esse buraco, pule para esquerda para encontrar um power-up



Use a chave na sala dos livros. Antes disso, enfrente uma série de zumbis



Quando chegar perto dessa ambulância, use a dinamite e libere a passagem para a segunda fase



Dentro da mansão empurre essa estante, que fica na segunda sala do primeiro andar



Quando estiver no esgoto pegue essa chave e saia correndo para evitar os zumbis aquáticos



Quando chegar ao local da foto (um armário na frente) pule por cima. Logo em seguida, use o tampão para descer



Entre por essa porta para chegar à casa de armas



Destrua essas caixas para passar e encontrar itens escondidos



Dentro d'água, faça o seguinte caminho: esquerda, direita, direita, esquerda. Depois suba



Depois de descer, vá pela esquerda, destrua a barreira e suba pela escada



Siga por esse local e encontre o chefe da primeira fase



Dentro dessa caixa você encontra uma dinamite. Volte ao começo da fase e suba pela escada



Quando chegar à catedral você enfrentará dois zumbis-morcegos. Use combos e power-ups



Hands of circle 1



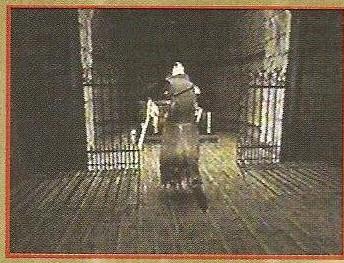
DETONADO



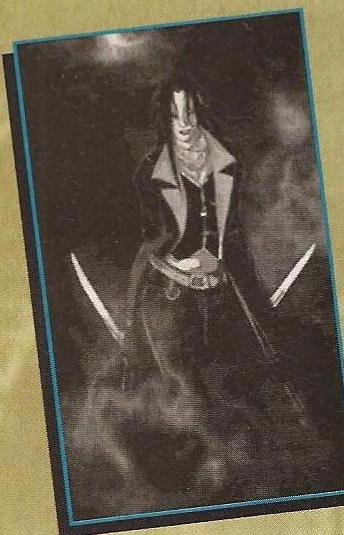
Depois da queda encontre esse buraco e caia para liberar o caminho para o porão da igreja



Matando esse inimigo você encontra o caminho para o final da fase



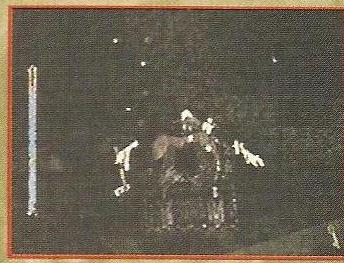
Dentro do porão encontre esse altar e verifique atrás dele. Você vai encontrar uma chave



Antes de enfrentar os seres híbridos, ative essa alavanca e vá para o centro da área



Use o alicate mais uma vez nessa porta para liberar o caminho para o chefe



Verifique os baús dentro d'água e encontre uma chave em um deles



Suba por essa escada e pegue os itens para acionar a ponte elevadiça



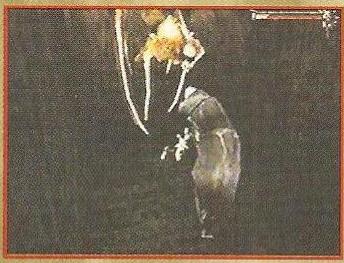
Use a chave para conseguir uma dinamite



Quando chegar a essa parte pegue o alicate e saia correndo para evitar os zumbis aquáticos



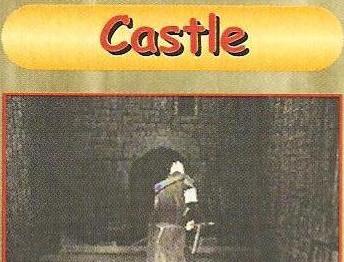
Esse item é fundamental para descer a ponte. Pegue-o e vá para a direita



Esse chefe é fácil. Apenas ataque depois de seus gritos e mande um Fatality em seguida



Use o alicate nessa porta para pegar uma chave e um power-up



No topo da casa pule para a direita e pressione o direcional para frente

Castle



Quando chegar à ponte quebrada, apenas caia e siga pela água



Use a chave nessa porta e siga para as profundezas do castelo



nessa mesa e pule contra a parede; você encontrará uma passagem para a ponte



Use o item aqui para descer a ponte e assim abrir caminho para o chefe



Use uma dinamite nesse ponto e libere o caminho para o cinema



Contra esse chefe ataque seus braços e depois seu corpo. Use power-ups se necessário



Antes de ir ao cinema, entre por esse beco e procure por um bueiro



O cinema está a sua frente. Entre e certifique-se se você ainda possui power-ups para enfrentar os inimigos

Armas



Balas Normais



Balas Explosivas



Energia 100%



Energia 50%



Livro antigo



Chaves



Dinamites



Alicate

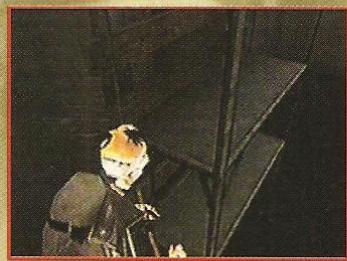
Paris



No começo da fase, siga para a esquerda e você encontrará uma porta que dá acesso ao centro da cidade



Encontrado o bueiro, entre e acabe com os zumbis aquáticos



Dentro do cinema, empurre essa estante para achar power-ups e uma chave



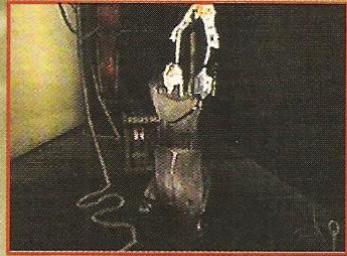
Com a dinamite em mãos, use-a no local da foto. Após a explosão uma série de zumbis aparecerá. Destrua-os



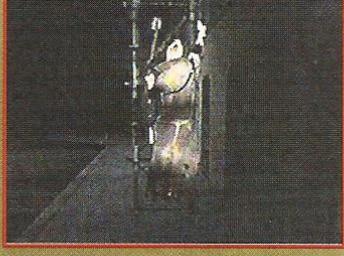
Tome cuidado ao enfrentar esse gorila. Dê combos rápidos e use power-ups se necessário



Chegando ao esgoto, pule na água e encontre a chave



Átrás do telão você encontra mais uma chave. Volte para o começo do cinema



Suba pelas colunas de ferro para chegar ao topo das casas. Morcegos e zumbis estarão esperando por você



Entre no café e acabe de vez com o zumbi que está dentro da sala



Volte e libere a passagem com a chave que você pegou e encontre o caminho para o cinema



Use a chave que você pegou nessa sala onde está escrito Private. Cuidado com os inimigos dentro dela



Destrua a janela e desça para enfrentar dois zumbis e chegar ao final da fase





DETONADO



Pegue a dinamite para prosseguir pela fase. Nem pense em deixar esse item para trás se quiser passar de fase



Quando chegar ao segundo andar da casa, tome muito cuidado com o chão falso



Destrua essa caixa e encontre um alicate e um power-up que serão úteis na fase

Exchange (evil house)



Use as caixas para chegar a lugares altos e descobrir itens escondidos ou portas ocultas



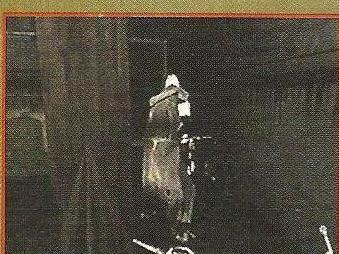
Quando chegar ao elevador quebrado, vire para a direita e pule colocando o direcional para frente



Suba nos galhos das árvores para achar uma passagem para fora da casa



Tome cuidado com o chão, pois ele se abrirá e um enorme zumbi atacará você. Use combos e mande um Fatality, se possível



Nesse ponto, destrua as caixas e encontre essa chave



Na sala dos artefatos verifique o plano de destruição de Paris do maléfico Dr. Crowley. Depois de você ler o plano, um zumbi virá ao seu encontro



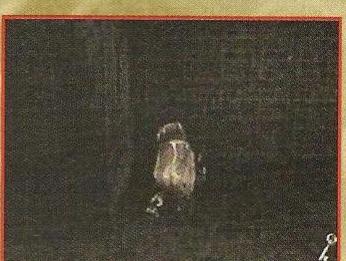
Achando a passagem você também encontra o alicate dentro da caixa. Use o alicate na próxima porta



Entre nessa tumba e encontre uma dinamite e uma Health



Para matar esse chefe, mate antes seus filhotes e depois ataque com combos precisos. Após matá-lo, pegue a dinamite e use-a onde está o chefe



Mergulhe no lago e encontre essa chave para abrir a portão que permite chegar ao mestre da fase



Chegando à sala das catacumbas, siga para direita e encontre mais pistas do paradeiro da mulher misteriosa



Esse portão dá acesso ao mestre da fase. Use a chave que você pegou, mas antes pegue dois power-ups no lado direito do portão

Itens

	Machado		Inferno de fogo
	Arma de fogo		Tóxico
	Terremoto		Espinhos
	Ultrassom		Enxame de moscas
	Machado de fogo		Balas incendiárias



FLASHBACK
MEGA DRIVE

Kenshiro, o que cara que rasgava a roupa nos tempos do Mega

Last Battle



Por Baby Betinho

Pra quem não conhece, Last Battle é um jogo de ação baseado no desenho japonês Fist of North Star, que narra as aventuras do guerreiro Kenshiro. Jogos baseados nesse desenho já haviam aparecido em consoles como Game Boy, Saturn e Nintendinho, sem grande sucesso. Já Last Battle foi lançado pela Sega no auge do Mega Drive, na mesma época em que Altered Beast e Alex Kidd chegavam aos drives do mundo todo. Conforme Kenshiro derrotava seus inimigos, seus golpes ficavam mais fortes e seus músculos rasgavam sua roupa... Na versão



DICA: cuidado com os ataques dos soldados que estão em cima. Pule e dê uma voadora apertando o botão de pulo e depois o de chute



DICA: essas pedras virão rolando em sua direção. Dê rasteiras nelas para desbloquear seu caminho

japonesa, todos os inimigos derrotados explodiam, fazendo um barulhão. Na versão americana isso foi censurado e somente os chefes passaram a explodir. Os gráficos eram muito bons para a época, quando era raro um personagem ter metade da altura da tela, como Kenshiro.



DICA: essas flechas causarão muitos problemas. Agache quando elas

passarem na linha do seu peito para esquivar



DICA: quando você vir a ponta da espada no teto, chegue perto, espere-a cair primeiro e depois pule para passar

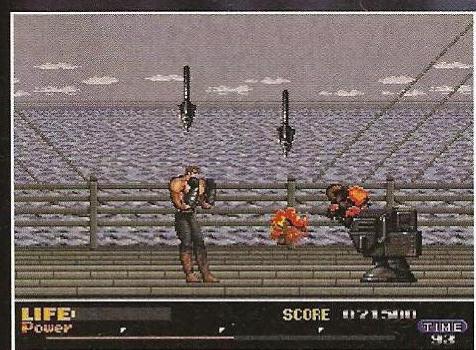


DICA: detonando vários inimigos, sua barra irá encher. Chegando num certo limite, Kenshiro rasgará sua roupa e seus golpes ficarão mais potentes. Então use chutes e acabe com os inimigos facilmente

DICA: como no desenho, Kenshiro sempre derrota seus inimigos com uma seqüência de socos. Contra os chefes, dê sempre um soco no último golpe



DICA: contra esse motoqueiro, fique agachado e dê uma seqüência de socos para detoná-lo



DICA: espere os mísseis caírem e explodir no chão primeiro, depois passe correndo



DICA: no fim de algumas fases você encontrará com algumas pessoas. Sempre converse com elas para obter informações

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

NINTENDO 64
PlayStation
SEGA SATURN

Nintendo GAME OVER

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

Fone: (11) 3998-9278 Fone/Fax: (11) 3992-2350

WORLD GAMES

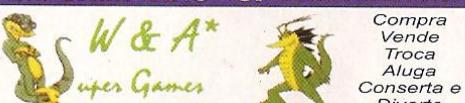
AV. BARÃO DE TATUI, 1356 - SOROCABA - SP Fone (015) 234-1584

Compra, troca, venda e locação de cartuchos, CDs e acessórios para:



Toda Linha de cartuchos Nintendo 64 - Gravado p/ venda. Só jogos originais!

EM CAMPINAS - SP Novos e Semi Novos



Fone: (0xx19)232-3900 - Super Line: 237-3917

Playstation - Dreamcast - Nintendo 64
Saturn - Super NES - Neogeo CD - Game Boy

Tudo em até 12 vezes *sem entrada
Rua Luzitana, 1407 - Centro Campinas - SP

DESPACHAMOS VIA SEDEX

Aliem Games

Locação - Venda - Ass. Técnica
Video Games / Cartuchos / Cd's / Acessórios

Entregamos via sedex para todo o Brasil

R. Angélica Mota, 313 - Olaria - RJ

Fone: (21) 573-6094 - TeleFax: (21) 564-4269

NIKAE'S GAMES

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

FONE: (011) 3975-2737

*Compra *Venda *Troca *LOCAÇÃO
Novos e SEMI-novos

PlayStation Dreamcast
NINTENDO 64 PSP
NEOGEO GAME BOY COLOR

www.planetgame.com.br

Montamos a sua locadora

(15) 211-3582 Sorocaba / SP

Tilty's®
Assistência Técnica
Especializada em Toda
a Linha de Games
Desatravamento • Transdecodificação • Troca de Laser
Todos os Consertos c/Garantia.
Venda de Aparelhos Novos e Usados.

Não Temos Filiais

Fone (0xx11) 6191-3000

Nintendo PlayStation SEGA

Distribuidora de videogames

Playstation Cartuchos Ultra 64 Dreamcast
Game Boy CDs Controles Super Ness Megadrive

ENTREGAMOS EM DOMICÍLIO
DESPACHAMOS VIA SEDEX
CENTRAL DE VENDAS - SP - BRASIL

Ligue: (11) 6251-1898

http://www.hestoreroeko.com

CURSO DE DESENHO



Ao vivo

DESENHO
QUADRINHOS
ILUSTRAÇÃO

Por correspondência

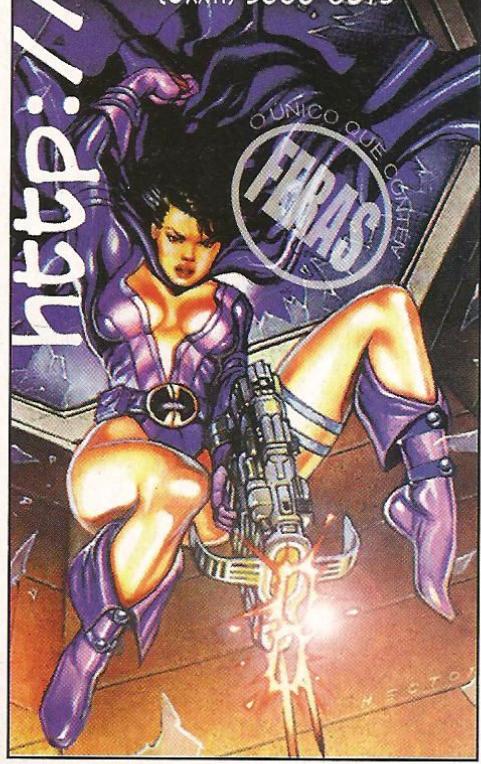
DESENHO

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

Design Digital

TUTORIAIS DE
PHOTOSHOP E
PAINTER

Av. Angélica, 321- conj. 03
São Paulo - SP
CEP= 01227-000
(0xx11) 5589-0046
(0xx11) 3666-6079





FLASHBACK
ARCADE

Os reis da luta que vieram brigar com Street e Mortal Kombat



Por Baby Betinho

Os viciados em *The King of Fighters* com certeza se lembram do primeiro jogo da série, lançado em 94. Naquela época os jogos de luta que estavam rolando eram *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, mas *The King of Fighters* chegou inovando aos arcades e conquistou a galera. O vilão da história é **Rugol Bernstein**, que sugou as habilidades de lutadores poderosos, como **Geese Howard** e **Krauser Wolfenstein** (ambos de *Fatal Fury*). Para se tornar o maior lutador do planeta, ele monta um torneio que reúne os 24 melhores lutadores do mundo (todos de jogos clássicos do NeoGeo como *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Psycho Soldier*). Você deve escolher três lutadores para jogar. Um dos times que mais se destaca é o do Japão,

The king of Fighters 94



DICA: para um combo simples de Kim, faça voadora com D, A três vezes, ↓↑D, para um combo de 5 hits



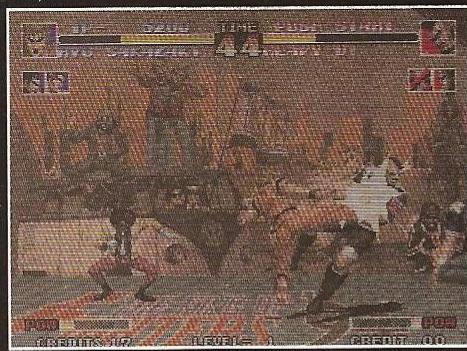
DICA: com King, faça voadora com D, D duas vezes, →↓→ D, para um combo de 12 hits



DICA: com Terry, dê uma voadora com D, aperte C duas vezes, ←↓C para um combo de 4 hits



DICA: para um combo de 5 hits de Kyo, faça voadora com D, C, →↓→ D, um combo muito eficaz para o modo Versus

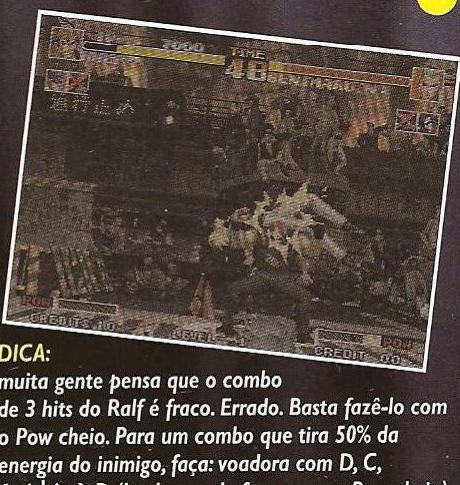


DICA: para um combo de 4 hits com Ryo (deixa o oponente tonto) dê voadora com D, ←C, →D,



DICA: com Kensou, faça voadora com D, C, ↓↑C, para um combo de 5 hits

que conta com **Kyo Kusanagi**, **Benimaru Nikaido** e **Goro Daimar**. O sistema de batalha era bem inovador: as sequências de golpe e os golpes especiais eram incríveis para a época. Os gráficos tinham detalhes impressionantes e o jogo ainda contava com uma das melhores jogabilidades para games do gênero. Não é à toa que *The King of Fighters* continua até hoje como um dos maiores jogos de luta de todos os tempos, ao lado de séries como *Street Fighter* e *Mortal Kombat*.



DICA: muita gente pensa que o combo de 3 hits do Ralf é fraco. Errado. Basta fazê-lo com o Pow cheio. Para um combo que tira 50% da energia do inimigo, faça: voadora com D, C, ←↓↑←D (lembre-se de fazer com o Pow cheio)



DICA: Brain possui um combo que tira 70% da energia. Pule e, no ar faça: ←↓↑←D, C duas vezes no chão, ↓↑→←D, para um combo devastador



FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Completa

- CHAVEAMENTO
- TRANSCODIFICAÇÃO
- CONsertos em GERAL
- ACESSÓRIOS PARA ARCADE
- VENDAS
- TROCA

Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos
R: Santa Efigênia, 295 - 2º andar - Loja 215
Fone: 224-9418 / 3362-2206

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		

FLIPPER GAMES

Assistência Técnica especializada em todos os games

- Destravamento do Dreamcast
- Peças e esquemas para técnicos
- Especializado em alinhamento do PlayStation
- Assistência técnica em geral (tudo via sedex)

Tel: 6958-5801 ou 6682-2422

Av. Amador Bueno da Veiga, 607
Penha SP - CEP 03635-000

BITS GAMES

VENDAS - ASSIS. TÉCNICA
LOCAÇÃO - VIDEO GAMES
E ACESSÓRIOS EM GERAL

Tel.: (0xx31) 271-9537
Telefax: (0xx31) 271-9484

MultiGAMES

O Mundo dos Games

Dreamcast / PlayStation / PC / Game Boy

Nintendo 64 / Mega Drive / Neo CD

Super Nintendo / Saturn e acessórios

Compra
Vende e
Trocá

A locadora
mais completa
da Zona Leste
agora com
salão de jogos.

Enviamos via sedex para todo o Brasil

R. Serra de Japi , 859 - Tatuapé

Tel: 6941-9957 / 3493-8033



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

JCB Games

"O MUNDO DOS GAMES"

PREÇOS
ESPECIAIS
PARA LOCADORAS CONFIRA

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

TILT'S

GAME LOCADORA

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

Fique por dentro das novidades pelo site da Internet!

TILT'S 1

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

TILT'S 3

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

TILT'S 5

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

SALÃO DE JOGOS
VENDAS E LOCAÇÕES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Dreamcast •

PlayStation • Nintendo 64

• Saturn • Neogeo Pocket Color

• Gameboy Color • Neogeo

Cartucho • Neogeo CD • Super

Nintendo • Mega Drive

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue 3039-0938

Aí é só
DETONAR!!

ROCK LASER

Compra e Venda / Troca e Finançamento

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

Acitamos Cartões de Crédito

Tudo c/ Garantia - Despachamos via Sedex

Rua Araritaguaba, 1118 - F: (0xx11) 6954-4332

PRÓXIMA EDIÇÃO



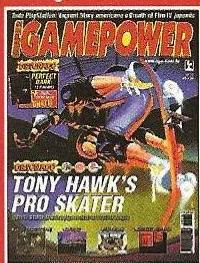
Vá se acostumando com a idéia. A partir do mês que vem, você vai ouvir falar em X-Men toda hora. Vai ter filme e jogo novo pra galera. E o melhor, o novo game vai rodar no PlayStation, no Nintendo 64 e no Dreamcast. E você vai conferir tudo isso na SGP de setembro!

NÚMEROS ATRASADOS

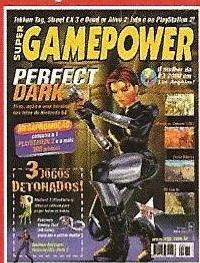
NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

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

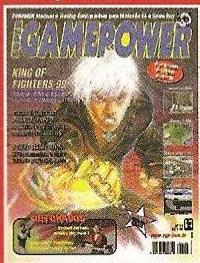
EDIÇÃO 76



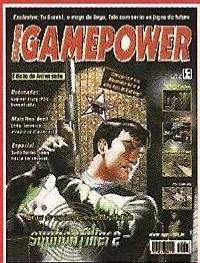
EDIÇÃO 75



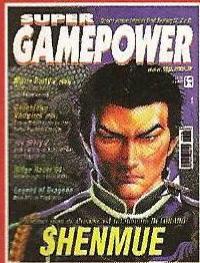
EDIÇÃO 74



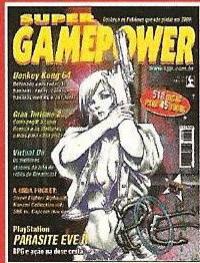
EDIÇÃO 73



EDIÇÃO 72



EDIÇÃO 71



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita

Diretor Administrativo/Financeiro: Shozu Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 6 - Nº 77- AGOSTO DE 2000

REDAÇÃO

Editor Executivo: Rubem Barros

Redatora: Mariana Pereira

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Philip Mangione, Moisés Margalejo, Elton Koji Kita (jogos),

Marcelo Morales e Antônio Guimarães (texto),

Angela Mendes e Renato Akimasa Yakabe (arte)

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:

Coordenador: Carlos Adriano Vianini

GamePro licenciada por:  INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph, Lyncr e Tarfc. Impressa no Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

Estamos à 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

• 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. 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; **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; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, Sl 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: jcz@tba.com.br; **Rio de Janeiro (RJ)** – Solidar Mídia e Partic. – Márcia Alvarejo e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21) 531-2380, e-mail: solidar@gbl.com.br



ZIPKIDS
Um site do tamanho
da sua imaginação.



Endereço:

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.





ENERGIA QUE DA GOSTO





MODO DE APLICAR:



- 1) Recorte a tatuagem desejada
- 2) Retire o plástico protetor
- 3) Na pele limpa e seca, aplique o lado com a tatuagem
- 4) Molhe com água abundante e pressione o papel contra a pele
- 5) Retire levemente o papel
- 6) Lave e seque a tatuagem.
Pronto! você está tatuado.

ATENÇÃO: Para remover utilize algodão com um pouco de álcool.

PRODUTO NÃO TÓXICO

COLOURSTATIC - F:(011) 813-6055

Tatuagens Brindes que acompanharam a edição na época.