

Saiba como entrar na rede com seu Dreamcast e jogar ChuChu Rocket

SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br



Nº 78
R\$ 4,90

VIRTUA TENNIS

Estratégia para você
ser o 1º do ranking!

Todos os segredos
do novo RPG da Square!

FINAL FANTASY IX

DETONADO!

X-MEN MUTANT ACADEMY
Chega para PlayStation!

WACKY RACES
Corrida maluca no DC!

DIABLO II
Solta os demônios no PC!



EXCLUSIVO:
veja em primeira
mão o novo
SPIDER MAN!

GAMEPRO
DIRETO DOS
USA

ISS Soccer 2000 (N64)



Winning Eleven 2000 (PSX)



Starcraft 64



Ecco, the Dolphin (DC)



6642

ISSN 0104-611X



PRIMEIRO FOI O MANGÁ (Quadrinhos)... DEPOIS O GAME...
AGORA A SAGA DE CLOUD E WIND PODE SER VISTA NUM FILME ESTONTEANTE!

Lançamento Nacional:
8 de Outubro
Nas Videolocadoras.

OS CAVALEIROS DA TEMPESTADE

THE STORM RIDERS - O FILME

Spealls, Leguns,
Batalhas de Magia e Poder,
Como Você Nunca Viu Antes!

Avise já o Dono
de Sua Videolocadora
Preferida!

A Primeira Vez Que Vi o Filme, Tive a Sensação Que o Game Final Fantasy, Tinha Ganhado Vida.
(Guido Henkel e Lieu Pham - DVD Review)

0 8 0 0 - 5 5 1 6 8 9



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 na página 82 da edição.

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, SI 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: jcz@tba.com.br; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida Mídia e Partic. – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21) 531-2380, e-mail: solidarj@gb.com.br



CARTA DO CHEFE

Tradição ou inovação? A pergunta parece estar em pauta para quem gosta de games. E o maior responsável por isso é o novo jogo de uma das séries mais populares do mundo, *Final Fantasy IX*, o game da capa desta edição. Depois de fazer história no Nes e no SNes até sua sexta versão, com todos os elementos tradicionais de RPG, a série, ao passar para o PlayStation, ganhou novas cores, um tanto mais de ação – sem falar nos muitos milhões de dólares de investimento –, e foi ao auge de sua popularidade. A nostalgia, no entanto, falou mais alto e uma enorme massa de jogadores pediu encarecidamente à Square que voltasse no tempo e fizesse uma nova versão como nos tempos antigos. O resultado você pode conferir nas páginas do Detonado (e que Detonado! São 14 páginas e mais uma na seção de Dicas). Compre o jogo, tente chegar ao seu final e veja se você faz parte da galera chegada a uma tradição ou se joga no time dos que preferem inovação, como as versões VII e VIII trouxeram. Talvez uma das chaves dessa questão esteja na matéria do Circuito Aberto, que mostra que o mundo dos que gostam de games é cada vez maior. Os fãs do grande Gustavo Kuerten e quem já gostava de tênis antes dele têm uma ótima surpresa no outro Detonado: um guia de estratégia para quem quer se dar bem em *Virtua Tennis*, um jogo de esporte campeão para o Dreamcast. Os esportes, por sinal, estão em alta neste mês. A bola rola nos PlayStation 1 e 2, com *Winning Eleven 2000* e *Fifa Soccer*, respectivamente, e no Nintendo 64, com *International SuperStar Soccer 2000*; e as corridas esquentam as baterias no PC, com *Gran Prix 3*, no Dreamcast, com o hilário *Wacky Races*, e no Nintendo 64, com *Formula Indy*. Agora se você quiser juntar na mesma barca (ou nave) a tradição e a inovação, dê uma espiada no SGP na Rede e veja como conhecer a história do videogame pela moderníssima Internet. Tem espaço pra tudo, mano!

IRMÃ MAIS NOVA DE PESO

A revista *PlayStation Magazine*, nascida como especial de SuperGamePower, passa, a partir de sua edição de número 4, a ser mensal. Nascida em 98, a PSM tornou-se revista independente em fevereiro deste ano. Como a galera que gosta de PlayStation cresce cada vez mais no Brasil, a irmã mais nova cresceu o suficiente para virar mensal. Depois de uma consulta aos leitores no site de SuperGamePower, feita entre 31 de julho e 4 agosto, mais de 1300 internautas escolheram o novo logotipo da revista. Parabéns PSM, a melhor revista de PlayStation do Brasil!





SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Videogame a vida toda

Quem joga, continua a jogar depois de casar, de ser pai12

PLAYSTATION

Veja como funciona o PS One, o novo portátil lançado pela Sony para substituir o PlayStation original

PlayStation

Blade	19
Danger Girl	20
Dragon Quest VII	18
In Cold Blood	25
Mega Man Legends 2	21
Spider Man	22
Tony Hawk's Pro Skater 2	19
Winning Eleven 2000	26
X-Men Mutant Academy	24

PlayStation 2

FIFA Soccer World Championship	27
Seven Blades	20
Smuggler's Run	20
Star Wars: Super Bombad Racing	20
X-Squad	21

DREAMCAST

Saiba o que vai rolar na SegaNet! Veja o que fazer para jogar ChuChu Rocket online com seu Dreamcast

Armada II	31
Cool Cool Toon	31
Dinosaur	31
Ecco The Dolphin	32
Grandia II	30
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	31
Super Magnetic Neo	33
Wacky Races	34

Um dos grandes sucessos do Mega Drive, Ecco agora ganha versão para o Dreamcast

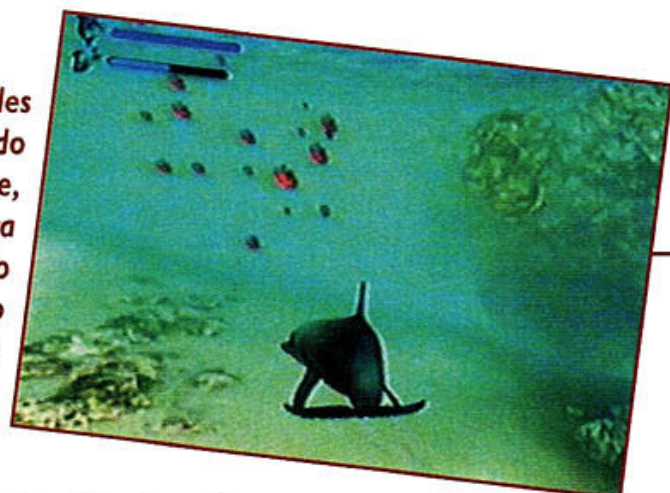
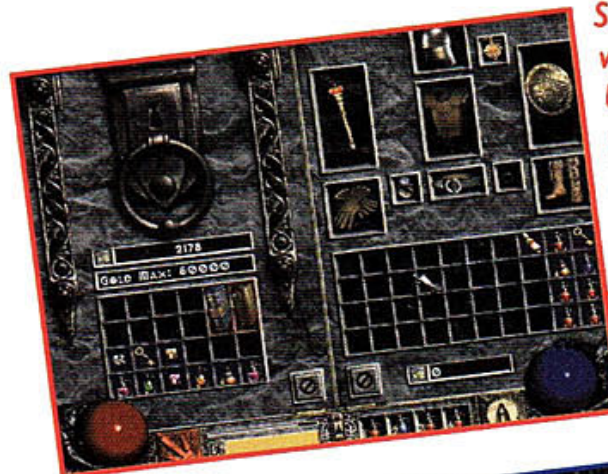


Ilustração de Capa: Hector Gomez



A Square mostra a competência de sempre em Final Fantasy IX, a última versão off-line da série; a SGP mostra a classe de sempre ao detonar o game para você. Confira as 12 páginas e mais de 260 fotos do jogo

O Homem-Aranha está de volta ao mundo do videogame. A nova versão, que mostramos em matéria exclusiva, vai alegrar a galera do PlayStation

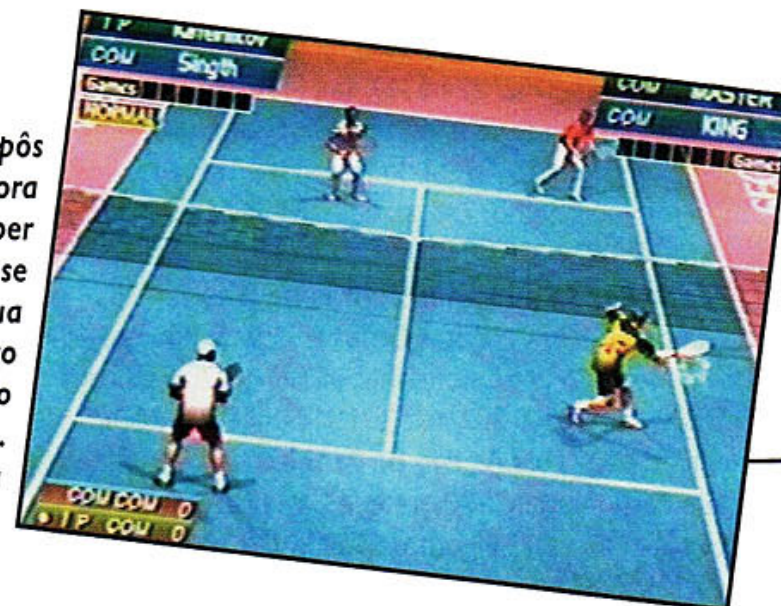


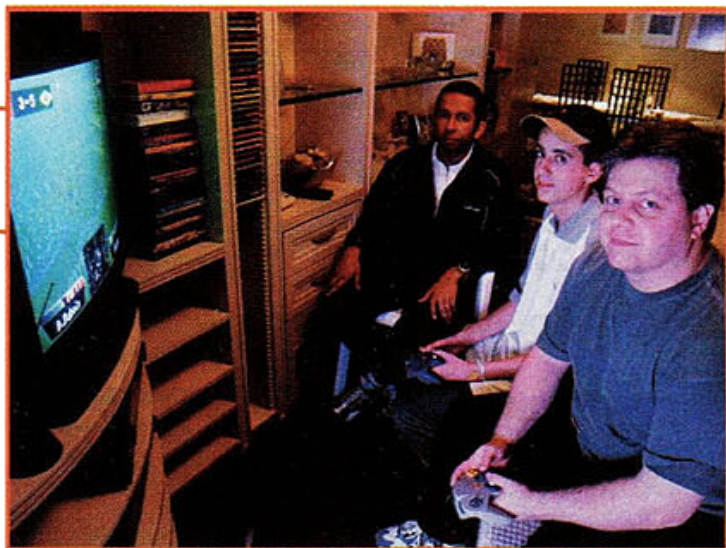
Sucesso absoluto de vendas nos Estados Unidos, Diablo II mostra porque é o jogo de PC mais procurado do momento



Fifa Soccer é o primeiro futebol a aparecer no PlayStation 2. Game surpreende até quem não gosta da série

Gustavo Kuerten pôs fogo na galera! Agora todo mundo quer saber de tênis. Veja como se dar bem em Virtua Tennis, o melhor jogo da bolinha lançado nos últimos tempos. Pena que o Guga não apareça





A legião de adoradores de videogame aumenta cada vez mais. Veja quem são os gamers e do que eles gostam mais



A série Warcraft ganha sua primeira versão no Nintendo 64: Starcraft 64 chega arrepiando



Saiba como usar roupas iguais aos que os personagens usam no filme em X-Men

NINTENDO

Em feira no Japão, a Nintendo mostra os jogos que vão povoar as telas do Game Boy Advance

Nintendo 64

Army Men: Sarge Heroes 2	39
Banjo Tooie	38
Eternal Darkness	39
Indy Racing 2000	41
International Superstar Soccer 2000	40
Star Craft 64	42
Sydney 2000	39

Game Boy Color

Perfect Dark	39
--------------	----

PC/ARCADE

Confira como foram as principais feiras brasileiras, a Salex, de arcade, e a Fensoft, de informática

PC

Commandos 2	46
Conquest	47
Deus EX	50
Diablo II	49
Gran Prix 3	48
Myst III: Exile	47
Project Eden	46

DETONADO

O clássico Final Fantasy IX e Virtua Tennis estão em matérias especiais que vão ajudá-lo a zerar os games

Final Fantasy IX	60
Virtua Tennis	74

FLASHBACK

Ação e aventura aqueceram as telas do SNes

Hook	80
------	----

DICAS

PLAYSTATION

Army Men: World War	54
Boombots	57
Countdown Vampires	56
Digimon World	56
Gekido	57
Grind Session	55
Final Fantasy IX	52
Strider 2	54
Test Drive Le Mans	56
Xena: Warrior Princess	54
X-Men Mutant Academy	56

DREAMCAST

Evolution 2	56
Fur Fighters	54
Gauntlet Legends	53
Marvel vs. Capcom	55

Marvel vs. Capcom 2

Street Fighter III: Double Impact	54
Striker Pro 2000	57
Virtual On: Oratorio Tangran	53
Wacky Races	53

NINTENDO 64

Excite Bike 64	55
Kirby's 64	54
Starcraft 64	54

GAMESHARK

PlayStation	58
Digimon World	58

Dreamcast

Tony Hawk's Pro Skater	59
Nintendo 64	53
Daikatana	59

Konami lança nova versão de International SuperStar Soccer para Nintendo 64



Peter Pan e o Capitão Gancho nos tempos do SNes em Hook

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/Circuito

PlayStation

Dreamcast

Nintendo

PC/Arcade

Dicas

Detonados

Flashback



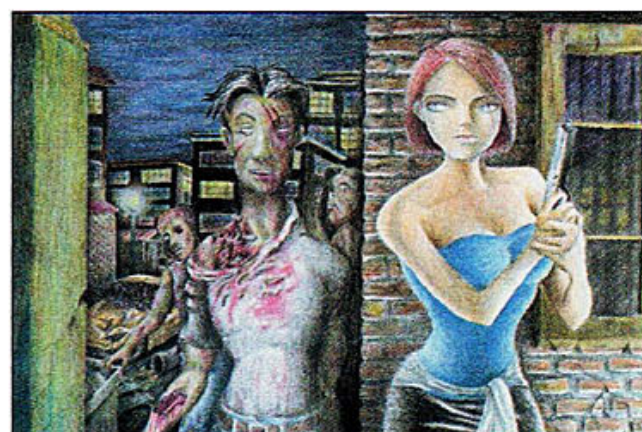
**SGP
CARTAS**

ARTE NO ENVELOPE



Marcos Antônio Reis faturou o prêmio deste mês com o desenho de Mario Bros (e companhia) in Black. Ele vai levar para casa um volante analógico Mega Race para PlayStation, com pedal e câmbio. Mês que vem tem mais!

Mario, Toad e Luigi ficaram demais como personagens do filme MIB. Pela idéia, Marcos Antônio Reis, de Contagem, MG, levou o prêmio deste mês: um volante Mega Race



A Jill, de Resident Evil, ficou uma gata no desenho de Alison Marcos, de Cornélio Procópio, PR. O resto da turma, em compensação...



Alexandre Pacheco da Silva, de Itaíba (PE), arrasou na perspectiva de Kyo, de King of Fighters. Tem futuro, mano!

Ronaldo S. Mandu, de Barroso, MG, caprichou no desenho de Arcano, de X-Men



Mais uma versão de Lara Croft, enviada por Gabriela Freitas de Araújo, de Americanópolis, SP. Pelo visto, Lara encontrou o mapa da mina!



Alexandre Salles Lopes, de São Paulo, superproduziu Link, de Legend of Zelda



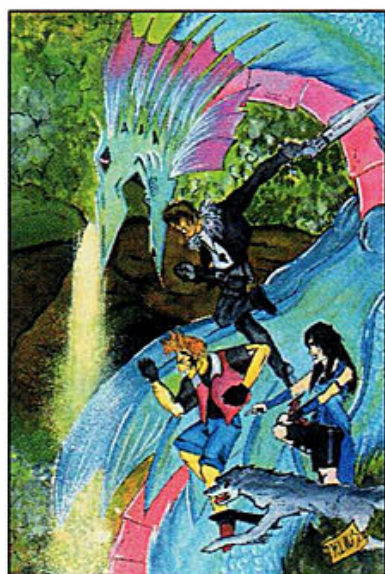
Wolverine chega a assustar no desenho de Guilherme C. de Castro, de Arceburgo, MG



A turma da SGP virou personagem de game no desenho de Kerlisson Pereira Coelho, de Betim, MG



O chefe foi parar no meio da galera de King of Fighters. Culpa de José Eduardo da Silva, de Itaquaquecetuba, SP



Ficou bem colorido o desenho de Final Fantasy VIII, enviado por Klaus M. Sant'Ana, de Diadema (SP)

O chefe saiu de asa-delta e a galera da SGP foi atrás, de pára-quedas. A idéia é de Mario Luiz Campestrini, de Sorocaba, SP

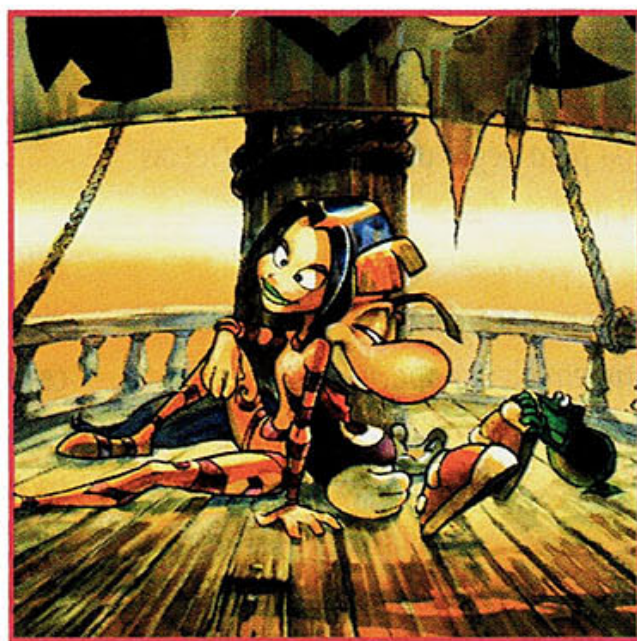


O Cérebro ficou bem doidão no desenho enviado por Rogério Gonçalves Ferreira Júnior, de Contagem, MG

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

Jogo dos 7 erros

A galera da SGP tem mais um desafio para você: descobrir quais são as sete diferenças entre as duas imagens de **Rayman 2: The Great Escape**. O game será lançado para PlayStation no dia 16 de setembro, depois de já ter feito um estrondoso sucesso em Nintendo 64, Dreamcast e PC. Mas a versão para o console da Sony, segundo informações que circulam pela rede, será muito mais do que uma simples adaptação dos jogos anteriores. A Ubi Soft parece ter conseguido superar a inferioridade gráfica do PlayStation, aproximando muito a qualidade da animação do jogo àquela que já foi vista nos outros consoles. Enquanto vocês quebram a cabeça, divirtam-se com a cena de Rayman e da fada Ly que, dizem as más línguas, é a namoradinha do super-herói.



OS GAMES DO MOMENTO

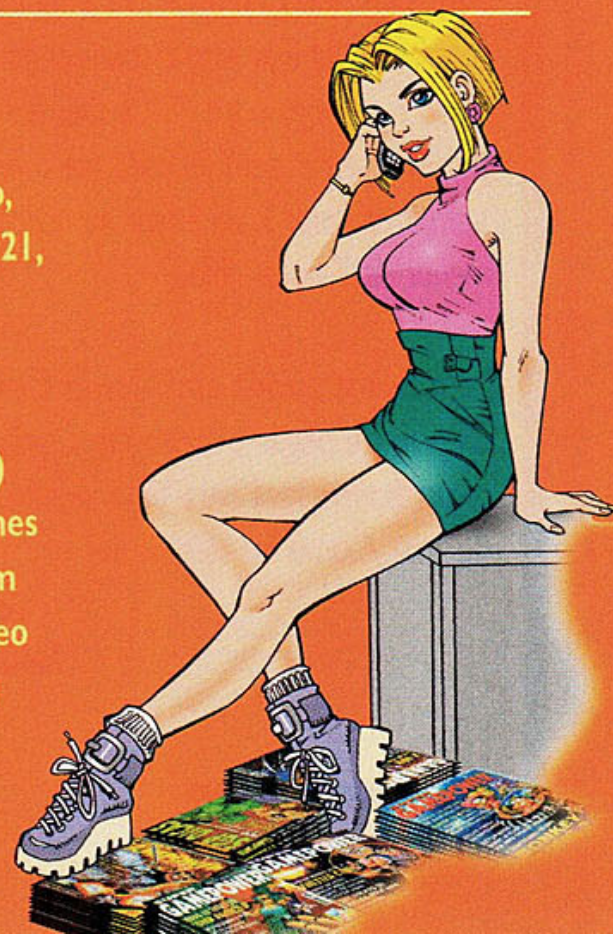
OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Perfect Dark	Nintendo 64	ação
2 Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
3 Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo 64	ação
4 Pokémon Stadium	Nintendo 64	luta
5 Marvel Vs. Capcom 2	Dreamcast	luta
6 ISSS 2000	Nintendo 64	esporte
7 Donkey Kong 64	Nintendo 64	ação
8 Resident Evil Code: Veronica	Dreamcast	ação
9 Digimon World	PlayStation	ação
10 Zelda Majora's Mask	Nintendo 64	ação/RPG

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Final Fantasy IX	PlayStation	RPG
2 Zelda Majora's Mask	Nintendo 64	ação/RPG
3 Ecco the Dolphin	Dreamcast	ação
4 Virtua Tennis	Dreamcast	esporte
5 Spider-Man	PlayStation	ação
6 StarCraft 64	Nintendo 64	estratégia
7 Wacky Racers	Dreamcast	corrida
8 ISSS 2000	Nintendo 64	esporte
9 FIFA Soccer World Championship	PlayStation 2	esporte
10 Digimon World	PlayStation	ação

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0**11) 3743-9021, Game Over (0**11) 3975-0146, Première (0**11) 3865-2904, Maxxi Games (0**11) 591-0039, Nika's Games (0**11) 3975-2737; em Goiânia, Bomber Vídeo (0**62) 218-1917; em Curitiba, Videoteka (0**41) 262-7581



Akira e Agora

Foi mal aí, mano! A galera da redação deu duas mancadas nas últimas edições da SGP: não publicamos a fase final de *Tony Hawk's Pro Skater*, no detonado da revista nº 76, nem o nome dos ganhadores de junho da promoção *Qualé o Game?*, na SGP que chegou às bancas no início de agosto. Choveu reclamação e, graças a isso, foi possível descobrir o erro para corrigi-lo rapidamente. Nesta revista, estamos publicando a parte do detonado que ficou faltando, além de algumas dicas adicionais para você conseguir melhor desempenho no game. E, junto com o nome do povo que faturou a promoção de julho, estamos divulgando também o nome dos ganhadores do mês anterior. Valeu mesmo pelo toque. Continuem antenados com a gente, ajudando a fazer a revista cada vez melhor. Até a próxima!



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

Resposta: pé direito do sapo: olho da Ly; desenho da vela, no canto esquerdo superior da figura; teia de aranha pendurada na vela, ao lado do mastro; emenda na tábua do piso, que sai na diagonal do canto esquerdo inferior; madeira da grade protetora do barco (em cima do nariz de Rayman); e detalhe na roupa da Ly (perna esquerda).



SGP
CARTAS

SGP RESPONDE

Eu queria alguns códigos de Gameshark para Bio Hazard 3. Valeu!

Rafael Gustavo de Maria
Curitiba, PR

LM: Ai vai, Rafael. Para energia infinita, digite 8003E6AA 0060; e para munição infinita, D006D974 FFFF / 8006D974 0000 / D006D994 FFFF / 8006D994 0000. No modo Mercenário, digite 800D1640 0078 para tempo infinito e 800CBEFA FFFF para ganhar recompensa.

Meu Gameshark Golden Finger Card, versão 7.0, não funciona. Vocês saberiam dizer por quê? Outra dúvida: como faço para passar de um lugar cheio de crianças, no início do jogo Mega Man Legends?

Leoni Ferraz Neri
Campo Limpo Paulista, SP

LM: Olha, Leoni, esse Gameshark não é o oficial. É melhor comprar o da Interact. Quanto ao jogo, você deve ir até as crianças e segurar . Elas vão indicar a você a porta N. Passe por ela e converse com o policial em frente à maior casa da cidade. Depois entre na casa, converse com o velho e saia pela porta S. Converse com a mulher e chute o cachorro. Logo depois, saia da cidade.

Tenho algumas dúvidas: quando sai o Parasite Eve 2 americano? Existe um jogo chamado Evil Dead? Como faço para tirar Rank S em Countdown Vampires?

Élcio Viana
Campo Largo, PR

MK: Bom, Élcio, Parasite Eve 2 foi lançado recentemente e já está disponível no Brasil. Evil Dead é um jogo para PSX e DC, e provavelmente será lançado até o fim do ano. E, para tirar Rank S, você tem de acabar o jogo em menos de 7 horas, falou?

Tenho uma dúvida em Tales of Destiny. Depois de pegar o navio em Darilsheid, um monstro me leva para uma cidade no fundo do mar. Como eu saio de lá?

Gabriel Vieira
Nova Prata, RS

MK: Ah, essa é fácil! É só apertar para tirar as pedras do caminho bloqueado.

Não consigo completar a segunda missão de Rainbow Six para DC. Já tentei de tudo!

Claudinei Barbosa
Taboão da Serra, SP

CC: Faça o seguinte: deixe o doutor no porão, suba e mate todo mundo no primeiro e no segundo andar para salvar o Dr. Winston. Volte então ao porão para pegar o outro doutor. Depois leve-os para o final da fase.

Existe Gameshark para o DC? Quanto custa? Eu queria também algum código para Resident Evil Code: Veronica.

Carlos Cesar Zarotti
Ribeirão Preto, SP

LM: Existe Gameshark sim, Carlos. No Brasil, o preço varia de R\$ 70 a R\$ 120. Ai vão alguns códigos do jogo: para energia infinita, digite DE488CD6 / 000000A0; e para encontrar somente shotguns no baú, 3431EA10 / 000403E7.

Em Final Fantasy Tactics, como eu consigo habilitar Cloud?

Fernando Secco
São Paulo, SP

MK: Tudo deve ser feito no capítulo 4. Vá ao Zeltennia Castle e ouça rumores sobre Cursed Island. Compre uma flor em Zarghidas Trade Center e vá para Goug Machine City com Mustadio. Depois siga para o bar de Goland Coal City e ouça sobre Ghost of Colliery. Vá então para Lesaria Imperia e, ao sair, chame Beowulf. Volte para Goland, onde você vai participar de 4 batalhas para salvar Reis. Volte para Goug e chame Robot. Vá para Nelveska Temple e

mate o robô. Voltando para Goug, um portal transportará Cloud do futuro para o presente. Em Zarghidas, você deverá salvar Cloud para que ele se junte a você. Para conseguir todos os seus poderes, você precisará da Materia Blade que está em Bervania Volcano.

Em Clock Tower 2, no chapter 1, eu não consigo matar Yellow Doll... Já tentei atirar nela e nada. O que faço?

Melissa da Cunha
São Bernardo do Campo, SP

MK: Melissa, toda vez que você tiver de matar alguém, deixe seu amuleto em algum lugar do cenário. Assim Yuu muda de personalidade e você consegue matar a boneca usando sua arma. Faça isso com todos os monstros do jogo. No Donkey Kong 64, como eu consigo a moeda da Nintendo para abrir a porta e pegar a oitava chave?

Antonio Davi Oliveira
São Paulo, SP

MB: Antonio, você deve usar a moeda da Nintendo junto com a moeda da Rareware. Para pegar a da Rareware, você tem de conseguir 5.000 pontos no modo Arcade. E para conseguir a da Nintendo, você tem de ganhar de Donkey Kong na fábrica.

BRONCA

Eu vi a matéria sobre criação de games na edição 76 e fiquei raivoso! Como vocês podem ter esquecido de citar a gloriosa www.gamedev.net? Foi lá que eu aprendi um monte de coisas. Que mancada!

Arthur Gabriel de Santana
Lins, SP

Foi mal, Arthur! A gente entrou no site que você indicou e ele parece bem interessante, cheio de informações. Então tá! A dica: quem quiser ter mais informações sobre criação de games não pode deixar de conferir!

A hora e a vez do leitor



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. 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, São Paulo, SP. Você pode também participar através da Internet. O site da revista é www.sgp.com.br.

SUPER GAMEPOWER

Os Prêmios do Kit Billabong

- 1 mochila
- 1 toalha
- 1 camiseta
- 1 carteira
- 1 boné
- 1 chaveiro

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.

Os vencedores de Agosto

Opinião do mês

Robson Rocha de Albuquerque, de Campina Grande, PB

Personagem do mês

Rodolfo Natanael Leopoldino, de Vitória, ES

Carta do mês

Glauber Magalhães Pereira, do Rio de Janeiro, RJ

Qual é o game

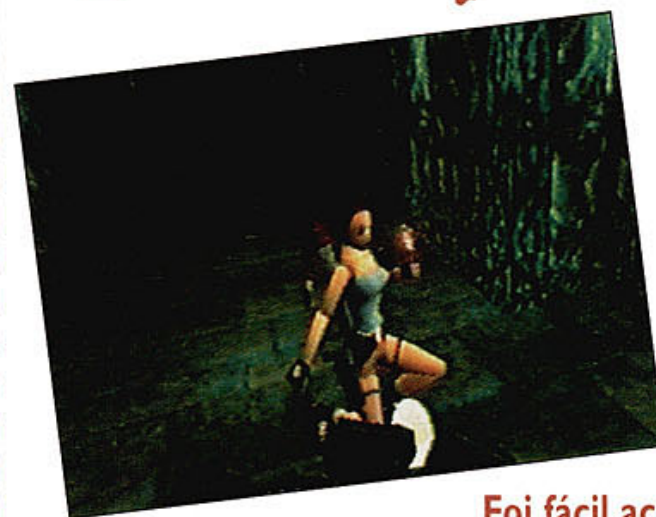
Mês de agosto

Marcos da Silva, de Francisco Morato, SP
Juliano dos Santos, de Charqueadas, RS
Bernardo Brentar, de Petrópolis, RJ
Fábio Onuma, de Pirituba, SP
Altieres de Freitas, de Francisco Morato, SP

Mês de julho (não saiu na edição 77)

Alexandre Colho, de Jabotão, PE
Alberto Castro, de Botucatu, SP
João de Assis, de Brumadinho, MG
Cristiano Siqueira, de Cubatão, SP
Vitos Sassaki, de São Paulo, SP

Qual é o game?



Foi fácil acertar o game do mês passado, hein? Era o Thunder Force 4, para o Mega Drive. Este mês vamos dar uma canja pra galera. Aposto que você conhece essa gata! Só que a gente quer saber qual é o game e o console. Mandem suas cartas!

Classificados

Vendo um **Mega Drive** com dois controles e 1 fita por R\$ 140, um **Master System** com 2 controles e 1 jogo por R\$ 70, 9 **fitas** de Master System por R\$ 15 cada e 2 fitas de Mega Drive por R\$ 20 cada. Tratar com Luiz, (0xx21) 604-5519, São Gonçalo, RJ.

Vendo um **N64** com 2 controles, um memory card, um rumble pak e 9 jogos. Tratar com Álvaro ou Sérgio, (0xx41) 272-1631, Curitiba, PR.

Vendo um **SNes** com 2 controles (um turbo) mais um cartucho Mario All Stars

por R\$ 89. Tratar com Rafael, (0xx11) 5831-3492, São Paulo, SP.

Vendo um **PlayStation** com 2 controles dual shock, um controle arcade, 1 memory card e 39 CDs, um **Game Boy** com cartucho Pokémon e Tetris e uma bateria recarregável. Tudo sai por R\$ 430. Tratar com Rafael, (0xx12) 323-7071, São José dos Campos, SP.

Compro jogos de Sega CD e 32-X. Tratar com José Antonio, (0xx21) 338-4814, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo um **Nintendo 64** com 2 controles, 2 cartuchos (Mario e Zelda) originais, rumble pak, cartão de memória e cabo RF. Tratar com Thiago, (0xx11) 4636-1374, Poá, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com 6 jogos, rumble pak, memory card e 2 controles por R\$ 700. Tratar com Rodrigo, (0xx11) 7086-3899, Osasco, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com 2 controles, 4 cartuchos e 1 memory card por R\$ 400. Tratar com Alexandro, (0xx11) 7880-0409, Mairiporã, SP.

Vendo um **N64** com 2 controles normais e um turbo, 3 fitas originais e um pedal por R\$ 370. Tratar com Vinícius, (0xx11) 6694-7981, 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.

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

www.sgp.com.br

Pegos meio de surpresa, os internautas que costumam circular nas páginas de SGP foram responsáveis pela escolha do novo logotipo da revista *PlayStation Magazine*, a "irmã mais nova" de *SuperGamePower*. Entre os dias 31 de julho e 3 de agosto, 1363 carinhas votaram para escolher o novo logo de PSM. A votação foi muito disputada, com a primeira proposta vencendo com 56% contra 44% da segunda. A mudança consolidou a reforma gráfica da revista que, desde o mês passado, passou a ser mensal. Na edição de agosto, PSM trouxe *Mortal Kombat Special Forces* como o jogo da capa. O game foi detonado pela equipe da revista para os leitores.

E assim nasceu a roda...virtual!

O primeiro videogame caseiro a dar as caras no mundo foi o Odissey 100, da Magnavox, no ano de 1972. Um ano antes, Nolan Bushnell já tinha criado uma versão arcade para *Spacewar!*, game desenvolvido em 1961 por Steve Russel. Você sabia dessas histórias? Se a resposta for negativa, pense naquela velha frase que você já deve ter ouvido milhares de vezes na aula de história (talvez não com as mesmas palavras!): para entender o presente e imaginar o futuro, é preciso dar uma olhada no passado. No mundo dos videogames, a coisa também funciona assim. Mas calma! Não precisa ficar muito preocupado: caso nunca tenha se interessado pelo assunto, existem hoje centenas de sites bem legais sobre a história do mundo dos videogames, que poderão deixar você com a língua afiada. Mas lembre-se sempre que nem mesmo o console mais moderno que existe hoje no mercado, o PlayStation 2, da Sony, nasceu de chocadeira! Para ter seus 128 bits, DVD e acesso à rede, o PS2 evoluiu de um macaco criado lá na década de 70!

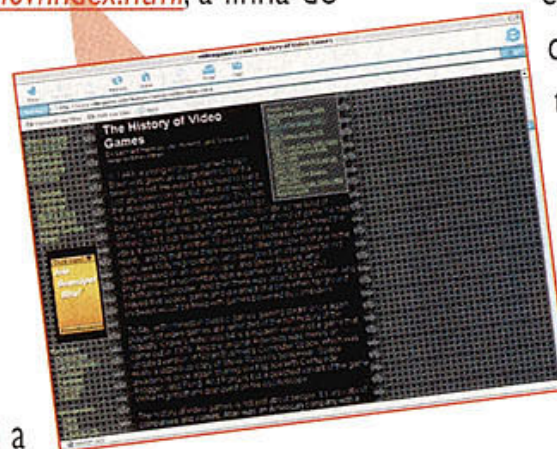
O COMEÇO DE TUDO

A história dos videogames está diretamente relacionada à das empresas que hoje dividem o mercado. Na página <http://www.videogames.com/features/universal/hov/index.html>, a linha do tempo tem início em 1889, quando Fusajiro Yamauchi criou a Marufuku Company (para produzir e distribuir um jogo de cartas japonês), empresa que em 1951 passou a se chamar The Nintendo Playing Cards. Bastante completa e fácil de ser lida, essa página eletrônica divide-se em seções. Nelas, você ficará sabendo como foi a criação da SEGA (SErvice GAMES) e da Sony, além de entender a performance do jovem engenheiro Ralph Baer, que, em 1949, teve a brilhante ideia de incluir algum tipo de jogo em um aparelho de TV, e não sossegou até conseguir, em 1967, desenvolver um game interativo de caça. Existe um outro site, o <http://www.videogames.org>, dedicado unicamente à história dos videogames. Você vai encontrar ali, basicamente, as mesmas informações do site anterior, só que mais detalhadas e ilustradas com fotos dos consoles antigos e reproduções dos primeiros jogos criados no mundo. O flashback começa com a criação do Odissey 100, da Magnavox, em 1972, e reúne inclusive as imagens (cômicas!) das propagandas das antigas maquinas. Por falar em imagens, vale também navegar no endereço <http://www.emuunlim.com/doteaters>, um site também recheado de

imagens interessantes datadas de 1958. Foi naquele ano que o físico nuclear norte-americano William Higinbotham começou a trabalhar na criação de um jogo que descrevesse a trajetória de uma bola em um osciloscópio que deu origem ao *Tennis for Two*, o primeiro game de tênis da história. Nesse endereço eletrônico, dê uma espiada na parafernália usada por Steve Russell na década de 60 para criar o *SpaceWar!*, o primeiro jogo espacial do mundo (para computador). Outra dica interessante: o site com imagens de *Pitfall*, *Enduro*, *Robot Tank* e *Missile Comand*, alguns dos jogos mais famosos do velho Atari. Se você estiver curtindo a viagem ao passado, há pelo menos duas outras opções legais de sites. Em <http://newton.physics.arizona.edu/~hart/vgh/> você vai encontrar, além das informações comuns a outros sites, avaliações do desenvolvimento da indústria dos videogames no mundo e das estratégias de marketing da Nintendo. E, caso sua intenção seja voltar mesmo no tempo, entre em <http://www.icwhen.com>, site que identifica todos os avanços humanos sobre lógica e matemática, desde 2600 a.C., até chegar aos consoles dos dias de hoje.

SOCIEDADES E JOGOS

Algumas antiguidades bastante curiosas do mundo dos videogames também podem ser encontradas na rede. Confira abaixo os endereços: <http://www.digipress.com/syndicate>: site oficial do Sindicato do Videogame Clássico, com link para mais de 195 páginas associadas que reúnem informações sobre o mercado, desde seu início; <http://www.atarihq.com> e <http://www.atari-history.com>: abrigam museus virtuais da Atari; <http://www.pong-story.com>: flashback da evolução da série Pong; <http://www.videogames.com/features>: abriga diversas páginas específicas sobre séries de games famosos como *Sonic*, *Mario*, *Mega Man*, *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, além de uma outra sobre a evolução dos jogos de futebol; <http://www.gamecenter.com/features/exclusives/hallofgame>: relaciona os mais importantes games da história, tanto para computadores como para consoles caseiros.



ARCADES E PORTÁTEIS

Os arcades e os portáteis também fazem parte da história dos videogames.

No site <http://www.videotopia.com> você poderá acompanhar as fotos de todas as gerações de arcades que foram criadas após o lançamento do

Computer Space, da Nutting, em 1971. E também em

<http://www.emuunlim.com/doteaters>, site citado anteriormente, há uma seção específica (Player 2) sobre arcades. Os portáteis são os caçulas da família dos videogames e existem desde 1988, ano em que o engenheiro Gunpei Yokoi, da Nintendo, bolou o Game & Watch (joguinho de bolso que vinha com relógio e computador). Não há muitos sites específicos sobre a evolução dos portáteis, mas, depois de uma navegada rápida pelos endereços

<http://www.emugames.com/main/emulators.asp> e

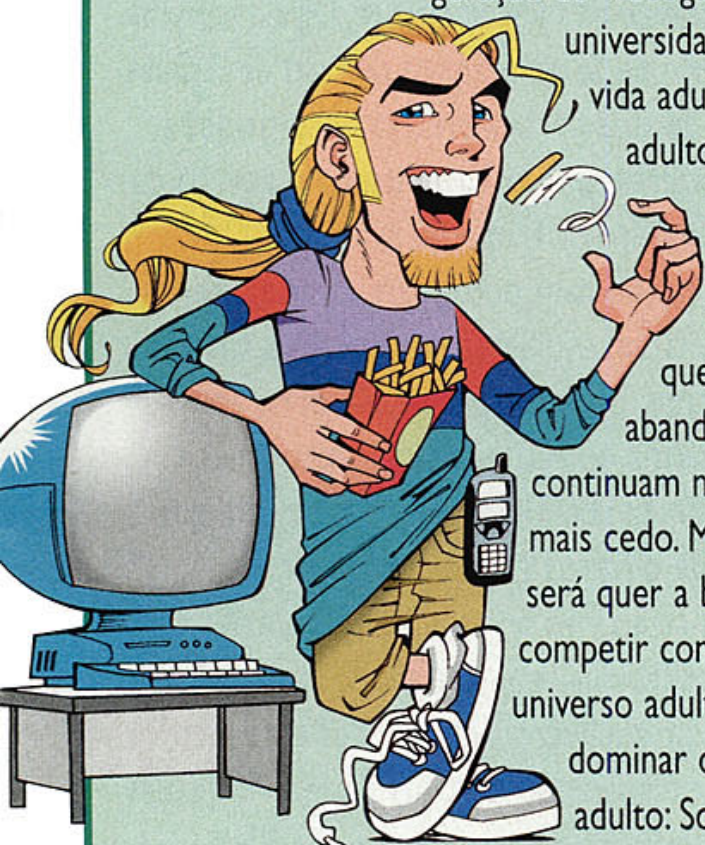
<http://www.gamefaq.com/portable>, você ficará por dentro dessa onda

hoje monopolizada pela própria Nintendo. Detalhe: na primeira opção, você vai encontrar informações, fotos e emuladores dos games de bolso. O segundo site é um prato cheio sobre portáteis, desde o Game & Watch até o Game Boy Advance, que foi mostrado em

agosto durante a Nintendo Spaceworld Show, em Tóquio. Mas a informação não vem mastigada: será preciso pesquisar.

Até tu, Nintendo? Mais ou menos com o espírito dessa clássica pergunta, a tradicional revista americana Newsweek publicou uma matéria destacando o fato de a Nintendo ter entrado para o mundo dos games adultos com o lançamento de Perfect Dark. A revista tenta achar os motivos para essa mudança de linha da empresa que se notabilizou por criar personagens nitidamente infantis, como Mario Bros, Donkey Kong e Banjo. O principal motivo é óbvio, e nós mesmos já falamos sobre isso aqui: a primeira

geração do videogame cresceu, namora, vai à universidade, trabalha, enfim, vive uma vida adulta. Tem, portanto, interesses adultos. Ou seja, bichinhos bonitinhos e bigodudos simpáticos não fazem mais a cabeça dessa galera. É claro que a Nintendo não vai abandonar os pequenos, que continuam nascendo e jogando cada vez mais cedo. Mas a pergunta é a seguinte: será que a big "N" vai ter fôlego para competir com a Sony e a Sega no universo adulto? Quem você acha que vai dominar os jogos para o público adulto: Sony, Sega ou Nintendo?



BILL GAMES



SGP.MAIL.DÚVIDA

Em Vagrant Story, onde encontro as chaves Gold Key e Road Inverse?

Leandro

l2dc@pcrj.rj.gov.br

MK: Olha Leandro, para abrir as portas que requerem Road Inverse, você deve acabar o jogo e começar de novo (assistindo ao final você vai entender como passar por essas portas). Só aí, nesse caminho alternativo, você conseguirá a Gold Key.

Marjô, gostaria de saber como faço para escolher os veículos secretos de Crazy Taxi.

Leandro

rocknrollboy@bol.com.br

MB: Faça assim: na tela de seleção de motorista, aperte rapidamente L, R, L, R, L, R. Depois escolha alguém para andar com uma bicicleta. Uma outra maneira é completar os 16 níveis do modo Crazy Box para liberar os veículos secretos.

Estou com uma dúvida em Medieval 2. Como eu derroto o Ripper, na fase Time Machine, The Ripper?

Margareth Dosualdo

margareth.dosualdo@bol.com.br

LM: O principal é não deixar Kiya morrer. Se precisar, dê um pouco de sua energia para ela usando Lightning. Ah, e você só poderá atingir Ripper enquanto ele estiver atacando Kiya. O resto do tempo ele é invulnerável.

Eu não entendi uma coisa no detonado do Perfect Dark. Como eu faço o terceiro objetivo da missão 7?

Renato

renatont@bol.com.br

LM: Renato, no início da fase, você precisa descer até o final da rampa para ficar ao ar livre. Lá, você vai achar uma nave inimiga. Use o Data UpLink em sua parte traseira para sabotá-la. Espere o aparelho funcionar até que a sabotagem se confirme. Então, suba pela rampa, até a metade, para ir ao hangar onde suas naves estão paradas. E aí, entendeu?

Eu estou com uma dúvida no jogo Digimon World. Não sei onde fica Beetle Land.

Felipe Pereira dos Santos

cosme@interponta.com.br

MB: É meio complicado mesmo, Felipe. Antes de mais nada, você tem de vencer Otamamon em Geko Swamp, para conseguir acesso a Shogun Gekomon. Pegue a vara de pescar dele e vá para o Dragon Eye Lake. Para pegar Seadromon (Lake Guardian) você tem de falar com Tankmon em Toy Town, com Angemon na casa de Jijimon e ler o Bulletin Board de Shellman. Então, vá à parte sul de Dragon Eye Lake pela manhã ou à tarde e tente atrair Seadromon com um pedaço de carne. Depois de pegá-lo, ele vai dar uma flauta azul a você. Essa flauta vai possibilitar seu acesso à Beetle Land.

Quero saber como pego todas as armas de Lin em Soul of Samurai, para PlayStation.

André

greven2000@bol.com.br

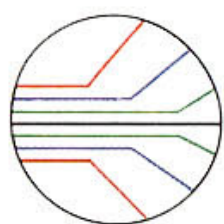
BB: André, para pegar todas as armas, só acabando o jogo, ou usando códigos de gameshark. Aí vai: 30099638 0000/ 3009963A 0001/ 30099663C 0002/ 3009963E 0003/ 30099640 0004/ 30099642 0005/ 30099644 0006/ 30099646 0007/ 30099648 0008/ 3009964A 0009/ 3009964C 000A/ 3009964E 000B/ 30099650 000C/ 30099652 000D.

Marcelo, em Final Fantasy IX, quantos personagens jogáveis existem? E os chefes, também evoluem, como em FFXVIII? Quando será lançada a versão americana?

Alessandro

Alessandro.F.Lima@bol.com.br

MK: São 8 personagens jogáveis, 9 contando Beatriz (usada só 2 vezes). Quanto aos chefes, claro que eles vão ficando mais fortes. Final Fantasy IX está previsto para ser lançado em outubro nos Estados Unidos.



**CIRCUITO
ABERTO**

Daqui a pouco, até seu avô vai dizer que *detona!*

Videogame é coisa de criança e adolescente? Também. Mas o número de adultos que pratica a nobre arte de detonar nos games aumenta a cada dia. A galera que cresceu no tempo do Atari ou no dos consoles de 8 e 16 bits não quer saber de parar. Daqui a pouco até a novela da sua mãe vai dançar...

Depois de um dia cheio de trabalho, em vez de correr até o primeiro bar disponível para pedir uma cerveja bem gelada, o melhor caminho é o de casa. Lá, em uma sala confortável, amparado por um televisor de, no mínimo, 29 polegadas, o cara apóia os braços sobre as coxas e vai monitorando freneticamente a ação de algo que se move na tela. Lá pelas tantas, ouve um som ao longe, talvez a vez de alguém conhecido, que o chama sem parar. Olha para o lado para ver quem é, volta a se concentrar de novo no objeto da tela e murmura: "espera um pouco, tenho de matar esse cara pra passar de fase". A cena, cada vez mais comum em tantas casas do Brasil e do mundo tem um componente novo. Antes a pessoa à frente da TV era invariavelmente um adolescente, babando para decifrar os segredos de um novo game. De uns anos para cá, tudo ficou diferente. Há gente de todo tipo querendo saber de games.

COMUNIDADE DOS GAMES

Eles têm idades variadas, podem ser duros ou endinheirados, cultos ou meramente informados; formam uma comunidade invisível, mas podem se juntar virtual ou fisicamente, se houver uma mínima chance. Diga a palavra-chave "games" e eles aparecem. Longe de se colocar em posição de disputa, um gamemaniaco sorri ao lembrar de suas partidas, relaxa os músculos e lembra de um dos seus maiores prazeres na vida. Com tempo e energia de sobra, os adolescentes ainda formam o maior grupo de fissurados.

Carregam seus computadores de um lado para outro para jogar em rede ou em suas plataformas; são os que fazem evoluir as comunidades virtuais.

Os quakers paulistanos, por exemplo, reuniram no ano passado uma turma de 300 pessoas no Quakenet, um grande evento, também chamado lanparty, em que jogadores de diversos games multiplayer encontram-se ao vivo, arrastando pais e mães com eles. Essa moçadinha já nasceu tendo em casa um videogame. É uma influência mútua: eles cresceram vendo o pai jogar e agora são eles que trazem novidades

e arrebatam os "velhos", que têm no entusiasmo dos filhos excelente álibi. Carlos Paes de Barros ("Kaskavel"), 37 anos, joga desde





Um pega no futebol: André Ruggi que montou a sala de casa com lugar de destaque para o seu Nintendo 64, tira uma partidinha com Daniel Nazário; Edson de Sá, outro fã de games observa. Assim como André e Edson, muita gente continua a jogar videogame muito tempo depois de passar dos 20 anos

adolescente. Nos últimos cinco anos mergulhou no mundo cheio de enigmas de Diablo II e na adrenalina de Quake. Tem mais de 50 CDs de jogos. Seu filho Eduardo, 13 anos, joga com ele em rede. "Eu tenho mais experiência, mas ele ganha na agilidade", analisa. Carlos não é o único: "Acompanho meu filho à casa dos amigos e sempre aparece o pessoal mais velho para jogar. Na Internet, tá cheio de gringo quarentão e cinquentão jogando".

TENSÃO SIM, VIOLÊNCIA NÃO

Pais e filhos não acreditam que alguém possa ficar mais violento por jogar. A galera mais nova pode até ficar nervosa na hora do jogo (a culpa é dos hormônios, dizem os que já saíram dessa fase). Quando um adolescente está perdendo pode ter vontade de chutar ou jogar o comando longe, mas a reação é a mesma que se tem quando o time de futebol preferido está perdendo. Do estereótipo de "nerd" ou geniozinho eles não têm nada. Daniel Rodrigues Nazário, 16 anos, esclarece: "O 'nerd' é aquele cara que não sai nunca do computador, que saca de informática e estuda pra caramba". Não é o caso dele que, jogando videogame, sente "emoção e alegria", e não exatamente prazer intelectual. Começou a jogar aos 10 anos. Seu mestre era o tio, seus games preferidos são o Final Fantasy VII e VIII, que joga em seu PlayStation. Se puder, troca o estudo por uma boa partida.



PRAZER NA PROFISSÃO

Há grandes chances dessa galera que gosta de games vir a trabalhar com computação, criação, multimídia e em setores do mercado audiovisual. É o caso de Guilherme Augusti Negri, o "Potato", um quaker de 16 anos que teve sua primeira experiência como webmaster criando o site de seu clã de Quake. "Numa competição, um cara viu o site e me chamou para fazer um teste na empresa dele. Fui contratado". Ele estuda pela manhã, trabalha à tarde, faturando de R\$ 350,00 a R\$ 700,00 por mês, e ainda arranja tempo para jogar umas quatro horas por dia. Juliana Medina, 22 anos, trabalha como secretária da diretoria de uma empresa que atua no mercado de Internet, mas entre 96 e 98 trabalhou na hot line da Tec Toy, conhecendo a fundo cada jogo para dar dicas aos usuários. "Eu não procurei esse emprego, eles é que me acharam. Eu adorava!". Joga desde os 12 anos e atualmente gosta de jogos de RPG e do clássico Diablo. A curiosidade e a vontade de dominar a máquina fazem um adepto dos games acabar conhecendo softwares. Edson Rodrigues Sá, 36 anos, é designer gráfico e o interesse pela profissão começou quando procurou saber, lendo revistas especializadas, como eram feitos os jogos. Os games e os filmes de ficção científica o levaram a conhecer técnicas de animação. A sua paixão vem desde a adolescência, quando gastava toda a mesada com os fliperamas. Acompanhou a evolução da tecnologia, do telejogo ao Nintendo 64, e





**CIRCUITO
ABERTO**

...DAQUI A POUCO,...

hoje em dia fica com os jogos de estratégia, como o **Age of Empire** e **Constructor**, jogando uma média de duas horas por dia: "Antigamente ficava umas 12 horas, sem parar. Depois a gente aprende a gerenciar as coisas. Os games só me acrescentaram, me ajudaram a ter uma visão mais ampla da vida", filosofa Edson.

FISSURA VIRA HOBBY

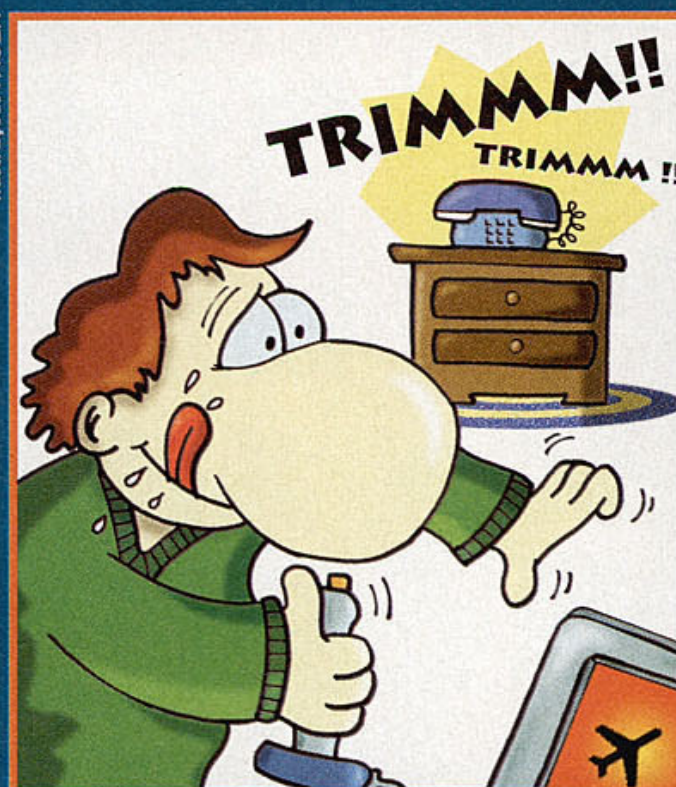
Até uns tempos atrás, a galera do videogame mudava sempre, com a chegada de novos e descolados jogadores e a "aposentadoria" dos caras que chegavam aos 18, 20 anos. Mas isso está mudando. Mesmo diminuindo a frequência com que jogam, muitos deles, entretanto, permanecem como militantes, ajudando a organizar encontros e vasculhando o mundo dos games pela Internet à caça de novidades. O webdesigner Zé Fernando – ou Baldo Caneiro ou apenas Rorshack –, começou no Nintendinho e hoje tem 23 anos. Continua na ativa e conhece jogadores de todo Brasil. Já os trintões, se não têm



filhos adolescentes, passam longe das galeras. Lembram que deixaram baladas e namoradas esperando, mas hoje em dia costumam cumprir seus compromissos e até vão a reuniões sociais, embora possam reclamar na hora de ter de abandonar uma partida. Com a experiência acumulada desde os primeiros fliperamas, eles apreciam melhor os requintes tecnológicos. Jogam para relaxar. Cleber Augusto de Oliveira, 33 anos, fala com a maior saudade: "O Defender e Cavaleiro Negro faziam a cabeça da gente e, naquela época, ficar 45 minutos jogando era uma façanha". Sua predileção é por simuladores de voo, tem mais de 10 jogos desse tipo, como o F22, F22 Raptor, F16 Multirole Fighter e o Mig 29 e não perde lançamentos. Aprecia o realismo desses games e joga em média quatro horas por dia. Adora um parceiro para um desafio e recusa a Internet. "Não tem graça jogar com quem você não conhece". Por causa disso, o sobrinho ganhou a vaga de parceiro interino. Um privilégio que André Ruggi, 30 anos, ainda não tem, mas está esperançoso com Giovanna, sua filha de um ano e meio. André prefere os jogos de esportes – falou futebol, falou com ele – e aventuras. Ligou sua plataforma a um home theater na sala de

Doidões por games.

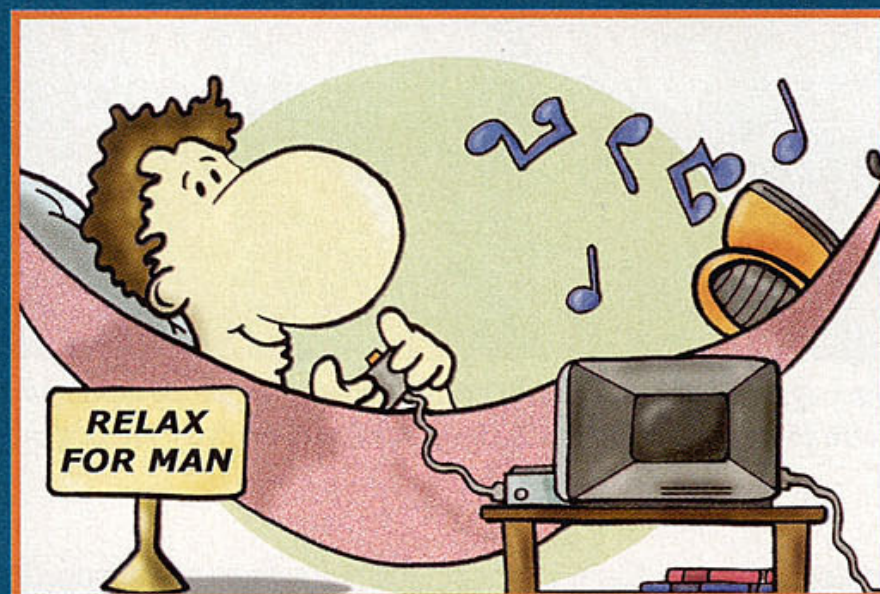
Ilustrações FAOZA



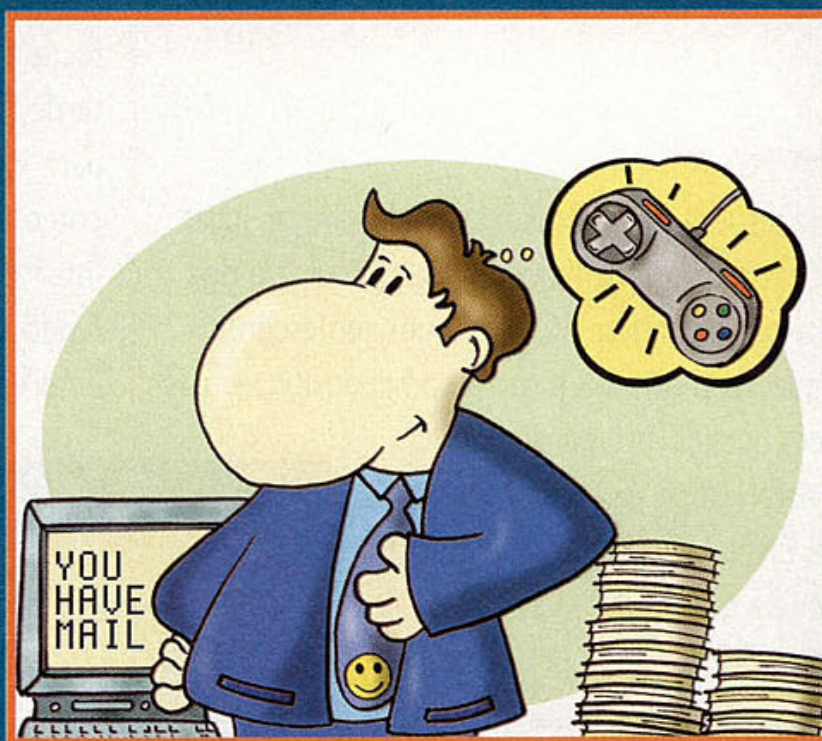
Fissurado: É adolescente. Deixa a galera esperando na festa, esquece o namoro, o futebol ou as fofocas ao telefone para jogar, se possível, sem parar. Se auto-afirma por meio de um bom desempenho (são horas de treino), sua galera ou clã é o seu mundo. Ostenta com honra seu "nickname".

Resiste menos à frustração de perder e pode jogar o comando longe numa hora de raiva (ou quando cai a linha).

Desmamado: Chegou aos 20 e teve de diminuir o ritmo para trabalhar e fazer a faculdade, mas reluta e desejaria trabalhar com a venda ou



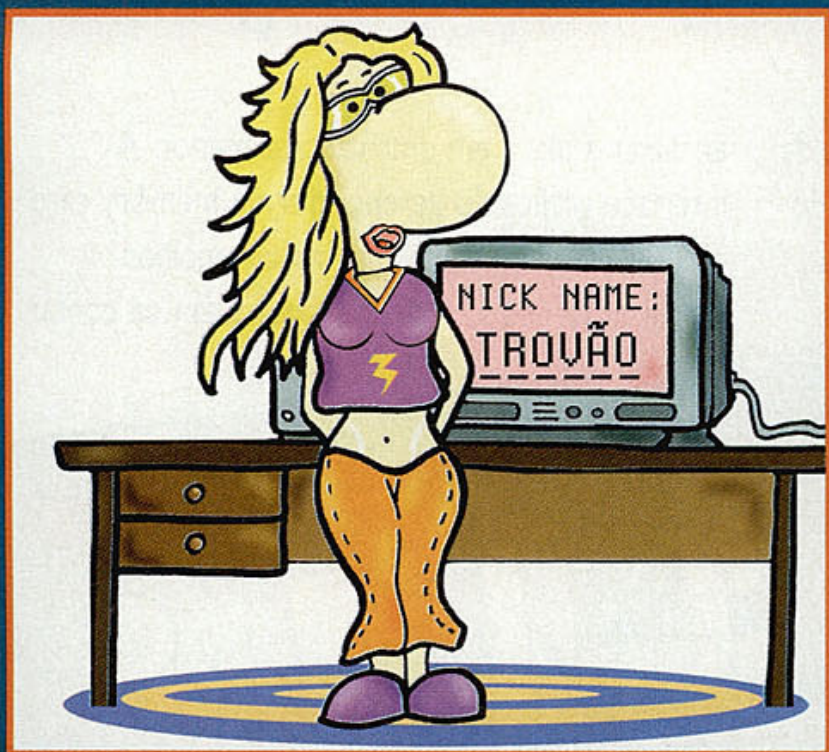
desenvolvimento de games. Se esbalda no final de semana. Teve a opção profissional influenciada pela mania (designer gráfico, webdesigner, robótica). Não deixa mais a (o) namorada (o) esperando.



Entusiasmado: Tem mais de trinta. Definiu seu estilo e costuma jogar apenas um tipo de game. Influencia filhos pequenos, sobrinhos e quem mais estiver por perto, exceto sua

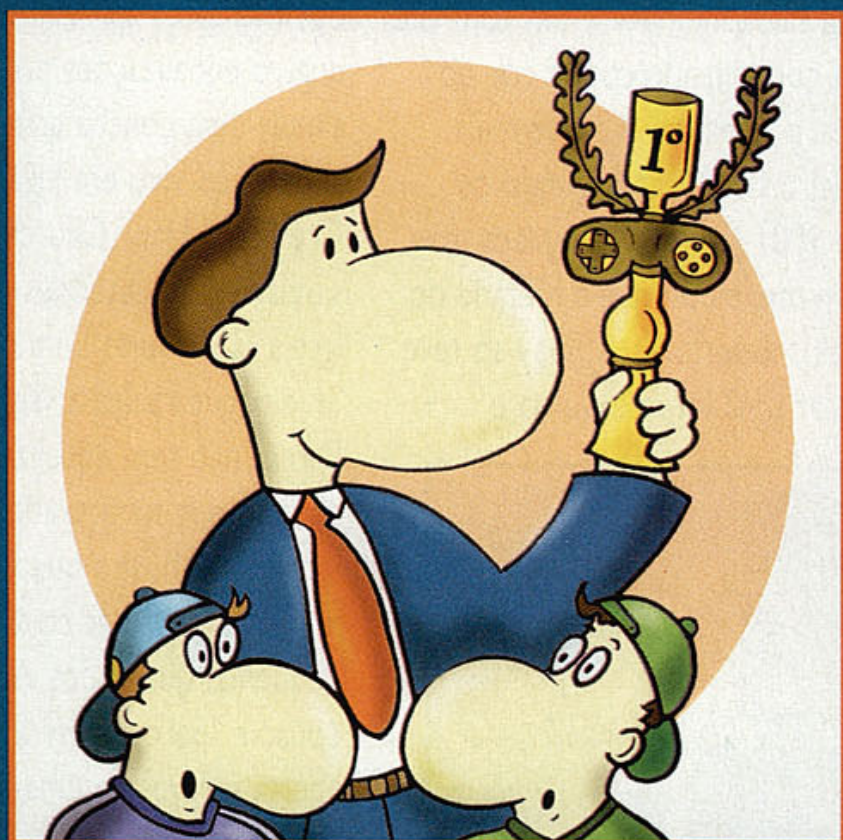
esposa ou namorada. Utiliza os games para espantar o stress e quando está chateado. Fala com um certo "profissionalismo" sobre os avanços tecnológicos e repara em cada requinte.

De todo o tipo



Garota pioneira (musa): Tem 20 e poucos anos e pertence à primeira geração de garotas que levou a sério os games. Atura cantadas de adversários virtuais (e por isso muitas vezes jogou ou ainda joga com identidade

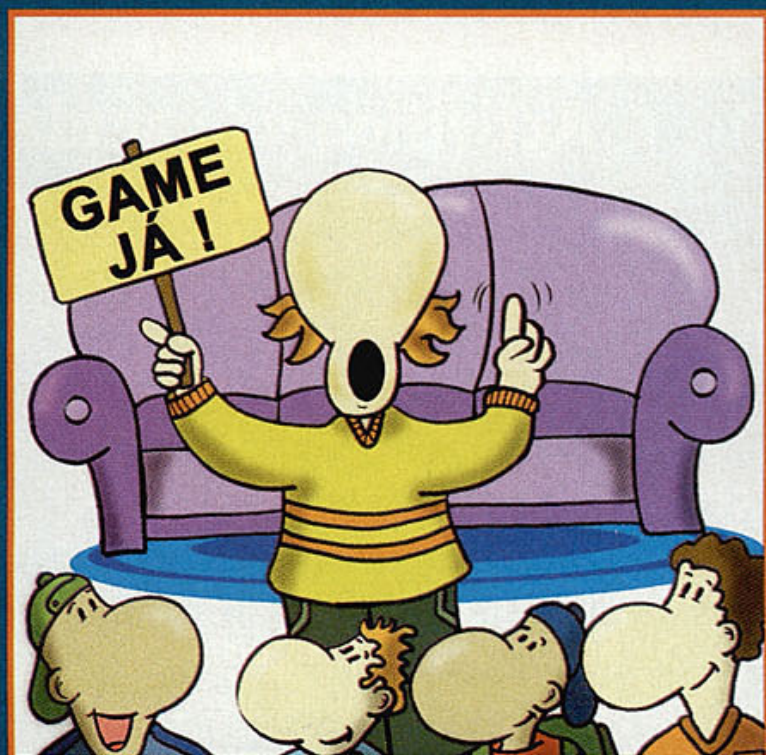
masculina) ou a ira dos caras que não admitem perder para garotas. Em compensação, é admirada pelos amigos.



Oportunista: É pai de adolescente.

Conhece as delícias de uma boa partida, mas jura que compra games para os filhos. Dá palpite no meio de uma partida e vira moleque quando chega a sua vez. É

um sossego para a mãe, que têm os filhos sempre em casa e na companhia de uma babá quase perfeita.



Militante: Organiza encontros de clãs ou reúne a galera em casa, estuda as estratégias, passa informações e defende os games de qualquer ataque preconceituoso. É um internauta voraz, buscando informações sobre a modalidade preferida no mundo todo. Tem noção de programação de computadores.

casa. Está entusiasmado com a tecnologia: "Quem joga muito vai se apegando aos detalhes. O PlayStation tem um sistema de som que é double digital, se você tem um receiver e as caixas compatíveis, o aproveitamento é muito maior, dá até para ouvir o motor do carro que está atrás do seu no jogo". Ele já encomendou via Internet um PlayStation II, mas está em dúvida: "O X Box (da Microsoft) vai ser um absurdo! A diferença está na imagem realista, é quase cinema". Quando vê sua filha admirando as cenas do filme "Vida de Inseto", deduz: "Se ela gosta de televisão, vai adorar videogame, vou comprar o joguinho assim que ela souber controlar".

ELAS NO PÁREO

Nos últimos cinco anos, até as garotas começaram a marcar presença em todas as modalidades. Algumas chegam a curtir os games com a mesma intensidade que os meninos. As pioneiras estão na faixa dos vinte anos e sentiram de perto o preconceito dos garotos. Alice Nogueira Simões tem 20 anos e seu nickname é Sheeva; começou jogando truconet e xadrez com o irmão, mas só num clã de quakers encontrou outras meninas. Atualmente, tem menos tempo para jogar. Ela estuda mecatrônica na Fatec e acha que os games estimularam seu interesse pela informática. Depois de ficar muitas horas jogando, a sensação que ela tem é a de "querer jogar mais". Quando era assídua nas competições pela Internet, nem sempre podia identificar-se como garota: "os caras dão em cima, querem marcar encontros". Para LadyLethal, ou Erika Yuri Hayashi, conta que as garotas gozam de grande prestígio entre os rapazes. "Quando a galera se reúne, eles levam as namoradas e elas ficam entediadas, enquanto a gente fica no maior entusiasmo", revela. Não é à toa que do mundo dos jogadores vieram os grandes amigos e os primeiros namorados. Yuri tem 21 anos, é diretora de arte e inspira-se nos games: "A interface de um novo jogo, o visual e as novas técnicas estão sempre influenciando meu trabalho". Se as mulheres estão gradualmente ganhando espaço no mundo dos games, nas gerações mais antigas elas são bem raras. Mas existem. Podem ser mães que preferem acompanhar seus filhos ou curtirem mesmo a coisa. "Quando vi o primeiro Atari, pensei: 'é isso o que eu quero para mim'. Tem época que eu jogo todo dia e gosto de usar a cabeça, como nos RPGs. Adoro as versões de **Zelda**. Minhas amigas dizem que eu sou louca varrida, mas se eu escolhi essa forma de lazer, o problema é meu", fala Maria Teresa Pimenta Medeiros. A "garota" manda bem nos games aos 61 anos de idade!





PLAYSTATION NEWS

PS One vende mais que o DC

Segundo a revista japonesa Famitsu Weekly, na semana de 3 a 9 de julho, o PS One foi o quarto console mais vendido, atrás somente do PS2, Game Boy Color e PocketStation. Isso quer dizer que o compacto da Sony, vendeu 4 vezes mais que o Dreamcast e o Nintendo 64.



PS2 atrasa na Europa

A data oficial do lançamento do PS2 na Europa, que antes seria em outubro, foi adiada para 24 de novembro. Nessa data, o console chegará simultaneamente a 17 países europeus e, até o final do ano, mais de 40 jogos para a versão européia do console serão lançados. A Sony pretende vender mais de 3 milhões de unidades do PS2 no velho continente até março de 2001.

PS2 chega com tudo ao mercado

A Sony anunciou que mais de 3 milhões de unidades do PlayStation 2 chegaram ao mercado até o dia 1º de agosto. Isso significa que, em cinco meses após o lançamento, o número de consoles nas lojas é 4 vezes maior que o de PlayStation, em período equivalente após seu lançamento.



PS One gasta menos tempo para load que o PlayStation original

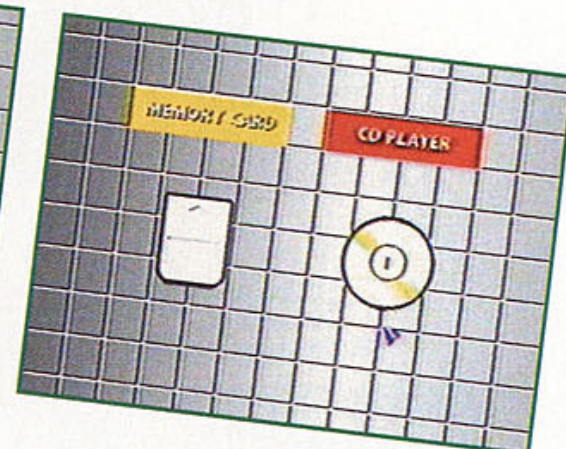
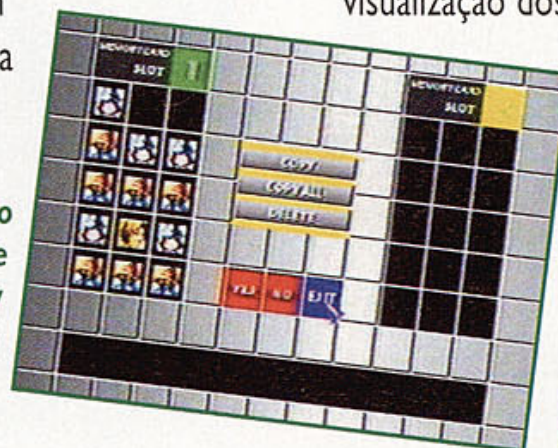
Depois de muito mistério, o novo console da Sony chegou. Ou melhor, a nova versão do velho console. Afinal, o tão falado PS One nada mais é do que um PlayStation renovado. Com novo design, a maquininha começa dando show de visual.

Pequeno, tem menos de 20 cm de largura, quase 4 cm de altura e pesa

pouco mais de meio quilo. Com o aparelho, vem uma fonte de 7.5 V – que antes era interna –, um cabo RCA usado na saída multi AV e um controle Dual Shock branco, combinando com a cor do console. Sem dúvida, o tamanho é o que mais impressiona à primeira vista, mas, segundo os técnicos, o modelo 9001 já usava uma placa mãe muito pequena, com menos do que a metade do tamanho dos modelos anteriores. A Sony só teve o trabalho de colocar uma fonte externa e

encaixar a placa em uma carcaça menor. A interface gráfica do gerenciador de memory card mudou, ela ficou mais limpa e com melhor visualização dos ícones dos jogos, além de contar

Os menus do CD Player e do Memory Card ficaram mais limpos



com pequenas animações nos ícones de entrada e saída. O CD player é comparável aos dos melhores aparelhos de som do mercado. Tem quatro equalizações pré-programadas: Dome, que simula uma concha acústica; Hall, que simula shows aos vivo em lugares fechados (tipo Credicard Hall); Church, que dá o efeito de eco similar ao de catedrais (quem já viu coral de igreja sabe muito bem como é esse efeito); e Studio, que realça a voz do cantor. A opção Direct não tem equalização, ou seja, o som sai do jeitinho que foi gravado no CD. Para você localizar a música que deseja, a listagem com o número das faixas do CD fica representada por pequenos quadrados. Ao rodar um CD de jogo, o console “percebe” se a tampa está fechada ou aberta através de uma pequena aste de ferro, localizada no canto superior direito da própria tampa. No antigo, essa verificação era feita por um botão. Era possível apertar com o dedo para enganar o console, coisa que muita gente fazia para jogar games piratas. Os games não ganham



O PS One ao lado de seus antecessores: compacto é do tamanho de uma fita de VHS

Nova versão de Tom Raider

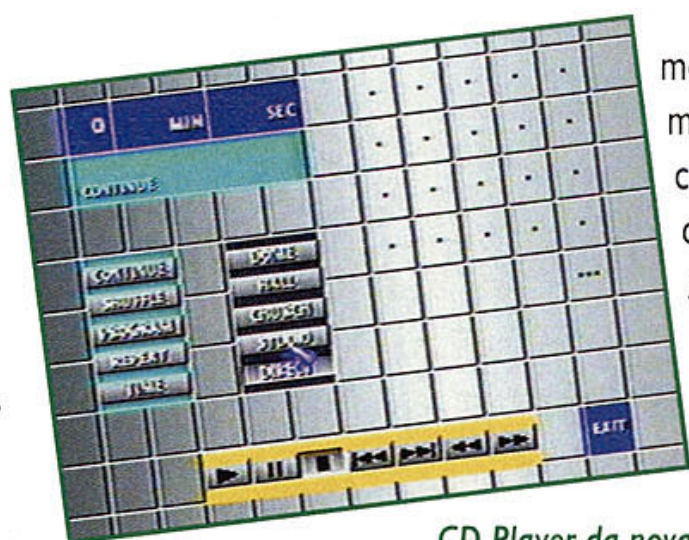
A quinta, e provavelmente última, versão de Tomb Raider já está no forno. Tomb Raider Chronicles vai seguir um estilo um pouco diferente da série. Tudo vai girar em torno da aparente morte de Lara (que ficou no ar em Last Revelation), e seus amigos e aliados se lembrarão dela em flashback. Cada memória levará a uma fase e a um cenário diferente, entre eles Roma, Irlanda e Rússia. Pode esperar por muitas novidades... Agora, se ela morreu ou não, só jogando pra saber!



Activision na parada

Depois de estourar a boca do balão com Tony Hawk's Pro Skater, a Activision está prometendo 12 novos títulos para o PlayStation 2, a maioria na linha dos esportes radicais. Sete jogos já foram confirmados. São eles: Tony Hawk's Pro Skater 3, Mat Hoffman's Pro BMX 2, Kelly Slater's Pro Surfer, Shawn Palmer's Pro Boarder Cross, Orphen, Gunslinger e Street Lethal. Em breve a empresa deve confirmar quais são os outros cinco games a serem lançados.

nenhuma inovação gráfica ou sonora com o PS One, afinal sua especificação técnica é a mesma do modelo antigo. Porém, o tempo de load dos jogos é menor (de 3 a 4 segundos). O PS One roda todos os jogos antigos, o único problema é que não tem saída serial para o cabo de Link, ou seja, alguns jogos não vão poder contar com essa função. Ainda não é possível fazer uma avaliação da tela de LCD (cristal líquido), pois ela não foi lançada no



CD Player da nova máquina tem 4 equalizações: comparável aos melhores aparelhos do mercado

mercado. Mas se você quer matar um pouco da sua curiosidade, ela vai ser conectada na saída de multi AV e será fixada por dois pequenos pinos de rosca na traseira do aparelho. A tela também virá com duas pequenas saídas de som embutidas em sua lateral. Ficar faltando uma entrada para fone

de ouvido, o que aproximaria o miniconsole de um discman. Pelo tamanho, é o melhor aparelho para se comparar com o PS One.

Novo Mod Chip consegue destravar o PlayStation 2

Destravar o PlayStation 2 já é possível. Acaba de ser lançado um novo modelo de Mod Chip, que funciona em qualquer aparelho e permite que você execute jogos de versões estrangeiras em seu console. Você conseguirá, por exemplo, rodar normalmente um game japonês em seu videogame americano. Mas nem tudo são flores! A novidade tem também seu lado negativo: o novo Mod Chip possibilita a execução de CDRs (ou seja, cópias de CDs originais) e destrava o PS 2 para o uso de jogos piratas do PlayStation antigo. Isso deixou muitos espertinhos contentes, pois eles poderão jogar os antigos e novos games com o supervisual

do PS 2. E o que é pior nesses casos: é muito fácil comprar os chips na Internet. O preço unitário, de US\$ 39, diminui conforme a remessa encomendada, e o próprio site possui uma sequência de fotos explicativas sobre como instalar os chips. Para deixar o site no ar sem infringir as regras, os vendedores falam que o novo Mod Chip serve apenas para você rodar "backups" de jogos que já possui.

SONY PROMETE NÃO DEIXAR BARATO

Preocupada com a pirataria, a Sony promete lançar um modelo de PS 2 mais protegido contra os Mod Chips. Basta saber por quanto tempo a iniciativa da empresa japonesa terá efeito. Quem conhece o PlayStation antigo sabe que, tão logo alguma medida para conter a pirataria era anunciada, um novo meio de destravar o console era criado. Parece que essa novela está começando de novo, agora com o PS 2 como personagem principal. Será que algum dia alguém vai conseguir conter os piratas de plantão?



Compra é feita livremente pela Internet

Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
Bombberman Party Edition	Ação	06/09
ESPN MLS Gamenight	Esporte	06/09
Ford Racing	Corrida	08/09
Tony Hawk's 2	Esporte	12/09
Micro Maniacs	Corrida	13/09
Ms. Pacman		
Maze Madness	Ação	13/09
Parasite Eve II	Ação	13/09
Little Mermaid	Ação	14/09
NFL Blitz 2001	Esporte	14/09
F1 Championship 99	Esporte	16/09
Rayman 2	Ação	16/09
Alien Resurrection	Ação	20/09
Buzz Lightyear		
of Star Command	Ação	20/09
Nascar 2001	Esporte	20/09
Tonka Space Station	Ação	23/09
Breakout	Ação	24/09
MTV Sports: Pure Ride	Esporte	26/09
Frogger II	Ação	27/09
Power Rangers		
Lightspeed Rescue	Ação	27/09
Sea Doo Hydrocross	Ação	27/09
Dino Crisis 2	Ação	29/09
Danger Girl	Ação	Setembro
Earth Worm Jim	Ação	Setembro
Wacky Racers	Corrida	Setembro
Lunar 2: Eternal Blue	RPG	02/10
Harvest Moon:		
Back to Nature	RPG	10/10
Donald Duck	Ação	16/10
Jungle Book	Ação	16/10
NBA Live	Esporte	18/10
FIFA 2001	Esporte	25/10

La Jolie sua para ser Lara

Em entrevista ao jornal Folha de S.Paulo, a atriz Angelina Jolie disse que está sofrendo um bocado para encarnar a gata Lara. Além de inúmeras restrições aos seus hábitos alimentares, ela tem de acordar às 7h todos os dias. Isso sem contar as aulas de ioga, kickboxing, tiro ao alvo, mergulho e musculação. Pensa que é fácil ser Lara Croft?



Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
Den Sen	Ação	Setembro	Might and Magic	RPG	2º Semestre
Onimusha	Ação	Setembro	Popolocrois III	RPG	2º Semestre
Ring of Red	RPG	Setembro	Shadow of Destiny	Ação	2º Semestre
The King and I	Ação	Setembro	Spawn	Ação	2º Semestre
I/4	RPG	2º Semestre	Unison	Ação	2º Semestre
500 GP	Esporte	2º Semestre	Virtual Ocean	Ação	2º Semestre
Aqua Aqua	Ação	2º Semestre	ZOE	Ação	2º Semestre
Be on Edge	Ação	2º Semestre	Dino Crisis 2	Ação	2001
The Bouncer	Luta	2º Semestre	Final Fantasy X	RPG	2001
Gran Turismo 2000	Esporte	2º Semestre	Final Fantasy XI	RPG	2001
Maximo	Ação	2º Semestre	Metal Gear Solid 2	Ação	2001



PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA



ENIX
RPG

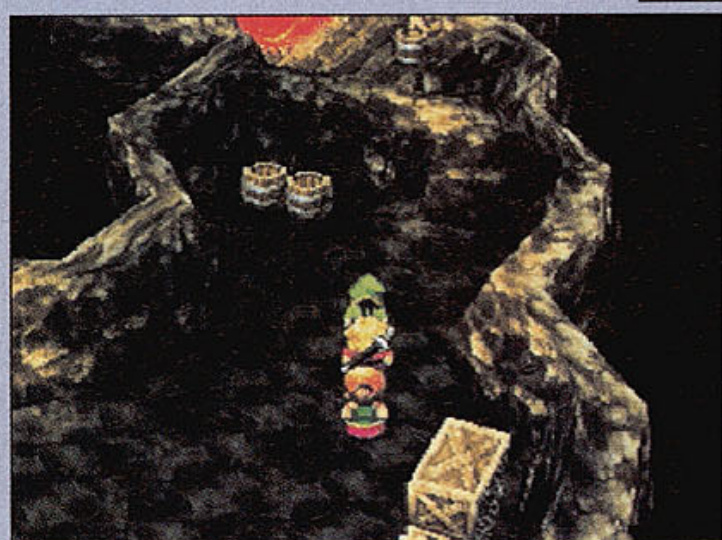
Disponível no 2º semestre

Dragon Quest VII

Depois de muito tempo de espera, **Dragon Quest VII** (**Dragon Warrior VII** para os norte-americanos) finalmente chegará ao mercado. É a primeira vez que uma versão da série – uma das mais adoradas no Japão – estará disponível para PlayStation. A demora da Enix em anunciar o lançamento do game foi tanta que, desde que a empresa falou sobre o início de seu desenvolvimento, a Square já



produziu dois títulos da série Final Fantasy, concorrente direta no ramo dos RPGs. Os produtores da Enix disseram que esse tempo serviu para garantir qualidade total ao sétimo episódio. Apesar de os gráficos de **Dragon Quest VII** não serem nenhuma maravilha, os cenários estão todos em 3D, e a câmera poderá girar e dar zoom panorâmico, facilitando a exploração dos cenários. Os personagens? Foram bolados pelo mesmo cara que criou a turma de **Dragonball**. O herói, como de costume, não tem nome. Quer dizer, tem sim. O seu! Ele cresceu em uma vila de pescadores, mas resolveu



conhecer outras partes do mundo. O interessante é que, ao longo de sua jornada, ele poderá ter outras ocupações além de pescador (guerreiro, padre, mágico e até dançarino!), mas nunca perderá as habilidades já adquiridas.



Tony Hawk's Pro Skater 2



NEVERSOFTE ENTERTAINMENT

Esporte

Já disponível

O sucesso de Tony Hawk fez com que surgissem diversos games do gênero, mas, para muitos jogadores, nenhum deles superou o original. O mais próximo de conseguir essa façanha é o próprio sucessor da série, **Tony Hawk's Pro Skater 2**. A aventura conta com 5 fases maiores e mais elaboradas, e algumas pistas existentes na vida real, como Philadelphia's Love Park, Marseilles Skatepark, Manhattan e Skate Street



Ventura. Os gráficos e as texturas estão ainda melhores.

Dá até pra ver as expressões dos skatistas! Você poderá escolher entre 13 profissionais, cada um deles com habilidades específicas, ou então criar seu próprio competidor, atribuindo a ele as características que quiser. As músicas são variadas, e o som mantém

o bom nível do jogo original. Os controles também são os mesmos. A grande novidade é o modo Multiplayer: finalmente você vai poder desafiar aquele seu amigo...

Blade

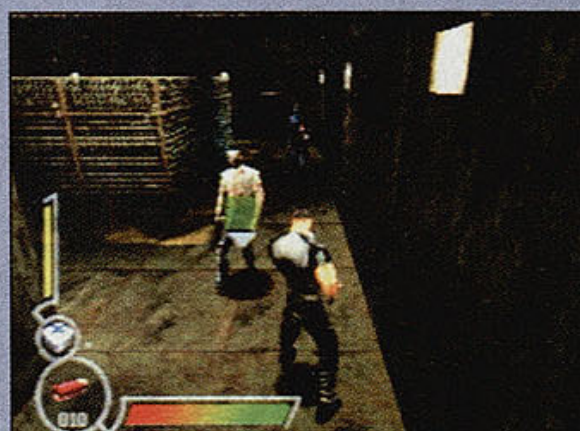


HAMMERHEAD

Ação

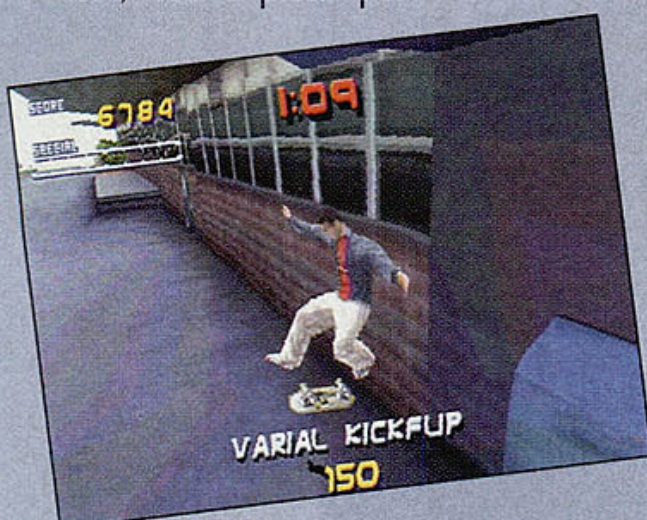
Disponível em novembro

Dos quadrinhos da Marvel para os cinemas, e dos cinemas para o seu PlayStation. Essa foi a trajetória do personagem Blade, aquele que é metade humano, metade vampiro. Agora você poderá entrar no mundo misterioso e escuro do vampirão urbano. Sua missão será salvar a humanidade da ameaça da escuridão eterna e, de quebra, resgatar seu camarada Whistler das garras dos vampiros malvados. Ao longo das 21 fases, você vai passar por



cenários bem distintos, desde úmidos esgotos até a House of Erebus, antro dos sugadores. Você também terá de enfrentar criaturas de todos os tipos: humanos,

zumbis, cachorros zumbis e os vampiros propriamente ditos. Com visão em terceira pessoa, você não encontrará dificuldade de movimentação. E, graças às facilidades dos controles, não terá problemas também em trocar constantemente de armas, adequando-as aos inimigos.





PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA

Seven Blades

PlayStation 2



KONAMI
Ação

Disponível no 2º semestre

Uma das maiores aliadas da Sony, a Konami, é a produtora de **Seven Blades**, aventura em 3D ao estilo de **Samurai Shodown**, da SNK. A ação acontece no início do século XVIII, quando a ilha japonesa de Dejima recebe a visita de misteriosos estrangeiros que se recusam a acatar a política imposta pelo governo. A ordem é não aceitar a



permanência de imigrantes e, por isso, uma dupla ninja é enviada para combatê-los. Você vai assumir a missão dessa dupla, formada por um samurai grandalhão e uma ágil garota, com habilidades bem diferentes.

Durante o jogo, sua visão pode variar de primeira para terceira pessoa, conforme a necessidade.

Star Wars: Super Bombad Racing



LUCAS ARTS
Corrida

Disponível no 1º semestre de 2001

PlayStation 2

Os personagens de Star Wars já se aventuraram por quase todos os gêneros de games. Agora é a vez da turma de Anakin, Yoda e Darth Maul participar de uma competição de kart. Os personagens estão bem engraçados: todos eles

foram desenhados de maneira desproporcional. Mas possuem estilos e movimentos diferentes. As pistas, repletas de itens, estão localizadas

nos cenários dos filmes *A Ameaça Fantasma* e *O Império Contra-Ataca*.



Danger Girl



THQ
Ação

Já disponível

Jill Valentine e Lara Croft que se cuidem. Elas têm agora uma nova rival, aliás três. E no mesmo jogo! Diretamente dos quadrinhos, Abbey, Sydney e J.C. são as Danger Girls. As gatas têm suas especialidades, inclusive armas diferentes, e muita influência na forma como você vai terminar cada fase (existem finais diferentes). As fases do game, aliás, estão cheias de salas e itens escondidos. Isso significa que, cada vez que você jogar, poderá descobrir coisas diferentes. Apesar do grande apelo aos fãs dos quadrinhos, todos que curtem uma aventura do gênero **Tomb Raider**, com certeza, vão se divertir a valer.



Smuggler's Run

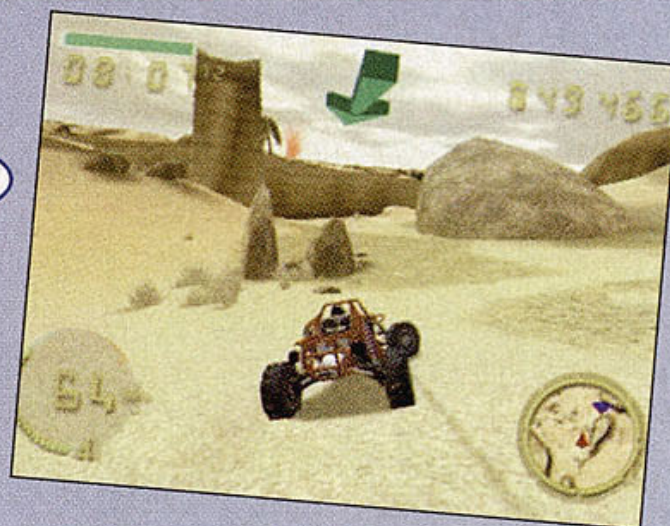


ANGEL STUDIOS
Corrida

Disponível em 26 de outubro

PlayStation 2

Produzido pela Rockstar, **Smuggler's Run** é considerado um game de corrida, embora seja bem mais do que isso. Você vai estar na pele de um contrabandista que precisa atravessar a fronteira com sua mercadoria, mas que, para isso, terá de fugir da polícia e das gangues rivais. Existem 3 mapas enormes que delimitam as diferentes áreas onde você vai competir. Gigantescos, os cenários são bastante realistas, e os terrenos, traiçoeiros e muito freqüentados por outros veículos.



X-Squad



ELECTRONIC ARTS

Ação

Disponível em 26 de outubro

PlayStation 2



de uma equipe especial de operações que deverá entrar na cidade para salvar um grupo de cientistas e uma importante figura política, mantidos como reféns por um grupo de terroristas. Como líder da equipe, você dará ordens, mas um sistema de inteligência artificial fará com que os outros personagens reajam



livremente. Conforme as missões forem sendo executadas, você desenvolverá mais habilidades, podendo utilizar um grande número de armas. O realismo ficará por conta dos mais de 2,5 mil

No ano de 2037, chuvas de meteoros, terremotos e várias outras desgraças arrasaram uma grande área metropolitana. Uma verdadeira calamidade se instalou. O governo conseguiu controlar a situação mantendo a área isolada, só que acabou por perder a comunicação com ela. Já imaginou situação semelhante? É bom que a resposta seja positiva, pois você fará parte



movimentos capturados, repletos de efeitos especiais. O mais impressionante em termos gráficos é que os personagens são formados por mais de 5 mil polígonos cada.

Mega Man Legends 2



CAPCOM

Aventura

Disponível em outubro

A série Mega Man segue firme, agora em sua segunda investida no universo 3D. Assim como o primeiro **Mega Man Legends**, essa sequência também foi produzida ao estilo ação/RPG. Só que, dessa vez, o mundo dos personagens é muito maior. Existe até um mapa navegável, em que estão delimitadas inúmeras cidadezinhas, labirintos

e outras áreas a serem exploradas. A maior parte do tempo, você estará se aventurando pelas mais variadas localidades do mundo. Os cenários de **Mega Man Legends 2** estão bem ilustrados, e a câmera permite visões a partir de qualquer perspectiva. Os gráficos receberam um tratamento legal, e os personagens estão bem mais expressivos em comparação com o jogo original.



Outra grande evolução poderá ser sentida nos controles: o analógico agora permite melhor movimentação dos personagens e da câmera. Os fãs da série certamente não irão se decepcionar com a nova aventura.



P.STATION

O velho Homem-Aranha volta melhor do que nunca

Spider-Man

8.5

Activision

Ação/Aventura

1 jogador

Controle - balanço eficiente 80

Diversão - papel de aranha 90

Gráfico - animação perfeita 90

Som - clima clássico da HQ 80

SPIDER-MAN



Por Chris Combo

O herói da Marvel já foi tema de muitos games até hoje, mas, com certeza, essa nova aventura da Activision é a que mais fará você sentir-se na pele do Homem-Aranha. **Spider-Man** é uma espécie de história em quadrinhos interativa, o que faz com que os fãs de Peter Parker sintam-se em casa. Até mesmo a voz do personagem no jogo é igual à que aparece nos desenhos animados. Isso porque o mesmo cara que empresta sua voz ao Homem-Aranha na TV trabalhou com a galera da Activision nas dublagens. Como era de se esperar, a história se passa na cidade de Nova Iorque, e você poderá usar e abusar de sua teia, se pendurando de um lado para o outro naquela imensidão de prédios e arranha-céus de Manhattan. Os controles estão bem fáceis, e os cenários, todos em 3D. Sua visão será em terceira pessoa, com um único problema: às vezes a câmera não acompanha a movimentação rápida dos personagens. A ação, ao longo das oito fases, varia constantemente, e muitas vezes você vai trombar com personagens famosos (amigos e inimigos) dos quadrinhos da Marvel. A principal novidade de **Spider-Man** é que, conforme seu personagem progride, você tem acesso a uma galeria com capas das revistas em quadrinhos do Homem-Aranha.



Carnage

Nome Verdadeiro: Cletus Kasady**Primeira Aparição:** Amazing Spider-Man #361

Origem: Cletus Kasady estava preso e seu companheiro de cela era justamente Eddie Brock, o Venom. Quando o simbiote de Eddie veio resgatá-lo, deixou um filhote, que se fundiu com Cletus. Juntos, eles formam Carnage, o inimigo mais sanguinário e mortífero do Homem-Aranha.



DICA: não desperdice sua teia. Certifique-se de que a seta vermelha



está acesa em cima do alvo antes de atirar



ordem óbvia. Pule e use a teia na diagonal (entre os prédios) para ir mais rápido

DICA: quando estiver correndo pelas coberturas dos prédios, não siga a



DICA: para derrotar Rhino, fique atrás de um dos transformadores quando ele correr para cima de você. Depois de alguns choques, ele ficará mais dócil

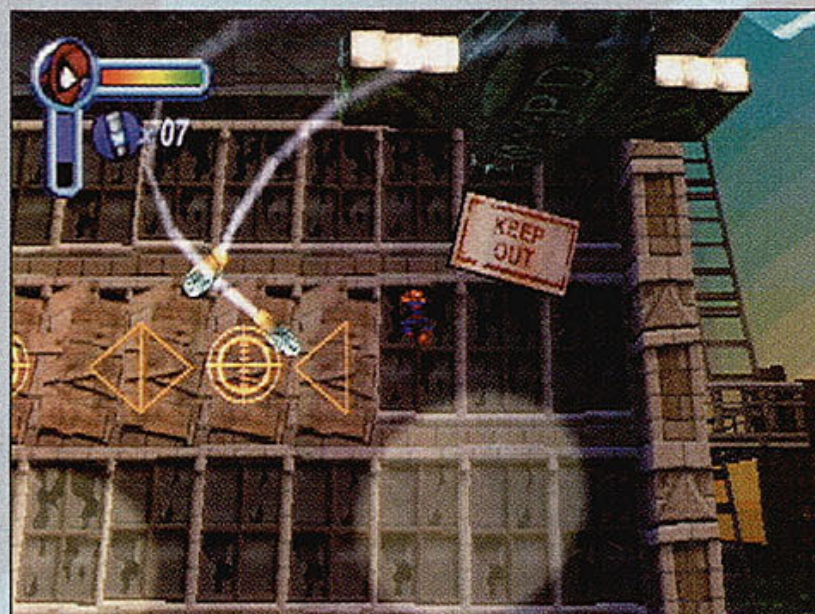
Rhino

Nome Verdadeiro: desconhecido
Primeira Aparição: Amazing Spider-Man #41

Origem: Rhino era um pequeno criminoso que entrou em um experimento para criar supervilões. Depois de receber radiação e tratamentos químicos para aumentar suas habilidades físicas, ele foi ligado permanentemente a uma roupa fortificada com um chifre na cabeça. Isso lhe rendeu o nome.



DICA: janelas fechadas com tábuas são as que acabam indo pelos ares, portanto fique longe delas. Já as áreas picadas costumam ser seguras, pelo menos por um curto período



Dr. Octopus

Nome Verdadeiro: Otto Octavius
Primeira Aparição: Amazing Spider-Man #3

Origem: Otto era um brilhante cientista nuclear, até ser ferido na explosão de um laboratório. Isso fez com que os braços mecânicos que estava usando se fundissem com ele. Mas a explosão também lhe deu a habilidade de controlar mentalmente esses órgãos novos. Com a combinação de seu intelecto e seus poderosos braços, Octopus tornou-se tão perigoso quanto arrogante.



DICA:

você vai precisar de mais do que simples socos e truques com a teia para derrotar Carnage. Prenda-o no maquinário da sala para derrubá-lo



DICA: **guarde seu ataque de escudo de teia para lugares onde você está cercado. Ele será muito útil no topo de prédios, porque assim você não precisará se mexer e arriscar uma queda**



DICA: **procure pela aranha dourada durante a caçada a Venom. Ela lhe dará uma armadura especial**



verde/vermelho/verde/vermelho) para resolver o quebra-cabeças da porta de Venom

DICA: **você só precisa ativar dois painéis (esse e seu gêmeo**



DICA: **para economizar fluido de teia, use somente um pouco para imobilizar os**

inimigos. Depois acabe com eles com seus punhos



DICA: **para fugir rapidamente, atire a teia e pule na parede oposta da sala onde você está**



Venom

Nome Verdadeiro: Eddie Brock
Primeira Aparição: Amazing Spider-Man #300
Origem: Durante as chamadas Guerras Secretas, o Homem-Aranha achou um uniforme negro e começou a usá-lo. Só que o uniforme era um simbiote alienígena que queria controlar as ações dele. Quando Peter Parker estava tentando desesperadamente se livrar do simbiote, ele pulou em Eddie Brock, um vigarista que achava que o Homem-Aranha tinha acabado com sua vida. Assim nasceu um dos mais temíveis inimigos do super-herói.



DICA: **para não ser atingido por franco-atiradores, desça um pouco, antes de eles atirarem. Depois continue subindo**



DICA: **para derrotar Scorpion, você terá de fazer com que ele deixe de prestar atenção em J.J. Para isso, atire móveis do escritório nele. Depois corra!**

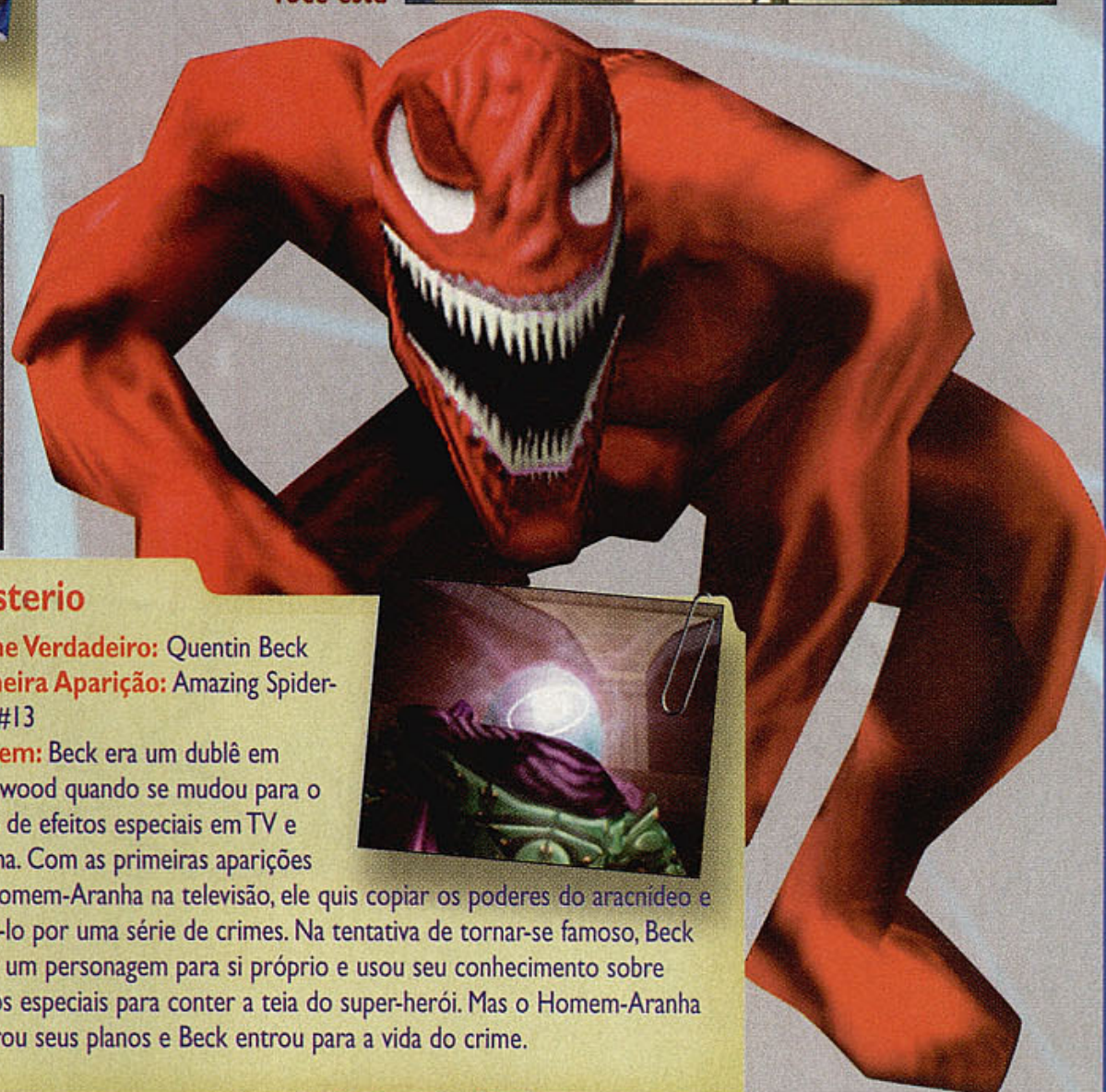


DICA: **para vencer o Doutor Octopus, acerte os interruptores de campo de força com sua teia. Quando os quatro estiverem ligados, o doutor vai receber uma bela descarga de energia**

Mysterio

Nome Verdadeiro: Quentin Beck
Primeira Aparição: Amazing Spider-Man #13

Origem: Beck era um dublê em Hollywood quando se mudou para o ramo de efeitos especiais em TV e cinema. Com as primeiras aparições do Homem-Aranha na televisão, ele quis copiar os poderes do aracnídeo e culpá-lo por uma série de crimes. Na tentativa de tornar-se famoso, Beck criou um personagem para si próprio e usou seu conhecimento sobre efeitos especiais para conter a teia do super-herói. Mas o Homem-Aranha frustrou seus planos e Beck entrou para a vida do crime.





PLAYSTATION

Mutantes fogem da academia para o PSX

X-Men Mutant Academy

8.0

Activision	Controle - golpes na manha	8
Luta	Diversão - show de magias	8
2 Jogadores	Gráfico - 3D em detalhes	8
	Som - vozes digitalizadas	8

X-MEN MUTANT ACADEMY



Por Baby Betinho

A velha história dos mutantes da academia do professor Xavier está de volta. Os caras estão em todas! Quadrinhos, desenho animado e agora estão lotando os cinemas mundo afora. É claro que Wolverine, Phenix e cia. não poderiam deixar de dar as caras no mundo virtual, e num jogo de luta. Esse não é o primeiro jogo em que os personagens aparecem, mas é o primeiro da Activision. No mesmo estilo de **Marvel vs.**

DICA: detone esse game com todos os personagens e você poderá ver

um trailer sobre cada um deles, além de um especial sobre o filme



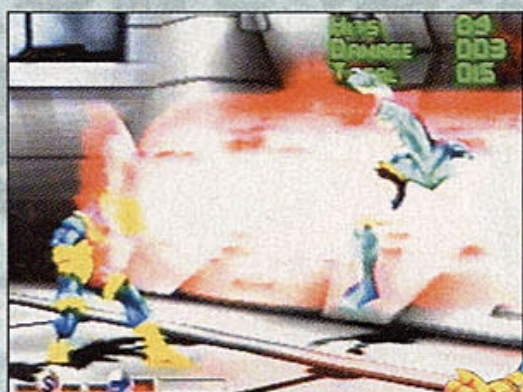
Capcom, só que bem mais lento, os 10 personagens vão participar de lutas, cada um usando poderes e armas diferentes. Existem golpes especiais, bem fáceis de serem aplicados. Além dos convencionais modos Arcade e Versus, existem os modos Training, Survival e Cerebro. Um bom diferencial de **X-Men** são os bons gráficos em 3D. Ah, se você acabar o jogo com todos os personagens nas 10 fases, poderá ver um trailer especial de cada um deles, além de um trailer do filme X-Men.



DICA: utilize o botão L2 quando estiver perto do adversário. Você o agarrará e aplicará um belo golpe no cara



DICA: no especial S, tente dar o golpe bem perto do adversário, será melhor aplicado e com mais combos em sequência



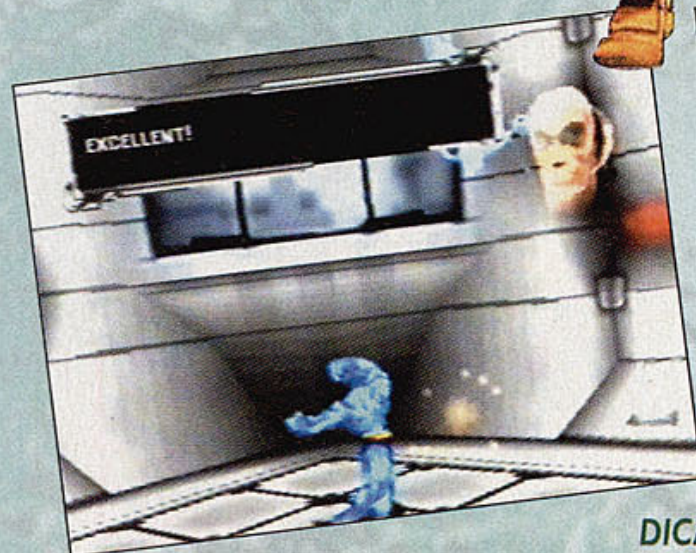
DICA: use o especial X logo que aparecer, pois ele some rapidamente



DICA: com alguns personagens, no momento do golpe especial você poderá controlar a câmera pressionando 360° no joystick



DICA: fique atento quando aparecer um botão X sendo pressionado embaixo da tela. Faça o mesmo e ganhará um golpe especial



DICA: o Training mode pode ser jogado em duas versões, estilo livre ou com seu próprio mestre



DICA: no especial da flechinha, continue pressionando para o lado que será indicado na tela





PLAYSTATION

Game em flashback mistura aventura e ação

In Cold Blood

8

Revolution	Controle - respostas lentas	8
Adventure/Ação	Diversão - espionagem	8
1 jogador	Gráfico - possui cortes	8
Memory Card	Som - bastante diálogos	8



Por Lord Mathias

Desenvolvido pela Revolution, *In Cold Blood* é um game de ação que mistura elementos das séries *Resident Evil* e *Metal Gear*. Isso significa que você terá de resolver muitos quebra-cabeças e passar despercebido por guardas, num ambiente mais do que vigiado! O personagem principal é John Cord, agente especial americano que é mandado a Volgia, na Rússia, para recuperar uma missão perdida. No início você vai se confundir um

In Cold Blood



DICA: faça algumas perguntas para esse cara para pegar informações

↑ Cord can access his REMORA by pressing the **□** button. The Infra Red option allows him to hack into most enemy computer systems. The database option holds information that is continually updated. The communications option allows Cord to send and receive messages. The motion tracker gives Cord a simple schematic of the surrounding area.

DICA: antes de começar o jogo, entre nos menus Option e Tutorial para se familiarizar com os comandos



DICA: depois de conversar com o homem no início do jogo, siga-o até a entrada da fortaleza



pouco, pois o jogo começa pelo final: capturado pelos russos, Cord está sendo torturado para revelar informações de sua missão secreta.

Você vai jogar em flashback, ou seja, viverá as aventuras do agente antes de ele ser pego. Os cenários do game são bastante detalhados, mas a movimentação do personagem é cheia de cortes. Para facilitar, o agente possui alguns movimentos especiais, tipo agachar para desviar dos guardas e dar golpes de judô estilo Austin Powers. O som, com bastante diálogo, deixa o jogo bem emocionante. O que pega mesmo é a dificuldade: caso morra, você terá de cumprir a missão desde o começo! Os controles, com respostas lentas, também não ajudam. Agora, se você é dos mais impacientes, vai acabar arrancando os cabelos com a lentidão dos loadings!

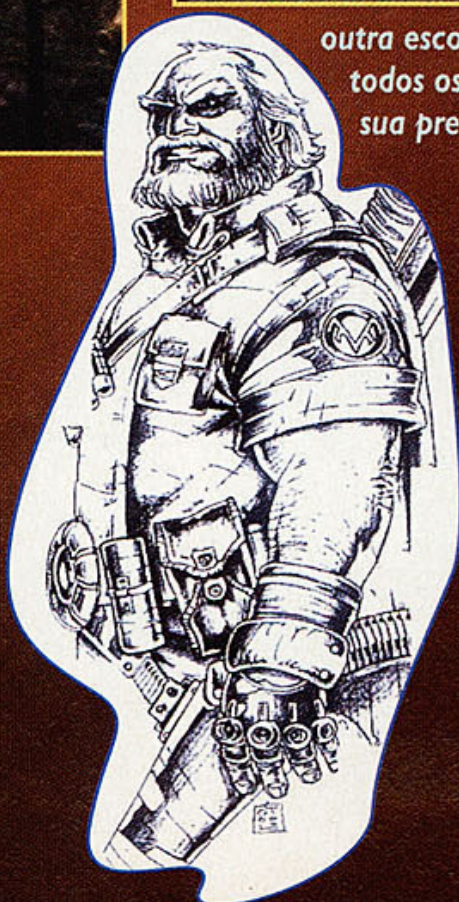


DICA: nesse ponto, passe agachado para os guardas não verem você e entre pela porta



DICA: essa sala fica muito bem protegida. Você não terá

outra escolha: saque a pistola e mate todos os caras antes que eles percebam sua presença



DICA: ao chegar a essa sala, não mate o guarda. Apenas ande devagar até a porta da esquerda para prosseguir



DICA: fale com o cara do lado e use o painel para pegar as principais informações da missão e do local



DICA: passe despercebido por essa sala, senão você será morto!



PLAYSTATION

Clássico volta no tempo e abusa das tabelinhas

Winning Eleven 2000

7.5

Konami	Controle - lento e preciso	7
Esporte	Diversão - tabelas espertas	8
4 Jogadores	Gráfico - bons movimentos	8
Memory Card	Som - nada de novo	7



Por Lord Mathias

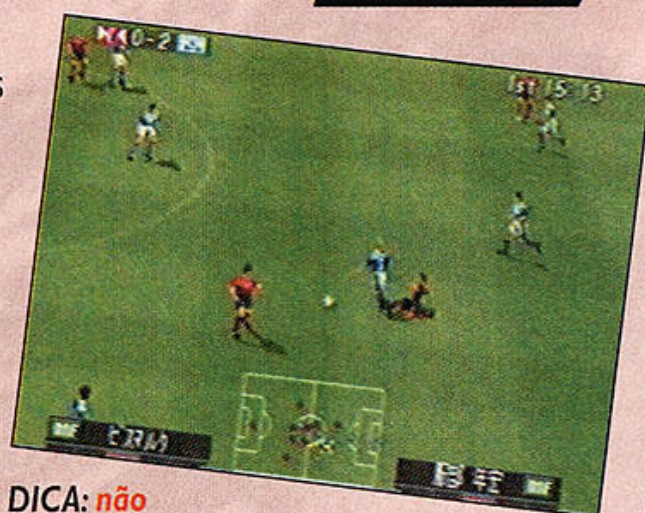
Desenvolvido pela Konami, **Winning Eleven 2000** é a sétima versão da série, apesar de vir depois de **WE 4**. Os 27 times japoneses da J-League estão em campo. A formação das equipes está atualizada, com todos os jogadores da temporada 2000. Em alguns dos times estão presentes jogadores brasileiros como Bebeto e Bismark. Os gráficos continuam bons, mas não apresentam evolução em relação à versão anterior. O que melhorou bastante foi a jogabilidade, apesar de os controles terem ficado um pouco mais complexos. O sistema de estratégia

WINNING ELEVEN 2000

DICA: na cobrança de pênaltis, não pressione muito para o lado ou a bola vai acabar pegando na trave



também teve uma boa melhora, com muitas tabelinhas que dão a graça de que o jogo precisava. A movimentação dos jogadores está mais natural. Além disso, o jogo foi programado com recursos de inteligência artificial. Por exemplo, se você for fazer uma tabela, ela vai sair mais aberta ou mais fechada conforme o tipo de marcação que os jogadores estiverem sofrendo. O único problema é a velocidade, que ficou num ritmo meio casados e solteiros.



DICA: não abuse dos carrinhos, o juiz distribui cartões em excesso



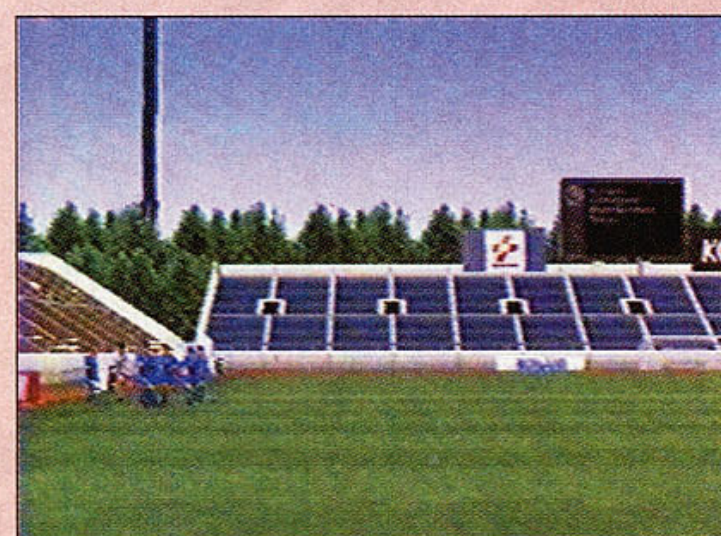
DICA: utilize a linha de impedimento, esse recurso funciona muito bem nesse jogo



DICA: escolha a velocidade do jogo, mais lento ou mais rápido, antes do início da partida



DICA: as jogadas pela lateral do campo são melhores, o centro é muito congestionado



DICA: use o treino para dar alguns chutes de longa distância, no jogo você usará bastante



DICA: tente fazer gols de cabeça, é um caminho curto para se chegar ao gol



DICA: driblar o goleiro acaba sendo uma boa estratégia para vencer o adversário



DICA: na hora de chutar, não carregue muito a força ou jogará a bola bem longe do gol



PLAYSTATION 2

Bola rola macia no primeiro futiba do PS2

Fifa Soccer World Championship

9.8

EA Sports

Controle - podia correr mais 9

Futebol

Diversão - controle de bola 10

2 Jogadores

Gráfico - muito realismo 10

Memory Card

Som - torcida empolgante 10



Por Lord Mathias

Finalmente o PlayStation 2 ganhou seu primeiro jogo de futebol. E ele não deixou nada a desejar, muito pelo contrário: **Fifa Soccer World Championship** vai deixar a galera da Konami (das poderosas séries Winning Eleven e International Superstar Soccer) bem preocupada. A EA Sports trabalhou duro nesta versão e fez um trabalho de primeira. A começar pela apresentação, que mostra um jogador da seleção

DICA: no tiro de meta aperte os botões indicados na tela para lançar a bola de acordo com o jogador que você quiser



colocar uma rosca na bola e depois cabecear

DICA: o lance do escanteio é segurar L2 e R2 para

FIFA SOCCER

world championship

japonesa batendo bola em diferentes ângulos, com gráficos de arrasar. Durante o jogo você vai

DICA: selecione os continentes mudando a primeira barra do menu e depois escolha o time na segunda barra

perceber ainda mais a mudança nos gráficos, com detalhes e efeitos de luz bem mais realistas. E por falar em realismo, os estádios e

principalmente os jogadores estão perfeitos. Para você ter uma idéia, o número de polígonos aumentou 20 vezes em relação à versão anterior, para PlayStation. Isso fez com que a movimentação dos boleiros ficasse mais suave e os controles mais fáceis. O som não fica atrás, a torcida vibra e a narração dos japoneses é razoável (melhor que a dos americanos). Já o grau de dificuldade aumentou um pouco por causa do uso da Inteligência Artificial. Você pode escolher entre os modos Exhibition, World Cup, U23 World Championship, League e Training. A versão americana vai estar um pouco mais incrementada por contar com mais times. Deve ser lançada em breve.



DICA: chegando à linha de fundo, chame o zagueiro e depois cruze quando a defesa estiver aberta para cabecear livre e fazer o gol

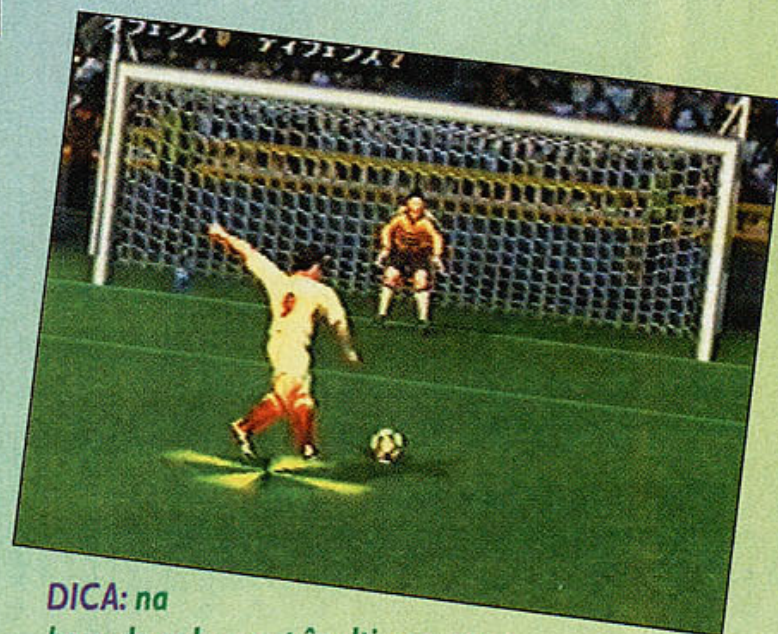
DICA: para dar uma bicicleta, aperte Δ na hora exata que o cruzamento estiver chegando até você. Se errar o tempo, a furada vai ser feia!



DICA: a cada vez que você fizer um gol de perto, procure chutar mais rapidamente porque os adversários vão ficar mais espertos por causa da inteligência artificial



DICA: o replay está mais animal do que nunca. Pressione para cima ou para baixo para controlar o zoom



DICA: na hora de cobrar o pênalti, segure os botões L2 e R2 para botar um efeito nela



DREAMCAST NEWS

Cem sortudos testaram a SegaNet

A Sega deu a oportunidade para cem sortudos norte-americanos testarem a SegaNet. Entre 21 e 29 de agosto, enquanto o mundo ainda não tinha acesso total ao portal, essa turma assumiu a "difícil" missão de descobrir seus defeitos iniciais e listar as dificuldades e facilidades encontradas ao jogar online pelo Dreamcast. Segundo Lynn MacConnell, chefe de Tecnologia da Sega.Com, os sorteados tiveram o melhor emprego do mundo durante esses dias.

Softhouse rompe com a Sega

Pode esquecer as novidades da Codemasters para o Dreamcast: a empresa britânica rompeu definitivamente com a Sega. Até mesmo o desenvolvimento do jogo *Colin McRae Rally 2.0* ficou pela metade. Segundo um representante da softhouse, todos os projetos para a Sega estão parados, mas eles continuam desenvolvendo para outras plataformas.

Seaman chega aos EUA

Na onda de *Hey You, Pikachu*, da Nintendo, o jogo *Seaman* chegou aos Estados Unidos no mês passado. O personagem principal é um homem-peixe, com o qual você pode conversar via um microfone conectado ao Dreamcast. Sua missão é criar o bichinho e cuidar do lugar em que vive, mantendo sempre um diálogo com ele. No Japão, onde o jogo foi lançado há algum tempo, já há rumores sobre a criação de uma sequência.



SegaNet entra em funcionamento com 15 jogos disponíveis

Finalmente chegou a hora: a SegaNet, o novo portal da Sega na rede, será lançada oficialmente no dia 7 de setembro. A

galera que possui Dreamcast ou PC poderá se divertir com uma lista de 15 jogos online, entre eles *Phantasy Star Online*, *ChuChu Rocket* e *4x4 Evolution*. O supergame *Quake III Arena*, que deveria ser lançado com o portal, só chegará à rede em outubro, como informou a Sega de última hora. O mesmo acontecerá com *NBA 2K1*. Mas uma coisa é certa: haverá diversão para todos os tipos de jogadores, desde os fanáticos por games de tiros aos que preferem um bom RPG. Para quem ainda não sabe,

JOGOS ONLINE DA SEGANET:

- 4x4 Evolution;
- Alien Front;
- Black and White;
- ChuChu Rocket;
- DC Bomber Man
- Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child;
- Magic the Gathering;
- Phantasy Star Online;
- PBA Tower Bowling;
- POD 2;
- Quake III Arena*;
- Railroad Tycoon II;
- Sega Sports NBA 2K1;
- Sega Sports NFL 2K1;
- Sierra Sports;
- Worms Armageddon;

* Disponível na primeira semana de outubro.



O futebol americano de Sega Sports NFL 2K1 será uma das atrações do portal

Home da SegaNet: novo portal da Sega terá jogos online, entrevistas, downloads e chat

a SegaNet é um portal que utiliza conexão de alta velocidade, o que possibilita algumas vantagens bastante interessantes para os adeptos do entretenimento online. A primeira delas é que o portal deverá pôr fim (assim esperamos!) ao lag, um dos maiores pesadelos da net na atualidade. Causado pela má qualidade de conexão, o lag faz com que a comunicação entre as máquinas dos jogadores seja interrompida por alguns instantes. Tempo suficiente para que eles saiam de sincronia e coisas indesejáveis aconteçam, como, por exemplo, não enxergar um míssil que vem em sua direção ou até mesmo um buraco que estava à sua frente. A segunda novidade será a tão esperada possibilidade de interação entre jogadores de PC e Dreamcast, mesmo que procedentes de diferentes partes do mundo. Mas as atrações da SegaNet não são restritas aos jogos online. Haverá também uma

série de entrevistas com jogadores e criadores de softhouses, torneios, chat e opções de downloads. Para os norte-americanos, o portal servirá também como um provedor de acesso à Internet, algo semelhante ao UOL aqui no Brasil. Eles pagarão uma assinatura mensal de



Sega forma uma cavalaria contra a pirataria

A Sega está contando com a ajuda de grandes sites, como Yahoo!, Ebay, Lycos, Excite e Amazon, para combater a pirataria na rede. Além de fechar sites que vendem jogos piratas, a empresa também está de olho nos leilões virtuais e promete deixar os infratores de calças curtas. Se você quiser denunciar algum site ou a venda de jogos piratas em leilões, mande um e-mail para cdpirata@tectoy.com.br, informando o maior número possível de detalhes para que a Sega consiga punir os responsáveis.

US\$ 21,95— cerca de R\$ 40,00— para ter o serviço. No Brasil, a Tec Toy, representante nacional da Sega, deve anunciar em breve o provedor a que se associará para formar sua rede. A previsão é que esteja disponível até o final do ano, com browser de última geração.

ACESSO ONLINE

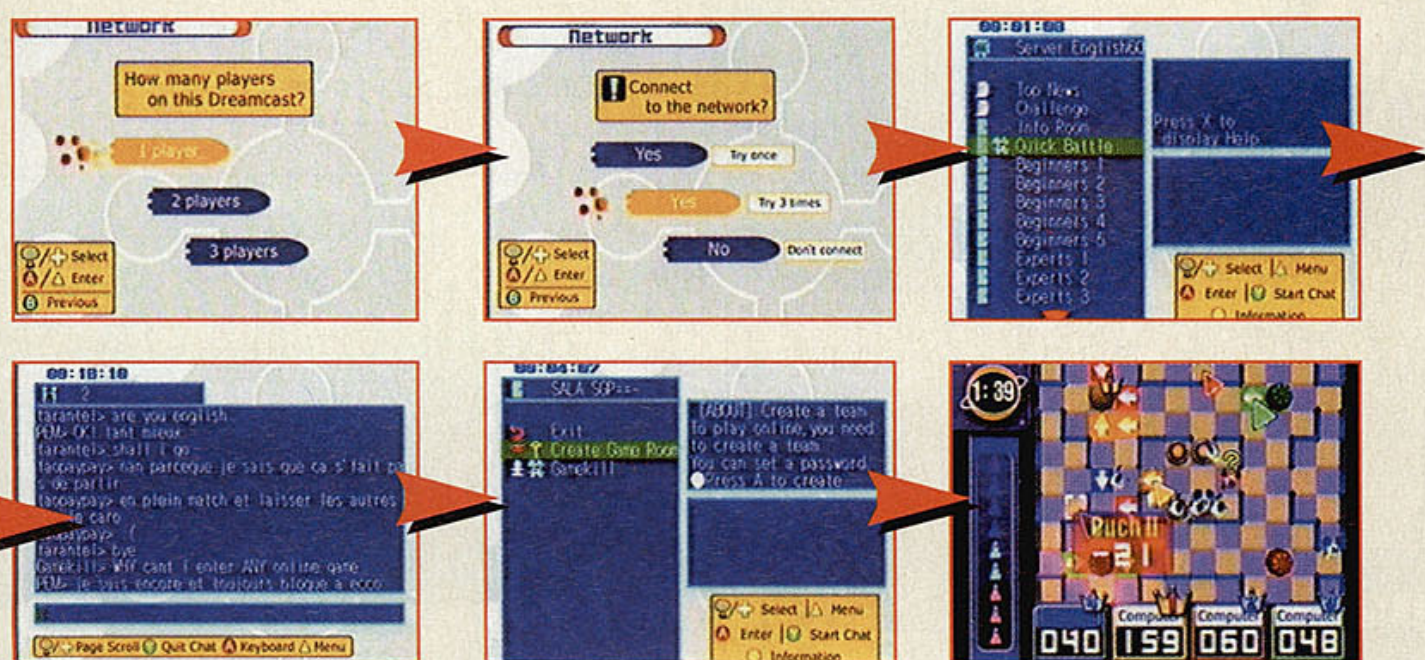
Não existe um procedimento básico para ter acesso aos jogos online da SegaNet. Ao executar cada um dos games, você encontrará um menu explicativo próprio. Basta seguir os passos indicados para se divertir. Para os jogadores de PC, o procedimento será semelhante, só que o acesso será específico para aos jogos para computador. Agora responda rápido: será possível baixar jogos da SegaNet para seu Dreamcast? Se respondeu que sim, meu caro, você está muito enganado. Simplesmente porque seu console não



4x4 Evolution: gênero de corrida também estará bem representado na rede

possui dispositivo de armazenamento. Isso quer dizer que você só poderá jogar online aqueles games que tiver comprado anteriormente. A Sega é bacana, mas não é boba, não é? A partir desse detalhe, você pode tirar outra conclusão importante: os jogadores participantes de uma mesma partida precisam estar rodando o CD do jogo simultaneamente, cada um em seu próprio console. E não adianta tentar sacanear a SegaNet com o lance da pirataria! Nossos pilotos jogaram ChuChu Rocket, disponibilizado pelo portal para testes e perceberam que os CDs piratas dão pau o tempo todo. Confira no quadro abaixo como fazer para jogar ChuChu Rocket na SegaNet.

VEJA COMO JOGAR CHUCHU ROCKET



ChuChu Rocket pode ser disputado por até quatro jogadores simultaneamente. Escolha o modo de jogo Network, o número de jogadores de seu console (foto 1) e YES para conectar-se à rede (2). Depois de conectado, escolha um servidor de 60 Hz, de acordo com o idioma desejado. A lista seguinte é a dos grupos: escolha entre "iniciante" e "expert" (3). Dentro de algum grupo, escolha ou crie uma sala de chat para conversar (4). Quando estiver pronto para jogar, escolha ou crie uma sala de jogo (game room - foto 5) para começar a jogar (6). O ideal é fazer tudo isso com o teclado do Dreamcast.

Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
ESPN Track and Field	Esporte	06/09
NFL 2K1	Esporte	06/09
Rush 2049	Corrida	06/09
Legend of the Blade Masters	Ação	11/09
NFL Blitz 2001	Esporte	14/09
MTV Sports: Skateboarding	Esporte	15/09
FI Championship 99	Esporte	16/09
Half Life	Ação	17/09
Cannon Spike	Ação	18/09
Buzz Lightyear	Ação	20/09
Star Wars:		
Jedi Power Battles	Ação	26/09
Sega Marine Fishing	Esporte	27/09
Ferrari 355	Corrida	Setembro
Tokyo Xtreme Racer 2	Corrida	Setembro
Vanishing Point	Tiro	Setembro
Viva Soccer	Esporte	Setembro
Dark Angel:		
Vampire Apocalypse	Ação	03/10
Gran Prix 4	Esporte	03/10
Kiss Psycho Circus	Ação	08/10
Metropolis Street Racer	Ação	11/10
Ms. Pacman: Maze Madness	Ação	11/10
Quake III	Ação	11/10
Peace Makers	Ação	16/10
POD 2	Corrida	16/10
Stupid Invaders	Ação	16/10
Who Wants		
To Be a Millionaire	Trivia	16/10
ESPN NBA 2 Night	Esporte	18/10
Worms Pinball	Simulador	18/10
Evil Dead: Hail to the King	Ação	21/10
NBA 2K1	Esporte	25/10
Silent Scope	Tiro	25/10
Starlancer	Ação	25/10
The Grinch	Ação	25/10
Capcom Vs SNK	Luta	Novembro
Tony Hawk's Pro Skater 2	Esporte	Novembro

Tony Hawk's 2 com som de arrepiar!



Tony Hawk's Pro Skater 2 nem saiu e já está arrepiando. O repertório do novo game vai contar com

músicas de bandas famosas de rock, como Rage Against The Machine, Bad Religion, Papa Roach, Powerman 5000, Naughty By Nature e Anthrax com Chuck D. Só uma notícia pode ser melhor do que esta: Tony Hawk's 3 já está em produção.

Tokyo Game Show desfalcada

Mais uma baixa para a Tokyo Game Show deste ano. Agora é a vez da Sega, pela primeira vez na história, desistir da feira. A empresa japonesa anunciou que pretende participar de um outro evento, ligado à rede mundial de computadores. As outras empresas que também anunciaram que não vão dar as caras são a Square e a SNK.

Sega e Sony em parceria?

As duas empresas concorrentes, com a Bandai e a Sammy, anunciaram a criação da Sockia, uma nova softhouse. A Sony e a Sega teriam, cada uma, 10% dos cerca de 300 milhões de ienes investidos na empresa. A Bandai entrou com 13% do dinheiro e a Sammy com 61%. A Sockia entrará em funcionamento em março de 2001, produzindo jogos para o Dreamcast e para o PlayStation 2, entre outros.



DREAMCAST
PRÉ-ESTRÉIA

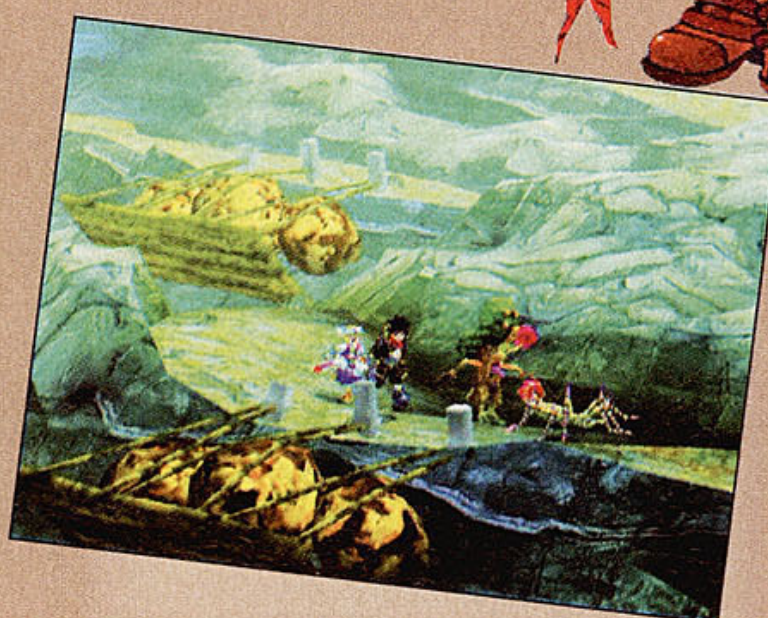


GAMEARTS
RPG

Disponível no 2º semestre

Um dos clássicos do RPG vai ganhar sequência até o final do ano, e o visual do novo game promete arrasar. Os gráficos estão muito coloridos e completamente em 3D. Você terá a possibilidade de girar a câmera para olhar atrás das construções e explorar o ambiente a sua volta. Quem não jogou o primeiro **Grandia** não precisa se preocupar: o novo roteiro não tem absolutamente nada a ver com o original. Até os mundos são distintos. Em **Grandia II**, a história é centrada na luta do bem contra o mal. Tudo começou há 10 mil anos,

Grandia II



por causa de uma grande batalha entre Granas, deus da luz, e Valmar, deus da escuridão. Derrotado, Valmar reaparece tempos depois para arrumar confusão. O herói da aventura será Ryudo, guerreiro que tem a difícil missão de escoltar a jovem sacerdotisa Elena até a Torre de Garmia. A exemplo do jogo original, **Grandia II** conta com um interessante sistema de inteligência artificial. Isso quer dizer que você poderá adotar um estilo de batalha em que seu único trabalho vai ser assistir ao que acontece com seu personagem. Para quem gosta de comer pipoca enquanto joga, será um prato cheio!



Dinosaur



UBI SOFT

Ação

Disponível em 2 de dezembro

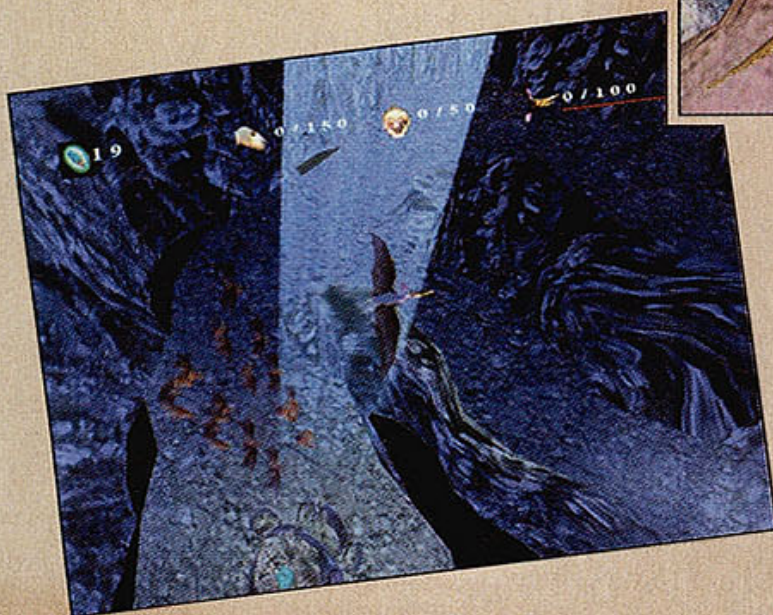


Os dinossauros do filme da Disney vão chegar ao Dreamcast um pouco depois do lançamento

para PlayStation, embora as duas versões sejam bem diferentes. No DC, você poderá controlar Aladon, Zini e um pterodáctilo criado

especialmente para esse

game. Além de muita ação, você vai encontrar pela frente alguns quebra-cabeças para testar as habilidades dos seus personagens. A principal novidade em **Dinosaur** é uma enciclopédia de dinossauros animada, que vai sendo criada ao longo do jogo, conforme você mata os inimigos. Com ela, você poderá descobrir muitas curiosidades sobre esses estranhos animais.



Armada II



METRO 3D

Ação

Já disponível



Esse é um dos primeiros games em que você poderá utilizar as vantagens do portal Sega.Net e jogar online com pessoas de todo o mundo. Aliás, você não vai somente jogar, mas também poderá trocar armas e itens (existem mais de 1,2 milhão deles espalhados pelos cenários) com amigos virtuais, melhorando seu desempenho. Em **Armada II**,



todas as raças do primeiro jogo, como os Scarabs, reapareceram com novas habilidades e poderes para enfrentar as tropas de aliens. As batalhas acontecem em ambientes bem diversificados, com detalhes impressionantes.

Cool Cool Toon



SNK

Ação

Disponível no 2º semestre

O musical **Cool Cool Toon** será um dos últimos jogos feitos pela SNK para Dreamcast. É que a empresa, depois de muito tempo com a Sega, agora vai dedicar-se exclusivamente ao desenvolvimento de aventuras para o PlayStation 2, da Sony. Mas o game, que reproduz uma competição de dança (ao estilo de **Bust-a-Groove**), foi um bom presente de despedida. Tudo que você tem a fazer é entrar no ritmo e apertar os botões conforme as ondas sonoras. Os cenários supercoloridos e a movimentação dos personagens são nota dez e garantem a diversão.



Legacy of Kain: Soul Reaver II



CRYSTAL DYNAMICS

Ação

Disponível em março de 2001

Elaborado por uma equipe quase semelhante àquela que desenvolveu o primeiro **Soul Reaver**, **Legacy of Kain: Soul Reaver II** vai levar você de volta ao universo de Kain. O roteiro, que narra três períodos diferentes, entrelaça ainda mais as histórias de Blood Omen e Raziel. Além de mostrar o final da primeira aventura da série, o game vai proporcionar novos desafios, exigindo ainda mais de sua inteligência. **Soul Reaver II** será lançado somente para as plataformas Dreamcast e PlayStation 2... Então prepare-se para um visual arrasador!





DREAMCAST

Muito visual nesta viagem ao fundo do mar

**Ecco: Defender of
the Future**

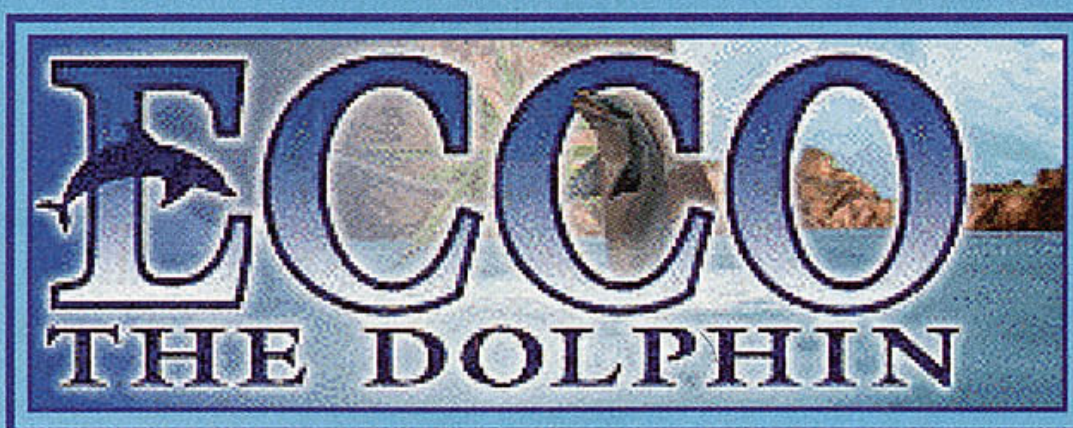
8.8

Appaloosa	Controle - variação difícil	8
Ação	Diversão - tarefas múltiplas	8
1 jogador / VMU	Gráfico - fotografia pura!	10
Jump Pack	Som - aquático	9



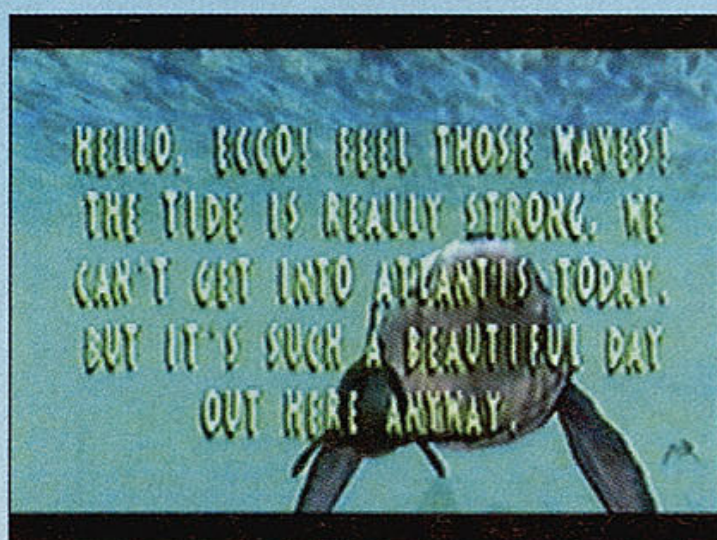
Por Bill Games

Ecco, o mesmo golfinho das antigas versões para Mega Drive, aparece pela primeira vez no Dreamcast, e em versão 3D. A missão de Ecco é recuperar os pedaços perdidos no oceano do Cristal Guardiã da Terra, responsável pela proteção do planeta. Esse cristal criava um campo de força que protegia a Terra de ataques alienígenas. Nas versões anteriores as tarefas eram bem mais fáceis: vencer correntes marítimas, descobrir cavernas submarinas ou salvar filhotes de baleias. Agora você vai encontrar, ao longo das mais de



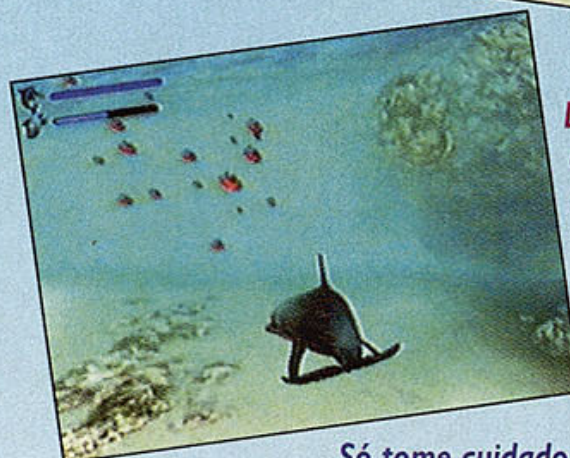
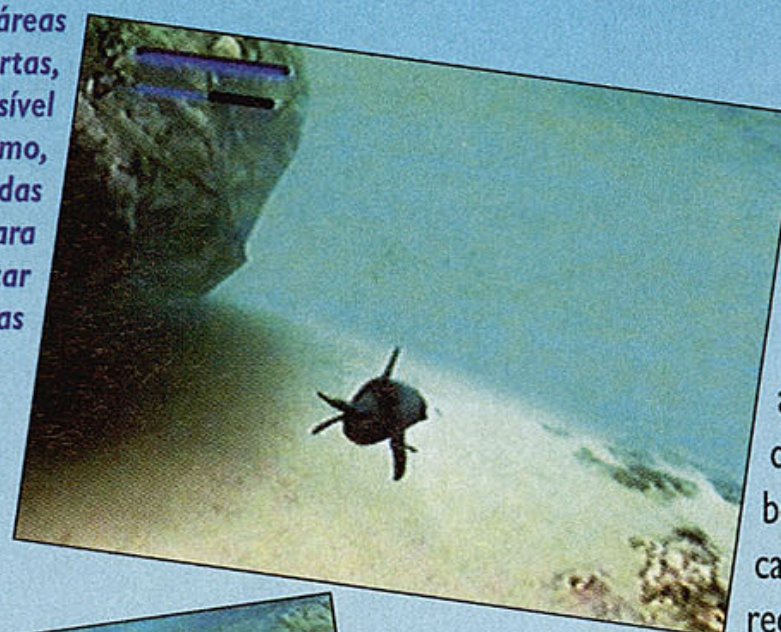
30 fases, diferentes tarefas a realizar. Para isso, Ecco poderá contar com itens como velocidade, força, fôlego e poderá comunicar-se com os outros seres através de um sonar. Apesar dos controles fáceis, você vai ter um bocado de trabalho para concluir cada tarefa. O grande destaque é a recriação fiel do ambiente submarino.

Tanto em termos gráficos quanto na fluência dos movimentos. Prenda a respiração e mergulhe de cabeça!



DICA: sempre que encontrar alguém novo no caminho, converse para receber novas tarefas

DICA: em áreas bem abertas, onde é possível perder o rumo, ande perto das paredes para não ficar dando voltas



DICA: comendo os peixes (com o botão B), você ganha energia.

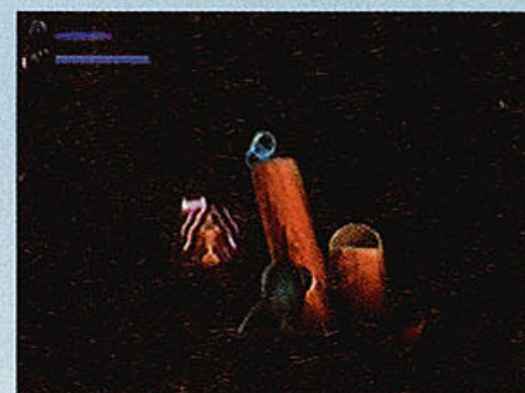
Só tome cuidado para não comer os venenosos



DICA: ao encontrar os pedaços do Cristal Guardiã, fale com eles para progredir na história



DICA: fique de olho para Ecco não ficar sem ar (barra azul). Sempre que possível suba à superfície para respirar



DICA: pelo jogo você encontra várias pedras de poder temporário, usadas para vencer os obstáculos

DICA: quando aprender o som dos tubarões, você pode deixá-los atordoados e atacar com segurança



DICA: dentro de cavernas ou lugares estreitos, avance devagar para não ser pego de surpresa

DICA: os outros animais marinhos, como as tartarugas, ajudam você a completar os objetivos



Bebês pirados alucinam a magnética

Super Magnetic Neo **8.0**

Crave	Controle - pede atenção	7
Ação	Diversão - fases inovam	9
1 jogador/VMU	Gráfico - coloridaço	10
Jump Pack	Som - músicas irritantes	6



Por Chris Combo

Os gráficos supercoloridos, os personagens bonitinhos e alegres, e os bebês de chupeta fazem **Super Magnetic Neo** parecer um game infantil. Mas não se iluda, o jogo é bem difícil, as fases são bem elaboradas e variadas, tanto em relação aos cenários como em jogabilidade e vão exigir que você use a cabeça. A gangue de Pinki, um bebê de fraldas, pretende dominar o parque de diversões Pao Pao

DICA: use os campos magnéticos da mesma cor que as alavancas para ativá-las



DICA: quando estiver em situações de risco, use o R para correr em troca de energia magnética



DICA: é uma boa idéia passar pelo treinamento opcional, pois você pode se acostumar com os exigentes controles do jogo



Park. O dono do parque ativou Magnetic Neo, um robô com poderes magnéticos, para evitar que isso aconteça. O jogo traz um sistema novo: você (o robô) pode acionar dois campos magnéticos, o vermelho e o azul. Ao encontrar alavancas ou plataformas dessas cores espalhadas pelo jogo, você vai usar o campo magnético seguindo o princípio de que cores iguais se repelem e diferentes se atraem. As fases não são muito longas e estão divididas em capítulos temáticos (floresta, velho-oeste). Os gráficos são tridimensionais, mas a movimentação dos personagens é direcionada, como em **Crash Bandicoot**, do PlayStation.



DICA: sempre que estiver entre uma fase e outra, salve o jogo apertando Y perto de algum computador vermelho



DICA: para saltar das cordas, não espere até elas pararem no alto. Pule um pouco antes para saltar com impulso



DICA: nas partes em que Neo corre, você não pode breicar. Por isso, fique sempre pronto para pular de surpresa



DICA: use os inimigos que atrair e capturar jogando-os na direção das paredes para destruí-las ou derrubá-las



DICA: em situações complicadas, pare e pense antes na sequência que terá de fazer. Assim você não vai errar na hora H



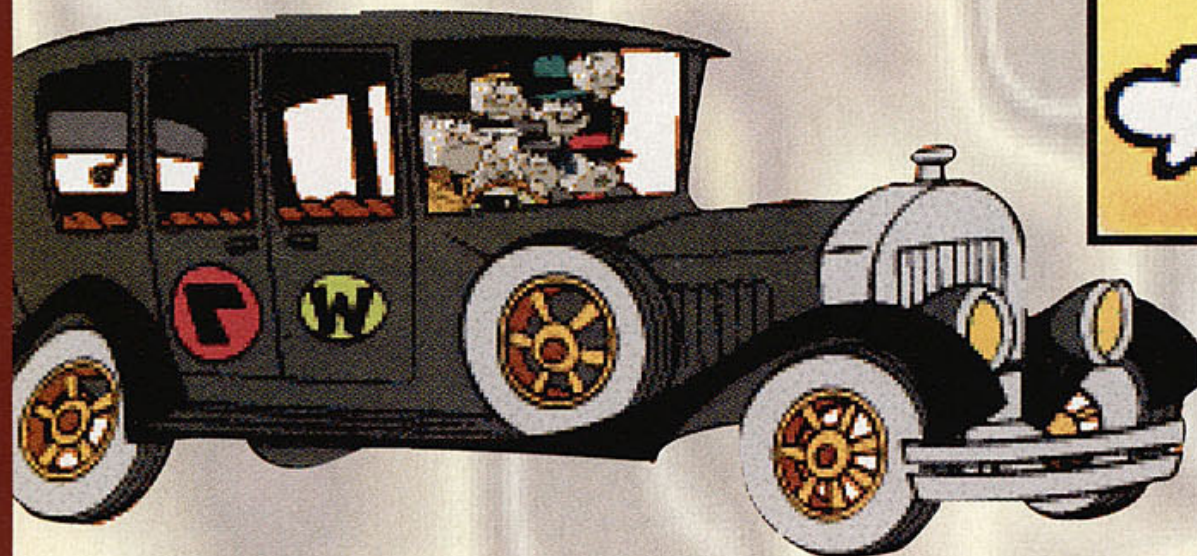
DREAMCAST

A corrida dos sacanas: boa como na TV

Wacky Races

9.3

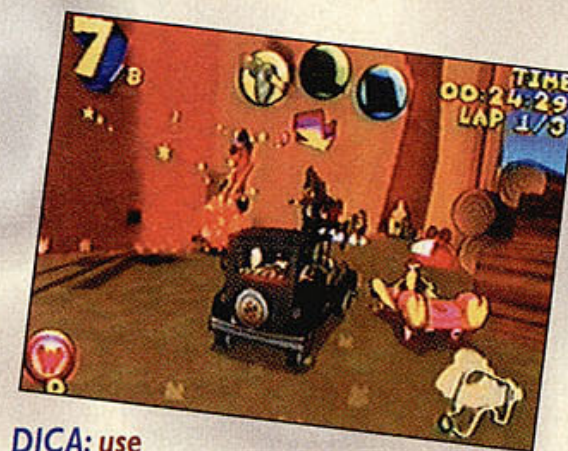
Infogramas	Controle - estilo arcade	10
Corrida	Diversão - sopra humor	10
4 jogadores / VMU	Gráfico - igual ao desenho	10
Jump Pack	Som - enojativo	7



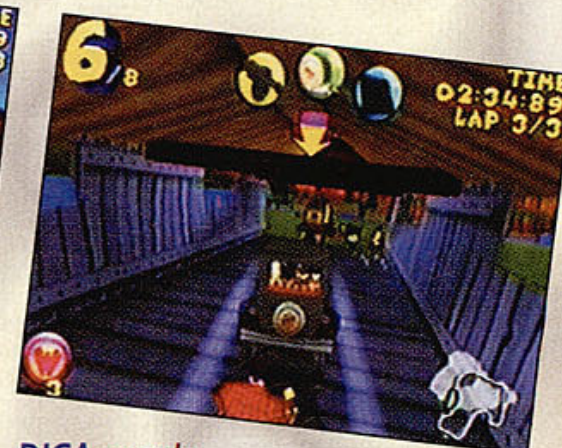
Por Marjorie Bros

Mais um jogo de corrida, seguindo a linha de **Mario Kart** e **Disney Magical Racing** (lançado recentemente). A graça de **Wacky Races** está no fato de os personagens serem os do desenho animado *Corrida Maluca*. Penélope Charmosa, Dick Vigarista e Mootly estão entre 11 corredores (alguns secretos) que vão fazer de tudo, como nos desenhos da TV, para ganhar corridas pra lá

de emocionantes e equilibradas. Cada personagem usa itens como turbo, escudo e tiro, bem de acordo com suas características: Penélope manda beijos; o Esquadrão da Morte, rajadas de metralhadora; e assim por diante. Três áreas ficam abertas logo de cara, trazendo várias pistas. Mas



DICA: use os tiros do **Esquadrão da Morte** sempre em curvas, pois quem for atingido fica no caminho atrapalhando



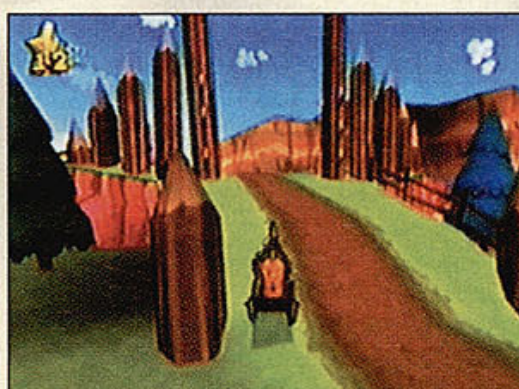
DICA: guarde moedas suficientes para usar um ou dois turbos nos instantes finais e ultrapassar todo mundo

DICA: cada carro tem ataques próprios, vantagens e desvantagens.

O melhor para iniciantes é o Chugga-Bug



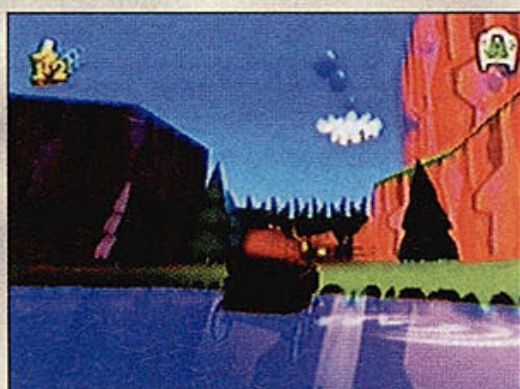
DICA: se você chegar em primeiro lugar nas corridas, novas áreas se abrirão



DICA: quando tiver chance, aceite o desafio contra o cientista. Se vencer, ganhará habilidades adicionais



DICA: se cair na água, vá rapidamente em direção à borda mais próxima e use o turbo



DICA: em curvas fechadas, não breque nem desacelere. Tangencie bem a curva



DICA: procure sempre atribuir o mesmo tipo de habilidade para cada botão para não se confundir depois



DICA: caminhos alternativos levam muitas vezes a áreas cheias de moedas. Explore todos eles



DICA: no modo Multiplayer a briga é feita. Tenha sempre moedas para usar escudos

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



NINTENDO NEWS

Show de códigos para Pokémon



A Interact vai lançar este mês um novo Gameshark para Game Boy. As novidades são a conexão com a Internet e, para alegria de muitos, mais de 2 mil códigos de Pokémon. Essa nova versão inclui um software de PC que permite downloads direto do site gameshark.com para o seu Gameshark. Outros acessórios da Interact para o Game Boy são: o Flexi Light (ajuda na iluminação) e o Tini Tuner (você pode escutar rádio e jogar ao mesmo tempo com fones de ouvido).

Precinho camarada

Existem especulações circulando pela rede sobre a possibilidade de que o Game Boy Advance chegue aos Estados Unidos por US\$ 99 e o Dolphin a US\$ 199. Os preços não são oficiais, mas estão sendo estudados pela Nintendo, segundo o vice-presidente de Marketing e Comunicação da unidade americana da empresa, George Harrison. Em entrevista ao site Gamecenter, Harrison disse que esses preços são atraentes para o mercado.

Pecado e punição

Tsumi to Batsu: Chikyuu no Keisyousha (Sin and Punishment, para os americanos) é mais um dos games com temas adultos lançados pela Nintendo. Apresentado durante a SpaceWorld Show, o jogo pertence ao gênero de tiro, mas traz como tema central a decadência da vida em sociedade, ameaçada por seres mutantes.

Game Boy Advance: novo console portátil da Nintendo se rende à web

Prepere-se: a nova geração de videogames da Nintendo começa a sair do papel para virar realidade. Durante a última Nintendo SpaceWorld Show, realizada em Tóquio entre 25 e 27 de agosto, a Big "N"



Protótipo do Game Boy Advance, desenhado pelo site IGN, a partir das especificações feitas pela Nintendo

apresentou ao público o Game Boy Advance, a versão avançada do Game Boy Color que, segundo os caras que participaram de seu desenvolvimento, tem muita coisa a ver com o Super Nes. Tecnicamente falando, é claro! A Konami, parceira da Nintendo no projeto, aproveitou a feira para anunciar a criação de alguns títulos para o novo portátil: Silent Hill, versão do game que já fez sucesso no PlayStation, Waiwai Racing Advance (corrida) e Golf Master AGB. Da parte da Big "N", foram apresentados os games Mario Kart (é lógico que o bigodudo não iria ficar fora dessa!), Napoleon

(jogo de estratégia), Kuru Kuru Kururin (ação) e Ougon No Taiyo (RPG). Além dos jogos feitos para ele, o GBA terá capacidade para rodar também os jogos de Game Boy Color e Game Boy, graças a suas especificações técnicas (veja quadro nesta página), que estão sendo pensadas e

repensadas pelos produtores da Nintendo desde que a criação do portátil foi anunciada, em agosto de 1999. Pelo que sabemos até agora, já é possível confirmar duas tendências interessantes do mercado. A primeira delas é que a Nintendo não vai ficar de fora do mundo online, já que o Game Boy Advance foi projetado para conectar-se à Internet via telefone celular, conforme o vice-presidente da Nintendo americana, Peter Main, havia anunciado no início de agosto. O segundo ponto interessante é que, com o anúncio dos títulos que estão em

desenvolvimento para o GBA, é possível começar a apostar na criação, para portáteis, de games que fazem sucesso nos consoles caseiros, como Silent Hill, por exemplo. Além do acesso online, o novo console de bolso – que deverá chegar às lojas japonesas até o fim deste ano e, no primeiro semestre de 2001, aos Estados Unidos – tem algumas diferenças básicas em relação ao seu antecessor. A tela, assim

AS DIFERENÇAS ENTRE OS N BOYS

GAME BOY ADVANCE

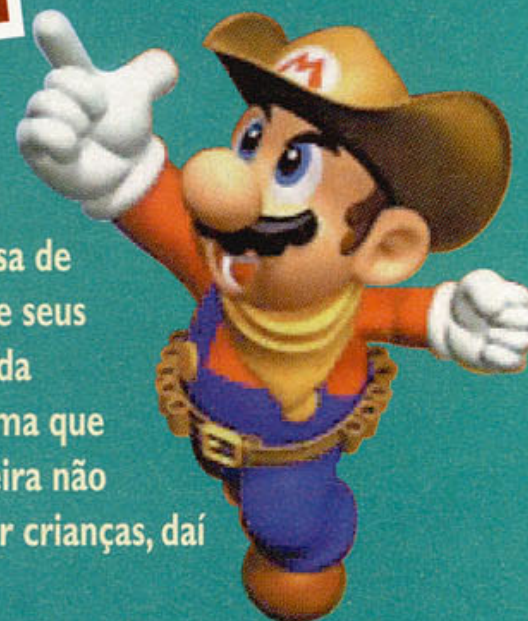
CPU: 32-bit ARM com memória fixa;
Tela: luminosa de 2,9 polegadas, com 240x160 de resolução e capacidade para reproduzir o total de 65.535 possibilidades de cores;
Tamanho (em mm): 135 (l) x 80 (a) x 25 (p);
Peso: 140 gramas;
Alimentação: 2 baterias AA;
Vida útil das baterias: 20 horas;
Software: lê cartuchos de Game Boy Color e Game Boy.

GAME BOY COLOR

CPU: 8-bit Z80;
Tela: luminosa de 2,3 polegadas, com 160x140 de resolução e capacidade para reproduzir o total de 32 mil possibilidades de cores;
Tamanho (em mm): 75 (l) x 133 (a) x 27 (p);
Peso: 138 gramas;
Alimentação: 2 baterias AA;
Vida útil das baterias: 10 horas;
Software: lê cartuchos de Game Boy.

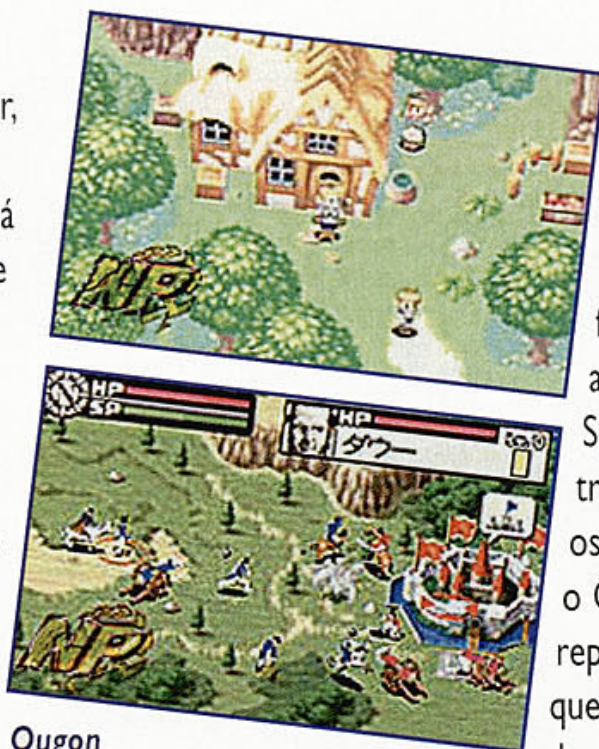
Mario: cuidados com a imagem

A Nintendo vai contar com a ajuda da Cyveillance, empresa de e-business, para identificar sites que associam a imagem de seus personagens, como Mario e diversos Pokémon, ao mundo da pornografia. O pessoal da Cyveillance conta com um sistema que seleciona os sites que utilizam a marca Nintendo de maneira não recomendável. Sites desse tipo são facilmente visitados por crianças, daí a preocupação da Nintendo.



como a do Game Boy Color, continuará sendo de cristal líquido. Porém agora ela será horizontal e terá capacidade para mostrar até 32.768 cores simultaneamente. O processador também foi melhorado e agora conta com 32 bits, contra os 8 do GBC. Além disso, a empresa prevê que o GBA terá acessórios bastante diferenciados, como uma impressora colorida e uma câmera, que permitirá que você seja visto por um jogador do outro lado do mundo, com quem estiver jogando no modo Multiplayer. Mas a grande novidade mesmo é que o novo filhote da Nintendo terá conexão – online – com o Dolphin, o

Kuru Kuru Kururin, à esquerda, e Mega Man EXE (título anunciado pela revista japonesa Koro Koro): GBA de praia cheia



Ougon No Taiyo (acima) e Napoleon (embaixo): títulos para Game Boy Advance deram as caras no Japão

aguardado console de última geração da Nintendo que deverá ser lançado no primeiro semestre de 2001. Como o fechamento desta edição aconteceu antes da Nintendo SpaceWorld Show, não foi possível trazer neste mês a lista com todos os games em desenvolvimento para o GBA (em agosto, um representante da Kemco prometia que a empresa também apresentaria algumas criações durante a feira). Na próxima edição da **SGP** vamos trazer para você as principais novidades da Nintendo SpaceWorld Show e os detalhes quentes do Dolphin, que eram esperados por todo o mundo do videogame na feira do Japão. Confira.



LANÇAMENTOS ANUNCIADOS NA FEIRA

Durante a Nintendo SpaceWorld Show, a Big "N" anunciou, além dos novos títulos para Game Boy Advance, uma lista com dezenas de lançamentos para Nintendo 64 e Game Boy Color. Confira abaixo as novidades:

NINTENDO 64

- Tsumi to Batsu: Chikyuu no Keisyousha;
- Mario Party 3;
- Doubutsu no Mori;
- Fushigi no Dungeon Series: Furai No Shiren;
- Perfect Dark;
- Banjo to Kazooie no Daibouken 2 (Banjo Tooie);
- Mickey's Speedway USA;
- Custom Robo V2;
- Doubutsu Banchou;
- Echo Delta;
- WWF Wrestlemania 2000;
- Rockman Dash: Hagane No Bouken-Sin;
- Dance Dance Revolution: Disney World Dancing Museum;
- Gendai Daisenryaku: Ultimate War Modern Simulation.

GAME BOY COLOR

- Donkey Kong 2001;
- Densetsu no Starfi;
- Pokémon De Panepou;
- Kaijin Zonar;
- Zelda no Densetsu Fushigi No

- Kino Mi: Dai Chi no Syo;
- Tottoko Hamutaro: Tomodachi Dai-Sakusen De Chu Hmaster;
- Tennis GB Color;
- Dance Dance Revolution GB2;
- Pop'n Music GB Animation Melody;
- Pop'n Music GB Disney Tunes;
- Airforce Delta;
- Mini Game Hazimemashita;
- Beat Mania GB Gatcha Mix 2;
- Puzzle Bobble Millennium;
- Grand Casino;
- Jet de Go!;
- Billiard Club;
- Super Robot Pinball;
- Tales of Fantasia: Narikiri Dungeon;
- Pocket King;
- Pop'n Pop;
- Hamster Club 2;
- Hamster Club: Awasete Chu;
- Sin Megami Tensei Devil's Children: Black Book;
- Sin Megami Tensei Devil's Children: Red Book;
- Wizardry;
- Wizardry II: Lyngamyn No Isan;

- Wizardry III: Diamond No Kishi;
- Star Ocean: Blue Sphere;
- Doki Doki Densetsu;
- Keitai Denjyu Telefang: Speed Version;
- Keitai Denjyu Telefang: Power Version;
- Puzzle de Syobu U-Tama Chan;
- Boku No Camp Jyo;
- Koto Battle;
- Gimmick Land;
- Pocket Cooking;
- Go!Go! Hitchhiking 2;
- Sylvania Family 2;
- Gonta No Okiraku Daibouken;
- Boon Boon Kaboon;
- Pocket Puyo Puyo-n;
- Brave Saga: New Chapter Astaria;
- Guru Guru to Nakayoshi;
- Daikatana GB;
- Densha de Go! 2;
- Solomon;
- Bokujo Monogatari GB 3: Boy Meets Girl;
- Sin Seiki Evangelion: Mahjong;
- The Black Onyx;
- Rockman X: Cyber Mission;
- Rokumon Tengai Monkore Night GB.

Agenda de lançamentos Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
International		
Track and Field	Esporte	07/09
Rush 2049	Corrida	07/09
Winnie the Pooh	Ação	12/09
NFL Blitz 2001	Esporte	13/09
VR Powerboat	Corrida	13/09
Mia Hamm Soccer	Esporte	15/09
F-1 Championship '99	Esporte	16/09
Army Men:		
Sarge's Heroes 2	Ação	17/09
Loonmeyer Tunes:		
Duck Dodgers	Ação	17/09
Looney Tunes:		
Taz Express	Ação	17/09
Ogre Battle	Estratégia	27/09
Pokémon Puzzle League	Ação	27/09
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
Hyper The Time Quest	Ação	2º semestre
Paper Mario	RPG	2001

Agenda de lançamentos Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Toca Touring		
Racing Challenge	Esporte	03/09
Arthur's Absolutely Fan Day	Ação	07/09
Rush 2049	Corrida	07/09
Animorphs	Ação	16/09
Army Men 2	Ação	17/09
Dragon Warrior I e 2	Ação	19/09
NBA Live 2000	Esporte	22/09
Tom & Jerry	Ação	27/09
Seadoo HydroCross 2001	Ação	29/09
Rambler	Ação	30/09
Austin Powers: Oh Behave	Ação	Setembro
Austin Powers: welcome to my underground lair	Ação	Setembro
Gobs of Games	Ação	Setembro
Hoyle Casino	Apostas	Setembro
Pokémon Gold & Silver	RPG	16/10 (EUA)
Star Ocean: Blue Sphere	RPG	2º Semestre
The Black Onix DX	Ação	Sem previsão



NINTENDO
PRÉ-ESTREIA

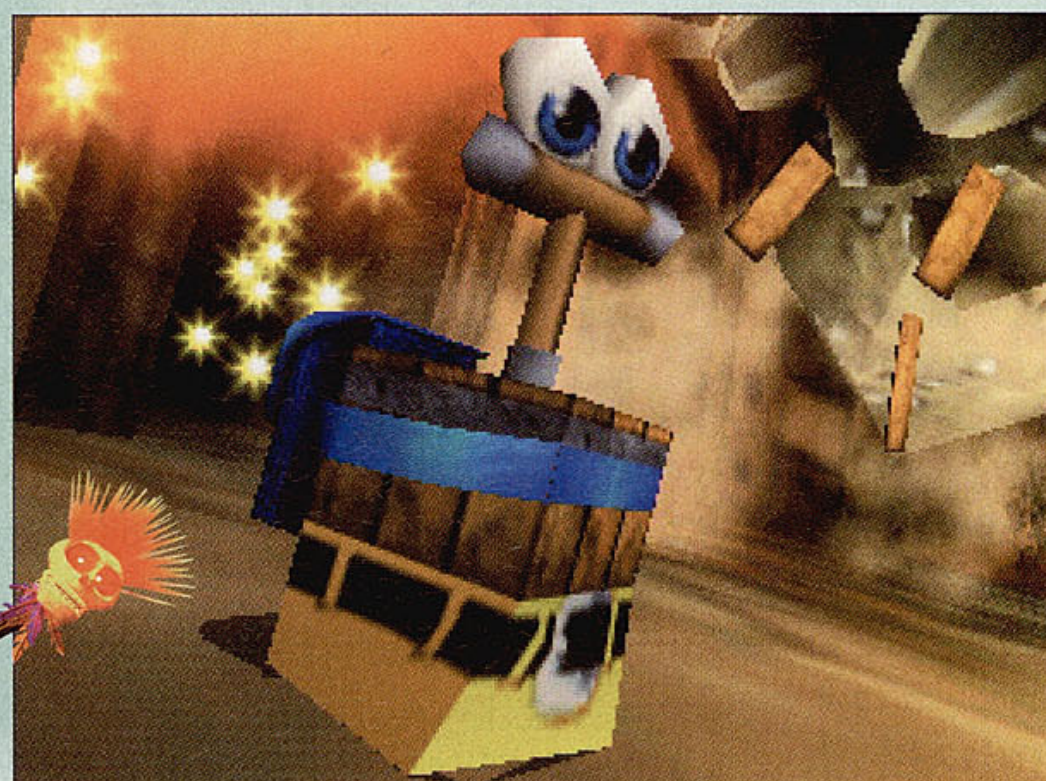


RARE
Ação

Disponível em 20 de novembro

Aproveitando o sucesso da dupla formada por um urso e um pássaro em **Banjo-Kazooie**, a Rare decidiu desenvolver uma sequência para o jogo que (acreditem!) está ficando melhor que o original. Nessa nova aventura para N64, Kazooie terá mais ovos para atirar nos inimigos, e não estará mais preso à mochila de Banjo. Com isso, os dois amigos poderão seguir caminhos diferentes e adquirir novas habilidades e movimentações, dando mais possibilidades ao game. Além de controlar os dois personagens

Banjo Tooie



principais, em **Banjo-Tooie** você também poderá assumir o papel de Mumbo Jumbo, o especialista em vudu do primeiro jogo, que irá abrir caminho para os amigos. Outra novidade desse lançamento é a grande variedade de minigames, que poderão ser jogados por até quatro pessoas. O visual da série está melhor do que nunca e a trilha sonora é de arrasar.



Army Men: Sarge's Heroes 2



3DO

Ação

Já disponível

Os pequenos soldados de plástico de Army Men estão de volta em **Sarge's Heroes 2**, desta vez sem

os problemas do jogo original: a sequência conta com novas armas e fases, além da possibilidade de você controlar a parceira de Sarge, a gata



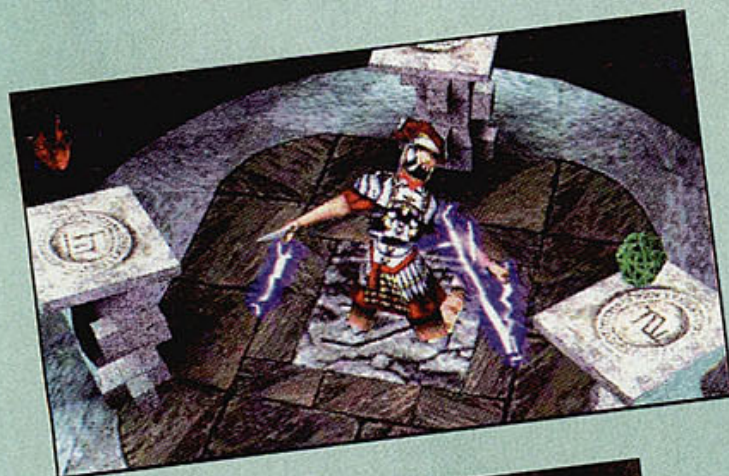
Vikki. Sua missão será impedir que o vilão Plastro e sua tropa (que inclui aranhas mecânicas, zumbis de plástico e a espiã Brigitte Bleu) acabem com o exército Green. Detalhe: o game pode ser executado no modo Multiplayer.

Eternal Darkness

SILICON KNIGHTS

Ação/Aventura

Disponível em outubro



Em **Eternal Darkness**, a Terra está sendo ameaçada pelos Ancients, aliens que pretendem assumir o controle do planeta. Sua missão será impedi-los, contando para isso com 13 personagens de diferentes períodos da história da humanidade. Essa aventura traz duas grandes novidades: a primeira é que as armas e habilidades de seus personagens variam conforme a tecnologia disponível na época em que vivem; a outra é que um medidor de sanidade determina seu grau de loucura. Cuidado, coisas estranhas podem acontecer...

Perfect Dark



RARE

Ação

Já disponível

GAME
BOY
COLOR

A bela e mortal Joanna Dark está com tudo. Com **Perfect Dark** encabeçando o ranking dos games mais procurados para Nintendo 64, a Rare aposta agora suas fichas em uma versão para o Game Boy Color. Dessa vez, a agente secreta vai ter de cumprir uma missão como teste final para que ela se torne membro do Carrington Institute. Mas não pense que a moça foi poupada na versão de bolso: para atingir seu objetivo, Joanna terá de enfrentar todos os tipos de bandidos. Você vai encontrar muita ação pela frente.



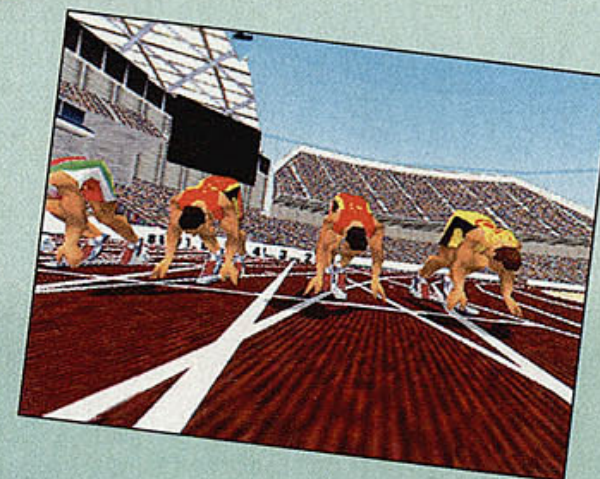
Sydney 2000



ATD/EIDOS

Esporte

Disponível no 2º semestre



Sydney 2000 vai garantir muita diversão no Nintendo 64, mesmo chegando às lojas depois dos Jogos Olímpicos. Você poderá participar de 12 provas olímpicas, incluindo atletismo, natação, ciclismo e levantamento de peso, entre outras. Além do Multiplayer, existem três modos disponíveis: no Arcade, é possível selecionar uma prova; no Olympics, você prepara um atleta, desde o treinamento até as competições; e no Coaching, você recebe dicas de como se dar bem nas provas.

A mesma categoria. Mas um pouco envelhecida

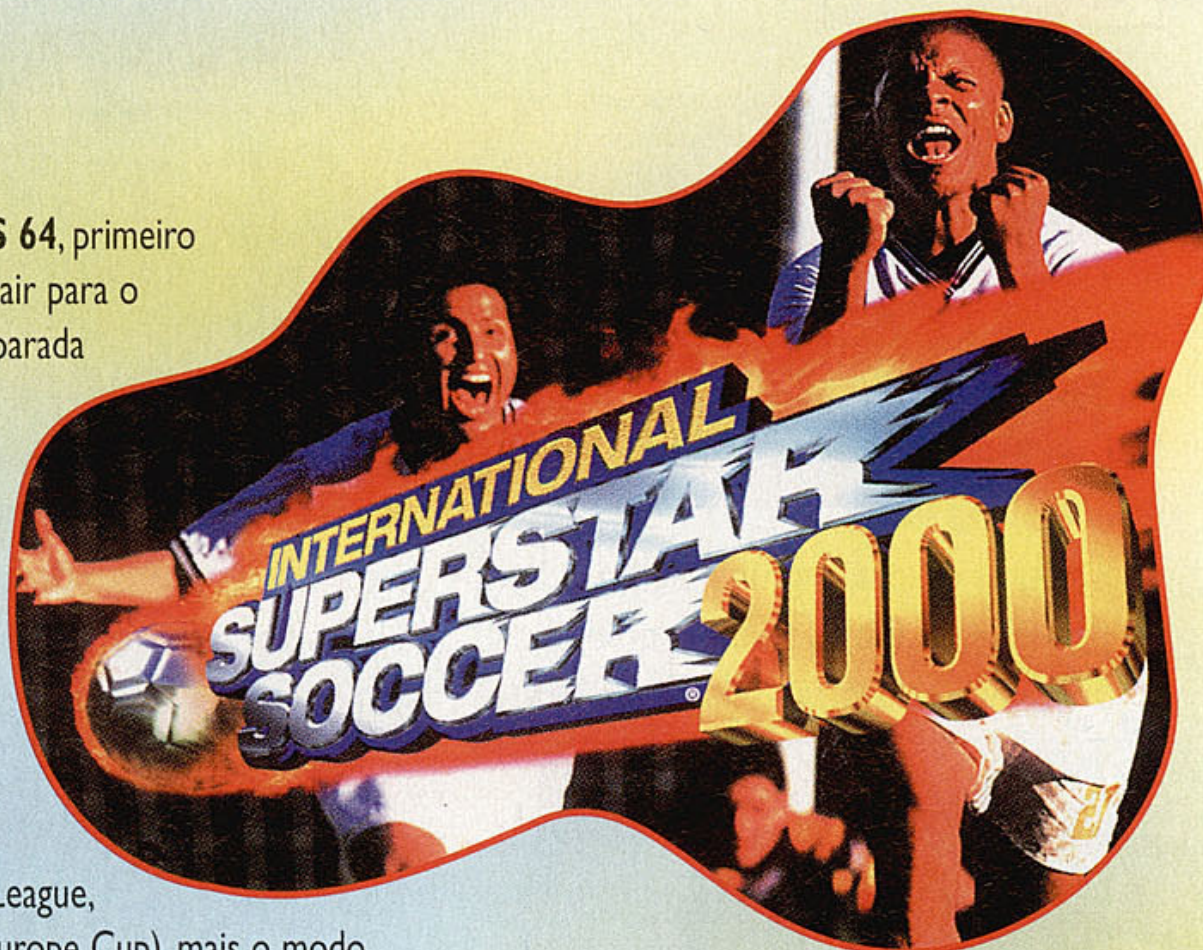
International Superstar Soccer 2000		8.0
Konami	Controle - ainda em forma	9
Esporte	Diversão - boa, mas velha	8
4 jogadores	Gráfico - muito escuro	8
Expansion Pak	Som - o locutor estraga	7



Por Lord Mathias

Copa João Havelange na área! Muito barulho e pouco som, tudo muda e fica do mesmo jeito (ou quase). Pois bem, o que rola é o seguinte: se você nunca jogou as versões mais antigas de **International SuperStar Soccer**, vai achar esta edição 2000 o máximo. Se já teve o prazer, a coisa vai ser diferente. A jogabilidade, maior virtude da série, ainda é boa, mas nada

comparável à de **ISSS 64**, primeiro futebol da Konami a sair para o console. Mesmo comparada à jogabilidade da versão 98, está um pouco inferior. Mas é o tal negócio: quem não viu o Santos de Pelé acha que os times do Felipão batem aquela bola... São 3 tipos de campeonato (World League, International Cup e Europe Cup), mais o modo PK (treinamento de pênaltis), Scenario (uma corrida contra o tempo em que você entra no meio de uma partida) e Training (treino livre ou cobranças de faltas). Os gráficos podem ser melhorados usando o cartucho de expansão, mas isso deixa o jogo cheio de slowdowns e a velocidade duplica.



DICA: com o goleiro no Level 3, ao chegar perto do gol, apenas dê um toquinho no botão de chute para a bola entrar



DICA: muitas vezes depois de cruzar e cabecear o goleiro vai soltar a bola, fique atento e acerte na gaveta

DICA: escolha entre 10 estádios para jogar e aperte os botões C para mudar as condições do tempo



DICA: mude para o modo de Alta Resolução (use o Expansion Pak) e jogue com o gráfico mais definido e bonito



DICA: para bater o escanteio, procure posicionar a trajetória da bola no meio para aumentar a probabilidade de cabecear



DICA: na tela de seleção de times aperte L2 ou R2 para escolher os times de outros continentes e aperte C↑ ou C↓ para usar o segundo uniforme



DICA: uma boa tática é ir correndo pela lateral e depois tocar para o cara que estiver no meio da pequena área e cabecear



DICA: se estiver cara-cara com o goleiro, não carregue o botão de chute. Se fizer isso, a bola vai na lua



NINTENDO

Indy abusa da velocidade e da falta de imaginação

Indy Racing 2000

7.8

Paradigm-
Infogrames
Corrida
2 jogadores
Expansion Pak

Controle - guie sem freio	8
Diversão - alta velocidade	9
Gráfico - poucos detalhes	7
Som - mal trabalhado	7



Por Marjorie Bros

Ufa! Já nem me lembrava mais onde fica o câmbio. Muito tempo depois de guiar pela última vez, cá estou eu para mostrar minhas habilidades. Esqueça o Rubinho. O cockpit de **Indy Racing 2000** fica mesmo é com a Marjô. Bem ao estilo dos franceses da Infogrames, que encomendou o título para a Paradigm Entertainment. Essa mesma galera é responsável pela criação de **Pilotwings**, que fez muito sucesso no SNes e depois faria parte do primeiro lote de games do Nintendo 64. A velocidade dá o tom do show em **IR 2000**. São 20 diferentes máquinas, todas participantes da temporada 99, e seus respectivos pilotos. Pena que não tem nenhum

DICA: depois da corrida assista ao replay de vários ângulos e aperte L2 e R2 para dar um zoom



DICA: nas curvas fechadas não breque, apenas solte o acelerador

brasileiro (depois que o Fittipaldi saiu de cena os americanos perderam o respeito). Nos gráficos, faltou um pouco de capricho. O pessoal da Paradigm economizou nos detalhes, como o brilho dos carros, e as fases são todas meio parecidas (só tem circuito oval!). Não há efeitos sonoros e o locutor é aquele ânimo. Mesmo assim, dá para se divertir. Para quem curte Fórmula Indy e muita velocidade, ainda é uma boa pedida!



DICA: vença várias vezes no modo Gold Cup para acionar mais carros



DICA: vá rasgando na reta para ganhar tempo



DICA: a visão mais distante é a mais fácil. Fique atento e feche o adversário ao ver os números debaixo da tela!



DICA: se bater, pare no boxe para reajustar o carro e voltar a correr normalmente



DICA: sempre regule o carro conforme a pista



DICA: quando um carro perder o controle lá na frente, desvie antes de beijar o cara



NINTENDO 64

Guerra, ficção científica e diversão: é de babar!

Star Craft

9.0

Blizzard	Controle - só falta o mouse	9
Estratégia	Diversão - assombrosa	10
Cartucho de expansão	Gráfico - clareza e detalhe	9
	Som - vozes digitais	8

STAR CRAFT 64



Por Lord Mathias

Dos mesmos criadores de *Diablo I* e *II* para PC, essa é a terceira sequência do clássico dos computadores, *Warcraft*, em sua primeira versão para o Nintendo 64. Game de estratégia espacial, consegue fazer uma boa mistura de elementos dos jogos de guerra tradicionais com e ficção científica, tudo isso sem perder o ritmo. Você pode escolher entre 3 raças com estruturas e organizações diferentes, que estão lutando pela sobrevivência no espaço. Os humanos, representados pelos Terran, vivem confinados em uma

DICA: se estiver difícil controlar tudo ao mesmo tempo, diminua a velocidade do jogo em Options



DICA: selecionando várias unidades ao mesmo tempo, pode-se mandar todos atacarem de uma só vez

parte distante da galáxia; os Zerg e os Protoss são raças malignas. Cada raça conta com uma infinidade de unidades sob seu comando, o que torna as batalhas sempre equilibradas e emocionantes. Apesar de a versão para o Nintendo 64 ser mais completa que a do PC, você vai sentir a falta de um mouse.



DICA: use a seção Encyclopaedia para conhecer as unidades de cada raça



DICA: para construir estruturas adicionais, colete antes bastante minério para não faltar



DICA: usando os Protoss, a raça mais forte, parta para o ataque corpo-a-corpo sem medo



DICA: somente construindo barracks

você poderá treinar soldados para combate direto



DICA: se sua base estiver sendo atacada por soldados,

flutue sobre uma parte com água para fugir



DICA: construir estruturas adicionais com os Protoss só é possível nas

áreas demarcadas em azul

ESPECIAL

O melhor do **GAME BOY COLOR**

POCKET GAMES

**Pokémon
Yellow e Tarzan
DETONADOS!**

Nº 25
R\$ 4,00



9533



O NOVO

**JÁ NAS
BANCAS**

DETONADO!



**Metal
Gear
Ghost
Babel**

Show

E MAIS: T

WARIO LAN

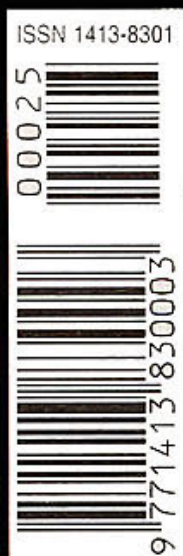
DUKE NUKEM •

WORMS ARMAGGEDON

Os melhores jogos para o Neo Geo Pocket!

SUPER GAMEPOWER

661 DICAS PARA 40 JOGOS!





PC/ARCADE NEWS

Agenda de lançamentos

PC

Jogo	Gênero	Data
Sanity: Aiken's Artifact	Ação	05/09
F&S: Buck & Bass 2	Esporte	06/09
F&S: Trophy Hunting 4	Esporte	06/09
Star Trek: Deep Space 9	Ação	12/09
Fur Fighters	Ação	13/09
Reno Air Racing	Corrida	13/09
Tony Hawk's Pro Skater 2	Esporte	13/09
Arcatera	Ação	15/09
Batman Racing	Corrida	15/09
Baldur's Gate 2	RPG	15/09
Metal Gear Solid	Ação	15/09
Microsoft Golf 2001	Esporte	15/09
Pod Racing 2	Corrida	15/09
Ford Racing	Corrida	16/09
4x4 Evolution	Corrida	19/09
Dirt Racing Track Racing	Corrida	19/09
Jetfighter IV	Ação	19/09
RollerCoaster:		
Loopy Landscape	Estratégia	20/09
Star Trek: Voyager	Ação	20/09
Frogger 2	Ação	21/09
Racing Madness Bundle Pack	Corrida	21/09
Blair Witch Project: Episode I	Ação	26/09
Need For Speed: Motor City	Corrida	27/09
Quake III Mission Pack	Ação	27/09
Superbike 2001	Esporte	27/09
Wizards and Warriors	RPG	27/09
Legend of the Blade Masters	Ação	28/09
No One Lives Forever	Ação	29/09
Sacrifice	Ação	29/09
NHL 2001	Esporte	30/09
Skip Barber Racing	Corrida	30/09
Airline Tycoon	Estratégia	Setembro
Age of Sail II	Estratégia	Setembro
Arcanum	Ação	Setembro
Black and White	Estratégia	Setembro
Evil Dead: Hail to the King	Ação	Setembro
Oni	Ação	Setembro
Rune	Ação	Setembro
The Sims: Livin' Large	Estratégia	Setembro
Unreal Tournament:		
Game of The Year	Ação	Setembro
Alone In The Dark 4	Ação	Novembro



Na guerra das feiras, quem gosta de arcades saiu ganhando

A Salex, maior feira de arcades do Brasil, que rolou em julho no World Trade Center, em São Paulo, trouxe algumas boas novidades. No geral, a feira foi melhor que a edição do ano passado, com mais novidades e uma grande vedete: The King of Fighters 2000. O estande da Polygames, representante dos jogos da SNK no Brasil, ficou lotado, principalmente no sábado, dia de maior visitação do evento. Quem teve coragem e enfrentou a fila pôde jogar e desfrutar um pouco das novidades do game. Gráficamente, King 2000 ficou parecido com a versão 99. A inovação ficou por conta do sistema de Extra Strikers, que conta com muitos personagens de vários jogos da SNK, desde Fatal Fury até Metal Slug. Houve ainda um pequeno desafio no qual era possível jogar contra os craques da Polygames. Muitos feras anônimos apareceram e alguns deles conseguiram derrotar os pilotos da empresa. Andando mais

um pouco pelos estandes, ficou bem visível o "jeitinho brasileiro" de fazer com que jogos que usam placa Naomi fossem lançados no Brasil para o público do arcade. Como as placas Naomi são caras para serem importadas, a solução encontrada foi o improvisado. Algumas indústrias deram um jeito de adaptar um Dreamcast a um gabinete, fazendo com que a máquina aceitasse créditos e se transformasse em um arcade de baixo custo. O que ajuda também é que no Dreamcast o loading para esse tipo de jogo é quase imperceptível. Quem é fã dos jogos da série Cruising (Cruising USA e Cruising World) pôde jogar Cruising Exótica, que traz lugares exóticos, como o próprio nome diz, e



Cruising Exótica traz a mesma jogabilidade de sempre

conta ainda com alguns carros novos. A jogabilidade continua a mesma e os gráficos estão um pouco melhores. Um clone da série Dance Dance Revolution também apareceu. O nome da máquina era Pump It Up e o visual melhor que o do jogo da Konami. Porém as setas eram na diagonal.

Febre de emulação



Mais um emulador no mercado. Dessa vez é o Liberty, capaz de rodar centenas de games desenvolvidos para a plataforma Game Boy em

Palm tops (um tipo de computador que, como o nome já diz, cabe na palma da sua mão). Os controles podem ser configurados da maneira que você preferir. Uma desvantagem é que os jogos não apresentam som, pois o processador do Palm top é um pouco limitado.

Sheng Long não existe!

D. Sebastião vai ressuscitar? Elvis não morreu? Sheng Long existe? Para a última pergunta, nós temos a resposta: não, ele não existe! A revista americana EGM fez uma piadinha de 1º de abril com os seus leitores falando que se você empatasse 10 rounds com M.Bison em Street Fighter II World Warrior, Sheng Long apareceria. Isso faz quase 10 anos! Muita gente acredita até hoje que o cara existe. Desencanem! Ou esperem o juízo final!

O som no estilo dance fez a galera (muitas meninas, bem graúdas!) dançarem. A máquina é fabricada pela empresa Koreana Anadamiro. Os games da Namco deixaram sua marca. Um dos mais legais, apesar de deixar o pé dolorido depois de um determinado tempo, era o World Kick no qual os jogadores eram controlados em campo por um joystick em forma de manche e os toques de bola e chutes a gol eram feitos por uma meia bola que fica no pé do jogador. Depois de tantos chutes, foi difícil sair com o pé inteiro. Outro jogo da Namco, Crisis Zone, põe você na pele de um dos membros de uma equipe anti-terrorista. O estilo é semelhante ao da série Time Crisis, em que você usa um pedal para fugir dos tiros. A novidade fica por conta da metralhadora no lugar da pistola.

FENASOFT: POUCOS JOGOS

A Fenasoft, que rolou na mesma época em São Paulo, não foi boa para quem estava interessado em games. O jogo que vem sendo um sucesso de vendas no EUA acabou tendo pouco destaque na feira. Diablo II teve uma aparição modesta. Seu lançamento não passou da vitrine. Era possível comprá-lo, mas vê-lo, ninguém viu. Pelo lado da gigante Microsoft o que se viu foi um joystick do tipo Pad que chamava muito a atenção devido



ao uso do sistema inovador de controle de veículos como motocicletas e carros. Para virar a moto, o joystick tem uma função de volante flutuante e basta simplesmente virá-lo para direita ou para esquerda, como se fosse um volante, só que sem o uso de uma base de apoio. Esperava-se que houvesse muitos stands com computadores ligados em rede para disputas Multiplayer, mas apenas dois no gênero marcaram presença. O destaque maior ficou com o pessoal da Greenleaf, que trouxe grandes títulos como Daikatana, Deus EX e Nocturne. O local ficou lotado e quem quis experimentar as novidades teve de encarar uma fila. Quem prestou um pouco mais de atenção pôde ver como é realizado o Motion Capture, muito utilizado nos jogos 3D para dar mais naturalidade aos movimentos dos personagens. Uma bailarina com uma roupa preta cheia de bolinhas brancas (sensores), ficava dançando em frente a um telão



Joystick da Microsoft substitui volante. No estande da Totem um Motion Capture ao vivo

que mostrava a imagem de uma mulher modelada por um computador em 3D, dançando e repetindo exatamente os movimentos da bailarina. Os movimentos da bailarina são captados pelos sensores que transmitem as informações ao computador que processa os dados e faz com que a bailarina virtual se movimente do mesmo jeito que a bailarina de carne e osso.



Aparição modesta de Diablo II: apenas a caixa na vitrine

Adeus CDs

A Arena.net, criada por 3 ex-funcionários da Blizzard, anunciou que vai publicar games exclusivamente para a Internet. A empresa quer focar suas ações nos jogos multiplayer. As versões demo de todos os jogos estarão disponíveis no site para download gratuito. Se você quiser adquirir algum game, pode fazer seu pedido direto pelo site. Ele vem direto para o seu micro, dispensando o uso de CD.

Para saber de placas

Se você estiver a fim de turbinar seu micro, o site Daily Radar (www.dailyradar.com) fez um comparativo entre as placas de vídeo Voodoo5 5500 e GeForce2 GTS. Ambas possuem vantagens e desvantagens. A GeForce é definitivamente a mais rápida, mas a Voodoo5 tem como diferencial a estabilidade. Elas são destinadas a diferentes tipos de usuários. Você deve escolher a que se encaixa em suas necessidades.



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



PC/ARCADE
PRÉ-ESTRÉIA

Commandos 2



EIDOS
Estratégia

Disponível no 2º semestre

Você e seu pelotão de combate estão convocados a voltar à Segunda Guerra Mundial para enfrentar o exército do Terceiro Reich. Ainda que a missão pareça familiar, a nova versão da Eidos está muito diferente da aventura

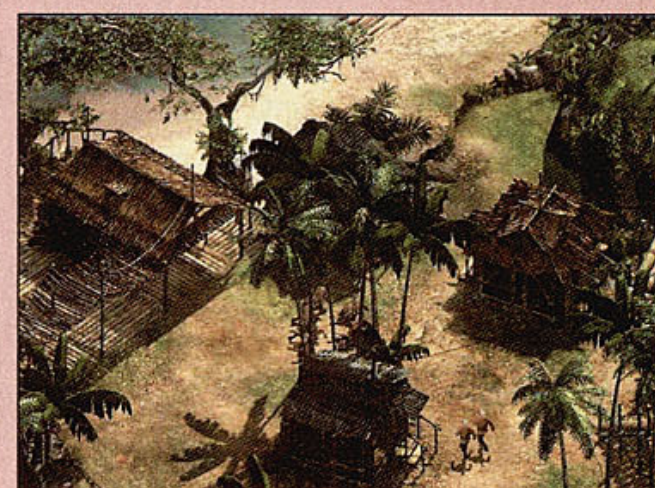
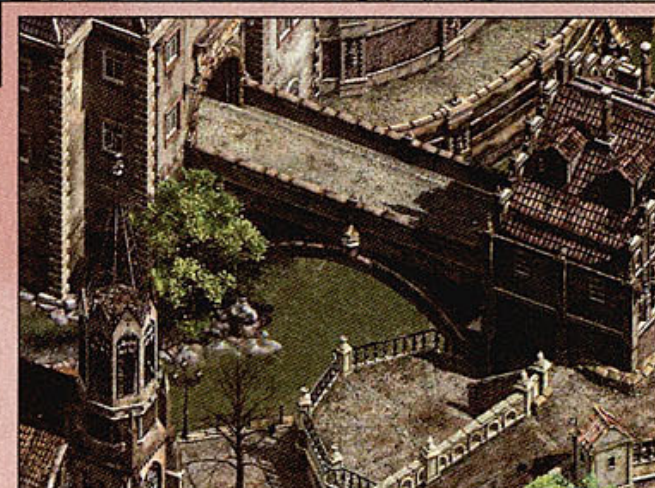


original. Dessa vez, o game promete andar a passos mais largos, ou seja, você precisará pensar e agir mais rápido. Isso não será problema, porque em **Commandos 2** é possível girar o cenário



para conseguir uma melhor visão dos acontecimentos. Além de ambientes internos exploráveis, o jogo conta com novidades também no exército (agora com três novos

personagens): cada um dos soldados é especializado em uma única área, mas todos podem trocar armas entre si. Para conferir ainda mais realismo ao game, a Eidos inclui na história diversos veículos que foram utilizados de verdade durante a Segunda Guerra.



Project Eden



CORE DESIGN
Ação/Aventura

Disponível em fevereiro de 2001

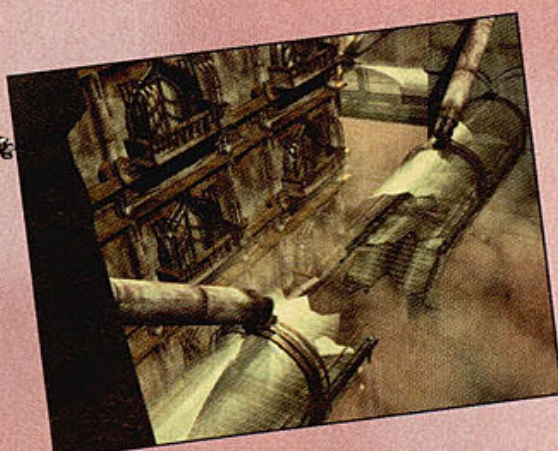
Os "ex-Tomb Raiders" da Core produziram essa aventura de ficção científica em 3D, que acontece num mundo dividido em milhares de prédios que representam cidades. As pessoas que vivem no topo dos edifícios são as mais privilegiadas, e as que vivem nos andares mais baixos, as

marginalizadas. Você e seu time farão parte de uma força policial enviada à parte pobre da cidade para investigar

estranhos acontecimentos. Cada um dos personagens principais terá diferentes habilidades – haverá um ciborgue e uma hacker, por exemplo –, e você contará com uma energia especial que poderá ser usada, entre outras coisas, para regenerar um membro da equipe, caso ele morra, ou criar minirobôs capazes de realizar



tarefas em seu lugar. Ao longo dessa missão, sua perspectiva vai variar entre primeira e terceira pessoa, conforme a necessidade. Prepare-se para descobrir o mistério desse mundo!



Myst III: Exile



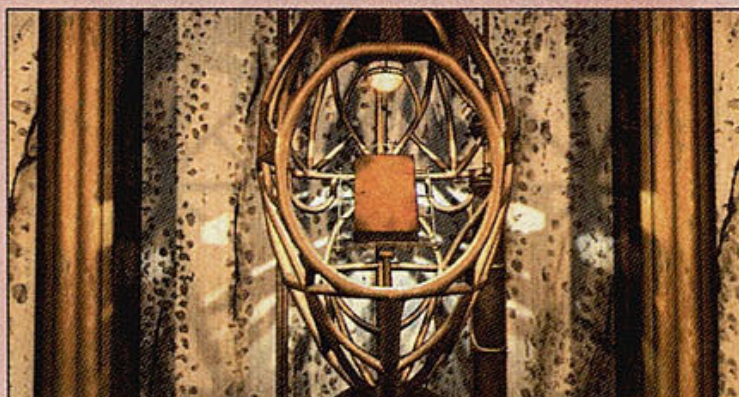
PRESTO STUDIOS

Aventura



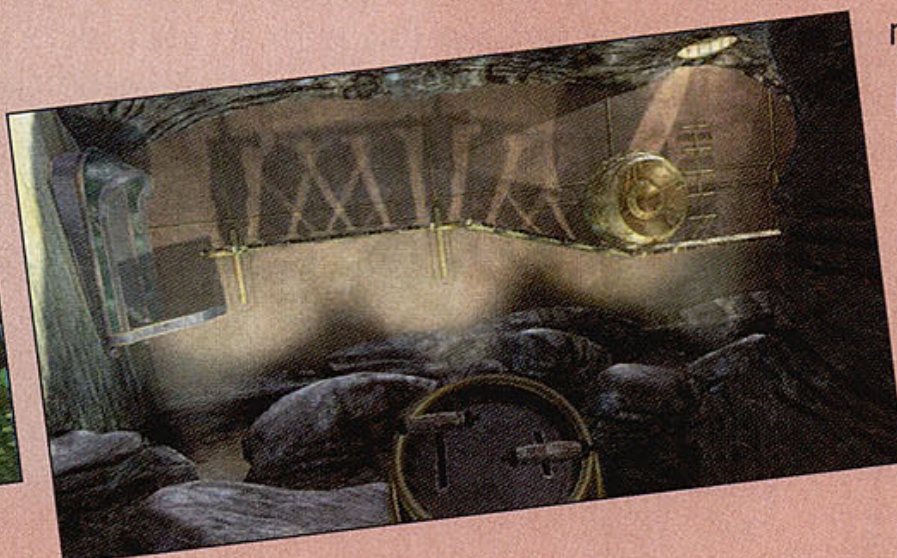
Disponível no 1º semestre de 2001

A nova versão da série Myst não está sendo produzida pela Cyan, como de costume. Quem assumiu a tarefa foi a equipe da empresa Presto Studios, a mesma que foi responsável pela série Journeyman Project e por **Star Trek: Hidden Evil**. Apesar da mudança, a aventura segue a mesma linha dos jogos anteriores, com um único detalhe: o personagem principal agora é



um vilão banido que teve a terra natal destruída. Você vai entrar no universo desse personagem, só que em uma época diferente. Para escapar, terá de explorar os cenários em busca de informações e resolver muitos quebra-cabeças.

Assim será possível conhecer mais sobre seu inimigo, seu passado e seus planos de vingança.



Conquest



DIGITAL ANVIL

Estratégia



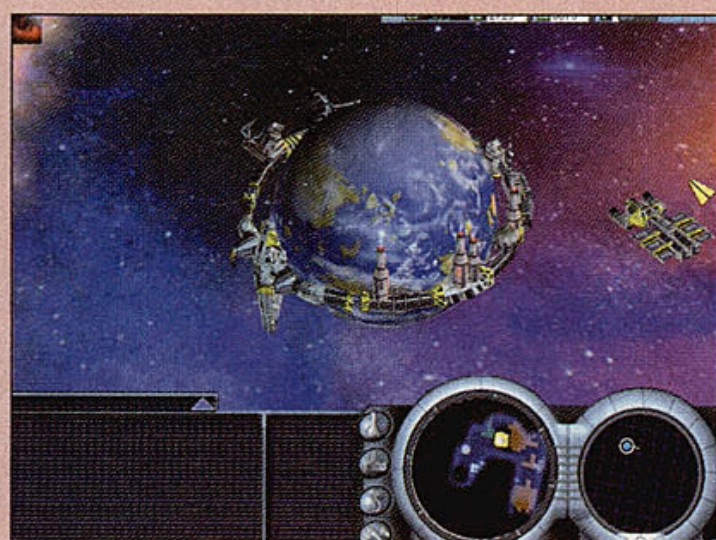
Disponível em novembro

novos mundos, povos e tecnologias. Já os Mantis são uma raça de insetos desenvolvidos, que não podem ser considerados muito amigáveis. Apesar de terem uma natureza mais fraca que os Terrans, eles contam uma população muito numerosa. Os

Celareon são inimigos de longa data dos Mantis. Defensivamente, eles são os mais fortes. Nesse novo jogo da Digital Anvil,



os mapas são randômicos, e os gráficos, superdetalhados. Os controles fáceis garantem a diversão, e você ainda poderá contar com a ajuda de medidores de recursos e desenvolvimento.



Em **Conquest**, game de estratégia em 3D, você poderá controlar três diferentes raças: Terran, Mantis e Celareon. Apesar de serem bem diferentes entre si, elas contam com as mesmas plataformas (úteis para exploração e defesa) e naves (usadas para transporte e como base militar). Os Terrans, humanóides avançados, são a raça mais equilibrada. Eles estão à procura de



PC

Corra para testar mais um bom game de corrida

Grand Prix 3

7.3

Microprose	Controle - muito difícil	6
Corrida	Diversão - velocidade	8
1 jogador	Gráfico - 3D antiquado	7
	Som - fiel à realidade	8



Por Marjorie Bros

O Bill Games que me desculpe, mas eu não resisto a um bom jogo de corrida. Então aproveitei que ele estava bastante ocupado este mês e passei a mão no **Gran Prix 3**. A série de Fórmula 1, oficializada pela FIA, ganhou uma nova versão para o PC, que lembra bastante **Fórmula 1 2000**. Ambos os jogos contam com bons gráficos, mas **Gran Prix 3** acabou ficando ainda mais detalhado. Em relação às versões anteriores, o game está bem mais realista e com boa

melhora na jogabilidade. Os pilotos e as pistas são reais: você poderá disputar o mundial de 1998 na pele de Schumacher e Rubinho, por exemplo, em 16 circuitos diferentes. Só que não é moleza, não! Para largar em boa posição, você terá de participar dos treinos antes. O jogo oferece várias opções de ajuste de carro e até a previsão do tempo, para que você

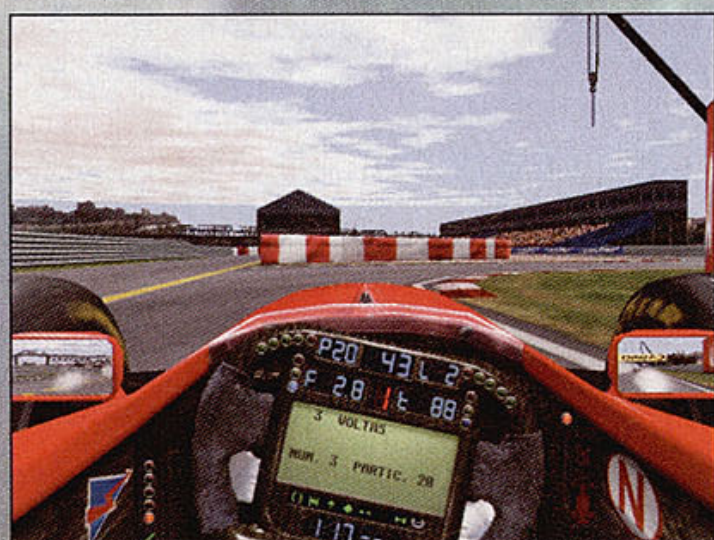


ENDEREÇO

www.microprose.com

DICA:

utilize a previsão do tempo dada antes do início da corrida para os últimos ajustes do carro



DICA: utilize o recurso de redução de marchas automático para não ter de frear nas curvas



DICA: fique atento ao passar pela saída dos boxes, pois os adversários voltam à pista de repente e em alta velocidade



DICA:

tome bastante cuidado nas provas com chuva. A derrapagem é freqüente nas curvas



DICA: caso saia da pista, volte devagar, pois o carro derrapa facilmente



DICA:

entre nas curvas sempre pelo lado de fora, assim a redução de marchas é menor

escolha o tipo de pneu adequado. E, se você ficar craque no jogo, poderá aumentar o grau de dificuldade, selecionando defeitos e falhas para seu carro. Quer mais? Então lá vai: existe também uma função inédita na série, que permite a gravação do jogo no meio de uma corrida.

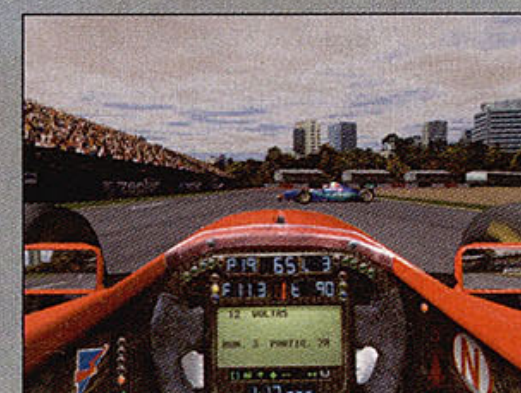


DICA: muita

atenção quando aparecer a bandeira amarela...

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium II 266 MHz,
Windows 95, 32 MB de
RAM, placa 3D de vídeo



DICA:

...podem haver carros parados no meio da pista



PC

Diablo está de volta e já é o campeão de vendas

Diablo II

9.5

Blizzard
Ação/RPG
2 jogadores

Controle - mouse e teclado 10
Diversão - porrada e magia 10
Gráfico - ótimos efeitos 10
Som - não inova 8

DIABLO



Por Bill Games

Que vírus, que nada! O próprio demônio, em pessoa, vai invadir seu computador na continuação de um dos maiores sucessos para PC. *Diablo II*, da Blizzard, foi lançado recentemente e já é o jogo mais vendido da atualidade para essa plataforma. O roteiro do game segue o mesmo estilo do episódio anterior: o mundo periga cair nas mãos do diabão, que voltou a atacar mais forte do



DICA: vasculhe as casas abandonadas em busca de itens e ouro



que nunca, depois de ter dominado o herói de *Diablo I*. As novidades nessa aventura ficam por conta dos gráficos e do inventário (muito mais elaborados), e também dos mapas, agora randômicos. Ou seja, toda vez que começar um novo jogo, os mapas estarão diferentes. Ao todo, são 4 episódios, cada um com 6 subfases. Como em todo bom RPG, os cenários de *Diablo II* escondem inúmeros itens mágicos, e seu personagem poderá contar com magias diferentes para enfrentar os monstros enviados por Diablo. Sai de ré, Satanás! 🙄



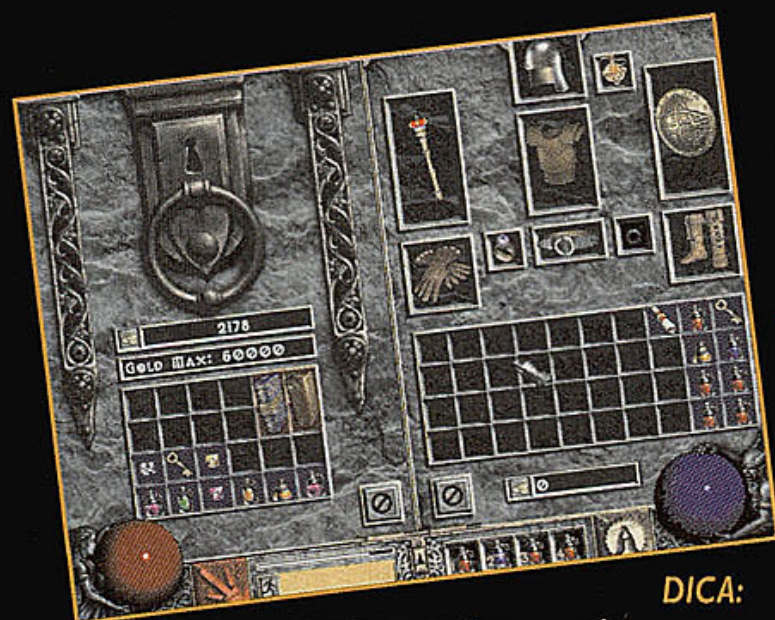
DICA: enquanto estiver andando, mantenha o mapa na tela para não se perder (aperte o Tab para ele aparecer)

ENDEREÇO

www.blizzard.com

DICA: use o Scroll of Identify antes de vender um item. Ele pode valorizar seu equipamento desconhecido

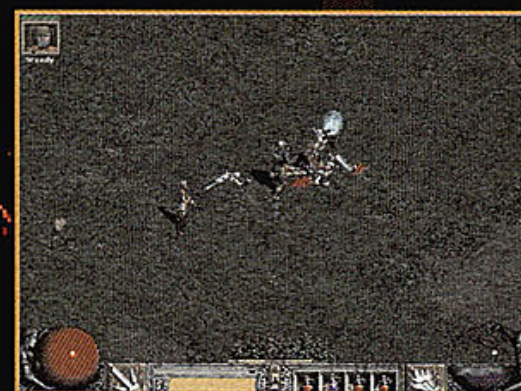
DICA: após encerrar a segunda fase do primeiro capítulo, entre no mausoléu para pegar dinheiro e alguns itens



DICA: sempre que tiver uma boa grana, guarde-a no baú. Assim você evita ficar na sarjeta caso morra



DICA: procure sempre dar um Repair em suas armas



DICA: quando estiver com um arqueiro como ajudante, use-o para dar cobertura e vá para cima dos monstros

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium II 266
Placa de vídeo com 8MB
Windows 95/98/2000



PC

Sua melhor chance de encarnar o soberano

Deus EX

8.8

Ion Storm	Controle - ótima resposta	10
Ação/RPG	Diversão - novo conceito	10
1 jogador	Gráfico - defasado	7
Mouse	Som - detalhes do ambiente	8



Por Bill Games

Este mês os jogos para PC estão de arrasar. O maior exemplo disso é **Deus EX**. Em um mundo futurista, repleto de facções terroristas, você será JC Denton, agente especial novato da divisão anti-terrorista das Nações Unidas, e seguirá os passos de seu irmão mais velho. Além do bom enredo, **Deus EX** ainda conta com uma ótima jogabilidade e forte influência do filme Matrix, principalmente no jeitão dos personagens

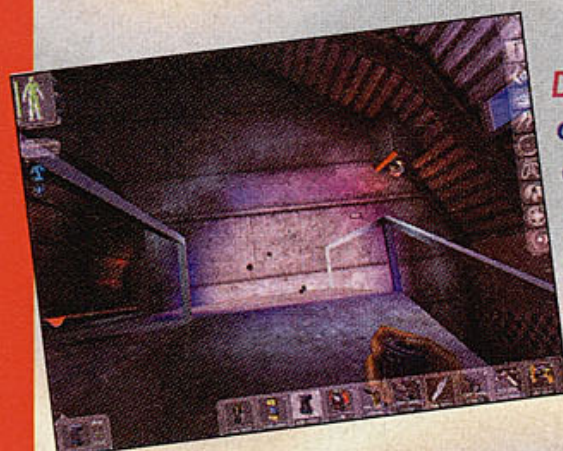


DICA: usando bombas de gás você paralisa temporariamente os inimigos e não corre o risco de eles correrem para pedir ajuda

ENDEREÇO

www.deusex.com

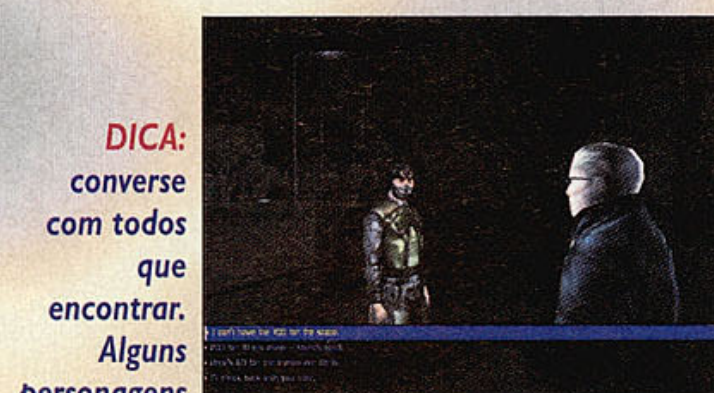

DICA: quando você estiver sem itens de recuperação de energia, mas com algum dinheiro, compre bastante refrigerante nas máquinas espalhadas pelo jogo



DICA: em áreas onde for difícil evitar ser visto pelas câmeras, jogue antes uma granada EMP para tirá-las do ar



DICA: mesmo que seus parceiros deem dicas do caminho "certo", procure rotas alternativas e mais seguras



DICA: converse com todos que encontrar. Alguns personagens vendem armas que acham espalhadas pelo cenário



DICA: só encare robôs-sentinela de frente se puder usar armas pesadas com facilidade. Caso contrário, esconda-se



DICA: inimigos inconscientes ou mortos costumam trazer alguns itens e munição. Cheque de perto



DICA: você pode acoplar "augmentations" ao seu corpo todo. Procure focar seu desenvolvimento em áreas específicas para se tornar mestre em algum aspecto

(roupas, óculos). Um dos destaques é a complexidade das fases. São 15 bem longas e variadas, cheias de detalhes. Você e os agentes que vão ajudá-lo (Anna Navarre e Gunther) terão muito o que explorar. As características dos personagens têm uma importante função no cumprimento das missões. Um bom nadador pode se infiltrar na base inimiga por baixo d'água, craques em computação podem enganar sistemas de segurança, por exemplo. Você terá contato com muita gente, portanto, é imprescindível saber em quem confiar.

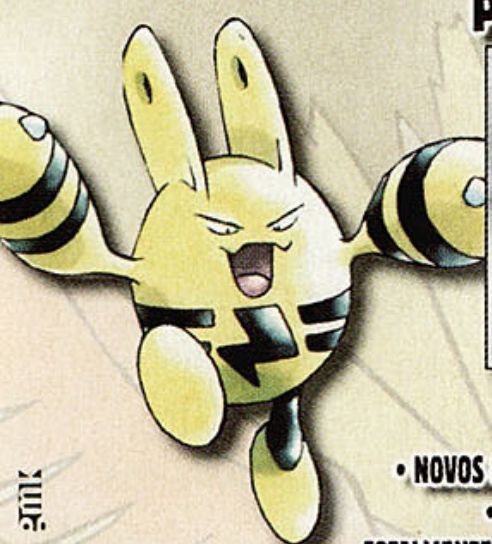
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

64 MB de Ram, Placa de vídeo com 16MB e Windows 98



DICA: traga sempre consigo vários "lockpicks", pois algumas portas exigem o uso de muitos deles, tipo 5 ou 6, para serem abertas

CHEGOU O NOVO POKÉMON. CORRA PARA GARANTIR O SEU!



POKÉMON GOLD



3x R\$ 33,00

POKÉMON SILVER



3x R\$ 33,00

- NOVOS POKÉMONS PARA CAPTURAR E UM NOVO E GIGANTESCO MUNDO A SER EXPLORADO
- VÁRIOS ACESSÓRIOS: TELEFONE CELULAR, RELOGIO, RÁDIO E MUITO MAIS.
- TOTALMENTE COMPATÍVEIS COM AS VERSÕES AMARELA, AZUL, VERMELHA E COM POKÉMON STADIUM!
- PRÉ VENDA: COMPRE AGORA E RECEBA ANTES DE TODO O MUNDO!



Nintendo
by gradiente



**GAME BOY
COLOR**

3x R\$ 99,67

OU EM 10x
R\$ 35,95

TRANSPARENTE

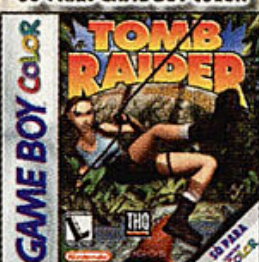
TEAL

CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

TOMB RAIDER
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**LOONEY TUNES
ALERT!**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**X-MEN MUTANT
ACADEMY**
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**POKÉMON
TRADING CARD**



3x R\$ 33,00

**POKÉMON
AMARELO**



3x R\$ 33,00

**POKÉMON
VERMELHO**



3x R\$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R\$ 36,66

NINTENDO 64

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

1 GAME SURPRESA POR + R\$ 60,00



6 NOVAS CORES: ANIS,
CEREJA, JABUTICABA,
KIWI, TANGERINA, UVA.
Consulte sobre
a disponibilidade
de cada cor.

ISS 2000



3x R\$ 56,33

**POKÉMON
PUZZLE LEAGUE**



3x R\$ 56,33

KIRBY 64



3x R\$ 56,33

**POKÉMON
STADIUM**



3x R\$ 66,33

PERFECT DARK



3x R\$ 56,33

**TONY HAWK'S
PRO SKATER**



3x R\$ 56,33

**SUPER
SMASH BROS.**



3x R\$ 56,33

EXCITE BIKE 64



3x R\$ 56,33

MARIO PARTY 2



3x R\$ 56,33

ALL STAR TENNIS



3x R\$ 49,67

**JET FORCE
GEMINI**



3x R\$ 56,33

MARIO PARTY



3x R\$ 46,33

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NS09A

Preços válidos até 30/09/2000 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% ao mês, somente para cartão de crédito.

FINAL FANTASY IX

Conselhos para o Chocograph minigame

- No jogo, existe um minigame em que você precisa escavar com o seu Chocobo para conseguir itens especiais e cartas raras. Para começar o jogo, é preciso entrar na Chocobo Forest (indicada no mapa do Detonado, na pág. 60) montado em um Chocobo;
- Ao entrar na floresta, é preciso pagar ao Moogle para começar o minigame;
- Para encontrar itens, é preciso dar bicadas no chão. Existem três intensidades de aviso do Chocobo:

クエ está longe; **クエッ!?** está ficando quente; e **クエエッ!!?** você está muito próximo;

- Cada item dá uma certa quantidade de pontos, que podem ser usados para comprar itens do Moogle;
- Toda vez que você encontrar um item com o nome **チョコボグラフ**, é preciso recorrer ao mapa-múndi para procurar um baú, cuja localização está indicada apenas por uma foto. Para abri-lo, é preciso seguir o mesmo procedimento usado para achar um item na Chocobo Forest. Abaixo, segue uma explicação de onde estão todos os baús do jogo:

- Quando conseguir a habilidade Reef (o Chocobo fica azul) ou quando o Moogle avisar que não existem mais Chocographs, vá para a Chocobo Lagoon (marcada no mapa do Detonado);

- Para entrar na Chocobo Lagoon, é preciso fazer um contorno em direção ao Lost Continent e depois ir até a caverna da ilha onde o local fica situado;

- Quando conseguir a habilidade Mountain (o Chocobo fica vermelho) ou quando o Moogle avisar que não existem mais Chocographs, volte para a Chocobo Forest;

- Na floresta, use a nova habilidade para escalar

dois pequenos morros (um fica à esquerda e outro à direita);

- Quando conseguir a habilidade Sea (o Chocobo fica azul-marinho) ou quando o Moogle avisar que não existem mais Chocographs, volte para a Chocobo Lagoon;

- Não é mais preciso fazer o contorno para ir à Chocobo Lagoon. Corte caminho pelo meio do mar;
- Agora será possível andar nas partes mais fundas de Lagoon para obter mais itens;



- Quando conseguir a habilidade Sky (o Chocobo fica dourado) ou quando o Moogle avisar que não existem mais

Chocographs, vá para o Chocobo Paradise (marcado no mapa do detonado);

- O Chocobo dourado só voa e aterriza em florestas. Ou seja, aperte **○** somente quando estiver dentro ou sobre uma floresta;
- Converse com todos os Chocobos que aparecem na tela (todos mesmo!);
- Vá para o último local, Chocobo Aerial Garden (marcado no mapa do Detonado), para obter o resto dos baús.

Localização dos baús

- Para localizar melhor os baús, vamos usar a indicação de quatro continentes. São eles:

Mist Continent – Continente onde você começa o jogo;

Outer Continent – Continente onde ficam Ifa e Madain Sari;

Lost Continent – Continente onde ficam Oelvert e Ipsen's;

Ice Continent – Continente onde fica Esto Gaza.

1- **川のほとり** – Perto da Chocobo Forest. É o mais fácil de ser achado;

2- **山のはざま** – Em Mist Continent, ao sul em linha reta de Cleyra's (árvore onde acontece a dança de Freija e depois é destruída por Odin);

3- **みかいの地** – No riozinho abaixo do castelo de Alexandria, em Mist Continent;

4- **やすらぎの** – Praia a noroeste, em Mist Continent;

5- **かれた砂浜** – Parte no centro-sul de Outer Continent, perto da praia;

6- **いてつく大** – Ice Continent, perto da praia mais ao sul;

7- **忘れられた** – Pegue o Chocobo em Ice Continent e desça até uma ilha perto de Lost Continent (ilha com aspecto desértico);

8- **遠くの浅瀬** – Perto de uma ilha fina e longa, encostada ao Lost Continent (ao noroeste do continente). O baú está na água;

9- **枯れ果てゆく浅瀬** – Em Outer Continent, vá para praia no centro-sul e siga na direção oeste. O baú está na água;

10- **ふかんの浅** – Parte ocidental de Mist Continent, perto de uma praia em formato de U;

11- **小さな浜辺** – Na praia ao sul de Mist Continent. Bem no centro existe uma ilha muito perto da costa. O baú está na água;

12- **夜あけの浅瀬** – Pegue o Chocobo perto da Chocobo Forest e vá para a praia a sudeste do continente. Vá para a ilha próxima dela;

13- **閉ざされた森** – No topo da maior montanha de Mist Continent, um pouco para sudoeste do centro do continente, existe uma floresta dentro de uma pequena cratera na montanha;

14- **碧の高原** – Em Mist Continent, perto da Evil Forest (na direção nordeste);

15- **夕ぐれの高原** – Em Lost Continent, perto de Oelvert, na direção de uma ilha "gorda";

16- **忘れられた高原** – Na costa oeste de Lost Continent, existe uma espécie de gancho, formado pelo continente. Ele fica paralelo a uma faixa de grama alta;

17- **夕ぐれの海原** – Na costa oeste de Lost Continent, paralelo a uma parte fina do continente, como se fosse um prolongamento do continente (quase uma ilha bem longa). O baú fica na água, ao lado dessa parte fina e o resto do continente;

18- **海** – Aparentemente difícil de ser achado. Na parte oeste de Lost Continent, existe uma ilha bem fina e longa (com praias nas pontas);

19- **冷たい入り江** – Em Ice Continent, existe um montinho de terra em forma de C. Na água, mais acima dele, está o baú;

20- **霧の辺境** – Na parte nordeste de Mist Continent, existem pequenas ilhas, próximas umas das outras. Compare com a foto: o baú está bem no meio da fotografia;

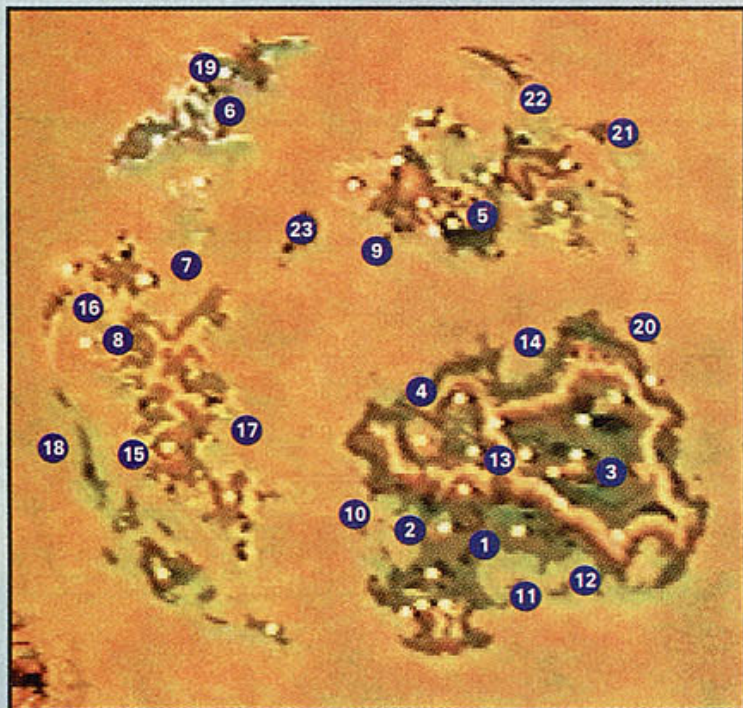
21- **外側の島** – Na costa nordeste de Outer Continent, você avistará a ilha da foto. O baú está na ilha;

22- **外側の島2** – Na costa nordeste de Outer Continent, a leste da maior ilha, o baú estará bem na ponta da floresta;



23- せいのいの – A oeste de Outer Continent, você vai ver a ilha da foto. O baú está no lado ocidental da montanha;

24- 忘れられた島 – É quase no mesmo lugar do baú nº 7. Só que esse está na ilha, e não na água.



Locais secretos

- Para localizar com mais precisão os lugares secretos, consulte o mapa do Detonado:

Daguerreo – Fica em uma montanha com um rio, perto de Chocobo Lagoon. Lá você consegue um grande número de Cards raros e itens;



Chocobo Lagoon – Fica na parte sudoeste do mapa, em uma caverna na ilha;

Chocobo Paradise – Localizado no extremo do canto superior esquerdo do mapa. Para entrar em Chocobo Paradise, é preciso ficar de frente (sobre a rachadura da montanha) e usar a **デッドベッパ** (Dead Peeper);

Chocobo Aerial Garden – Para ir a esse local, é preciso localizar uma sombra em forma de círculo, cuja localização varia muito. A maneira mais fácil de achá-la é ir para o centro do mapa, como indicado no mapa do Detonado, e usar a aeronave para ir mais rápido. Caso a sombra esteja lá, use o Dead Peeper em baixo dela. Ou salve o jogo e dê reset, apertando L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start. Volte ao centro do mapa até que a sombra esteja lá e você possa subir para Aerial Garden.

Black Jack minigame

- Acabe o jogo. Quando aparecer "The End", aperte R2, L1, R2, R2, ↑, X, →, ○, ↓, △, L2, R1, R2, L1, □ e □. Se fizer corretamente, você escutará um som. Aperte Start para jogar Black Jack.



WACKY RACES



Todos os chefes e pistas

Selecione a opção Cheats no menu principal. Digite o código **Wackygiveaway** e então habilite esse cheat na tela Code Collection.

Todos os carros

Selecione a opção Cheats no menu principal. Digite o código **Wackyspoilers** e então habilite esse cheat na tela Code Collection.

Todas as habilidades dos carros

Selecione a opção Cheats no menu principal. Digite o código **Bargainbsement** e então habilite esse cheat na tela Code Collection.

Modo Hard As Nails

Selecione a opção Cheats no menu principal. Digite o código **Crackednails** e então habilite esse cheat na tela Code Collection.

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAN



Jogue como Alpha Raiden

Termine o jogo com Raiden no modo Fog, sem utilizar continues (em qualquer grau de dificuldade). Salve o game e entre no modo Dreamcast 5.45. Escolha Apharmd-B e aperte Left Turbo (2 vezes) na seleção de personagens. Escolha Dordray e aperte Left Turbo (2). Escolha Specineff e aperte Left Turbo (2). Escolha Fei-Yen Kn e aperte Left Turbo (2). Escolha Cypher e aperte Left Turbo (3). Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Selecione Raiden para jogar como branco e, na versão amarela, sem o turbo ou ataques aéreos.

Jogue como Alpha Temjin

Termine o jogo com Temjin no modo Fog, sem utilizar continues (em qualquer grau de dificuldade). Salve o game e entre no modo Dreamcast 5.45. Escolha Temjin e aperte Left Turbo na seleção de personagens. Escolha a opção Random Character e aperte Left Turbo. Escolha Raiden e aperte Left Turbo (2). Escolha Bal Bados e aperte Left Turbo (2). Escolha Angelan e aperte Left Turbo (2). Escolha Gryš-Vok e aperte Left Turbo (3). Se entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Selecione Temjin para jogar como branco e, na versão amarela, sem o turbo ou ataques aéreos.

Jogue como AJIM

Derrote Ajim no modo One Player e salve o game. Programe a data do Dreamcast para November 15, 2000. Recomece o jogo e escolha o

Random Box na tela de seleção de personagens. Aperte Left Turbo + Right Turbo para lutar com Ajim. Na versão japonesa, programe a data do Dreamcast para April 29, 2000.

Jogue na Voot Version 5.2

Termine o jogo com todos os personagens em qualquer grau de dificuldade, utilizando o número desejado de continues. Veja todas as seqüências de final do game. O modo Arcade MSBS 5.2 estará destravado quando você for jogar de novo.

Sequência Secret Ending

Entre na Voot Version 5.2 e termine o jogo com sucesso, com qualquer personagem e modo (sem utilizar continues).

Continue depois do Timeout no Tangram

Pause o jogo quando estiver faltando 1 ou 2 segundos. Rapidamente, faça o resume e pause o game repetidamente para ter acesso à tela continue. Isso permitirá que você continue o jogo, sem ter de começar tudo de novo.

Todas as fases pelo Save Files

Para ganhar todas as fases e modos, descarregue o arquivo Japanese salvo para seu VMU e comece o jogo. Você conseguirá acesso a todas as fases e ao que foi salvo.

GAUNTLET LEGENDS



Personagens bônus

Alcance o level 25 com cada um dos quatro personagens originais para destravar Falconess, Minotaur, Tigress, e Jackal. Carregue seu novo personagem e comece um outro level via gerenciador de caracteres. Segure Turbo e você irá perceber que o seu personagem transformou-se em um parceiro. Por exemplo, Barbarian vira Minotaur, e Wizard, Jackal. Eles podem ser selecionados com qualquer cor.

Nível máximo

Um controle com o comando auto-fire é útil para esse truque. Comece o game no level 1, na Mountain World. Vá até o primeiro lance de escadas, fique parado em frente a ele e segure Fire. Inúmeros diabinhos verdes irão em sua direção. Deixe o jogo parado nessa cena o tempo necessário para aumentar seus levels.

Screensaver

Permite parar o game por alguns instantes para salvá-lo.



DICAS

KIRBY'S 64



Teste de som

Termine o jogo com sucesso para ter acesso à seleção Sound Test na tela Options.

Modos bônus

Consiga todos os cristais no game (aparecerá a indicação de 100% na tela de seleção de arquivos) para destravar os modos Boss Battle (Bosubuchii) e Movie Viewer (Zenbu Miseru).

Vidas infinitas

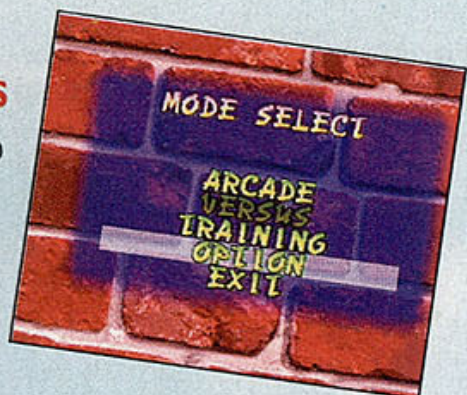
Para conseguir uma vida extra, pegue a estrela no início. Aperte Start e selecione Try Again. Volte ao mesmo level e pegue a estrela de novo. Repita essa operação quantas vezes quiser para conseguir um número ilimitado de vidas.

STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT



Menu de opções extras

Na tela de seleção de modo, aperte simultaneamente L e R e escolha Option. Ainda



segurando L e R, selecione Game Option e aperte ←, ←, X, X, →, →, ↓, ↓, ←, ←, Y, Y, →, →, ↓, ↓, ←, ←, X, Y, →, →, ↓, ↓, ←, ←, Y, X, → e →. Se você tiver executado o código corretamente, a função Extra Option vai aparecer abaixo de Sound.

ARMY MEN: WORLD WAR



Seleção de fase

No menu principal, segure R2 e depois R1. Solte R2 e depois R1.

Repita o processo com L2 e L1. Aperte ○ e depois □. Se fizer corretamente, você terá acesso à tela de seleção de fase.



STARCRAFT 64



Comprar qualquer coisa (buy anything)

Enquanto estiver jogando, aperte L + R + Z + ↓ + C + ↑. Vai aparecer o menu com Ground Units, Upgrades, Skills, Special Powers e Spells.

Modo God

Jogue até chegar no Episode 3 (Protoss), na Brood War. Termine com sucesso a fase para destravar o modo God.

Conseguir combustível e dinheiro

Jogue até chegar ao Episode 1 (Terran) X-07: Patriot's Blood, na Brood War. Localize a segunda baliza Terran Computer, no quarto com 4 civis. Utilize a porta debaixo para sair. Mova-se para a direita até que o fogo esteja contido. Passe por essa área e localize o Ursadon preso numa cela. Utilize um fuzileiro naval para abrir a porta e aproxime-se do Ursadon. Mova todas as suas unidades para dentro da cela no momento em que aparecer uma mensagem e aperte B. Esse truque lhe dará 100 minerais e combustível.

Todo o relatório

Jogue até chegar ao Episode 6 (Zerg) X-06: The Amerigo, na Brood War. Quando chegar à parte em que os Marines atiram no Zerglings, você verá uma gaiola cheia de animais. Leve Kerrigan para baixo/esquerda da cela para pegar o Cheat.

Info Mana

Jogue até chegar ao Episode 6 (Zerg), na Brood War. Termine com sucesso a última fase desse episódio para destravar o Info Mana Cheat.

Mega Build

Jogue até chegar ao Episode 6 (Zerg), na Brood War. Após salvar as duas primeiras colméias (hives) no level 1, você verá um data disc em um canto. Toque nele para ter acesso ao Mega Build Cheat, que permitirá que você construa mais rápido.

Fog of War Off

Jogue até chegar ao Episode 3 (Protoss) X-03: Legacy do Xel'naga, na Brood War. Vá para a pequena ilha depois de Corsairs e voe até o início da missão. Toque na bandeira branca para destravar esse cheat.

Open Tech Tree

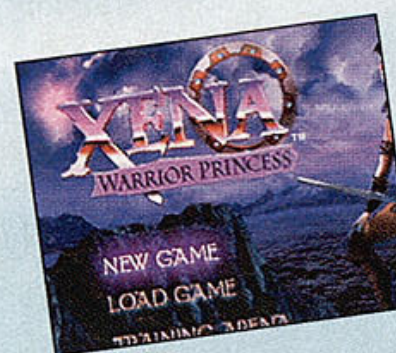
Jogue até chegar ao Episode 3 (Protoss) X-06: Into the Darkness (na escuridão), na Brood War. Quando a missão começar, vá para o hall até

chegar às escadas, mas não desça. Vire à esquerda e continue pelo hall. Haverá um alerta para você voltar. Volte só um pouco, e vá na direção da reta final para pegar o Cheat.

Acelerar construção

Aperte B repetidamente na estrutura para conseguir mais velocidade enquanto estiver construindo algo.

XENA: WARRIOR PRINCESS



Escudo e ataque cheios

No menu principal, selecione New Game e aperte △, □, △, □, □, ↑, ↑ e ↑. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Invencibilidade

No menu principal, selecione New Game e aperte ↑, ↑, ↑, ○, □, ↑, → e ←. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

STRIDER 2



Modo Cheat

Complete o jogo com sucesso para ter acesso ao Player Set-Up e à seleção Stage Select na opção do menu. Player Set-Up permite aumentar a energia do seu Cipher e selecionar a cor da roupa, o número de barras de energia e a habilidade.

Strider Hien

Complete o jogo com sucesso para ter acesso a Strider Hien.

Infinite Boost (Strider 2)

Termine o jogo com o Strider Hien para ter acesso à seleção Infinite Boost no menu de opções.

Stage 00

Complete com sucesso Strider 1 e Strider 2 para desbloquear Stage 00 em Strider 2.

FUR FIGHTERS



Papel de parede secreto

Coloque o game em um drive de CD compatível de PC para encontrar fotos dos estágios e personagens no diretório Omake.

EXCITE BIKE 64



Original Excitebike

Termine com sucesso o modo Tutorial para destravar a versão original do Excitebike para NES.

Modo Soccer

Termine em primeiro lugar a etapa Silver na Novice Season para destravar o modo Soccer.

Modo Hill Climb

Termine em primeiro lugar a etapa Gold na Amateur Season para destravar o modo Hill Climb.

Modo Excite 3D

Termine em primeiro lugar a etapa Challenge na Pro Season para destravar o modo Excite 3D.

Códigos Cheat

No menu principal, segure L + C + → + C + ↓ e aperte A para mostrar a tela do Cheat Code. Depois entre com um dos códigos a seguir para ativar a função correspondente do Cheat:

Habilitar todos os Stunts

Digite **Trickster** na tela do Cheat.

Stunt Bonus

Digite **Showoff** na tela do Cheat.

Riders invisíveis

Digite **Invisrider** na tela do Cheat.

Modo Big Head

Digite **Blahblah** na tela do Cheat.

Modo Small Head

Digite **Pinhead** na tela do Cheat.

Modo Mirror

Digite **Yadayada** na tela do Cheat.

Modo Night

Digite **Midnight** na tela do Cheat.

Modo Beat This

Digite **Patwells** na tela do Cheat.

Foto dos produtores

Digite **Uglymug** na tela do Cheat.

MARVEL VS. CAPCOM



Menu de opções extra

No menu principal, selecione Options, segure Select e aperte Start. Se fizer corretamente, você entrará na tela Ex Option.

MARVEL VS. CAPCOM 2



Escolher personagens iguais

Destrave tudo no Shop e atinja 99 Experience Level para selecionar de novo o mesmo personagem.

Trocar a ordem dos personagens durante o game

Por exemplo, se você escolher a ordem Cable, Ken e Ruy, mas quiser que Ken apareça primeiro no segundo estágio, segure L para o segundo personagem e R para o terceiro, na Versus Screen.

Alterar personagem

Na tela de seleção de personagens, selecione um lutador e então aperte A ou Y.

Conseguir um personagem oculto (hidden characters) mais barato

Fique entrando na tela Shop até os preços dos hidden characters baixarem.

Conseguir pontos sem jogar

Você pode conseguir 10 pontos por minuto se entrar no modo Training. É só escolher seus personagens e oponentes, e deixar o game ligado por cinco horas. Atenção: não pause o jogo. Uma boa hora para fazer isso é um pouco antes de você dormir.

Derrotar Abyss

Selecione o cabo. Para a primeira forma do Abyss, somente bloqueie seus ataques e aperte Y para atirar. Repita essa operação até ele morrer. Para a segunda forma, tome o máximo de distância possível e aperte Y para atirar. De novo, repita essa operação até conseguir derrotá-lo. Para a terceira forma, utilize somente o Hyper Viper do cabo. Isso diminuirá sua vida de 90% a 95% em uma rajada, e tornará a 115-130 hit combo. Então bata nele uma ou duas vezes com qualquer comando de ataque.

GRIND SESSION

Todas as manobras

Comece um jogo no modo Tournament. Pause-o e aperte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑ e →. Se você tiver feito a operação corretamente, vai aparecer na tela uma mensagem dizendo **All tricks enabled. Don't hurt yourself.**



GAMES

Entrega pessoal ou via sedex

VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS:

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

R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)
TEL. (0XX11)
3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br

<http://www.hectoreroko.com>

Curso de desenho
HECTOR & ROKO

Ao vivo
Por correspondência

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

Desenho
Quadrinhos
Ilustração
Design digital

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 2. Tel: (0 XX 11) 5583-3468

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

SALA 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



X-MEN MUTANT ACADEMY



Modo Cheat

No menu principal ou na tela de seleção de personagens, aperte Select, ↑, L2, R1, L1, R2. Se o código estiver correto, você ouvirá um som. Tudo será destravado no modo Cérebro e os chefes estarão liberados para jogar.

Destravar filmes, chefes e fotos

No menu principal ou na tela de seleção de personagens, aperte Select e Start. O game retornará ao menu principal. Tudo, menos os prêmios do modo Academy, será destravado de novo no modo Cérebro.

Jogue como Toad

Termine uma vez o modo Arcade, com qualquer personagem, para destravar Toad.

Jogue como Mystique

Termine duas vezes o modo Arcade, com qualquer personagem, para destravar Mystique.

Jogue como Sabretooth

Termine três vezes o modo Arcade, com qualquer personagem, para destravar Sabretooth.

Jogue como Magneto

Termine quatro vezes o modo Arcade, com qualquer personagem, para destravar Magneto.

Conseguir as roupas do filme

Na tela de seleção de personagens, aperte □ quando for escolher os lutadores. Eles lutarão com as roupas do filme *Live Action X-Men*.

Destravar as cenas de bastidores

Termine o modo Arcade com todos os personagens vestidos conforme o filme para destravar as cenas de bastidores no modo Cérebro.

Destravar fotos das revistas de HQ

Termine o modo Arcade com todos os personagens em suas roupas normais para destravar as fotos deles nas histórias em quadrinhos (no modo Cérebro).

Destravar fotos dos personagens

Termine dez rodadas no modo Survival com qualquer personagem em sua roupa normal para destravar as fotos dele no modo Cérebro.

Ver fotos dos personagens do filme

Termine 20 rodadas no modo Survival com qualquer personagem nas roupas do filme para destravar a foto dele no filme, no modo Cérebro.

Destravar fotos do filme

Termine 20 rodadas com Gambit no modo Survival para ter acesso a fotos do filme no modo Cérebro.

Destravar filme de apresentação do personagem

Termine o modo Arcade com qualquer personagem para destravar o filme de apresentação dele no modo Cérebro.

Ver outro filme de apresentação

Faça a graduação da Academy com qualquer personagem para destravar outro filme de apresentação dele no modo Cérebro.

Destravar uma 3ª roupa

Consiga uma nota A na Academy com qualquer personagem para destravar sua terceira roupa. Aperte ○ para selecioná-la.

COUNTDOWN VAMPIRES



Jogue como Vampire Keith

Digite **Prince** como primeiro nome e **Darkness** como último para jogar como Vampire Keith. Ele terá somente luvas de boxe e alguns golpes de soco.

Destravar figuras escondidas

Digite **Yuka** como primeiro nome e **Kobayashi** como último. Pegue o Save Point no computador (no segundo ou mais adiante) para visualizar Yuka Kobayashi. Duas figuras irão aparecer a cada Save Point (somente após o segundo).

Destravar sequência diferente de finalização

Deixe Geils matar você para visualizar uma opção diferente de final.

Modo Special

Termine o jogo em menos de sete horas para destravar o modo Special.

Tipo de sangue e vampiros

Se você selecionar o tipo de sangue (A, B, O ou AB) no início do jogo, haverá depois um efeito sobre a habilidade dos vampiros que serão encontrados.

DIGIMON WORLD



Modo Cheat (versão japonesa)

Comece um novo jogo e entre com um nome qualquer. Após o término da sequência FMV, aperte △ + □ + ○. Um menu vai aparecer. Solte os botões e verifique seu inventário para encontrar todos os tipos de itens. Alimente seu Digimon com alguma coisa. Se ele balançar a cabeça, aperte rapidamente △ + □ + ○. Caso ele coma, repita de novo o código. Dependendo do que comeu, o Digimon se transformará em diferentes tipos de monstro. Se você não estiver satisfeito com o novo personagem, mantenha apertados △ + □ + ○ imediatamente após a transformação do monstro e alimente-o com alguma outra coisa. Quando você encontrar a criatura desejada, solte os três botões.



TEST DRIVE LE MANS



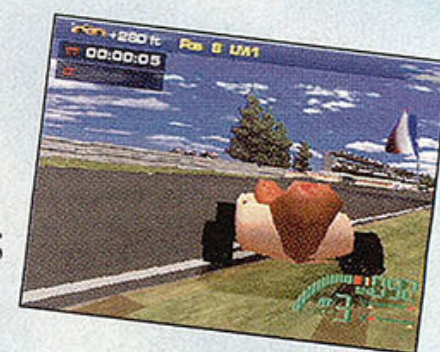
Corrida espacial

Digite o nome **Naimar**.

Veículos malucos

Entre com os seguintes nomes para dirigir o carro correspondente:

- Carro queijo – **Fromage**;
- Ônibus hippie – **MM5**;
- Carro de cachorro-quente – **Hotdog**;
- Caminhão de sorvete – **MM6**;
- Jato – **MM2**;
- Carro louco – **MM3**;
- Carro pizza – **Pizza**;
- Carro torta – **Pie**;
- Nave espacial – **MM1**;
- Submarino – **MM7**;
- Táxi – **MM4**.



EVOLUTION 2



Superataque

Quando seu personagem sacar uma arma, mantenha A pressionado. Solte o botão somente depois de fazer o estrago desejado.

Pular diálogos

Antes de fazer um movimento durante a batalha, aperte B.

Alterar figurino (versão japonesa)

Na tela de seleção, aperte X.

GEKIDO



Mudar o level

Enquanto estiver jogando, pressione Start + Select para o modo Urban Fighters.

Jogar como Gorilla

Termine o modo Urban Fighters com Travis e Michelle para liberar Gorilla em todos os modos.

Jogar como Kobuchi

Termine o modo Urban Fighters com Tetsuo e Ushi para liberar Kobuchi em todos os modos.

Jogar como Kintaro

Termine o modo Urban Fighters com Gorilla para liberar Kintaro no modo Arena Battle. Ou então termine Urban Fighters no grau muito difícil para liberar Kintaro nesse mesmo modo.

Jogar como Angela

Termine o modo Urban Fighters com Kobuchi para liberar Angela no modo Arena Battle. Ou então termine Urban Fighters no grau mais difícil para liberar Angela nesse mesmo modo.

Jogar como Akujin

Termine o modo Urban Fighters no grau mais difícil para liberar Akujin em todos os modos.

Alterar figurino

Termine três vezes o modo Urban Fighters no grau de dificuldade normal. Depois pressione L1, L2, R1 ou R2 enquanto estiver selecionando um personagem na tela.

Modo Hard

Termine o modo Urban Fighters com todos os personagens no grau de dificuldade normal para liberar o grau Hard (difícil) na tela de opções.

Modo Shadow Fighters

Termine uma vez o modo Urban Fighters.

Modo Survival

Termine duas vezes o modo Urban Fighters.

Modo Team Battle

Termine três vezes o modo Urban Fighters.

Modo Street Gang

Termine o modo Urban Fighters no grau difícil com Kintaro, Angela ou Akujin.

Modo Deform

Consiga um score alto e digite o nome **Deformania** para liberar o modo Deform na tela de opções.

Modo Skeleton

Consiga um score alto e digite o nome **Bonecrack** para liberar o modo Skeleton na tela de opções.

Arena 2

Complete o modo Shadow Fighters com Gorilla para liberar Arena 2 no modo Arena Battle.

Arena 5

Complete o modo Shadow Fighters com Kobuchi para liberar Arena 5 no modo Arena Battle.

Arena 7

Complete o modo Shadow Fighters com Kintaro para liberar Arena 7 no modo Arena Battle.

Arena 8

Complete o modo Shadow Fighters com Angela para liberar Arena 8 no modo Arena Battle.

Arena 9

Complete o modo Shadow Fighters com Akujin para liberar Arena 9 no modo Arena Battle.

STRIKER PRO 2000

Revelar todos os times e modos



No menu principal, aperte ↑, ↑, →, →, Y, Y e Y. Se você tiver executado corretamente o código, o logo da Infogrames vai começar a mudar de tamanho.

Controlar a bola manualmente

Pause o jogo e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, L, L, L, R, L, R e L. Você irá ouvir um som se o código estiver correto. Aperte Start para voltar ao jogo. Você poderá controlar a bola apertando L junto com R e → ou ←.



BOOMBOTS

Todos os personagens e fases

Comece um jogo normal. Na tela de seleção do Boombot, aperte □, □, □, □, ○, ○, ○, ○, □, □, □, □, Select, Select e Select. Se você fizer corretamente, todos os personagens estarão disponíveis, assim como todas as fases no modo Versus.



Vendas

Cartuchos e CD's Consoles e Acessórios

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

Consulte-nos sobre novos produtos

Consulte
nossos preços

Verifique nossas
condições de
pagamento

Breve com loja Virtual

Novo Telefone

FONE: (0**11)
3825-7600

FAX: (0**11)
3825-7653

E-mail: netunia@zaz.com.br



DICAS
GAMESHARK



DIGIMON WORLD



(versão 3.2)

Max Offense	801557E0 03E7
Max Defense	801557E2 03E7
Max Speed	801557E4 03E7
Max Brains	801557E6 03E7
Max HP	801557F0 270F
Max MP	801557F2 270F
HP infinito	801557F4 270F
MP infinito	801557F6 270F
Max Bits	80134EB8 E0FF 80134EBA 05F5
Happiness cheio	8013848A 0064
Melhor disciplina	80138488 0000
Aperte para acabar o jogo	D0135450 FFDF 80134EB4 0003
Matar instantaneamente qualquer monstro	
	80155874 0000 801559AC 0000
	80155A14 0000 80155944 0000
	801558DC 0000
Vidas infinitas	80155824 0003
Especial sempre cheio	8013D65A 0AF1
Ter todos os ataques	
	30155800 00FF 30155801 00FF
	30155802 00FF 30155803 00FF
	30155804 00FF 30155805 00FF
	30155806 00FF 30155807 00FF
Ter todas as medalhas	
	801BDFFA FFFF 801BDFFC FFFF

Códigos de itens infinitos

Digimushrm	301BDF58 0063
Icemushrm	301BDF59 0063
Deluxmushrm	301BDF5A 0063
Digipine	301BDF5B 0063
Blue Apple	301BDF5C 0063
Red Berry	301BDF5D 0063
Gold Acorn	301BDF5E 0063
Big Berry	301BDF5F 0063
Sweet Nut	301BDF60 0063
Super Veggy	301BDF61 0063
Pricklypear	301BDF62 0063
Orange Bana	301BDF63 0063
Power Fruit	301BDF64 0063
Power Ice	301BDF65 0063

Speed Leaf	301BDF66 0063
Sage Fruit	301BDF67 0063
Muscle Yam	301BDF68 0063
Calm Berry	301BDF69 0063
Digianchovy	301BDF6A 0063
Digisnapper	301BDF6B 0063
DigiTrout	301BDF6C 0063
Black Trout	301BDF6D 0063
Digi Catfish	301BDF6E 0063
Digiseabass	301BDF6F 0063
Moldy Meat	301BDF70 0063
Happymuahrm	301BDF71 0063
Chain Melon	301BDF72 0063
Grey Claws	301BDF73 0063
Fireball	301BDF74 0063
Flamingwing	301BDF75 0063
Iron Hoof	301BDF76 0063
Mono Stone	301BDF77 0063
Steel Drill	301BDF78 0063
White Fang	301BDF79 0063
Black Wing	301BDF7A 0063
Spike Club	301BDF7B 0063
Flamingmane	301BDF7C 0063
White Wing	301BDF7D 0063
Torn Tatter	301BDF7E 0063
Electo Ring	301BDF7F 0063
Rainbowhorn	301BDF80 0063
Rooster	301BDF81 0063
Unihorn	301BDF82 0063
Horn Helmet	301BDF83 0063
Scissor Jaw	301BDF84 0063
Fertilizer	301BDF85 0063
Koga Laws	301BDF86 0063
Waterbottle	301BDF87 0063
North Star	301BDF88 0063
Red Shell	301BDF89 0063
Hard Scale	301BDF8A 0063
Blue Crystal	301BDF8B 0063
Ice Crystal	301BDF8C 0063
Hair Grower	301BDF8D 0063
Sunglasses	301BDF8E 0063
Metal Part	301BDF8F 0063
Fatal Bone	301BDF90 0063
Cyber Part	301BDF91 0063
Mega Hand	301BDF92 0063
Silver Ball	301BDF93 0063
Metal Armor	301BDF94 0063
Chainsaw	301BDF95 0063
Small Spear	301BDF96 0063
X Bandage	301BDF97 0063

Ray Gun	301BDF98 0063
Gold Banana	301BDF99 0063
Mysty Egg	301BDF9A 0063
Red Ruby	301BDF9B 0063
Beetlepearl	301BDF9C 0063
Coral Charm	301BDF9D 0063
Moon Mirror	301BDF9E 0063
Blue Flute	301BDF9F 0063
Old Fishrod	301BDFA0 0063
Amazing Fishrod	301BDFA1 0063
Leomon Stone	301BDFA2 0063
Mansion Key	301BDFA3 0063
Gear	301BDFA4 0063
Rain Plant	301BDFA5 0063
Steak	301BDFA6 0063
Frig Key	301BDFA7 0063
AS Decoder	301BDFA8 0063
Giga Hand	301BDFA9 0063
Noble Mane	301BDFAA 0063
Metal Banana	301BDFAB 0063

Códigos variados

Card nº 0+1	301BDFAC 00FF
Card nº 2+3	301BDFAD 00FF
Card nº 4+5	301BDFAE 00FF
Card nº 6+7	301BDFAF 00FF
Card nº 8+9	301BDFB0 00FF
Card nº 10+11	301BDFB1 00FF
Card nº 12+13	301BDFB2 00FF
Card nº 14+15	301BDFB3 00FF
Card nº 16+17	301BDFB4 00FF
Card nº 18+19	301BDFB5 00FF
Card nº 20+21	301BDFB6 00FF
Card nº 22+23	301BDFB7 00FF
Card nº 24+25	301BDFB8 00FF
Card nº 26+27	301BDFB9 00FF
Card nº 28+29	301BDFBA 00FF
Card nº 30+31	301BDFBB 00FF
Card nº 32+33	301BDFBC 00FF
Card nº 34+35	301BDFBD 00FF
Card nº 36+37	301BDFBE 00FF
Card nº 38+39	301BDFBF 00FF
Card nº 40+41	301BDFFC0 00FF
Card nº 42+43	301BDFFC1 00FF
Card nº 44+45	301BDFFC2 00FF
Card nº 46+47	301BDFFC3 00FF
Card nº 48+49	301BDFFC4 00FF
Card nº 50+51	301BDFFC5 00FF
Card nº 52+53	301BDFFC6 00FF
Card nº 54+55	301BDFFC7 00FF
Card nº 56+57	301BDFFC8 00FF

Card n° 58+59	301BDFC9 00FF
Card n° 60+61	301BDFCA 00FF
Card n° 62+63	301BDFCB 00FF
Card n° 64+65	301BDFCC 00FF
Todos os Digimon	301BE00D 00FF
801BE00E FFFF	801BE010 FFFF
801BE012 FFFF	301BE014 00FF

TONY HAWK'S PRO SKATER



Tony Hawk

Ter os 50 videoteipes

3D512450 00000032

Todas as fitas em Warehouse (versão 3.3)

3D416450 000000FF

Todas as fitas em School

3D456450 000000FF

Todas as fitas em Mall

3D496450 000000FF

Medalha de ouro em Skate Park

3D4D6450 000000FF

Todas as fitas em Downtown

3D716450 000000FF

Todas as fitas em Downhill Jam

3D756450 000000FF

Medalha de ouro em Burnside Portland

3D796450 000000FF

Todas as fitas em Streets

3D7D6450 000000FF

Medalha de ouro em Roswell

3D616450 000000FF

Bob Burnquist

Ter os 50 videoteipes

3D692450 00000032

Todas as fitas em Warehouse

3D196450 000000FF

Todas as fitas em School

3D1D6450 000000FF

Todas as fitas em Mall

3D016450 000000FF

Medalha de ouro em Skate Park

3D056450 000000FF

Todas as fitas em Downtown

3D096450 000000FF

Todas as fitas em Downhill Jam

3D0D6450 000000FF

Medalha de ouro em Burnside Portland

3D316450 000000FF

Todas as fitas em Streets

3D356450 000000FF

Medalha de ouro em Roswell

3D396450 000000FF

Geoff Rowley

Ter os 50 videoteipes

3D212450 00000032

Todas as fitas em Warehouse

3D2A2450 C0705041

3DD16450 000000FF

Todas as fitas em School

3DD56450 000000FF

Todas as fitas em Mall

3DD96450 000000FF

Medalha de ouro em Skate Park

3DDD6450 000000FF

Todas as fitas em Downtown

3DC16450 000000FF

Todas as fitas em Downhill Jam

3DC56450 000000FF

Medalha de ouro em Burnside Portland

3DC96450 000000FF

Todas as fitas em Streets

3DCD6450 000000FF

Medalha de ouro em Roswell

3DF16450 000000FF

Kareem Campbell

Ter os 50 videoteipes

3C492450 00000032

Todas as fitas em Warehouse

3C796450 000000FF

Todas as fitas em School

3C7D6450 000000FF

Todas as fitas em Mall

3C616450 000000FF

Medalha de ouro em Skate Park

3C656450 000000FF

Todas as fitas em Downtown

3C696450 000000FF

DAIKATANA

Código de ativação

F1192B80 2400

Energia infinita

8020A965 0064

Armadura infinita

8020A987 0064

Experiência infinita

8020A967 00FF

Max Vitality

8020A969 0007

Max Attack

8020A96B 0007



(versão 3.2)

Max Speed 8020A96D 0007

Max Acro 8020A96F 0007

Max Power 8020A971 0007

Munição infinita para Sidewinder

8020A9B0 00FF

Munição infinita para Shock Wave

8020A9B1 00FF

Munição infinita para Chvizertergo

8020A9B2 00FF

Munição infinita para Shot Cycler

8020A9B3 00FF

Munição infinita para Ion Cannon

8020A9B4 00FF

Munição infinita para Disc of Dredalus

8020A9B5 0063

Munição infinita para Venomous

8020A9B6 00FF

Munição infinita para Poseidon Trident

8020A9B7 00FF

Munição infinita para Hammer 8020A9B8 0000

Munição infinita para Sunflares 8020A9B9 00FF

Munição infinita para Bolter 8020A9BA 00FF

Munição infinita para Ballista 8020A9BB 00FF

Munição infinita para Stavros Stave

8020A9BC 00FF

Munição infinita para Wyndraxis Wisp

8020A9BD 00FF

COMO USAR OS CÓDIGOS

- 1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
- 2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão  (no PlayStation) ou A (no Nintendo 64).
- 3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.
- 4 - Escolha a opção "New Code".
- 5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).
- 6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando  (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso a ele 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

A maior epopéia dos últimos tempos

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



Por Marcelo Kamikaze

Como vocês podem ver, estou muito atarefado ultimamente. *Final Fantasy IX* foi detonado inteirinho para você, leitor da SGP, repleto de dicas, estratégias e traduções. O mapa que foi feito para esta matéria deve ser usado constantemente para que você não se perca de modo algum e consiga localizar todas as regiões citadas nos títulos de cada fase. Outra coisa muito importante: você deve salvar o jogo o maior número de vezes possível e, de preferência, dedicar a ele um bom número de blocos do memory card. Quanto mais, melhor! Na seção de dicas da edição você vai encontrar ainda um truque para o final do jogo, a localização de todos os baús que podem ser pegos nos Chocographs e mais três locais secretos. Caso você descubra algo que não está no detonado nem nas dicas, mande seu segredo para nós por carta, telefone ou e-mail. Agora lambuze-se com, pelo menos, 50 horas de trabalhosa diversão! E não demore: logo mais *Final Fantasy X* estará por aí!

FINAL FANTASY IX

Disco 1

Alexandria Town



1 - O primeiro passo do jogo é acender a vela



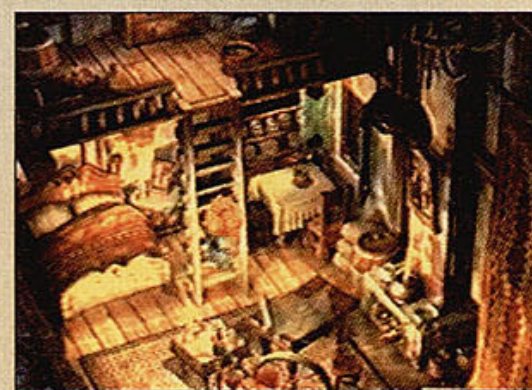
2 - Use ataques normais na primeira batalha e roube um item



3 - Escolha a segunda opção



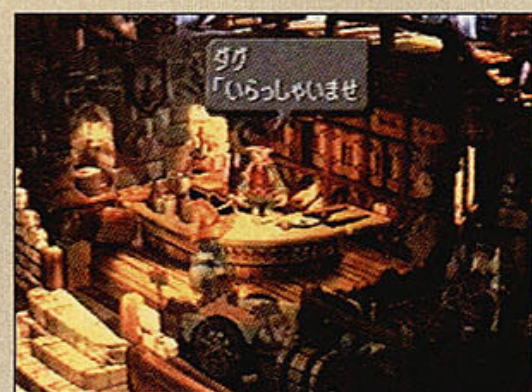
4 - Encontre Vivi e vá com ele para essa praça, que fica na parte de trás de onde estava inicialmente



5 - Vasculhe as casas em busca de itens



6 - No bar, pegue o primeiro Card



7 - Se possível, compre algum equipamento na loja



8 - Pule corda para conseguir alguns trocados

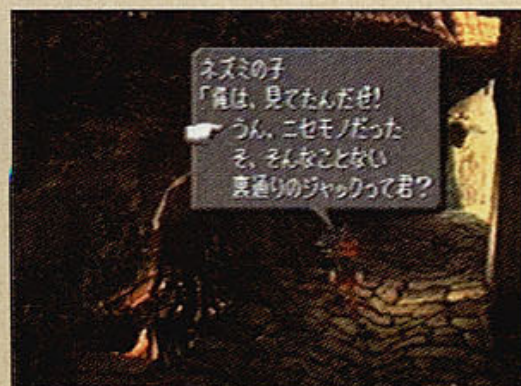


9 - Vá a esse balcão e escolha todas as opções. Assim você conseguirá mais Cards

O MAPA-MÚNDI DE FINAL FANTASY IX



- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------------|
| A Alexandria Castle | K Treno | U Chocobo Lagoon |
| B Alexandria Town | L Conde Petie | V Daguerreo |
| C Evil Forest | M Black Mage Village | W Oielvert |
| D Ice Cavern | N Fossil Roo | X Pântano |
| E Village of Dali | O Mountain Path 1 | Y Ipsen's Heritage |
| F Chocobo Forest | P Mountain Path 2 | Z Esto Giza |
| G Gate | Q Madain Sari | * Chocobo Paradise |
| H Lindbulm | R Iifa | △ Sombra (aerial garden) |
| I Gizmaluke's Grotto | S Pântano | |
| J Pântano | T Desert Empress | |



10 - No beco, quando o garoto pegar a escada, escolha a primeira opção



11 - Volte ao beco e converse com essa mulher para jogar cartas pela primeira vez



12 - Salve o jogo no Moogles e suba as escadas



13 - No palco do teatro, use apenas ataques normais. Ali as magias são enfeite



14 - Aperte os botões conforme indicarem os balões. Quanto mais rápido fizer e menos errar, mais dinheiro conseguirá

Alexandria Castle



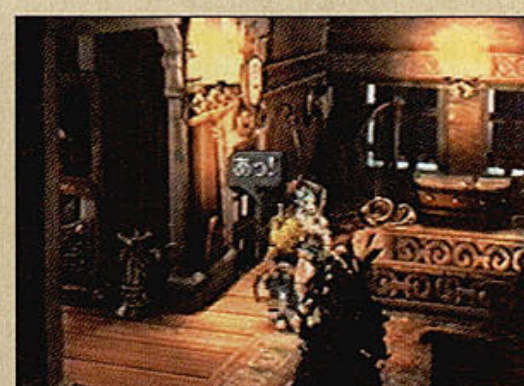
1 - No castelo, suba as escadas até encontrar a princesa Garnet



2 - Saia do castelo com Steiner



3 - Vá à torre que está aberta e suba até o topo



4 - Sempre vá atrás de Garnet



5 - Ataque Steiner e roube um item



6 - Quando Vivi se juntar ao grupo, use sua magia de fogo



7 - Não use a magia de fogo de Vivi no monstro que está atrás de Steiner

Evil Forest



1 - Aperte Select para acionar o ATE (Active Time Event)



2 - Participe de batalhas para aumentar seu level



3 - Contra esse chefe, aperte L2 e ataque somente na primeira opção. Quando o monstro sugar duas vezes a energia de Garnet, mande uma Potion para ela

Menu de Habilidades



4 - Quando o monstro capturar Vivi, repita a operação



5 - Na aeronave, faça todos os ATE



6 - Vá para o quarto e converse com Vivi

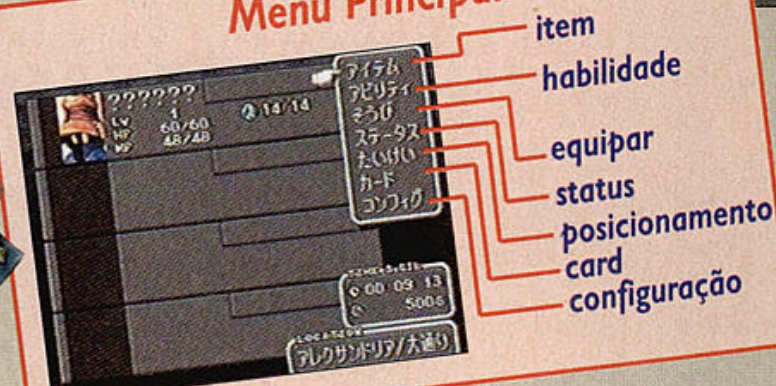


7 - Se conversar com seu chefe, será possível enfrentá-lo



8 - Compre itens e salve o jogo no Moogles. Entre na floresta atrás de Garnet

Menu Principal





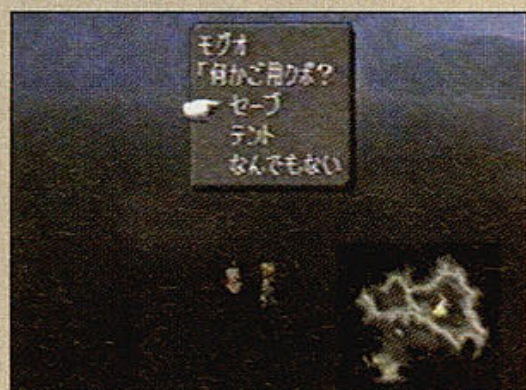
DETONADO

FINAL FANTASY IX

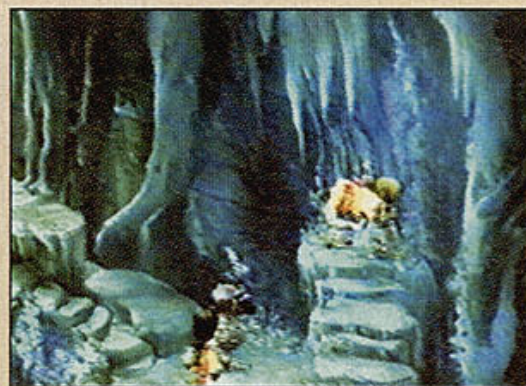


9 - Contra esse chefe, abuse dos ataques combinados de Steiner e Vivi

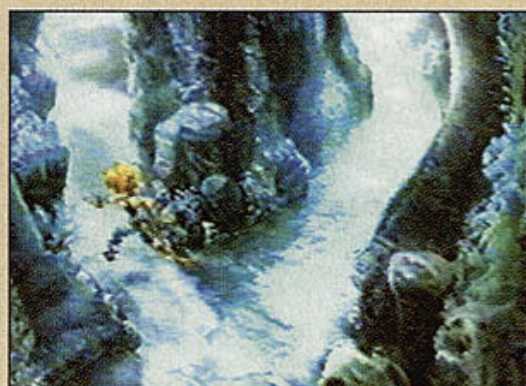
Ice Cavern



1 - Quando estiver a caminho da Ice Cavern (ver o mapa na página anterior), aperte para chamar o Moogle. Salve o jogo e abra uma Tent



2 - Nessas paredes de gelo, aperte para pegar itens

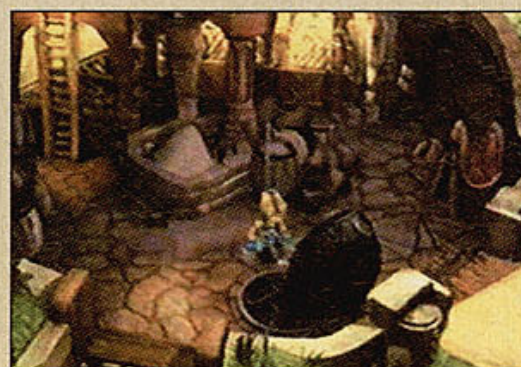


3 - Vá pelo caminho da esquerda para salvar o jogo



4 - Tome muito cuidado com esse chefe e use Potions todas as vezes que precisar. Ataque-o normalmente

Village of Dali



1 - Vasculte a cidade e faça todos os ATE. Quando Vivi for raptado, converse com Garnet no hotel. Vá a esse local e abra o alçapão



2 - O Moogles estará escondido nesse barril



3 - Pegue o item escondido no local indicado



4 - Mais uma vez, abuse dos ataques combinados para tirar mais energia do inimigo



5 - Quando ele voltar, ataque-o da mesma forma, mas tome cuidado pois você não terá a ajuda de Garnet

Lindblum Kingdom



1 - Na cidade, desafie alguns habitantes para jogar cartas. Vasculte bem a cidade

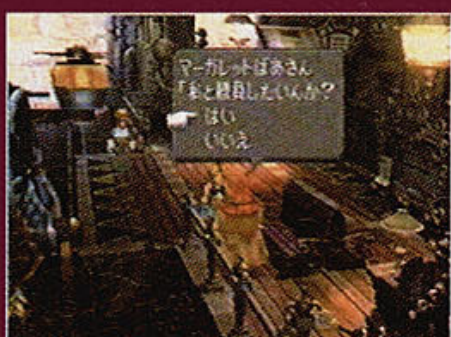


2 - Use esse transporte para ir a outras partes da cidade



3 - Nesse local, faça um upgrade de suas armas. Não deixe de obter também a arma mais forte de Zidane, pois ela ajudará bastante

CARD GAMES



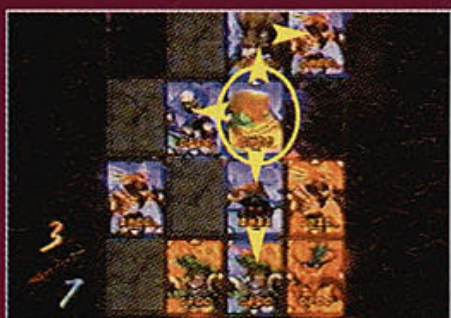
Desafie os soldados e habitantes de vilarejos apertando perto deles. Mas nem todos podem ser desafiados: se aparecer um menu como esse, com duas opções, é porque o desafio será possível



Escolha cinco cartas e use sempre as repetidas para evitar perder uma única em seu poder. Use sempre cartas com pequenos triângulos nas pontas. Evite usar as que não possuem essas marcações



Para virar a carta do oponente, coloque sua carta com o triângulo virado para um dos lados da peça do baralho dele que não possua essa forma geométrica



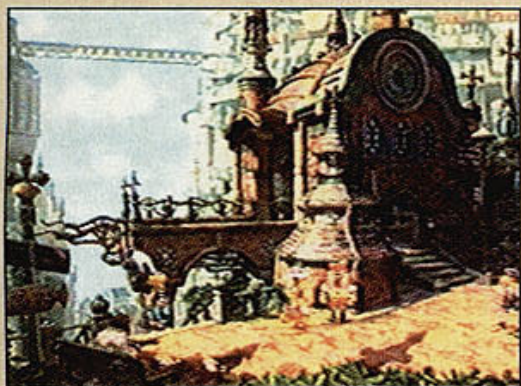
Para fazer um combo, você terá de colocar sua carta ao triângulo em contraposição com o triângulo da carta do inimigo. Se você vencer, a carta que estiver ao lado da derrotada se tornará sua também, ainda que ela pertença ao seu oponente e esteja ligada por um triângulo



A força das cartas (e seus respectivos triângulos) é determinada pela marcação enumerada nelas. Mas para compreender melhor essa marcação, só com muito tempo de jogo! É o que sugere a própria Square no manual



Ao vencer, escolha uma carta que você não possui ou uma que seja mais forte. Se vencer de Perfect (virar todas as cartas do tabuleiro a seu favor), não será preciso escolher a carta, pois todas serão suas. A mesma regra vale caso perca de Perfect: você perderá todas as cartas que tiver em jogo



4 - Desça por essa escada e entre na primeira construção. Desça outra escada e converse com todos que encontrar



5 - Volte ao castelo e suba até o dormitório onde há um Moogles. Converse com Steiner e vá à fonte de água. Converse com o guarda e depois entre pela passagem que ele estava bloqueando



6 - Pegue o elevador e suba



7 - Depois da cena com Garnet, use o telescópio para identificar diversas regiões do mapa



8 - Vai começar um minigame para matar os monstros da cidade. Vá para cima deles sem dó. Use o transporte para ir a outras partes da cidade



9 - Pegue o elevador e escolha a terceira opção (como na foto). Vá de trem até uma saída onde há um Moogles por perto

Chocobo Forest



1 - Passe pela ponte e siga reto



2 - Entre na floresta e o Moogles vai falar a respeito dos Chocobos



3 - Use o Gisal Vegetal nas trilhas para pegar um Chocobo

Gizmaluke's Grotto



1 - Entre em Gizmaluke's Grotto (ver o mapa)



2 - Converse com o soldado que está caído para pegar o sino. Abra a primeira porta a sua frente



3 - Vá para cima dos magos para obter mais sinos



4 - Abra essa porta com o sino. Siga em frente



5 - Ajude o Moogles dando a ele o item que Vivi tinha comprado anteriormente



6 - Contra esse chefe, use a habilidade de Zidane para cegar o inimigo (obtida via uma de suas armas)

Burmecia Kingdom



1 - Vá para Burmecia



2 - Suba as escadas. Nessa parte, siga em frente e ignore a porta grande



3 - Vá em frente até o piso de madeira cair para o andar de baixo



4 - Desça as escadas e entre nessa porta



5 - Pule de uma sacada para a outra



6 - Pegue o item no local indicado na foto



DETONADO

FINAL FANTASY IX



7 - Abra essa porta



8 - Entre em todos os locais para obter mais itens e armas



9 - Compre do Moogles o que estiver precisando. Abra uma Tent



10 - Ataque Beatrice sempre usando Phoenix Down para ressuscitar seus personagens. Não se preocupe, pois ela vai ganhar a batalha



Disco 2

Gate



1 - Vá ao bar e salve o jogo. Converse com Max e vasculhe bem a área



2 - O mago de asas vai voltar de novo. Ataque-o e use Garnet para curar seu grupo

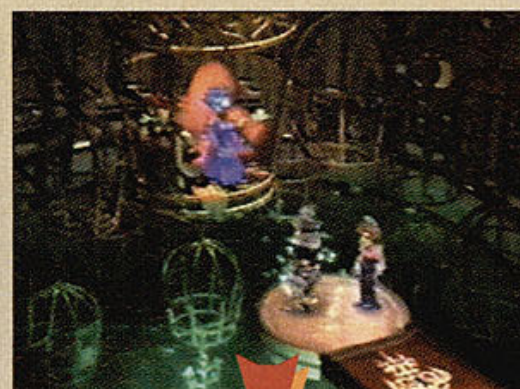
Treno



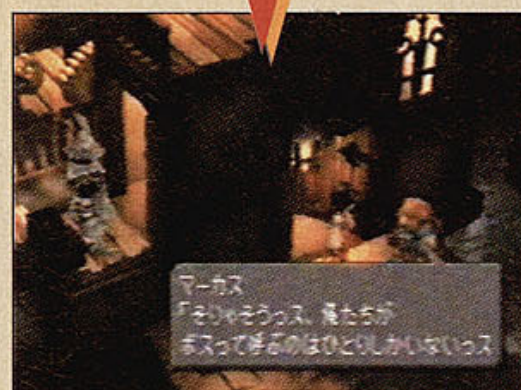
1 - Siga pelo caminho da ponte quebrada. Vá para Treno



2 - Se precisar, compre alguns Cards e entre nesse local para competir

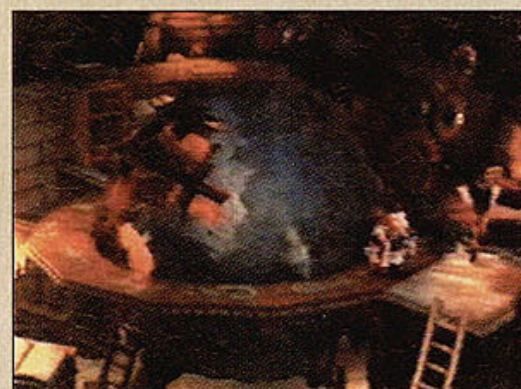


3/4 - Essa mulher faz um Card com base em seu personagem e dá um bom dinheiro por ele. Entre e participe do leilão

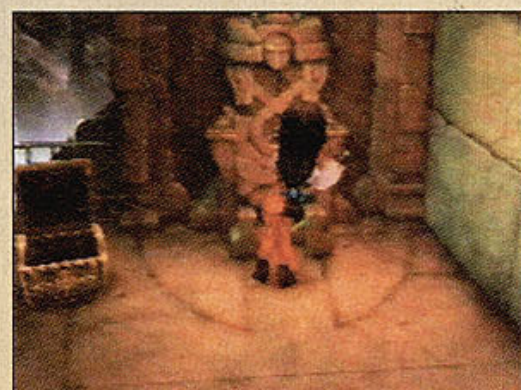


5/6 - Vá com Garnet para essa parte da cidade e entre no hotel. Converse com Max nos fundos

Gargan Roo



1 - Entre nesse alçapão



2 - Puxe a alavanca...



3 - ... E agora puxe essa corda



4 - No local indicado, dê comida ao inseto gigante



5 - Contra esse chefe, ataque com Max e Steiner. Use Garnet para curá-los

Cleyra's Trunk



1 - Abra todos os baús que encontrar pela frente



2 - Enfie a mão nesse buraco



3 - Suba pelo cipó



4 - O caminho certo é o da esquerda, mas vá antes para os outros para pegar itens



5 - Caso caia nos redemoinhos de areia, aperte **O** para sair deles



6 - Caia nesse redemoinho. Ele servirá para você posicionar Zidane na frente da entrada. Tente até conseguir!

Cleyra's Settlement



1 - Faça todos os ATE e converse com Vivi no hotel até ver essa cena. Vasculte bem a cidade



2 - Vá para esse local e siga em frente



3 - Enfrente esse chefe com a habilidade de cegar de Zidane



4 - Pegue o caminho de volta para Cleyra's Trunk. Você será alertado para voltar à cidade. Oriente os habitantes e derrote os inimigos



5 - Você lutará contra Beatrice de novo. Siga o mesmo procedimento usado anteriormente. Você vai perder a batalha



6 - Vá até essa porta e escute a conversa. Desça as escadas para prosseguir

Alexandria



1 - Balance a gaiola conforme indicação que receber na tela. Atenção: alguns movimentos deverão ser repetidos



2 - Corra até esse local do palácio



3 - Entre na sala



4 - Vá até a sala da frente



5 - Nesse ponto, aperte **O** e escolha a primeira opção



6 - Contra Son e Zon, utilize ataques combinados e a habilidade Jump de Freija



7 - Abuse das habilidades de Beatrice contra esses monstros



8 - Roube o item desse chefe. Ataque-o com as magias de Vivi e os golpes normais de Zidane

Pinnacle Rocks



1 - Você precisa conversar com os vultos. Não chegue muito perto e aperte **O** no local indicado na foto. Siga em frente no rio



2 - Nesse local, converse com o segundo vulto



3/4 - Siga por ali para localizar o vulto

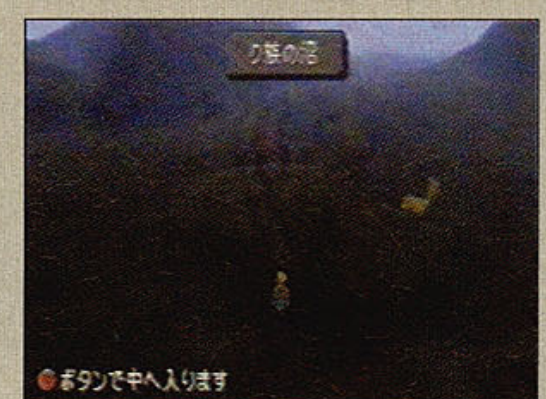


5 - Converse com o vulto e siga na direção dele



6 - Em Lindbulm, desça pelo elevador e pegue o trem

Qu's Marsh



1 - Entre na floresta com formato de corpo de violão



DETONADO

FINAL FANTASY IX



2 - Converse com essa outra figura. Quina vai se juntar a seu grupo

Fossil Roo



1 - Corra e evite as lâminas



2 - Contra esse inimigo, aproveite as habilidades de Quina



3 - Suba pelo cipó e entre no local indicado na foto



4 - Pegue a flor para entregá-la ao inseto gigante



5 - Aperte essa chave para desviar o caminho. Pegue a flor para atrair o inseto



6 - Suba as escadas e acione a chave. Volte, pegue a flor e outro inseto



7 - Siga em frente. Acione outra chave e pegue a flor para entregá-la ao inseto



8 - Nesse local, siga em frente até achar uma saída



9 - Suba na planta e vá para a direita até encontrar uma entrada



BLUE MAGICS

ゴブリンパンチ	Goblin Punch - causa danos ao alvo (4 MP)
レベル5デス	Death Level 5 - magia Death mais fraca (20 MP)
レベル4ホーリー	Holy Level 4 - Holy mais fraco (22 MP)
レベル3デフレス	Death Race Level 3 - contagem regressiva para morte (12 MP)
マジックハンマー	Magic Hammer - Confuse mais fraco (2 MP)
パンプキンヘッド	Pumpikin Head - causa danos ao alvo (12 MP)
アークアブレス	Arc Abraize - espécie de Quake (14 MP)
マイエィカード	Mighty Card - causa danos ao alvo (62 MP)
マトフマジック	Matora Magic - causa danos ao alvo (8 MP)
臭い息	Bad Breath - causa danos nocivos ao status do alvo (16 MP)
リミットグローブ	Limit Globe - causa danos ao alvo (10 MP)
はりせんぼん	1000 Needles - causa danos ao alvo (8 MP)
夜	Nightfall - efeito desconhecido (14 MP)
ツイスター	Twister - causa danos ao alvo (22 MP)
アースシェイク	Earth Shake - causa danos ao alvo (20 MP)
天使のおやつ	Tenshi no Ayatsu - efeito desconhecido (4 MP)
カエルおとし	Frog Drop - causa danos ao alvo (10 MP)
ホワイトウィンド	White Wind - causa danos ao alvo (14 MP)
ハッシュ	Vanish - elimina o inimigo instantaneamente (8 MP)
ブレイズ	Breeze - causa danos ao alvo (8 MP)
マスタードボム	Mustard Bomb - causa danos ao alvo (10 MP)
死のルーレット	Rollute of Death - mata o sorteado da roleta (18 MP)
レイス	Reraise - ressuscita o alvo (14 MP)



10/11 - Converse com o minerador e use a picareta para libertar o Moogles. Salve o jogo



12 - Escale a planta de novo. No topo, acione essa chave



13 - Volte e pegue o inseto nesse local. Ele servirá como transporte

Outer Continent

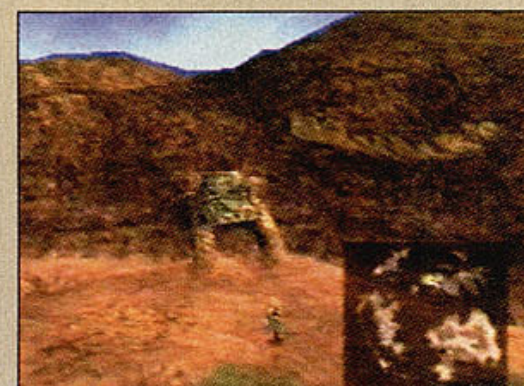


1 - Vá para essa outra floresta com formato de corpo de violão



2 - Pegue os sapos na lagoa para obter itens

Conde Petie



1 - Vá para Conde Petie



2 - Faça todos os ATE. Quando esse mago aparecer na loja e sair correndo, vá embora de Conde Petie



Black Mage Village



1 - Vá para a floresta que tem um morro e entre nele



2 - O local com a coruja é bem manjado. Siga sempre pelo caminho da direita. Quando você perceber que saiu nele, vá para o caminho da esquerda



3 - Entre quando o mago der passagem



4 - Dê um upgrade em seus equipamentos. Ande bastante pelo vilarejo e faça todos os ATE. Durma no hotel e depois volte a Conde Petie

Mountain Path



1 - Converse com esse cara



2 - Vá para esse local e converse de novo com o sujeito



3 - Os guardas vão desbloquear o caminho dos fundos da loja



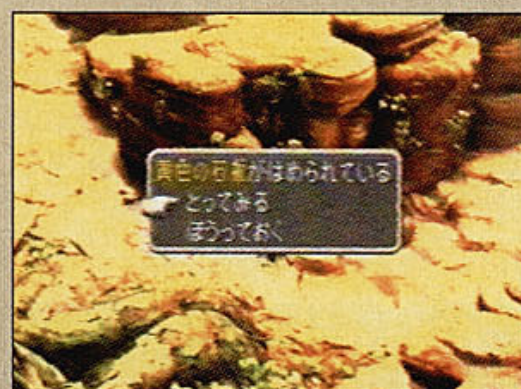
4 - Quina vai se afastar do grupo e Eiko se juntará a vocês



5/6 - Siga por esse caminho e acione a chave



7 - Use Summons e magias contra esse chefe



8 - Acione essa outra chave

Madain Sari Lost Summoners



1 - Entre em Madain Sari



2 - Ande pelo local e converse com Garnet na entrada



3 - Entre ali com Garnet



4 - Passe por ali e, depois das cenas, converse com Moogles para dormir

Life the Ancient Tree of Life



1 - Volte para Mountain Path e pegue a saída oposta àquela que você utilizou para ir a Madain Sari (Mountain Path2)



2 - Entre em life



3 - Escolha a terceira opção. Pegue o elevador



4 - Desça pela folha e enfrente os monstros



5 - Vá ao encontro de Vivi e Eiko. Aperte ○ nesse local



6 - Use Summons e magias de fogo contra esse chefe



DETONADO

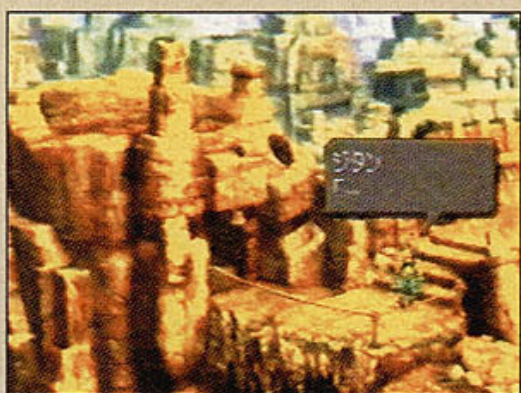
FINAL FANTASY IX



7 - Volte a Madain Sari. Entre nessa sala e converse com Eiko



8/9 - Vá ao local indicado e enfrente Salamander Coral. Ele é bem ágil e desvia dos golpes com facilidade



10 - Vá até esse local e aperte ○ quando o balão com a exclamação (!) aparecer



11 - Siga para a entrada e selecione seu grupo. Nesse momento, será possível incluir Salamander



12 - Caminhe até lifa. Quando estiver descendo da árvore, saia correndo. Quanto mais você demorar, mais monstros como esse terá de enfrentar

Disco 3

Alexandria - Treno



1 - Vença a corrida com Vivi para ganhar um item. Vá até o sino onde há um Moogle e pegue as cartas raras que estão dentro dele



2 - No beco, converse com Max e Blank



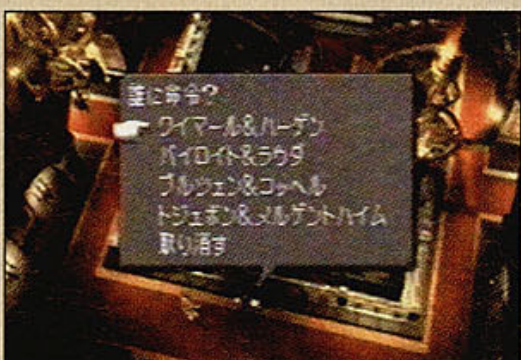
3 - Desça por essa escada e converse com Rubi



4 - Siga por essa passagem, rumo ao castelo



5/6 - Em Treno, entre nesse lugar e dispute partidas até o campeão aparecer. Use as cartas raras que você pegou no sino



7 - Nessa parte, a ordem de escolha não tem importância. Apenas ative todas as opções



8 - Abuse dos ataques especiais de Beatrice para derrotar os inimigos



9 - Nessa sala, entre pela porta da esquerda. Suba as escadas. Quando Zidane aparecer, suba com ele também e não recue

Lindbulm



1 - Use o elevador para subir. Siga em frente, como indica a foto



2 - Chegue perto do elevador e entre pela esquerda. Suba as escadas e converse com Garnet



POÇÕES E SEUS EFEITOS

ポーション	Potion - recupera 150 de HP
ハイポーション	Hi Potion - recupera 450 de HP
エーテル	Ether - recupera 150 de MP
エリクサー	Elixir - recupera tudo de HP e MP
フェニックスの尾	Phoenix Tail - ressuscita o alvo
毒消し	Antidote - retira o status de Poison
金の針	Golden Pin - retira o status de Petrify
万能薬	1000 Use Medicine - remove quase todos os status nocivos
目薬	Eyedrops - retira o status de Blind
おふた	Obuda - retira o status de Zombie
迷惑チン	Meiwakuchen - retira o status de Anoyed (raiva - Berserk)
ワクチン	Wakuchen - retira o status de Will
ギサールの野菜	Gisal Vetable - atrai o Chocobo
フェニックスの羽	Phoenix Feather - ressuscita todos os membros de seu grupo
テント	Tent - recupera HP e MP
やまびこ草	Echo Grass - retira o status de Silence



3 - Entre na sala do trono e converse com o rei



4 - Vá para a cidade de Lindbulm e converse com todos. Siga até a segunda parte da cidade e vasculhe o ateliê onde um homem está pintando um quadro



5 - Converse com essa mulher para pegar um item



6 - Volte ao castelo e converse com o rei de novo



7 - Caminhe até a cidade, encontre Quina e depois pague a conta. Não deixe de fazer isso, senão perderá a personagem



8/9 - Entre no elevador e desça. Pegue o trem da direita em direção ao cais



10 - Pegue o navio

Black Mage Village



1 - Vá para Black Mage Village (use o mapa)



2 - Suba as escadas e abra o baú

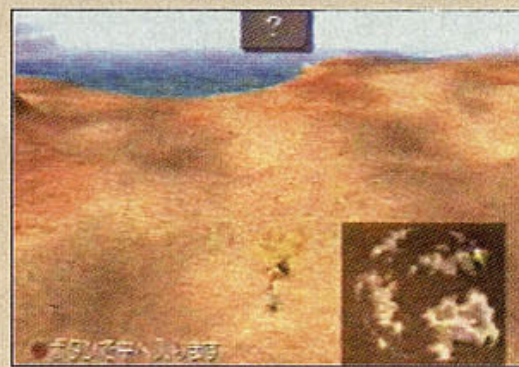


3 - Nos fundos, converse com esse mago



4 - Vá para esse lugar e entre na cabana

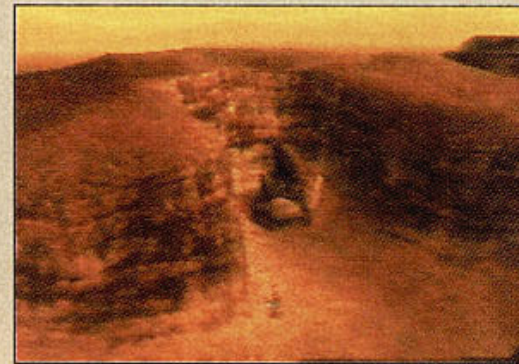
The Forgotten Continent - Oeilvert



1 - Vá para Desert Empress (ver o mapa). Aperte ○ no redemoinho de areia



2 - Selecione seu grupo e entre na aeronave



3 - Son e Zon vão sacanear você de novo. Entre em Oeilvert (use o mapa)



4/5 - Suba as escadas e aperte ○ no pedestal



6 - Acenda essa esfera



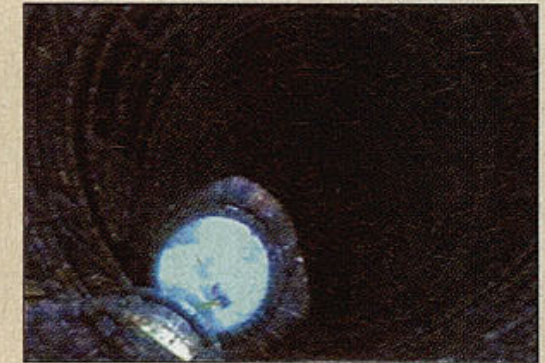
7 - Ative todos os hologramas



8 - Entre por essa porta



9 - Desça as escadas e utilize a entrada indicada



10 - Entre nesse elevador



11 - Esse chefe é difícil, portanto abuse de Summons e magias. Se estiver usando Salamander, jogue espadas e facas nele

Desert Empress

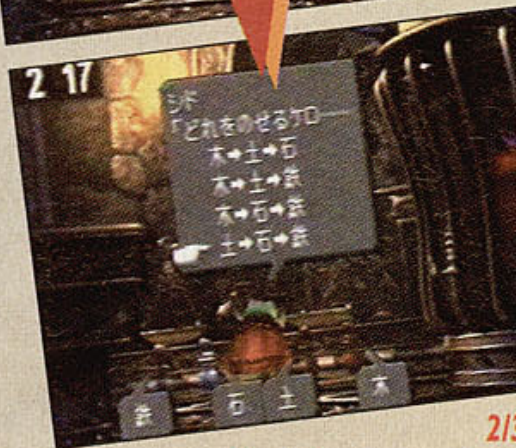
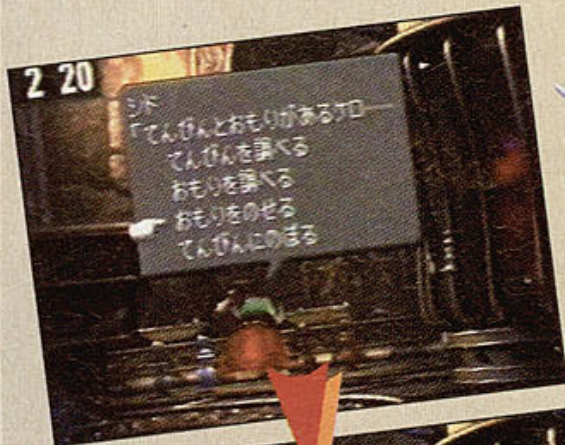


1 - Aperte ○ rapidamente nessa parte. Quando o monstro da gaiola virar, pare de apertar o botão, mas continue depois que ele virar de costas. Não pare até alcançar a chave



DETONADO

FINAL FANTASY IX



213

- Na balança, escolha a terceira opção e depois a última



4 - Acenda os castiçais



5 - Vá para a direita e suba as escadas que aparecerem no fundo



6 - Pegue os itens e acenda tudo que encontrar pela frente



7 - Acenda a esfera do canto esquerdo inferior, depois as centrais. Quando as estátuas



sumirem, acenda a esfera abaixo da escada, no círculo



8 - Suba as escadas e acenda o candelabro



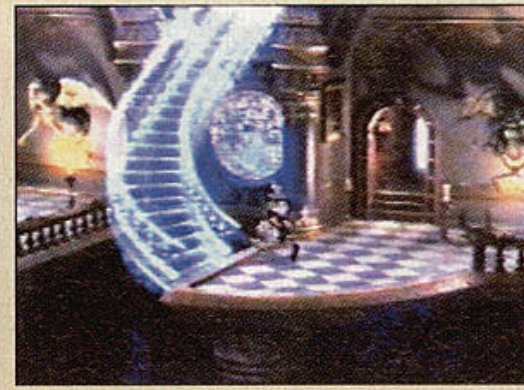
9 - Acenda esse outro candelabro e suba as escadas



10 - Acenda essa esfera



11 - Depois de abrir todas as portas da biblioteca, passe pelo vitral em direção ao Moogles (como mostra a foto)



12 - Deixe as sombras das estátuas definidas como na foto. Suba pela escada que vai aparecer



13 - Use seus melhores ataques contra esse chefe. Magias de raio são bem úteis



14 - Com Zidane, pegue esse teletransporte



15 - Depois do rapto de Eiko, vá para o local onde a aeronave estava. Desça por essa escada

Esto Gaza - Gulg Vulcano



1 - Vá para Esto Gaza (use o mapa). Se precisar, compre itens



2 - Salve o jogo e vá para a direita do Moogles



3 - Desça pelo poço e vasculhe bem o local



4 - Salve o jogo, abra uma Tent e continue vasculhando tudo. Use magias de gelo contra os monstros



5 - Volte ao poço e escolha a opção do meio até o balde chegar ao fundo. Então desça pela corda



6 - Contra Son e Zon, use os Summons de Eiko



7 - Abuse dos Summons de Eiko de novo

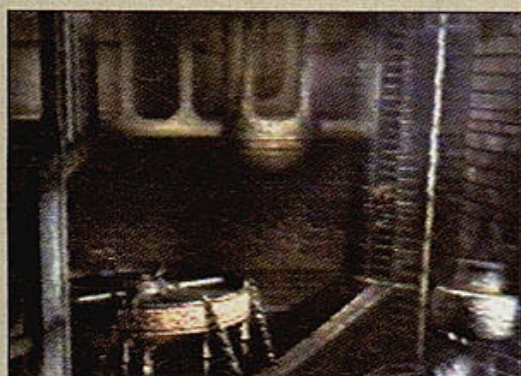
Lindbulm - Ipsen's Heritage



1 - Depois de dar uma passada em Lindbulm, vá para Ipsen's Heritage. Utilize o mapa



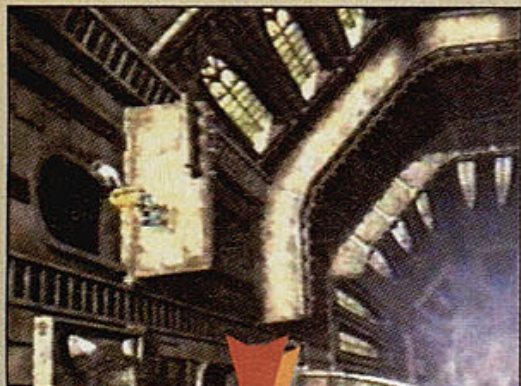
2 - Desça pelo poste



3 - Abra os baús e suba por essa escada



4 - Escolha a primeira opção



5/6 - Entre por essa porta e prepare-se para uma luta



7 - Tire todos os artefatos do mapa da parede



8 - Abuse das magias e habilidades específicas de cada personagem



9 - Insista nessa parede até que ela se abra



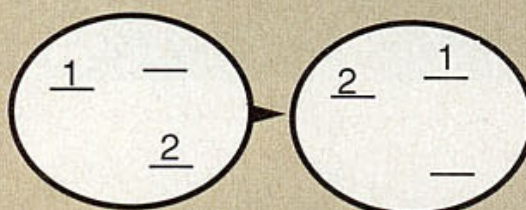
10 - Um lanterneiro vai aparecer. Caso ele chegue perto de seu personagem, irá deixá-lo com 1 de HP. Os lanterneiros dão muitos pontos de experiência



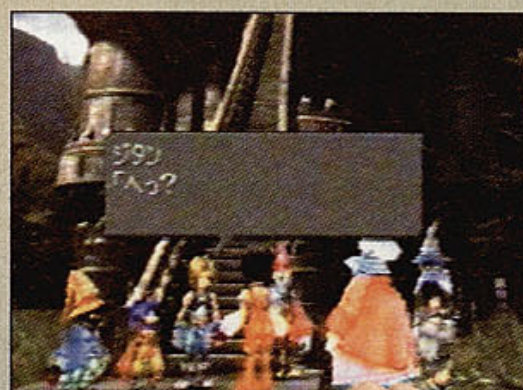
11 - Volte para a entrada e entre por essa porta

WHITE MAGICS

ケアル	Cure - restaura entre 300 e 800 de HP (6 MP, 30 AP)
ケアルラ	Cure 2 - restaura entre 1.000 e 2.000 de HP (10 MP, 50 AP)
ケアルガ	Cure 3 - restaura 5.000 de HP (22 MP, 155 AP)
リジェネ	Regen - recupera o HP aos poucos (22 MP)
レイズ	Life - ressuscita com 1/4 de HP (8 MP, 30 AP)
アレイズ	Life 2 - ressuscita com 100% de HP (24 MP)
ポイズナ	Poisona - retira o status Poison (4 MP, 15 AP)
ストナ	Stona - retira o status Petrify (8 MP, 25 AP)
ライブラ	Libra - analisa o alvo desejado (4 MP, 25 AP)
エスナ	Esna - retira todos os status nocivos (20 MP)
シェル	Shell - protege dos ataques de magia (6 MP, 30 AP)
プロテス	Protect - protege de ataques físicos (6 MP, 30 AP)
ヘイスト	Haste - faz a barra de ATB encher mais rápido (8 MP)
サイレス	Silence - faz com que seu alvo não possa usar magias (8 MP, 30 AP)
ミニマム	Minimum - diminui o tamanho do alvo (8 MP, 40 AP)
バーサク	Berserk - causa raiva no alvo para que ele fique sem controle (8 MP, 40 AP)
リフレク	Reflect - reflete quase todas as magias de volta a quem as usou (10 MP, 20 AP)
レビテト	Levitate - faz o alvo flutuar e imuniza contra ataques como Quake (6 MP, 20 AP)
ブライン	Blind - cega o alvo (6 MP, 40 AP)
コンフュ	Confuse - deixa o alvo confuso para que ele ataque qualquer um (8 MP, 35 AP)
デスペル	Dispel - remove os status que ajudam o alvo (16 MP)
フェイス	Faith - aumenta o poder do alvo
ジュエル	Jewel - transforma o inimigo em pedra preciosa (4 MP)
ホーリー	Holy - magia branca suprema que provoca danos no inimigo (36 MP)



12 - Encaixe os vasos conforme o esquema acima. Retire o vaso energizado



13 - Saia do castelo e converse com os integrantes do seu grupo. Entre de novo no castelo, dessa vez sozinho



14 - Desça pelo poste e encontre Salamander nesse local

Elemental Quest



1 - Você terá de achar os locais indicados pelos artefatos que você retirou do mapa. É preciso seguir a ordem do primeiro ao quarto ponto. Esse é o primeiro deles (ver o nº 1 marcado no mapa)



2 - Esse é o segundo ponto (marcado no mapa com o nº 2)



DETONADO

FINAL FANTASY IX



3 - Esse é o terceiro local (marcado com n° 3 no mapa)



4 - E esse é o quarto lugar (marcado com n° 4 no mapa)



5 - Aperte **O** quando o ponto de exclamação (!) aparecer



6 - Não será fácil matar esse chefe. Se tiver sorte, você poderá usar as habilidades de Zidane quando ele fizer o Trance



7 - Vá ao ponto marcado com o n° 5 no mapa e desça com a aeronave

Terra - Brambal - Pandemonium



1 - Siga a menina com rabo, mas desvie do caminho de vez em quando para abrir mais baús



2 - Entre nessa sala



3 - Faça Zidane conversar com todos em volta do cristal. Na mesma sala, desça a escada do fundo e converse com todos que estiverem lá



4 - Salve o jogo no Moogle e compre alguns itens. Abra uma Tent



5 - Use esse caminho para entrar no portal



6 - Com o exausto Zidane, continue o caminho e mate os inimigos com a ajuda de seus amigos



7 - Volte para esse local e compre do Moogle o maior número possível de itens, incluindo armas



8 - Acione a chave e passe somente quando as luzes se apagarem. Saia correndo!



9 - Gire a peça até deixá-la no ângulo exato para o encaixe na plataforma (veja a foto abaixo)



10 - Suba na plataforma móvel



11 - Kujah vai ter de ficar a pé durante uns tempos. Mate seu bichinho de estimação usando Summons e magias!

BLACK MAGICS

ファイア	Fire - magia de fogo fraca (6 MP, 20 AP)
ファイブ	Fire 2 - magia de fogo média (12 MP, 50 AP)
ファイカ	Fire 3 - magia de fogo forte (24 MP, 75 AP)
スロプル	Sleep - põe o alvo para dormir (10 MP, 20 AP)
ブリザド	Blizzard - magia de gelo fraca (6 MP, 25 AP)
ブリザッ	Blizzard 2 - magia de gelo média (12 MP, 50 AP)
ブリザカ	Blizzard 3 - magia de gelo forte (24 MP, 85 AP)
スロウ	Slow - deixa o alvo mais lento (6 MP, 20 AP)
サンダー	Thunder - magia de raio fraca (6 MP, 25 AP)
サンダッ	Thunder 2 - magia de raio média (12 MP, 50 AP)
サンダカ	Thunder 3 - magia de raio forte (24 MP, 80 AP)
ストップ	Stop - paralisa a barra de ATB do alvo (8 MP, 25 AP)
ポイズン	Poison - contamina o alvo (8 MP, 35 AP)
ハイオ	Bio - magia de Poison mais forte (18 MP, 40 AP)
アスピル	Aspell - rouba MP do alvo (2 MP, 70 AP)
ドレイン	Drain - rouba HP do alvo (14 MP, 60 AP)
グラビデ	Gravity - causa danos ao alvo (18 MP, 30 AP)
コメット	Comet - causa danos ao alvo (16 MP, 55 AP)
デス	Death - mata instantaneamente o alvo (20 MP)
ブレイク	Break - petrifica o alvo (18 MP, 30 AP)
ウォータ	Water - magia de água (22 MP, 55 AP)
メテオ	Meteo - chuva de meteoros (42 MP, 95 AP)
フレア	Flare - causa grandes danos ao alvo (40 MP, 95 AP)
ジハード	Juhad - causa danos a todos os inimigos e aliados (72 MP, 150 AP)



12 - Primeiro cure os membros de seu grupo e depois ataque esse chefe com o que restar



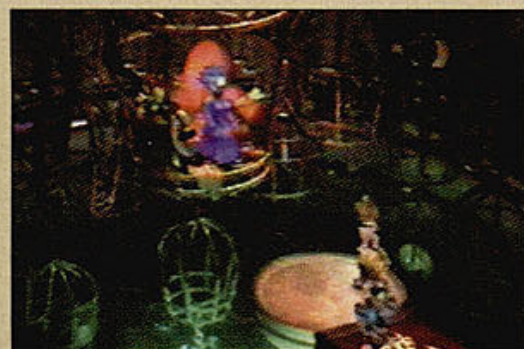
13 - Ataque Kujah sem parar. Não vai ter jeito: você perderá essa batalha novamente!

Disco 4

Fortalecimento Batalha Final



1 - É hora de se fortalecer. Aproveite sua estadia na Black Mage Village para comprar armas e fazer um upgrade em suas armas



2 - Vá para Treno e consiga uma graninha nesse local. Na loja de armas, enfrente o monstro que fica no andar de baixo. Vá ao leilão e arremate muitos itens



3 - Vá a Chocobo Forest e inicie o minigame do Chocograph (para saber mais detalhes, leia a seção de dicas). Abra todos os baús que conseguir e compre os dois primeiros itens com os pontos adquiridos



4 - Se tiver conseguido um bom número de habilidades, magias e Summons, vá para Ifa. Mas antes de entrar, compre 99 Tents



5 - Esse chefe é fácil. Enfrente-o sem gastar itens como Elixir. Depois salve o jogo logo na entrada do estranho castelo



6 - Continue... não existe segredo! Contra esse chefe, use as magias mais fortes que possui



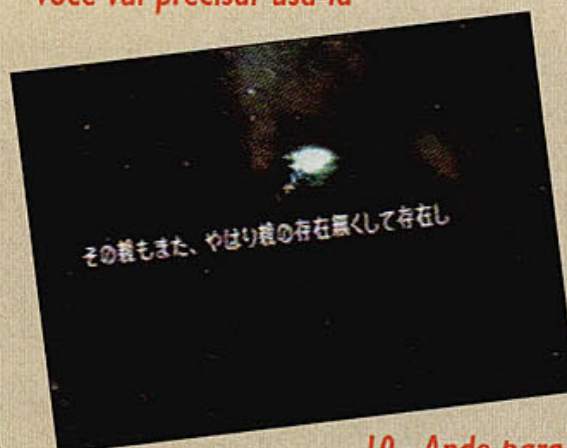
7 - Continue despejando magias contra esse chefe



8 - Evite usar magias de água e gelo contra esse chefe. Use as de raio e os Summons



9 - Prepare a Phoenix para esse chefe. Você vai precisar usá-la



10 - Ande para cima nesse lugar. Aperte  quando encostar na luz



11 - Salve o jogo e aumente seu level. Para não penar, a partir de agora, recomenda-se ter pelo menos 80 de level



12 - Mate esse chefe, mas economize o máximo que conseguir



13 - Contra Kujah, descarregue tudo. Mas mantenha alguns Elixirs e Ethers



14 - Selecione seu grupo e prepare-se para a última batalha. Mande as magias mais poderosas que tiver, abuse dos Elixirs e use a Phoenix sempre que precisar. Esteja com o item de cura de Berzek à mão

Final



11/2/3/4 - Zidane fica para tomar satisfações e Garnet pensa que ele se foi. Vivi se torna um líder, com uma turma de discípulos. Depois da encenação, Zidane reaparece e deixa todos comovidos. Não desligue o videogame, nem quando aparecer The End. Olhe na seção de dicas para aprender como se faz o minigame do Black Jack!





DETONADO

Faltou o Guga. Mas o tênis é de primeira

Virtua Tennis

9.3

Sega	Controle - fácil e eficiente	9
Esporte	Diversão - treinos inovadores	10
1 a 4 jogadores	Gráfico - movimentos reais	10
Jump Pack/VMU	Som - real, porém monótono	8



Por Lord Mathias

Virtua Tennis é mais um daqueles jogos arrasadores da Sega para o Dreamcast. O mais impressionante são os gráficos: tudo é muito realista e superdetalhado. A movimentação dos jogadores é perfeita. Ah, por falar em jogadores, cuidado para não se decepcionar. Os fãs vão sentir a falta de muitos tenistas consagrados como Sampras, Agassi, Norman, Guga... É, nada de Guga. Em compensação, entre os 16 tenistas, muitos deles anônimos, você vai encontrar Jim Courier, Cedric Pioline, Philippoussis e Kafelnikov, entre outros caras que estão bem no ranking, que poderão disputar jogos de simples ou de dupla. Ainda existem mais 2 jogadores secretos (um deles é Arthur Ashe, o mano black campeão de Wimbledon em 75), com características bem definidas. A reação da bola em cada jogada e nos

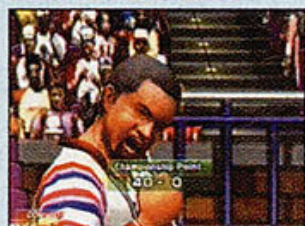
diferentes tipos de quadra (saibro, grama, carpete) contribui para aumentar o realismo do game. Entre os modos de jogo, o destaque são os treinos, bem divertidos e inovadores. Os controles são muito bons: simples e sensíveis na medida certa. A jogabilidade, estilo arcade, diverte a gregos e troianos.

Controle

A - bola baixa
X - bola alta
Y - zoom (1 jogador)

Secrets

MASTER E KING



Master é, na verdade, o grande jogador Arthur Ashe, morto após contrair Aids em uma transfusão de sangue. Para encontrá-lo, você precisa vencer todos os jogos no modo Arcade, com a dificuldade Normal, no mínimo, e sem perder nenhum set. Para conseguir King é preciso passar por todos os

estágios do modo World Circuit (deixando-os com os troféus). Então, o jogo contra King aparecerá. Para jogar contra eles em dupla, faça o mesmo esquema usado para selecionar Master, mas em dupla. Agora eles podem ser selecionados por você.



ROUPAS ALTERNATIVAS

Você pode liberar várias roupas alternativas, além de todos os estágios e jogadores do jogo, se tiver como entrar na Internet usando seu Dreamcast. Para isso, entre em www.newmanfamily.freemove.co.uk/dc e em VMU SAVES. Em seguida, na seção AMERICAN, escolha o save de Virtua Tennis e salve-o no seu VMU



Options



De cima para baixo, as alternativas de **OPTIONS**: Dificuldade (modo Arcade), Game Count (quantos games são necessários para uma vitória), Ativar/Desativar DEUCE, Records, Som estéreo/mono, Ouvir as músicas do jogo, Volume da música (para desligar deixe em MIN), Volume dos efeitos sonoros, Ligar/Desligar Jump Pack (para quem tem um), Sair

Arcade



O modo Arcade traz um campeonato com cinco jogos dos principais torneios. Pode ser jogado sozinho ou em dupla



Ao selecionar os jogadores, pode-se escolher as roupas já compradas no modo World Circuit



Se houver mais de uma pessoa jogando, selecione a posição de cada um na quadra

STAGE 3



Aberto dos EUA - os oponentes usam jogadas mais fortes e às vezes tentam

jogar a bola por cima de você. Tente ficar sempre posicionado no centro

STAGE 4



Inglaterra (Wimbledon) - Quando a bola toca o chão, ela pula rapidamente.

Seja veloz. Também procure ficar no fundo porque vêm muitas bolas altas

STAGE 1



Aberto da Austrália - o primeiro jogo é fácil o suficiente para que você aprenda os

movimentos e se acostume com o jogo. Rebata a bola para longe do oponente

STAGE 2



Aberto da França (Roland Garros) - o oponente se torna ágil e tenta enganar

você. Cuidado com bolas curtas, pois nessa quadra elas pulam pouco e você precisa correr muito para alcançá-las

STAGE 5



Sega Grand Match (EUA) - O computador se aproveita dos erros do jogador. Evite

cair para não perder tempo, e alterne jogadas fracas e fortes

VITÓRIA



Depois dos cinco jogos do modo Arcade, você recebe um troféu e um final meio

curto. É hora de conferir o modo World Circuit

Exhibition



O modo Exhibition permite que você jogue em qualquer um dos locais que escolher (dentro dos já liberados no modo World Circuit), sozinho ou em duplas. Escolha o número de games, deixe o DEUCE ativado ou não, e selecione o nível de habilidade do computador. Escolha então os jogadores e a quadra. Bom jogo!



Jogadores

BRUNO COSTA - BRASIL



Ponto forte: forehand potentíssimo. Ótimo jogador, bastante ofensivo, só não

segura muito bem no fundo de quadra. Não deixe o cara fazer pingue-pongue com você

JIM COURIER - EUA



Ponto Forte: Variação de jogo. Bem equilibrado, não tem prós

nem contras. Bom para iniciantes, por responder bem aos controles

TOMAS JOHANSSON - SUÉCIA



Ponto forte: a movimentação. Seu estilo de jogo não é agressivo. Concentre-se

em defender as bolas, que eventualmente ele vai errar uma jogada

YEVGENY KAFELNIKOV - RUSSIA



Ponto forte: backhand arrasador. Outro jogador bom para iniciantes.

Cuidado ao mandar a bola em sua esquerda, ela sempre vai voltar

ROLF EULER - SUÍÇA



Ponto forte: Adora voleios. Apesar do curto alcance, pode dar trabalho aos oponentes

quando sobe à rede. Para vencê-lo, use e abuse dos lobs (bolas altas)

CARLOS MOYA - ESPANHA



Ponto forte: Jogadas fortes. Não corre muito, mas segura bem jogadas baixas

e devolve-as com força. Contra ele, procure fazê-lo correr

TOMMY HAAS - ALEMANHA



Ponto forte: forte forehand. Um jogador lento e ruim para voleios. Para vencê-lo

tente mandar bolas em sua esquerda

MARK PHILIPPOUSSIS - AUSTRALIA



Ponto forte: Ótimo saque. Move-se rapidamente, tem bons voleios e

alcance. Contra ele, varie sempre na devolução de saque

TIM HENMAN - INGLATERRA



Ponto forte: Ótimos voleios. Um jogador bem rápido, perigoso quando joga na rede. Tente

vencê-lo com bolas bem altas, mas cuidado para não mandá-las para fora

CEDRIC PIOLINE - FRANÇA



Ponto forte: Seu tamanho. Devido à altura, Pioline é rápido e tem ótimo alcance.

Cuidado com suas jogadas, que vão quase para fora da quadra

SHYAM SINGH - ÍNDIA



Ponto forte: rápido e canhoto. Por ser canhoto, pode confundir você com

jogadas inversas às dos outros jogadores. Faz bem um pouco de tudo e é bem ágil

RAF VENTURA - ITÁLIA



Ponto forte: Jogadas fortes. Ótimo para ficar no fundo, péssimo quando vai à

rede. Tente antecipar-se a ele e subir primeiro à rede para neutralizá-lo

DAVOR TESLA - CROÁCIA



Ponto forte: Jogadas em ângulos abertos. Lento, ruim para voleios e

pouco alcance. Apenas tenha cuidado para não ficar nos cantos da quadra

GILLES ALTMAN - CANADÁ



Ponto forte: Ótimo saque. Apesar disso, ele é lento e seus movimentos

são muito previsíveis. Um dos piores tenistas do game

PIETER TIMBERGEN - HOLANDA



Ponto forte: Bons saques e voleios. Bom no geral, com boa velocidade e

jogadas equilibradas. Mas o melhor é jogar contra ele, é o mais fácil

MASAYUKI INOUE - JAPÃO

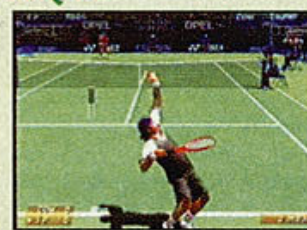


Ponto forte: Move-se rápido. Mais rápido que Johansson e bate mais

forte. Cuidado porque ele parece um louco jogando. É imprevisível

Movimentos e táticas

SAQUE



Use A para saque baixo ou X para alto. Aperte uma vez e, quando a barra estiver

cheia, aperte rapidamente de novo. Use o direcional para dar efeitos na bola

CONTROLANDO A DUPLA



Jogando em dupla com o computador, use L e R para escolher sua posição entre

NETPLAY (frente), NORMAL e BACKLINE (fundo)

BOLAS ALTAS



Se o oponente estiver na rede, uma boa jogada é usar X para tentar encobri-lo com

um lob. Isso funciona melhor contra os mais lentos

LINHA DE FUNDO



Ao jogar contra jogadores que batem forte na bola, é bom ficar no fundo para ter tempo

de voltar ao centro da quadra para pegar o próximo golpe.

JOGADAS FRACAS



Você pode combinar as bolas curtas com o direcional apontando para

a sua linha de fundo, se o oponente estiver longe. Assim, a bola mal passa da rede

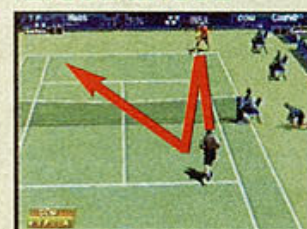
JOGO DE REDE



Jogando próximo à rede, você dá o tom do jogo, fazendo o adversário se

mexer. Tente deslocá-lo para um lado e para outro, bem rápido

"ZIGUE-ZAGUE"



Essa é uma ótima tática para receber saques. Mande a bola para sua frente (com A e

↑), para atrair o oponente, e depois jogue-a para o canto oposto

JOGADAS MAIS FORTES



Preste muita atenção no som para levar vantagem: logo que ouvir o adversário

bater na bola, pressione o botão para soltá-lo apenas na hora de rebater



DETONADO

Virtua Tennis

MODO WORLD CIRCUIT



No menu principal, além dos modos Arcade e Exhibition, você encontra o World Circuit. Nesse modo pode-se selecionar diferentes regiões no mapa para participar de torneios, treinos bem inovadores ou até visitar lojas para comprar novos estágios e personagens para os outros modos. Apenas algumas partes do mapa estarão disponíveis inicialmente. As outras aparecerão conforme você avançar. Quando uma parte estiver com um troféu, estará completa.

MUDAR A ROUPA



Enquanto estiver no mapa, pressione START para exibir os dados do jogador. Nessa tela, usando o direcional para os lados, pode-se mudar a roupa do jogador (entre as que você já comprou nas lojas)

TREINO: SMASH BOX



A outra parte da quadra estará cheia de blocos de espuma. Você precisa usar bolas fortes para tirá-los da quadra. Fique no fundo para atingir os blocos que estão perto da rede; use o direcional para os lados para mandar a bola nos cantos

TORNEIO: OLD ENGLAND CHAMPIONSHIPS



Tipo de quadra: grama
Jogos: simples
Dificuldade: fácil
Na Inglaterra, se você já passou pelo arcade, não vai encontrar nenhuma novidade. O estilo de jogo dos adversários não é muito agressivo, e você pode ficar perto da rede a maior parte do tempo

TORNEIO: SPAIN INTERNATIONAL



Tipo de quadra: saibro
Jogos: duplas
Dificuldade: fácil
Esse torneio de duplas traz a vantagem de você precisar se preocupar apenas com a sua parte da quadra. Não tente rebater a bola antes de seu parceiro, confie no cara, ele dificilmente vai errar

LOJA: PACIFIC



O que você pode conseguir:
Jogador: Inoue
Parceiro: Singh
Estádio: Japão

LOJA: NORTH



O que você pode conseguir:
Jogadores: Timbergen e Euler
Parceiro: Ventura
Estádio: Espanha

TORNEIO: SEGA GRAND MATCH



Tipo de quadra: carpete
Jogos: duplas
Dificuldade: alta
Parecido com o torneio da Austrália, com a diferença do piso. Por isso, tente deixar seu parceiro na rede (com L e R) e tome conta do fundo. Se uma bola passar por ele, corra para se jogar

TORNEIO: US SUPER TENNIS



Tipo de quadra: cimento
Jogos: simples
Dificuldade: média
Esse torneio é bem parecido com os jogos do modo Arcade, ou seja: rápido, mas previsível. O único problema vai ser se você estiver usando um jogador lento.

TREINO: CANNON BALL



Esse treino é o que mais exige habilidade para correr. As máquinas ficam atirando bolas amarelas e vermelhas. Você deve rebater as amarelas para cima das máquinas e, assim, desligá-las. Mas se uma bola vermelha tocar em você, uma das máquinas será ligada novamente

TREINO: GIANT BALL



Use bolas fortes para tirar rapidamente da quadra as bolas grandes. Tente atingir as mais próximas para que elas empurrem as do fundo e você consiga completar o treino no tempo

LOJA: SOUTH



O que você pode conseguir:
Jogadores: Tesla e Altman
Parceiros: Timbergen e Costa
Estádio: Alemanha

TORNEIO: SWEDEN GRAND PRIX

10



Tipo de quadra: cimento
Jogos: simples
Dificuldade: média
Quando subir à rede, cuidado para não ser surpreendido por um lob (bola alta). Quando

você estiver no fundo, seus adversários podem tentar um smash (cortada) para surpreendê-lo. Use X rapidamente

TORNEIO: RUSSIA TENNIS CLASSIC

14



Tipo de quadra: carpete
Jogos: simples
Dificuldade: média
Na Rússia, os jogadores mais acostumados ao jogo não

dificuldades. É preciso manter-se sempre no centro da quadra para se mover rapidamente

TREINO: BULL'S EYE

15



Precisão nos comandos e paciência são necessários para se passar dessa etapa. Fique entre o meio e o fundo da quadra e use X para rebater as bolas do treinador enquanto direciona para o lado em que o alvo estiver. Se estiver batendo muito forte, aperte o botão somente em cima da hora

TORNEIO: FRENCH CUP

12



Tipo de quadra: saibro
Jogos: simples
Dificuldade: média
Prepare-se para um dos primeiros torneios que

começam a dar trabalho. Fique atento para não se jogar demais e entregar os pontos ao adversário. Use bolas fracas

TORNEIO: GERMANY MEN'S INDOOR

13



Tipo de quadra: cimento
Jogos: duplas
Dificuldade: alta
Muito parecido com o torneio da Suécia, mas, por ser em duplas, é mais difícil fazer

pontos. O jogo fica bem equilibrado se você escolher como parceiro alguém agressivo, como Bruno Costa

TORNEIO: SPT MASTERS

16



Tipo de quadra: grama
Jogos: simples
Dificuldade: alta
Nesse torneio, os melhores jogadores estão esperando você. Treine bastante antes de enfrentar esses jogos e procure ficar na parte da linha de fundo

LOJA: ASIA

17



O que você pode conseguir:

Jogador: Ventura
Parceiros: Tesla e Euler
Estágio: Suécia

TREINO: RETURN ACE

18



Parecido com o treino Smash Box, mas não é necessário tirar os blocos da quadra, apenas atingir todos. A dificuldade é que o treinador dá saques em várias direções e você precisa direcionar a rebatida rapidamente. É melhor ficar no fundo da quadra

TREINO: BIG WALL

22



É possível usar bolas baixas, mas a dificuldade de acompanhá-las é muito grande. O melhor é usar X e ir se aproximando lentamente da parede, andando de um lado para o outro. Se sobrar apenas um painel da parte de baixo, você pode usar uma bola forte e certa para finalizar

TREINO: PIN CRASHER

20



Um dos primeiros treinos. Depois que você se acostumar fica fácil. Você precisa atingir o número de pontos indicado no canto direito da tela. Para isso, procure conseguir vários

Strikes. Use bolas fracas e direcione-as para o pino imediatamente atrás do primeiro

LOJA: CAPE

21



O que você pode conseguir:

Jogadores: Singh e Costa
Parceiros: Inoue e Altman
Estágio: Rússia

TREINO: DRUM SHOOTER

19



O objetivo aqui é acertar uma bola em cada barril. Para os do fundo, fique no centro da quadra e use X com o direcional para os cantos e para a frente. Para os barris mais próximos, fique perto da rede e use A para acertá-los mais facilmente (você pode também usar X do fundo da quadra)

TORNEIO: AUSTRALIA CHALLENGE

23



Tipo de quadra: cimento
Jogos: duplas
Dificuldade: alta
O torneio mais difícil de duplas, mesmo com um bom parceiro. Pode ser necessário ficar de olho até nos movimentos do seu parceiro, pois ele pode perder a bola e você terá de salvar o ponto



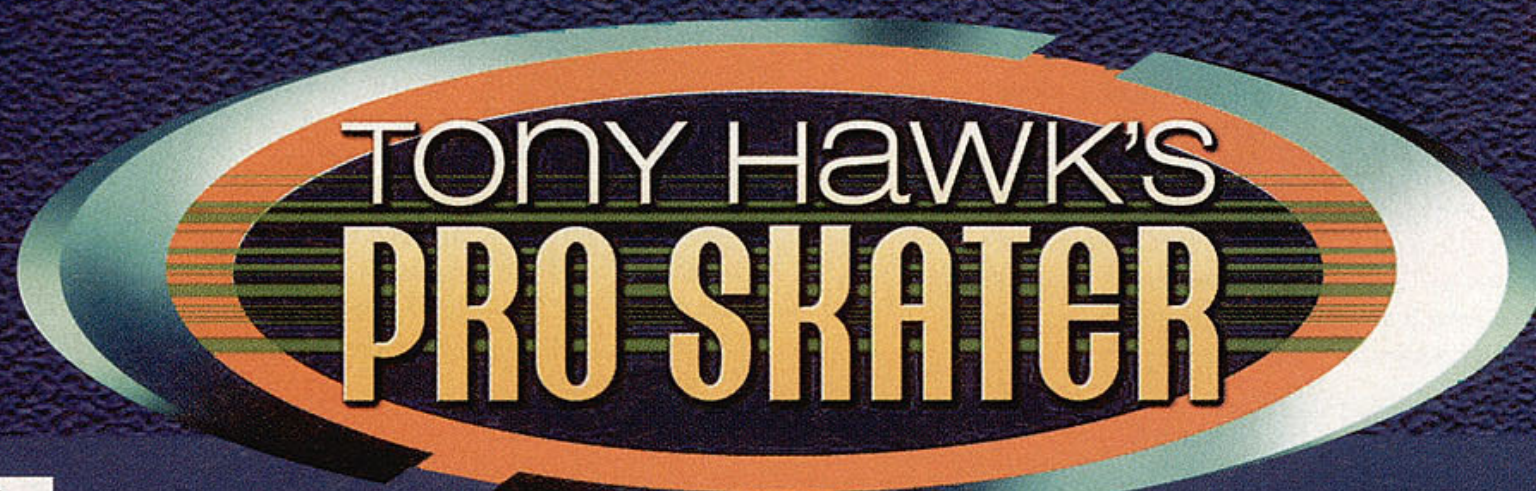
DETONADO

Manobras nas ruas de San Francisco

Tony Hawk's Pro Skater

9.5

Crave/Activision	Controle - ágil e preciso	10
Esporte	Diversão - manobras radicais	10
2 jogadores	Gráfico - cenários da hora	9
	Som - som de skatista	9



Por Lord Mathias

Mancada! Um trabalho quase perfeito acabou saindo errado por distração da galera. O Detonado do jogo Tony Hawk's Pro Skater, que tem feito a alegria dos donos de PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast, saiu sem a última fase do game, a fase de rua de San Francisco. Por um erro de edição, não o publicamos na edição 76, quando o game da Activision ganhou a capa de SuperGamePower. Para compensar a nossa falha, estamos publicando a fase final na íntegra, com todos os passos para você finalizá-la. Boas manobras!

Streets: San Francisco

S-K-A-T-E or die!



No início desse nível, suba a inclinação e passe através da primeira janela. Depois de quebrar o vidro, ande entre o corrimão a sua esquerda e a parede à direita para passar ao segundo nível



Esse nível é igual ao primeiro, com um corrimão à esquerda e a parede à direita. Ande entre os dois e passe para o terceiro. Olhe para a direita e você verá um toldo amarelo e azul com uma janela grande embaixo. Ande na direção do toldo e caia para o quarto nível de modo que você consiga quebrar o vidro e passar pela janela



Veja a letra K



Depois de pegá-la, dê um Ollie por cima do corrimão para alcançar a rua. Vire à esquerda deixando os trilhos do bonde a sua direita



Siga em frente pela calçada na direção da inclinação. Você estará na direção certa se houver uma flecha na parede apontando para a direita



Suba a rampa para a direita. Quando chegar ao topo, você encontrará a segunda letra, o S. Pegue-o, vire à direita e dê um Ollie por cima do peitoril



Quando chegar ao chão, mantenha a direita e volte para a rua. Lá, pegue a esquerda até o final e então vire à direita



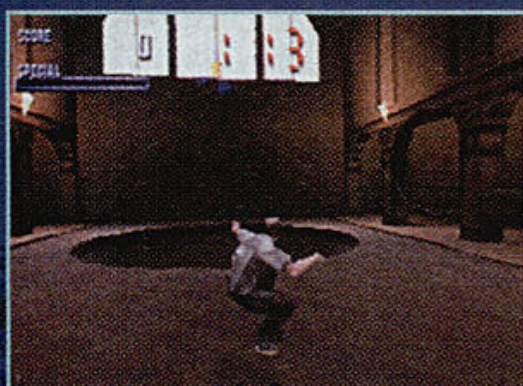
No lado esquerdo da rua você verá um prédio com 5 bandeiras americanas penduradas. Passando o prédio, no mesmo lado da rua, tem uma calçada com um corrimão. É aí que você vai ver uma janela de vidro. Passe através dela para entrar em uma sala



Passe por baixo da entrada de Chinatown, seguindo os trilhos do bonde até o final da rua. Você vai encontrar a última letra, a A, flutuando entre duas rampas côncavas. Pegue-a e consiga mais uma fita



Você vai alcançar a pista no prédio do outro lado a sua frente. Siga a pista pela esquerda e dê um Ollie para a próxima



Dentro da sala você verá a letra E flutuando sobre uma piscina. Mergulhe para ganhar velocidade e pegue a letra. Saia por onde você entrou e vire à esquerda quando chegar à rua

Givin' it to the man



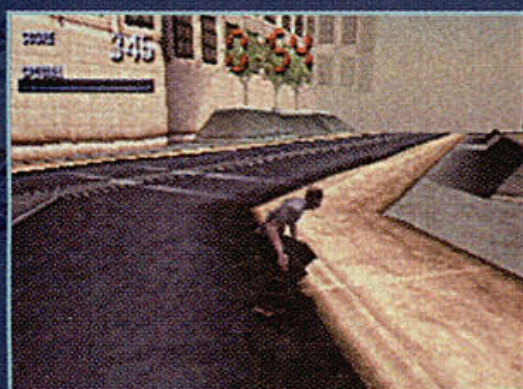
O objetivo em São Francisco é destruir os cinco carros de polícia. Logo no início, dê um giro de 180° para encontrar o primeiro carro. Faça um Grind em cima dele e depois desça a Lombard Street



Vá até o fim da rua, e vire à esquerda. No lado direito da rua, você verá o prédio com as 5 bandeiras americanas.



Vá até o fim desta rua e suba a pequena rampa à esquerda



Siga a rua mantendo a direita. Depois da última curva vá para a esquerda na direção das 3 árvores. Use os vasos como rampa para alcançar a pista acima



No fim da descida, vire à direita. Depois de andar um pouco, olhe para a direita e o segundo carro estará lá. Destrua-o



Vá até o fim da rua e olhe para a esquerda. Faça um Grind no último carro e garanta mais uma fita.



Vá mais devagar para não perder o controle e suba a pista à direita

Hidden tape!



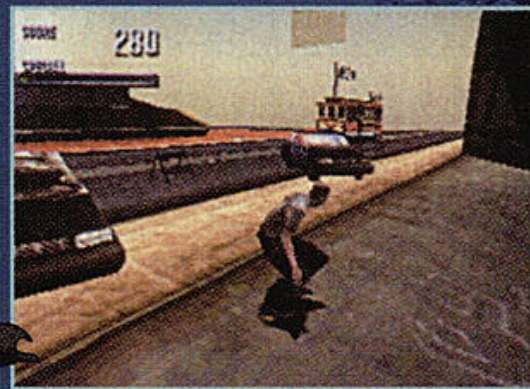
Desça a Lombard Street no lado esquerdo, seguindo sempre em frente



Suba mantendo a direita. No topo da última rampa, dê um giro de 180° e você verá uma grande estrutura em forma de rampa. Suba e segure o botão de pulo para ganhar velocidade



Vire à esquerda através de uma janela de vidro para chegar a essa sala. A letra T estará flutuando, pegue-a e volte por onde entrou. Já na rua, vire à esquerda e continue nessa rua até Chinatown



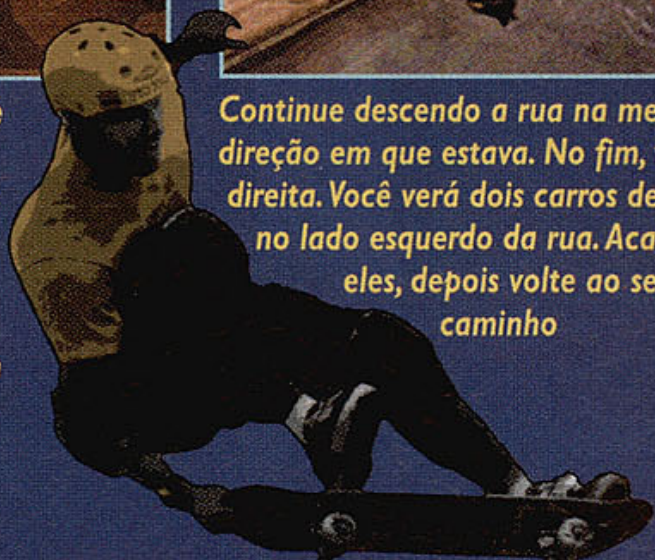
Continue descendo a rua na mesma direção em que estava. No fim, vire à direita. Você verá dois carros de polícia no lado esquerdo da rua. Acabe com eles, depois volte ao seu caminho



Você verá uma entrada para um pátio com uma grande fonte a sua direita. Passe a fonte, entre no pátio no fim da rua e dê um giro de 180°. Você vai estar do outro lado da fonte. Dê um Ollie sobre ela e siga até o final



No fim da rampa, solte o botão e dê um salto no ar. Se você estiver com velocidade suficiente, vai conseguir pegar a última fita e passará através do teto de vidro





FLASHBACK
SUPER NINTENDO

O velho e malvado Capitão Gancho fez a cabeça da galera!



Por Marjorie Bros

Lembra do filme *Hook - A Volta do Capitão Gancho*? Pois é, o Capitão Gancho e seu rival Peter Pan não apareceram só nas telas do cinema, não! Na mesma época em que o filme foi lançado no cinema, bandido e mocinho chegaram ao SNes, em um jogo de ação e aventura no estilo plataforma (o mesmo das consagradas séries Mario Bros e Castlevania) pra lá de divertido. A história de *Hook* é praticamente a mesma do filme: o malvado Capitão Gancho convence as crianças da Terra do Nunca a se tornarem adultas, e Peter Pan, com a missão de manter a paz e a alegria no mundo, precisa impedir que isso aconteça. O jogo tem controles bem fáceis, o que é muito importante, e cenários bastante

diversificados. A aventura rola, com você na pele de Peter Pan: por terra, água e ar, na pele de Peter Pan: com a ajuda daquele famoso pozinho mágico, ele pode nadar e voar. Os pontos fortes do jogo são os gráficos, muito bem-feitos e coloridos, e a trilha sonora, baseada no filme.

Hook é diversão garantida pra quem está com vontade de matar a saudade do SNes!

DICA: fique de olho quando estiver em subidas, pois os inimigos vêm rolando rapidamente. Você precisará de 2 golpes para vencê-los

HOOK



DICA: ao enfrentar o inimigo da segunda fase, fique distante dos buracos para ter tempo de fugir dos ataques



DICA: cuidado para não encostar nas colméias nem atingi-las com golpes, pois é difícil se esquivar das abelhas



DICA: quando alguém pular do alto em sua direção, volte alguns passos rapidamente antes de atacar



DICA: você pode nadar com tranquilidade. Para descer ou subir na água, segure o botão de pulo e use o direcional



DICA: recarregue o poder de vôo sem voltar ao chão, para ganhar um tempinho adicional



DICA: pule dos ataques do chefe da gangue e, logo que tocar o chão, vire-se para atingi-lo em cheio



DICA: alguns inimigos atiram flechas para o alto, em trajetórias curvas. Passe por baixo delas, quando estiverem no ar

VIRTUAL GAME & VIDEO
Compra/ Venda Troca/ Locação

★ Grande variedade em games e acessórios para todos os sistemas.
 ★ Novos ou usados, aqui é o lugar!
 ★ Solicite listagem gratuitamente.
 ★ Despachamos para todo o Brasil. Temos raridades.
 ★ Nessa você pode confiar
 ★ Tudo com garantia
 Fone: (88) 554-1159 - virtual@netcariri.com.br

NIKA'S GAMES

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

FONE: (011) 3975-2737

JCB Games

"O MUNDO DOS GAMES"

PREÇOS ESPECIAIS **Compra Venda Troca e Locações**

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

Vídeo Games ELETROMÍL
 Especializada em conserto de vídeo games

Promoção

Trocamos e vendemos canhão para PlayStation (colocação gratuita)
 Trocamos fitas e aparelhos Super Nintendo e Nintendo 64 por acessórios de vídeo games.
 Consertamos seu aparelho de qualquer parte do Brasil (via sedex)

R. Santa Ifigênia, 384- sala 12 - Cep: 01207-001- Centro SP
 Fone/Fax: 221-1740 - Fone: 33622306 / 3362-2308 - Cel.: 9951-0102

BITS GAMES

VENDAS - ASSIS. TÉCNICA
LOCAÇÃO - VIDEO GAMES
E ACESSÓRIOS EM GERAL

Tel.: (0xx31) 271-9537
Telefax: (0xx31) 271-9484

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

- Destreamento 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

MultiGAMES
 O Mundo dos Games

Dreamcast / PlayStation / PC / Game Boy
Nintendo 64 / Mega Drive / Neo CD
Super Nintendo / Saturn e acessórios

Compra Venda e Troca **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

Alien Games

Locação - Venda - Ass. Técnica
Vídeo Games / Cartuchos / Cd's / Acessórios

Entregamos à domicílio e facilitamos o pagamento

R. Angélica Mota, 313 - Olaria - RJ
Fone: (21) 573-6094 - TeleFax: (21) 564-4269

NINTENDO 64 **PlayStation** **SEGA SATURN**

GAME OVER

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

Fone: (11) 3998-9278 Fone/Fax: (11) 3992-2350

TIME GAME

Nintendo PlayStation SEGA

Distribuidora de videogames

Preços imbatíveis

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

ROCK LASER
 Compra e Venda / Troca e Financia Games

Aparelhos e Acessórios

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	—	Consulte
Nintendo 64	R\$ 179,00	R\$ 279,00
Game Boy Color	R\$ 140,00	R\$ 180,00
Saturno	R\$ 139,00	—
Super Nes	R\$ 89,00	R\$ 169,00
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00
Dreamcast	—	R\$ 499,00

Aceitamos Cartões de Crédito
 Tudo c/ Garantia - Despachamos via Sedex
 Rua Ararituaba, 1118 - F.: (0xx11) 6954-4332

SUPER GAMEPOWER

GRANDIA 2

Chega ao
PlayStation.
Confira na
próxima SGP



NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

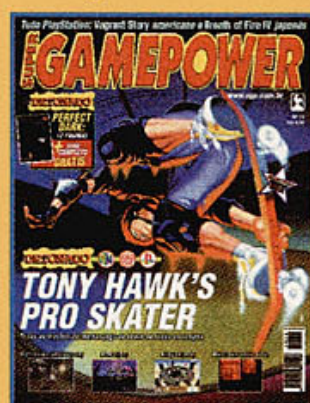
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

EDIÇÃO 77



Nightmare Creatures 2, Final Fantasy IX, MK Special Forces, Digimon, Legend of Dragoon, Legend of Mana, Ronaldo V-Football (P.Station), Zelda Majora's Mask (Nintendo 64), Street Fighter III 3rd Strike, Space Channel 5, Jet Grind Radio, MDK 2, Nightmare Creatures 2 (DC), Metal Slug 3 (arcade)

EDIÇÃO 76



Tony Hawk's Pro Skater, Breath of Fire, Nightmare Creatures, Vagrant Story (PlayStation), Oni, The Boucer (P.Station 2), Perfect Dark, Kirby, Tony Hawk's Pro Skater (Nintendo 64), MDK II, Sega GT, ChuChu Rocket, Tony Hawk's Pro Skater (Dreamcast), Metal Gear Ghost Babel (GB Color), Sim City 3000 (PC)

EDIÇÃO 75



Tekken Tag Tournament, Street Fighter EX 3, Dead or Alive (P.Station 2), Jedi Power Battles, Valkyrie Profile, Medieval 2 (PlayStation), Perfect Dark, Excite Bike 64 (Nintendo 64), Marvel vs. Capcom 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Sword of Berserk (Dreamcast), Pokémon Trading Card (GBC)

EDIÇÃO 74



King of Fighters 99, Syphon Filter 2, Alundra 2, NHL Rock The Rink (PlayStation), Pokémon Stadium, Daikatana (Nintendo 64), Street Fighter III, Dead or Alive, Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast), Ridge Racer V (PlayStation 2), Need For Speed Porsche 2000 (PC), Pokémon Trading Card (GameBoy Color)

EDIÇÃO 73



Syphon Filter 2, Vagrant Story, Fear Effect, Strider 1 e 2, Chase The Express (PlayStation), Tarzan, Tony Hawk's Pro Skater, Rocket (Nintendo 64), Crazy Taxi, Soul Reaver, Resident Evil Code: Veronica, Rayman 2 (Dreamcast), The Sims (PC), Tarzan, Card Hero (Game Boy Color)

EDIÇÃO 72



Countdown Vampires, Toy Story 2, Legend of Dragoon, Chrono Cross (PlayStation), Mario Party 2, Ridge Racer 64, Toy Story 2 (Nintendo 64), Shenmue (Dreamcast), Ghouls'n Goblins, Top Gear 2 (Game Boy Color), SNK vs. Capcom, Sonic (Neo Geo Pocket), Ultima IX (PC), Road Rash 1, 2 e 3 (Mega)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente:
Francesco Civita

Diretor Administrativo/Financeiro:
Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 6 - Nº 78- SETEMBRO DE 2000

REDAÇÃO

Editor Executivo:
Rubem Barros

Editora Assistente:
Adriana Lopes

Redatora:
Mariana Pereira

Chefe de Arte:
Karen Colosso

Assistente de Arte:
Mônica Maldonado

Assistente Editorial:
André Oka

Colaboradores:

Philip Mangione, Elton Koji Kita, Alberto Brasil (jogos), Sandra Moreira, Antônio Guimarães e Silvia Gomi (texto), Renato Akimasa Yakabe (arte), Faoza (ilustração), Hélio Nobre (foto)

COMERCIAL

Gerente de Produto: Emerson de Oliveira

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS

Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenador: Carlos Adriano Vianini

GamePro licenciada por: IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

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

IVZ

ANER

USE SUA MUNIÇÃO COM CAUTELA: VOCÊ PODE QUERER USAR A ÚLTIMA BALA NA SUA CABEÇA.

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

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

ARCADE STICK



3x R\$ 99,99

CONTROLLER



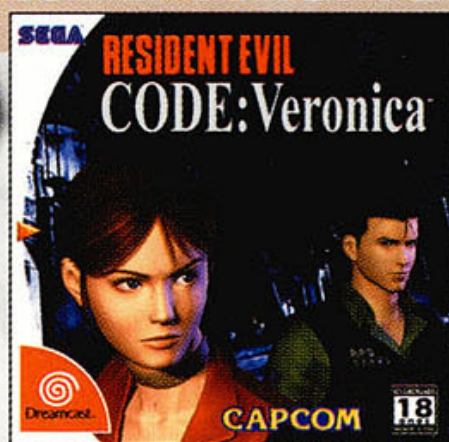
3x R\$ 39,99

VMU



3x R\$ 33,33

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

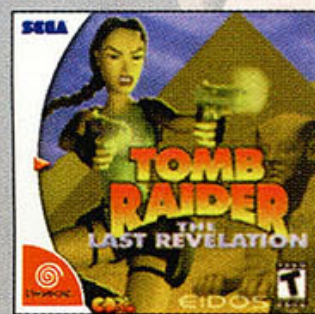


3x R\$ 43,33

- Você joga com a bela Claire Redfield num suspense que mais parece um pesadelo.
- 2 GD's com gráficos maravilhosos e um enredo denso que revela mais sobre os terríveis planos da Umbrella Corporation.
- Novos inimigos a serem derrotados.
- Manual em português.

SEGA
TEC TOY

TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION



3x R\$ 39,99

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER



3x R\$ 39,99

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



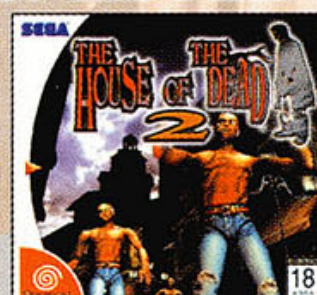
3x R\$ 39,99

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.

www.dshop.com/dreamcast

(011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO TS09A

Preços válidos até 30/09/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos comprados com console original fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. Frete grátis somente para o console. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito. - Exclui os jogos: Resident Evil Code: Veronica, Tomb Raider: The Last Revelation e Legacy of Kain.

RETRO AVENGERS



zipkids.
Um site do tamanho
da sua imaginação.



Endereço:

www.zip.net

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.





RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: Pedro Henrique/
anderbass

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

