



Nº 13  
R\$ 4,00

# MELHORES

## DO VIDEOGAME 98/99

### OS JOGOS QUE VÃO FAZER SUA CABEÇA:

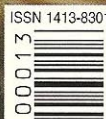
- *Final Fantasy VIII* (P.Station)
- *Perfect Dark* (N64)
- *Resident Evil Code: Veronica* (Dreamcast)

**A GUERRA DOS CONSOLES:**  
*P.Station, Dreamcast e  
Nintendo 64 lutam  
pelo 1º lugar*

### OS 55 MELHORES GAMES DE 98 (COM DICAS!):

- *ZELDA* (N64)
  - *METAL GEAR SOLID* (P.Station)
  - *VIRTUA FIGHTER 3 tb* (Dreamcast)
  - *BANJO-KAZOOIE* (N64)
  - *GRAN TURISMO* (P.Station)
  - *MARVEL VS. STREET* (Saturn)
  - *ROCKMAN & FORTE* (SNes)
- E MUITO MAIS!**

**NINTENDO 64 • P.STATION  
SATURN • DREAMCAST • SNES**





# VOCE QUER O DREAMCAST? TA NA MAO!

## • playstation •

NOVO! Agora com controle dual shock

NOVO preço

2x R\$  
**149,50**  
ou 7x R\$ 51,49

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSULE + 1 GAME =  
CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS\*



### AÇÃO

Colony Wars: Vengeance  
Spyro The Dragon  
Metal Gear Solid  
Superman  
Tomb Raider 2  
Tomb Raider 3  
Twisted Metal 3

2x R\$  
**44,95**  
cada



### AVENTURA

Crash Bandicoot 3  
MediEvil  
Quake 2  
The Fifth Element  
Resident Evil 2 Dual Shock

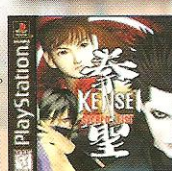
### ESPORTE

FIFA Soccer 99  
Formula 1 98  
International SS Soccer 98  
Knockout Kings (Boxe)



### LUTA

Destrega  
Darkstalkers 3  
Kensei - Sacred Fist  
Mortal Kombat 4  
Rival Schools (Capcom)  
Str. Fighter 2 Collect Vol 2  
Tekken 3  
Tenchu - Stealth Assassins  
X-Men vs. Street Fighter



### RPG

Brave Fencer Musashi  
Final Fantasy 7  
Lunar: Silver Star Story  
Parasite Eve  
Xenogears



## • dreamcast • j a p o n ê s

Por que esperar mais 9 meses se você pode comprar já? Peça o Dreamcast Japonês e detone o primeiro console de 128 bits do mundo!



2x R\$  
**349,50**  
ou 10x R\$ 90,08

**AÇÃO**  
Godzilla Generations

**AVENTURA**  
Sonic Adventure  
Blue Stinger

**CORRIDA**  
S-ga Rally Championship 2  
Monaco Grand Prix Racing

2x R\$  
**59,95**  
cada

**LUTA**  
Virtua Fighter 3tb  
**ACESSÓRIOS DREAMCAST**  
2x R\$ 44,95 CADA  
Controller Extra  
Cartão de Memória VMS



BRINDE: COMPRAS ACIMA DE  
R\$150,00 GANHAM EXCLUSIVO  
CHAVEIRO COM TETRIS.

## Acessórios Nintendo exclusivos

Pokémon Pikachu R\$ 44,90  
Game Booster (Rocket) R\$ 94,90  
jogue Game Boy no seu N64  
Porta Console N64 R\$ 45,00  
carregue junto: controles, cabos e 6 jogos  
Game Boy Camera R\$ 99,90  
Game Boy Printer R\$ 99,90  
Game Shark R\$ 89,90  
Porta Cartuchos N64 R\$ 40,00  
Volante Mad Catz R\$ 119,90



## Acessórios 32 bits

Controle Analógico (PSX/SAT) R\$ 69,90  
Controle Arcade (PSX/SAT) R\$ 79,90  
DEX Drive (PSX/N64) R\$ 89,90  
Game Shark (PSX/SAT) R\$ 89,90  
Mega Memory Card (PSX) R\$ 69,90  
Volante Mad Catz (PSX/SAT) R\$ 119,90

chegou **NEOGEO pocket**  
com **king of fighters** 2x 119,90

## • saturn •



grátis 4 games  
virtua fighter 2, darklord USA,  
virtua cop e + 1 game clássico

2x R\$  
**129,50** ou 6x R\$ 50,86

## Japonês

**AÇÃO** - 2x R\$ 47,95  
Castlevania: Dracula X  
Deep Fear

**LUTA** - 2x R\$ 59,95  
Japan Pro Wrestling  
King of Fighters '97  
Real Bout Collection

Real Bout Special  
Vampire Savior  
X-Men vs. Street Fighter

Jogos de luta incluem  
cartão de memória

Conversor para console  
americano: R\$ 20,00 (c/ jogo)

## Americano

**AÇÃO**  
House of the Dead  
Mega Man X4 2x R\$ 44,95  
cada

**LUTA**  
Resident Evil  
**AVENTURA**  
Enemy Zero

**ESPORTE**  
Worldwide Soccer 98

**RPG**  
Magic Knight Rayearth  
Shining Force 3

Conversor japonês c/ 4Mb  
de memória R\$ 74,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE  
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA  
EM SUA CASA



**DIRECTSHOPPING**

COMPRA PELA INTERNET  
www.dshop.com



# MELHORES

**DO VIDEOGAME 98/99**

Desde os anos de 95, quando foram lançados o Saturn e o P.Station nos Estados Unidos, e 96, data da chegada do Nintendo 64, o mundo do videogame não vivia uma época de tamanha efervescência. Novos consoles, PDAs e, acima de tudo, uma safra de games poderosíssimos à disposição dos aficcionados por diversão de qualidade. Nesta edição dos *Melhores do Videogame* 98/99, reunimos só o melhor do melhor. Nada de perder tempo com joguinhos mais ou menos. Aqui o negócio começa com *Zelda*, *Metal Gear Solid*, *Virtua Fighter 3* tb e termina com *Perfect Dark*, *Final Fantasy VIII* e *Blue Stinger*, os campeões de agora e de daqui a pouco. O Chefe aqui fez a seleção pessoalmente. Se você quiser saber as melhores dicas e ficar por dentro do mundo do videogame, leia com atenção as páginas a seguir.

## O CHEFE

OS CONSOLES .....	4
PRÉ-ESTRÉIA .....	6
LANÇAMENTOS .....	12
MELHORES DE 98	
AÇÃO .....	18
ESPORTE .....	25
RPG .....	30
LUTA .....	34
TIRO .....	38
OUTROS .....	40

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: MURILO MARTINS





# A GUERRA DOS CONSOLES

As grandes empresas do mundo do videogame se preparam para a virada do século: os dois últimos anos do milênio vão ser decisivos para que Sony, Sega e Nintendo mostrem suas fichas na briga pela liderança do mercado mundial de games. Além de boas máquinas, não podem faltar games. Quem se arrisca a dizer qual será o console a dominar a guerra no século XXI?

O biênio 1999/2000 deve ser decisivo para a configuração do novo cenário no mundo do videogame. Depois da supremacia do P.Station nos últimos anos, com quase 35 milhões de consoles vendidos mundo afora, a queda de braço pelo lugar de console mais popular está apenas começando. Com o lançamento do novo console da Sega em parceria com a Microsoft, o Dreamcast, e de novos games – especialmente **Zelda** – para o Nintendo 64, a largada já foi dada. Os donos de consoles 32 bits devem, em no máximo dois anos, ser proprietários de peças de museu. Algo parecido com o que sentem hoje os donos de máquinas de 16 bits. A guerra pelo posto de console mais popular do mundo não passa só pelo importante

aspecto tecnológico. Hardwares menos potentes, porém que tenham um grande acervo de jogos disponíveis, podem ganhar a preferência dos jogadores. Que o diga o P.Station. Esse parece ser o grande desafio do Nintendo 64 – e talvez

também sua grande chance. O console, bastante popular nos Estados Unidos, perde feio no Japão, principalmente porque não tem RPGs de nível e por não contar com games tradicionais de empresas como a Capcom, por exemplo (o primeiro, **Magical Tetris Challenge**, está saindo agora). Mesmo para os

timing certo para o lançamento do novo console. Apesar de alguns boatos de que ele seria lançado em 99, o mais provável é que isso ocorra só no ano 2000 (veja texto na página ao lado). Até lá, mesmo já na descendente, o P.Station deve continuar líder. Para o Dreamcast, este é o ano decisivo. A nova máquina tem de consolidar-se no Japão – onde, diga-se de

passagem, começou bem – e explodir logo de cara nos Estados

Unidos, onde será lançado em setembro. Tudo isso só acontecerá se houver jogos em quantidade suficiente para divertir gostos variados. O

hardware, pelo que se viu até agora, por

ora não tem concorrente. Entre um grande sucesso e outro, para as três grandes do

videogame no momento (Sony, Sega e Nintendo), uma coisa parece ser da maior importância para o sucesso de suas máquinas e estratégias: contar com muitos e bons parceiros para que os jogadores não sofram de um mal inaceitável neste final de século: mesmice. Essa palavra é proibida.



americanos, que se ligam mais em jogos de ação, o acervo ainda não é grande o suficiente. A grande chance do console é aproveitar o período inicial do Dreamcast e a entressafra entre P.Station e P.Station 2. Já o grande desafio da Sony é ter o



## PDA: VOCÊ AINDA VAI TER UM

**A** onda do momento tem 3 letras: PDA, sigla de Personal Digital Assistant (assistente pessoal digital). Esses aparelhinhos, fortemente influenciados pela moda do Tamagotchi, estão invadindo os videogames agora. Funcionam como um videogame de bolso. Quem deu o primeiro passo foi a Sony, que anunciou seu Pocket Station na Tokyo Game Show, mas quem lançou primeiro foi a SNK, com seu Neo Geo Pocket, que pode ser conectado ao Dreamcast. É um portátil poderoso à base de cartuchos, que conta com títulos como **The King of Fighters R-1**. É em preto e branco, mas promete ter uma versão colorida em 99. A conexão é feita por cabo ou infravermelho. Depois veio o Visual Memory, que funciona como um Memory Card e como portátil. O aparelho interage com o Dreamcast e com os arcades da placa Naomi. Quando conectado ao controle do Dreamcast funciona como um visor próprio. Os jogos são carregados do console para o Visual Memory. Permite também conectar-se a outros Visual Memory para trocar dados ou jogar um contra o outro. Também administra os "saves" sem depender do console. Funções

parecidas tem o Pocket Station, exceto pelo fato de a comunicação ser feita por raios infravermelhos e não por ligação direta. Ao contrário do Neo Geo Pocket, esses aparelhos não rodam jogos complexos, só daqueles do tipo do Tamagotchi. Essa mania acabou dando forças ao mais consagrado dos portáteis: o Game Boy, agora, em versão colorida e com mais jogos. A Nintendo estuda transformá-lo num PDA. Isso já acontece com **Pocket Monsters Stadium**, em que você coleta os monstros no cartucho do Game Boy e joga-os, através de um aparelho chamado GB64, no Nintendo 64. Outra forma é usar o Game Boy como controle do Nintendo 64. Claro, com cabos especiais. Assim cada jogador teria a sua tela também. Em março a Bandai também vai entrar na área. Vai



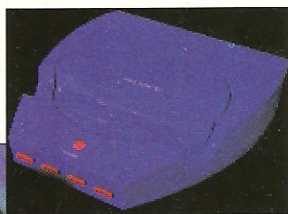
lançar o Wonder Swan, um portátil à base de cartuchos em que você pode jogar com a tela lateral ou horizontal. É em preto e branco e pretende interagir com celulares e computadores.

## P.STATION 2: O MISTÉRIO CONTINUA

**P**or enquanto, tudo que se sabe sobre o P.Station 2 não passa de especulação. Com o lançamento do Dreamcast, esperava-se que a Sony falasse pela primeira vez sobre o console no final de novembro. Isso não aconteceu e o lançamento, que acreditava-se estar marcado para o final de 99, deve acontecer apenas no final do ano 2000. A Sony

continua de bico calado, como reza a tradição da empresa nesses casos. Na única vez em que abriu a boca, Ken Kutaragi, designer do P.Station, numa entrevista para a revista americana Electronic Gaming Monthly, falou

apenas dos gráficos. De acordo com Kutaragi, os designers da Sony trabalham em uma nova



*P.Station 2: mistério aguça a imaginação e faz surgir desenhos diferentes*



tecnologia de processamento de gráficos. O objetivo é fazê-los com cara de filme e não com cara de gráficos de computador. É certo também que Sony e Toshiba estão desenvolvendo um novo chip, que será apresentado numa feira de semicondutores no começo de 99, nos EUA. Não se sabe ainda se o novo chip será usado no P.Station 2. A grande dúvida acerca do console hoje é a mídia que será usada. De acordo com a revista japonesa Famitsu, é provável que a Sony trabalhe com DVD ou DVD-ROM, duas mídias capazes de armazenar muito mais informações que um CD. A revista fala ainda da existência de um modem, a exemplo do Dreamcast. O do P.Station 2, contudo, teria uma utilidade a mais: carregar dados de som, comprimindo-os pelo sistema MP3.



# As Novas Feras



## PERFECT DARK

RARE

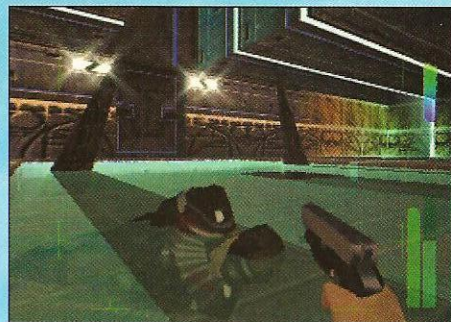
ação

NINTENDO 64

A programação básica é a mesma de **GoldenEye**. Mas as semelhanças param por aí. **Perfect Dark** tem muitos outros recursos que deixam o jogo de Bond no chinelo. A heroína, Joanna Dark, pode fazer coisas que James Bond nunca sonharia fazer. Ela pilota veículos, empurra, carrega e joga objetos espalhados pela fase. As armas também foram incrementadas. Muitas usam mira automática, que precisa ser travada nos inimigos antes de o tiro ser disparado. Joanna interage muito mais que Bond. Ela pode sacar sua arma e detonar o que quiser no cenário, por exemplo. Os gráficos também são muito melhores que os de **GoldenEye**. Mais trabalhados, os

cenários  
dão o tom  
futurista

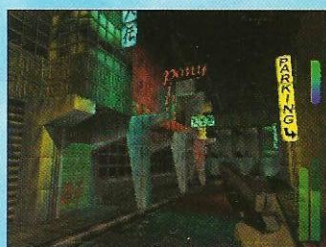
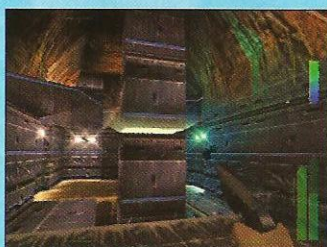
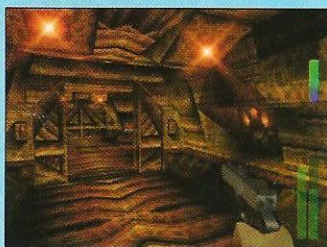
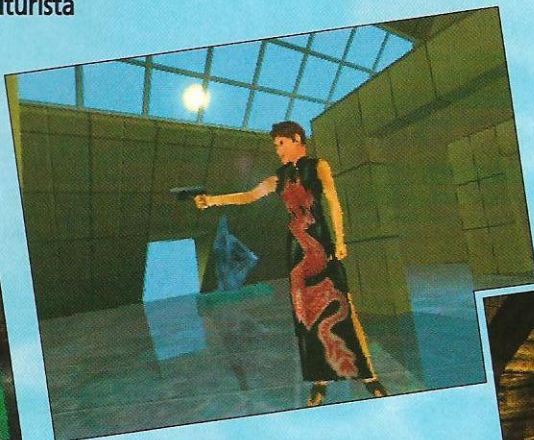
# PERFECT DARK™



ao game. Os efeitos de luz, contudo, são os que mais impressionam. Por conta deles, e também de outros elementos gráficos, **Perfect Dark** deverá usar o cartucho de expansão de memória RAM. Com base na programação de um dos melhores jogos de 97 e com tantos

elementos mais, **Perfect Dark** e Joanna Dark prometem arrebentar em 99.

Sem data prevista de lançamento

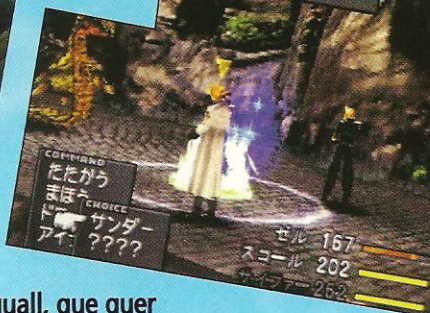
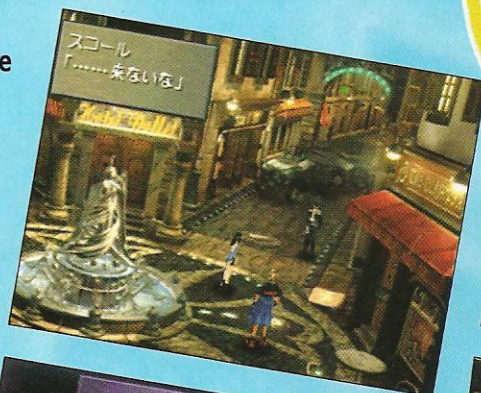
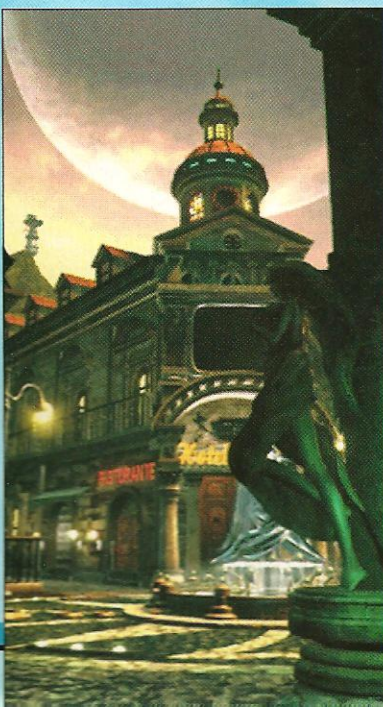
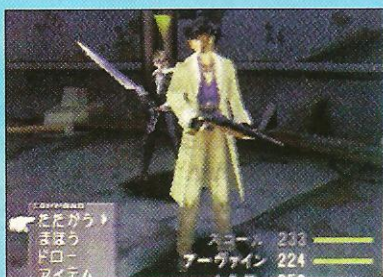






**FINAL FANTASY VIII**  
**SQUARE**  
**RPG**  
**P.STATION**

Depois do enorme sucesso de **Final Fantasy VII**, não há como não esperar o melhor de sua continuação. **Final Fantasy VIII** é, desde já, sério candidato a melhor jogo de 99. O game virá em 4 CDs, um a mais que o antecessor, o que quer dizer que terá um mar de cenas de computação gráfica, especialidade da Square. Se mantiver a qualidade mostrada no demo de **Brave Fencer Musashi**, vai ser um show. Os gráficos são cristalinos e o som, magistral. Os summons, desta vez, ganham mais espaço, pois podem ganhar experiência como um personagem qualquer. Pode-se incorporar magias e ganhar defesas e ataques especiais. Squall Leonhart é um



dos personagens principais. Seu nome vem do inglês, squall, que quer dizer rajada de vento com chuva. Leonhart provém de lion heart, ou, coração de leão. Laguna Loire é o outro protagonista, cujo nome tem origem em uma famosa praia de Los Angeles, sede da Square USA. Completam o elenco, Selphie Tilmitt, Irvine Kinneas, Seifer Almas, Rinoa Heartilly, Zell Dincht, Idea, Moomba e, é claro, o Chocobo. O jogo também vai fazer uso do Pocket Station, o PDA do P.Station.

Disponível em fevereiro



# FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII





# As Novas Feras

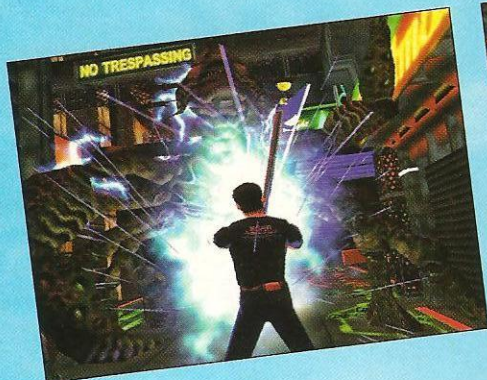


**BLUE STINGER**  
CLIMAX GRAPHICS  
ação/aventura  
DREAMCAST

**Blue Stinger** rola depois do ano 2000 quando, em vez de o mundo acabar, uma nova ilha aparece na costa do México. Alguns cientistas são mandados para ilha e devem descobrir o que há lá. Tudo o que descobrem, contudo, desaparece misteriosamente. Algum tempo depois, um grupo de agentes

especiais recebe a missão de explorar a ilha. O game é um misto de ação e aventura com cara de cinema: os monstros foram criados por Robert Short (*Os Fantasma se Divertem*) e os storyboards são de Peter Von Sholley (*Marte Ataca!*). Os gráficos são prova do que o Dreamcast tem para dar.

*Disponível em março*

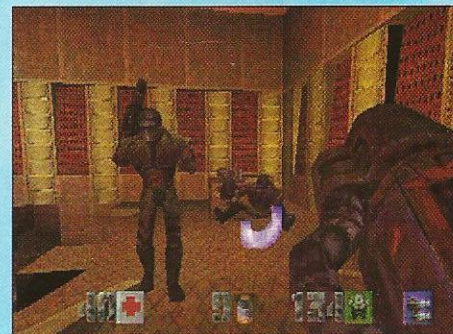
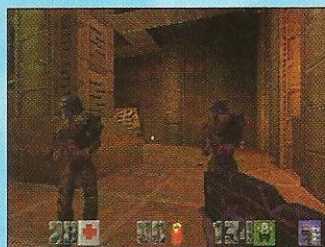
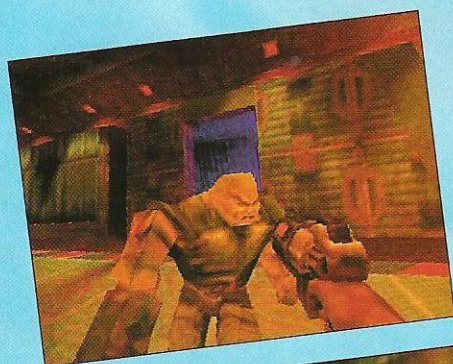


**QUAKE II**  
ID SOFTWARE  
ação  
P.STATION/N64

**Quake II** não é especial apenas por ser Quake. Esta é a primeira versão do game feita especialmente para videogame, ao contrário das outras já lançadas, apenas conversões do original do PC. A Id Software promete usar toda sua experiência para aproveitar melhor os pontos fortes dos consoles e contornar suas limitações. Com isso, ganham os gráficos: muito mais trabalhados e detalhados. Os

monstros ainda são os mesmos, mas ganharam expressões mais realistas. As armas também não mudaram, mas é possível que **Quake II** ganhe armas e monstros exclusivos no videogame.

*Disponível em fevereiro*







## RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

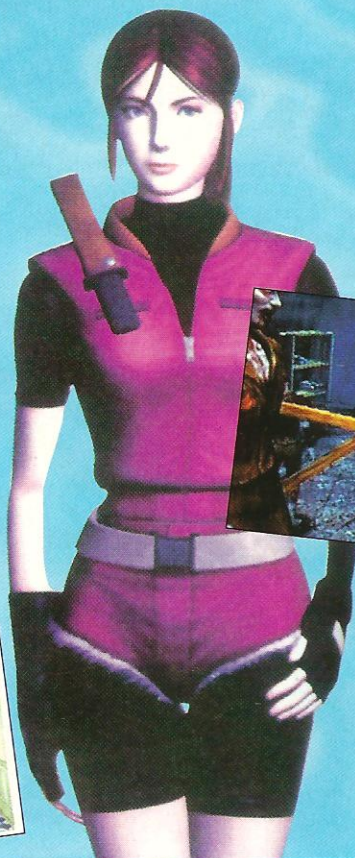
CAPCOM

ação

DREAMCAST

No terceiro capítulo de **Resident Evil**, Chris Redfield continua sua luta contra a Umbrella Corporation. Agora ele vai invadir o quartel general da organização, que fica na Europa, para descobrir a verdade sobre os vírus G e T. Ainda no rastro do irmão, Claire segue para Europa em busca de notícias de Chris. **Resident Evil Code: Veronica** deve trazer novos zumbis e monstros, inspirados no terror europeu, cheio de criaturas noturnas, como vampiros. É, desde já, um dos três jogos mais esperados para o Dreamcast – os outros são **Blue Stinger** e **Sonic Adventure**.

*Sem data prevista de lançamento*



## SUPER MARIO RPG 2

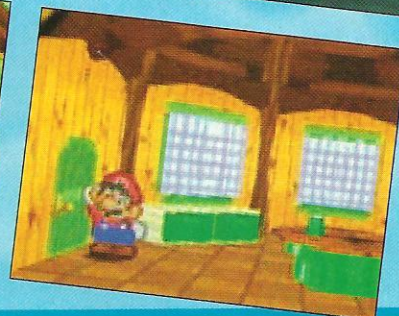
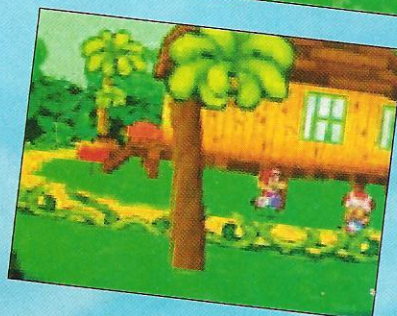
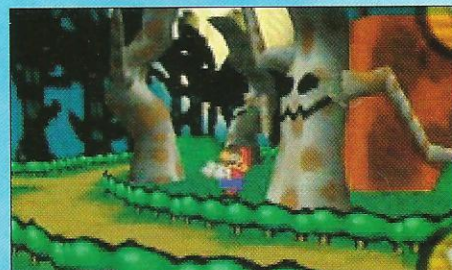
NINTENDO

rpg

NINTENDO 64

companheiros não precisam esperar seus comandos para entrar na briga. Os gráficos são inovadores: os cenários são 3D, mas o jogo foi desenvolvido em 2D. A cara é de desenho animado.

*Sem data prevista de lançamento*



Depois de um bom tempo descansando das maluquices de Koopa, Mario volta à ativa. Ainda não se sabe nada da história, mas é certo que a encrenca deve envolver a princesa Peach. Mario vai combater os mesmos inimigos que enfrentou em **Super Mario RPG**. O sistema de batalhas também é semelhante, mas nesta versão seus



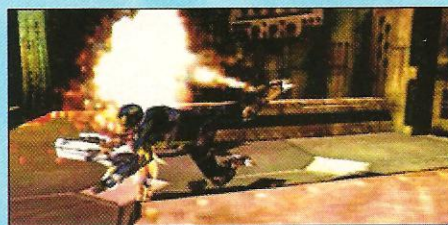
# As Novas Feras



## MESSIAH SHINY ação P.STATION

O mundo está a beira do apocalipse. Para desespero dos céus, o inferno está melhor preparado para a ocasião. Tão preparado que o demônio resolveu adiantar o fim do mundo, quebrando os

sete selos que o protegem do mal. Você joga na pele de um querubim enviado pelo céu para impedir que o diabo alcance seu objetivo. A história não tem nada de inovadora,

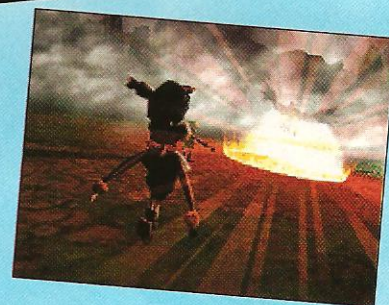
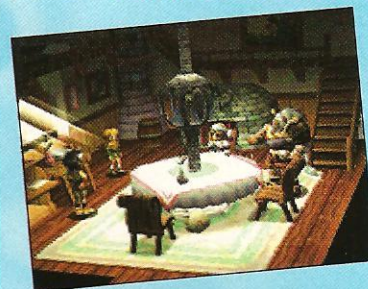


mas o jogo promete. A Shiny está usando uma nova tecnologia que garante boa qualidade de gráficos, mesmo com vários elementos na tela, e ainda permite ângulos de visão incríveis.

*Já disponível*



## GRANDIA II GAME ARTS rpg DREAMCAST



**Grandia** é um dos melhores jogos já lançados para Saturn. Por azar, o game chegou tarde, quando o console já estava em decadência. A segunda versão ainda não tem data de lançamento certa, pois, de acordo com a Game Arts, a prioridade é a qualidade do jogo. Para compensar a espera, **Grandia II** deve aproveitar todos os recursos do Dreamcast (especula-se até que usará modem), com gráficos e personagens 3D e vários ângulos de câmera.

*Sem data prevista de lançamento*

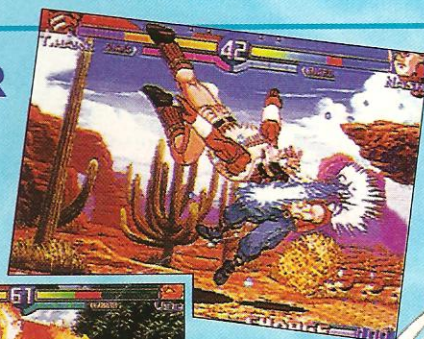


## STREET FIGHTER ZERO 3 CAPCOM luta P.STATION

**Street Fighter Zero 3** não é só uma versão do jogo para arcade. O game ganhou novos modos: um de treino e o World Tour, em que os gladiadores lutam pelo mundo. Há mais personagens – cerca de 30 –, entre eles

Blanka, Vega e Balrog, que ainda não haviam aparecido na série Zero. Para completar, o jogo será compatível com o PDA, que você poderá usar para treinar.

*Já disponível*







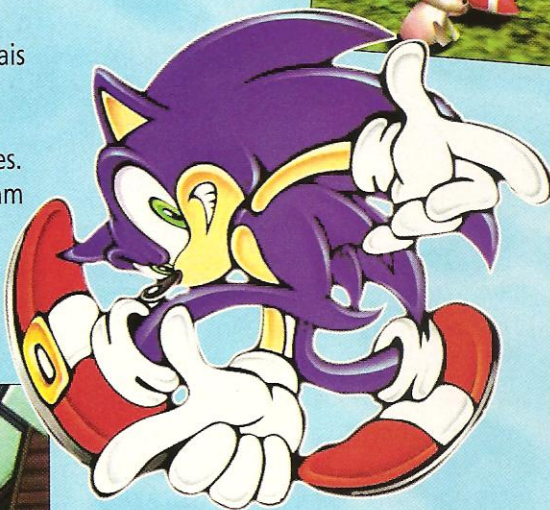
## SONIC ADVENTURE

SEGA

ação/aventura

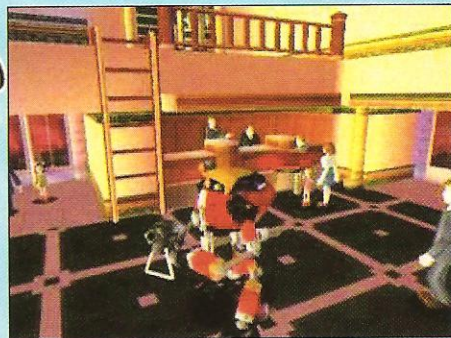
DREAMCAST

Novo console, novo visual (muito mais moderno), novo estilo de jogo. Não fiquem alarmados: Sonic continua coletando anéis e rolando pelas fases. São três áreas principais que alternam ação, em que a velocidade é fundamental, e aventura, em que o que vale é explorar e coletar itens. Existem seis personagens e você



pode jogar com qualquer um deles. Dependendo do personagem, o jogo muda. A Sega ainda inseriu alguns minigames, entre eles um de tiro e uma corrida de naves.

*Já disponível*



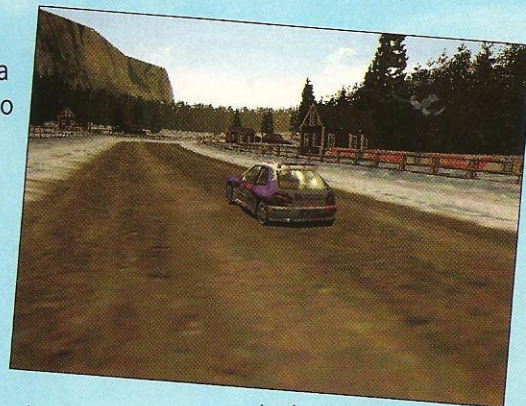
## SEGA RALLY 2

SEGA

corrida

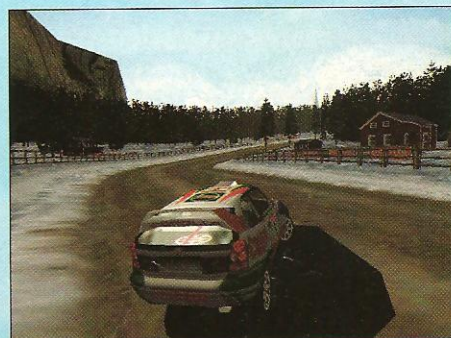
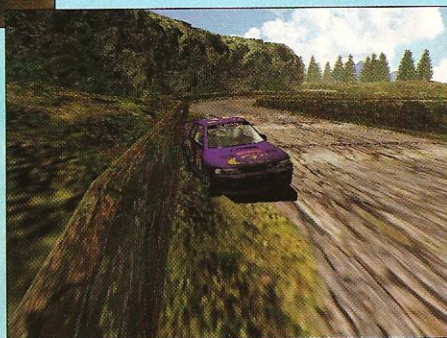
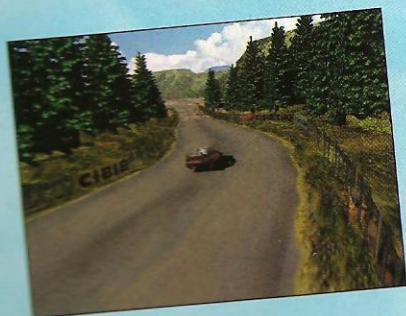
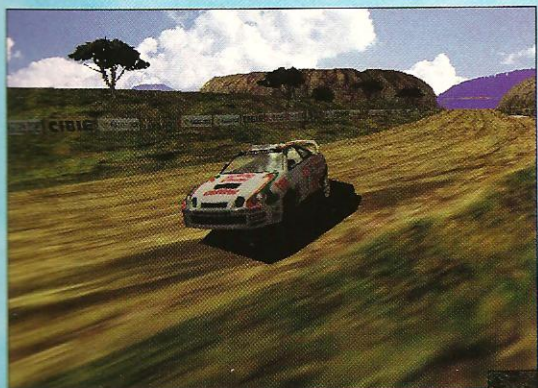
DREAMCAST

Sega Rally 2 será o primeiro jogo do Dreamcast a usar o modem para jogos multiplayer. A segunda versão traz novos carros – um Toyota Corolla, um Escort, um Lancia Stratos Gr4 e um Lancer Evolution 4. São dois modos de jogo: o tradicional Championship, campeonato em que você enfrenta o computador ou outro oponente, e o Practice, um modo de treino muito bem construído em que você realmente consegue pegar o jeito das pistas. A Sega



promete reproduzir fielmente o que havia de melhor no arcade: gráficos e controle.

*Disponível em janeiro*





# Lançamentos

**NINTENDO 64**

**NINTENDO**

**1 jogador**

**256 mega - bateria interna**

## The Legend of Zelda: Ocarina of Time

já tem seu lugar reservado na galeria dos melhores jogos da história. Trabalho de número 64 do premiado designer Shigeru Miyamoto, o jogo prima pelo mundo virtual construído.

A aventura em si já é enorme e, se você fizer todos os minigames e explorar todos os cantos, vai levar uns 2 meses para descobrir tudo. Quer dizer, cada vez que jogar **Zelda**, provavelmente você vai descobrir algo de



novos. Tempo é a palavra-chave. **Ocarina of**

**Time** retrata duas fases do personagem Link: infância e fase adulta. Na infância as limitações são maiores: não se pode usar várias armas e itens. Na parte técnica, Zelda também é campeão: gráficos caprichados, músicas de acordo e cenas de cinema que chegam a superar as de P.Station. O Nintendo 64 pode não ter o melhor acervo, mas tem o melhor jogo do ano.



Jogue os insetos nestes buracos para expulsar as aranhas douradas



Chegue perto das borboletas com a Deku Stick acionada para transformá-las em fadas



Venda as máscaras para o soldado que protege a entrada da Death

Mountain, para o músico de Lost Woods, para o garoto (do cemitério) em Kakariko Town e para o maratonista perto de Lon Lon Ranch (de dia e, depois, de noite, após conseguir a Ocarina of Time) para obter a Mask of Truth



Esse carinho da fase Market compra várias coisas. Venda um peixe, por exemplo, e ganhe 100 rupees. É uma das maneiras mais fáceis de ganhar uma grana

Para chegar a este coração, pule lá de cima e, na descida, dê uma espadada



tem uma vaca, pule com a galinha do ponto onde o sujeito da foto está



As paredes de pedras podem ser detonadas com a bomba, que se consegue em Dodongo Cavern



No cemitério de Kakariko Town puxe as pedras das covas à noite. Em duas delas há passagens. Em uma delas consegue-se um coração e na outra uma Hylian Shield





# Virtua Fighter 3th

**DREAMCAST**

**SEGA**

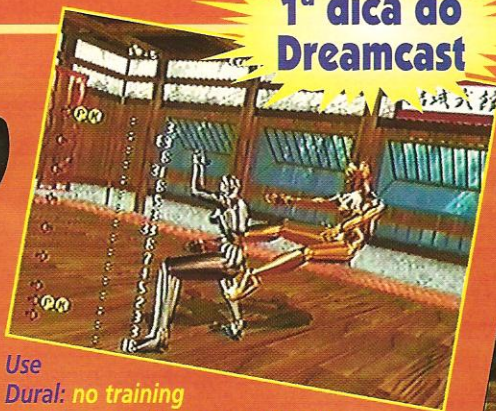
2 jogadores - 2 CDs - visual memory

Virtua Fighter 3 encabeça a lista dos arcades mais jogados no Japão há mais de dois anos. Todo esse sucesso contribuiu nas vendas do Dreamcast. No Brasil, o pessoal prefere mais um *The King of Fighters '98* ou um *Tekken 3*. *Virtua Fighter 3* tem gráficos excelentes, de alta resolução, e movimentação realista. Não há aqueles exageros encontrados em *Tekken*. O jogo é extremamente técnico, o que afasta os novatos e aqueles que não acompanharam a série. Mas se você



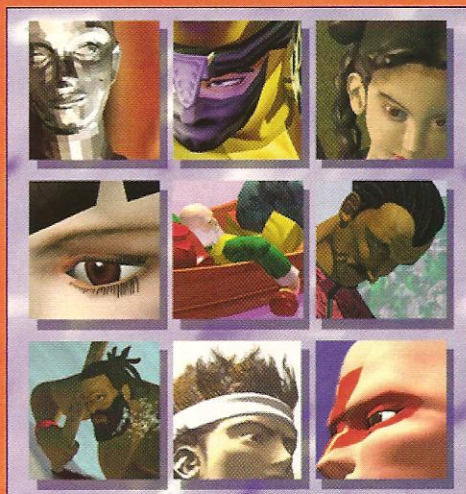
**Pai:** de perto, mande um chute. Antes de o inimigo cair, siga com um → + soco, chute

## 1ª dica do Dreamcast

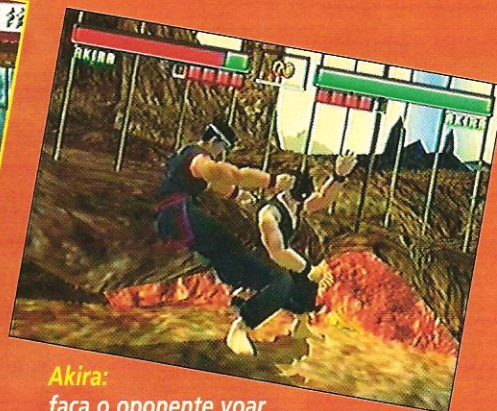


Use

Dural: no training mode, aperte Start + A + X ou Y para escolher a criatura de metal líquido e detone com seus golpes

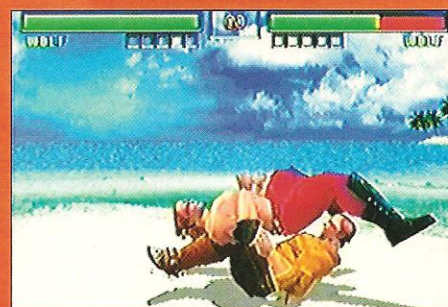


**Lau:** faça um ← + soco, ↓ + soco e depois, dependendo do ângulo, mande uma sequência. Se estiver na parte mais alta dá para emendar combos maiores



**Akira:**

faça o oponente voar com um → + chute e mande um Dragon Lancer (↘ + defesa + chute, → + soco, ← → + soco + chute)



**Wolf:** faça este combo o mais próximo que der do oponente. Mande um ← + soco + chute, depois um → + chute e finalize com um ↑ + soco para pegar o oponente no chão. Simples, mas eficiente

superar essa primeira dificuldade, vai descobrir por que este *Virtua Fighter* é tão conceituado. Em *VF3 tb*, que permite montar times, há 13 personagens. Cada um tem seu cenário, e não é uma questão de gráficos. Os terrenos são bem variados e influem na estratégia a ser adotada. A demarcação dos ringues também é bem variada. A jogabilidade é excelente, mas recomenda-se um joystick.



**Jeffry:** ↘ + soco, → + soco, ↑ + soco. Esse combo tira um bocado de energia



**Kage:** arremesse o oponente com ← + soco + defesa. Espere pelo oponente e faça uma sequência de 3 socos e um ↖ + chute



**Taka-Arashi:** → + soco + chute, → + soco, ↓ + chute. Um combo de peso!



**Aoi:** utilize agarrões, como ↓ + soco + defesa, e ↓ + soco + defesa e aí mande um arremesso no chão (↘ + soco + defesa)

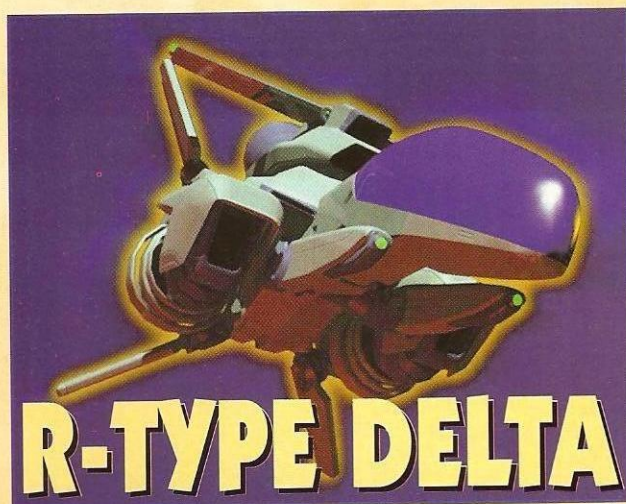


## P.STATION

**IREM**

1 jogador - Dual Shock  
memory card

Velho sucesso vindo do arcade nos anos 80, **R-Type** ainda encontra espaço para inovar. A Irem resolveu dar novas roupas ao seu velho hit usando tecnologia poligonal 3D e trazendo novos efeitos visuais e sonoros nesta versão **Delta**, a primeira especialmente feita para o P.Station. Apesar do ambiente 3D o jogo continua explorando uma jogabilidade em duas dimensões. A dificuldade continua num nível alto como em toda a série. Agora você pode escolher entre três naves, R-9, R-13, R-X,



No chefe da segunda fase, coloque o Force Device na traseira e atire na junção que vai se formar entre os dois monstros

## Naves e estilos



A R-9 é a nave

tradicional da série, sem grandes mudanças, apenas o Delta Force foi acrescentado



A RX tem a Force Device, que abre quando você vai

para frente. Com isso o raio se espalha e fecha quando você vai para trás, ficando mais concentrado



A R13 é a nave com estilo mais próprio. Seu Force Device

gruda no inimigo e a corrente de energia que liga a nave a ele causa danos nos adversários



Derrube esta saída de inimigos. Assim você dá

fim às naves vai que estiverem embaixo



Encoste a Force Device nesse objeto para carregar o Delta Force



Fique na posição mostrada na foto para evitar a colisão com a coluna que está caindo



Para evitar os tiros do veículo da terceira fase, coloque sua Force Device na traseira da nave e não pare de atirar no canhão



Para desviar dos raios do chefe da quarta fase, fique no meio do círculo que o raio formará



Aumente a velocidade para 3 nessa hora. Não espere até o último momento para desviar dos objetos



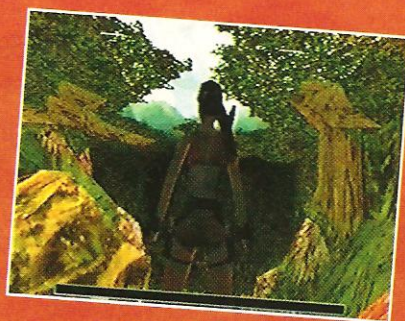
# TOMB RAIDER III

**P.STATION**

**EIDOS**

1 jogador - Dual Shock  
memory card

As curvas continuam a ser a principal virtude de *Tomb Raider*. As curvas da Lara, é claro. O game da gata ganha muito na parte gráfica nesta terceira versão. Até porque, como tudo saiu parecido com as versões anteriores, deu tempo de trabalhar bem os



**Pular de fase:** L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2 e L2



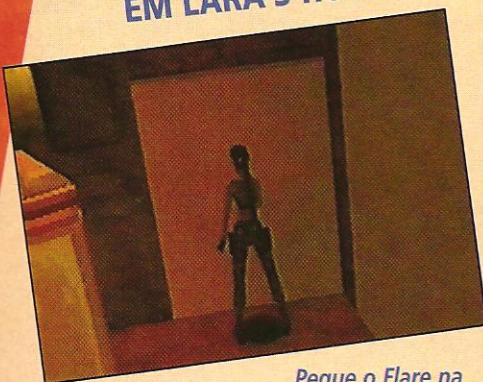
**Todas as Armas:** L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 e R26t

gráficos. Não acontecem mais aqueles lances de "passar de sala". Outra novidade está na hora de salvar o jogo. Agora é preciso coletar pequenos cristais que você não vai encontrar em grandes quantidades. Quanto aos movimentos da gata, além dos tradicionais, ela também passou a engatinhar e atirar abaixada.

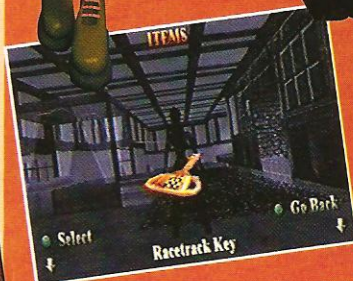


**Todos os Segretos:** L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2 e L2

## COMO PEGAR A RACE KEY EM LARA'S HOUSE



Pegue o Flare na porta ao lado da cama de Lara e saia para o hall. Acione este switch e siga pelo corredor escuro até a outra sala...

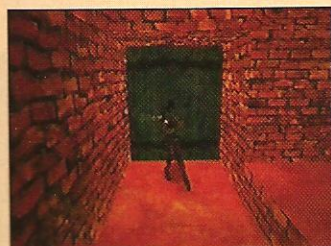


**Race Key em Lara's House:** R2, L2,

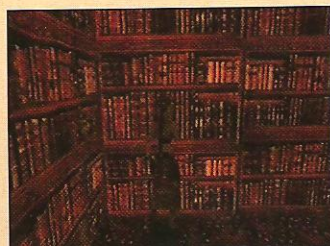
L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2 e L2



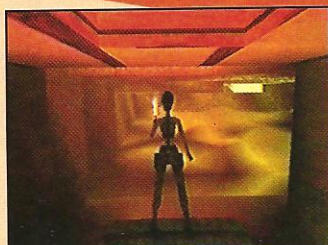
**Encher Energia:** R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2 e L2



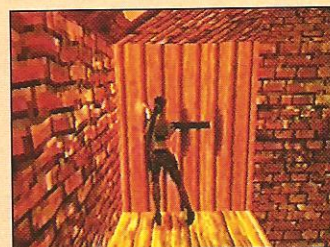
...ai empurre essa caixa até o fundo e volte para o Hall. Siga agora para a biblioteca que fica no mesmo andar onde está



Aqui puxe o livro da prateleira. A chama da lareira vai se apagar e você poderá subir pela parede dentro da lareira



Puxe a caixa até o centro da sala e use-a para alcançar a passagem no teto. Dentro do aquário, nade seguindo o vidro e você vai achar a chave no chão



Empurre a caixa que está aqui até o fundo, acione a alavanca e corra para a porta abaixo da escada no hall principal



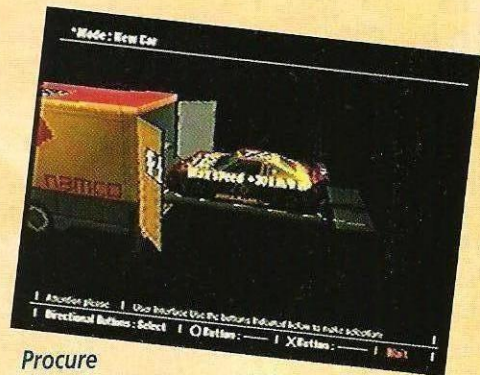
## RIDGE RACER TYPE 4

**P.STATION**

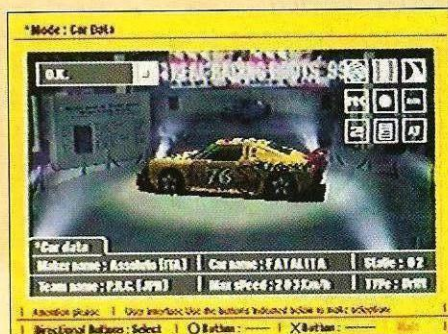
**NAMCO**  
1/2 jogadores - Dual Shock  
memory card -  
pocket station

Além de vir acelerando, **Ridge Racer Type 4** entra firme na era dos PDAs. É o primeiro jogo do P.Station a sair com suporte para o Pocket Station, o console/memória em miniatura da Sony. Mas as virtudes do game de corrida da Namco não param por aí. **Type 4** luta para rivalizar com **Gran Turismo**, o que, convenhamos, não é nada fácil. Mas,

Com carros do tipo grip, tangencie bem as curvas fechadas e aperte firme o freio



Procure chegar sempre em primeiro lugar, pois isso influencia no rendimento de sua equipe que, por sua vez, influenciará na velocidade final do novo carro na próxima etapa



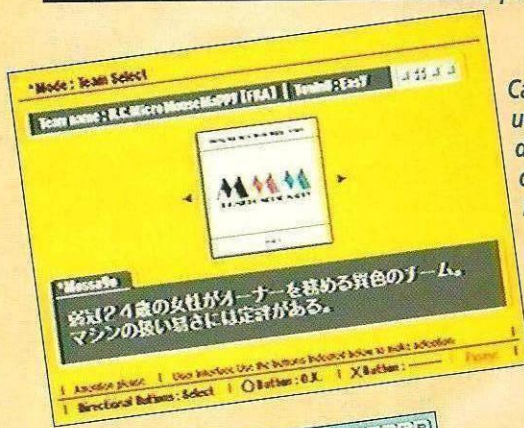
Verifique sempre sua garagem para ver em qual parte do Extra Trial você poderá competir



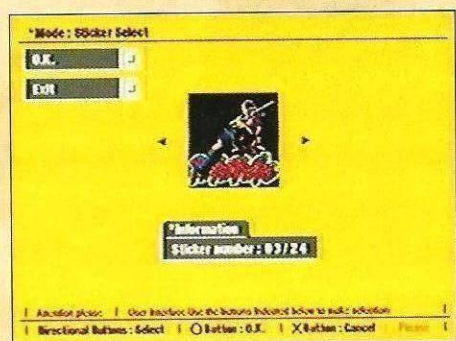
acreditem, há quem ache que o jogo chegou lá. Os gráficos saíram bem caprichados, proporcionando uma movimentação aguda e uma velocidade contagiante. Nesta versão não se vêem mais aquelas quebras características dos gráficos poligonais (principalmente quando os jogos são meio matados). Você tem quatro equipes e quatro marcas de carro para mostrar o seu talento como motorista. De quebra, **Type 4** traz um CD

Para se classificar na primeira parte do campeonato, você tem de obter no mínimo um 3º lugar na 2ª parte, 2º lugar na terceira e 1º lugar na 4ª parte

extra com uma versão antiga de **Ridge Racer** e outras coisas.



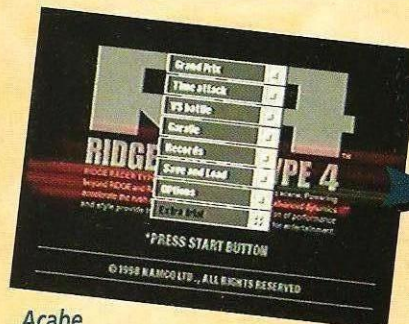
Cada equipe tem um ajuste diferente para cada carro. Escolha a equipe que se adapte ao seu jeito de guiar



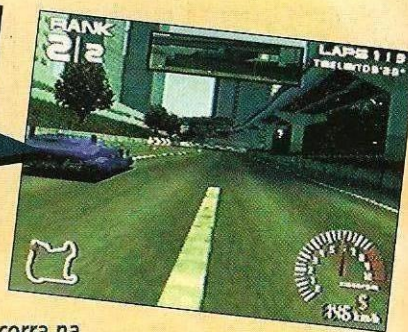
Ao terminar o campeonato, você vai poder colocar uma estampa nova no carro



Para fazer uma curva fechada com carros do tipo Drift, aperte uma ou duas vezes o freio de leve. O carro vai derrapar, apenas coloque-o no caminho certo de novo



Acabe o campeonato em primeiro lugar. O modo Extra Trial vai aparecer, corra na categoria da marca de carro que você correu durante o campeonato

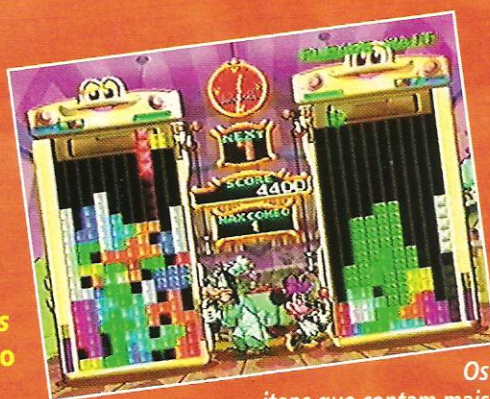




**CAPCOM**

1/2 jogadores  
memory card

Finalmente aconteceu! Depois de muito tempo de especulação e promessas, aconteceu: *Magical Tetris Challenge* entra para a história como o primeiro jogo da Capcom para o Nintendo 64. Talvez a galera esperasse por outros jogos, tipo *Resident Evil* ou algum *Street*



Os itens que contam mais pontos no final da fase são os Max Combo (fazer mais de uma linha) e All Clear (deixar a tela sem nenhuma peça)



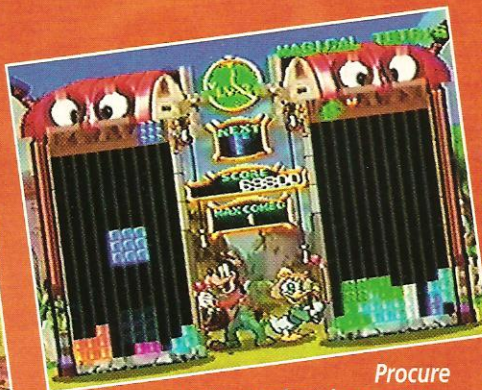
No modo Endless, procure fazer várias linhas seguidamente, pois a cada volta do relógio o jogo aumenta um nível de velocidade

# MAGICAL TETRIS CHALLENGE

*Fighter*, mas *Tetris* é sempre *Tetris*. Este é o terceiro jogo no estilo a sair para o console. Desta vez, você

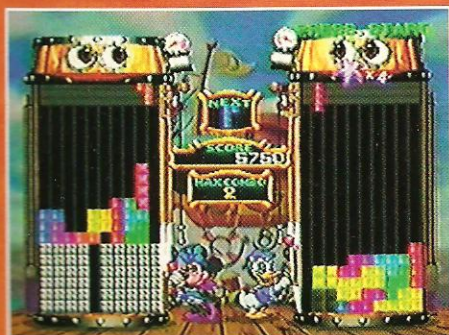


No modo Magical, jogando com 2 jogadores, a cada linha completada peças estranhas irão cair no lado do oponente



Procure usar a sombra da peça para não cometer erros no momento do encaixe. As linhas na vertical podem servir também como apoio

conta com a visita de personagens ilustres: a turma da Disney, com Mickey, Donald, Pateta e Minie está presente. Duas coisas inovam neste quebra-cabeças: primeiro, você tem linhas verticais que ajudam a saber o posicionamento das peças; segundo, existe uma sombra que acompanha cada peça e auxilia a na hora de ver como ficará a distribuição dos quadrados. Outra novidade é o modo Magical, em que você conta com uma mãozinha salvadora para tirar as peças, que aparece quando você completa uma linha e enche a barra.



O esquema para se dar bem em Tetris é bem simples: coloque as peças em um determinado lado e deixe uma fileira para encaixar a peça barra Tetris



Fique esperto com a barra do lado esquerdo da tela. Ao ser completada, surge na tela esta mãozinha para dar aquela força e sumir com algumas peças. Para encher a barra, somente completando as linhas



Não fique preocupado caso tenha alguns buracos no seu jogo. Conforme você for completando as linhas terá oportunidade de arrumá-los



### METAL GEAR SOLID

**P.STATION**

**Metal Gear Solid** está com uma das mãos no Oscar do Chefe de 98. Motivos para isso não faltam. Começam pela história, muito bem elaborada. Seguem com os gráficos e as músicas: animais! O objetivo principal no game não é matar. Na verdade, é essencial ter muita cautela para não chamar a atenção dos guardas, das câmeras e dos cães. Quando chega a hora de encarar os chefões, a coisa muda: a ação e a adrenalina correm soltas. As armas usadas no jogo são um quesito à parte. Todas são incríveis e abusam do uso da alta tecnologia.



**Imagens fantasma:** assim que pegar a câmera, tire fotos dos locais abaixo, salve-as e dê uma olhada pela opção "Picture Album". Uma imagem fantasma vai aparecer em cada foto.

**Sato:** torre de comunicação A (telhado destruído por um míssil do Hind D). No canto da antena.  
**Nakamura:** na passagem subterrânea, onde Meryl foi atingida.

**Sniper Wolf:** Mire na poça de sangue.  
**Shinkawa:** atrás do segundo pilar da plataforma onde estava Sniper Wolf pela primeira vez.  
**Shimizu:** caverna dos cachorros (primeiro lugar de agachar).  
**Kaneda:** no espelho no banheiro feminino.  
**Fukushima:** no heliporto, olhando a linha do horizonte pelo penhasco.  
**Takade:** sala onde enfrentou Ninja, vidro na extremidade.  
**Fujimura:** elevador, na torre B de comunicação.  
**Hirano:** elevador (torre de comunicação B) na última coluna do andar superior.  
**Muraoka:** na água do reservatório de carga (logo no começo do jogo).  
**Ishiyama:** heliporto, no topo do prédio da garagem de tanques.  
**Uehara:** extremidade do elevador (o que tem os corvos).  
**Negishi:** na queda d'água do armazém subterrâneo - norte.  
**Mizutani:** quando enfrentar o Metal Gear.  
**Korekado:** a fumacinha que sai quando o soldado está fazendo suas necessidades no banheiro masculino.  
**Sasaki:** nos quadros da sala da diretoria onde se enfrenta Psycho Mantis.  
**Sonoyama:** máquina de tortura.  
**Toyota:** compartimento no meio do armazém subterrâneo onde enfrentou Vulcan Raven.  
**Kozyou:** atrás da estrutura parecida com um tanque de água no cânion.  
**Kojima:** laboratório de Otacon (na foto à direita).  
**Matsuhana:** no corredor com os cadáveres (fora do laboratório Otacon).  
**Shikama:** chão eletrificado.  
**Kimura:** base subterrânea, na ponta do canhão de Metal Gear (braço direito).  
**Kobayashi:** pedra no cânion.  
**Okajima:** larvas do verdadeiro chefe da DARPA na cela.  
**Nishimura:** ao lado do cadáver de Baker (na sala onde enfrentou Revolver Ocelot).  
**Mukaide:** reflexo da água na caverna dos cachorros.  
**Onoda:** onde Baker foi amarrado.  
**Kitao:** cadáver de Decoy Octopus (falso chefe do DARPA).  
**Yoshimura:** final do duto de ar onde não há saída.  
**Ito:** dentro do elevador para o hangar do tanque.

**Jerem Blaustein:** cadáver de Sniper Wolf.  
**Yoshioka:** ponte no terceiro nível da usina metalúrgica.

**Mori:** ponto mais baixo do elevador (torre de comunicação B).

**Kinbara:** área escura da escada que leva à usina metalúrgica.

**Tougo:** final da sala de vapor (na usina metalúrgica).

**Makimura:** sala onde encontrou a máquina fotográfica.

**Kutome:** sala de controle, 3o. andar da base subterrânea.

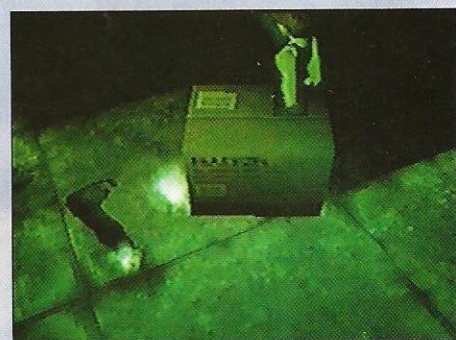
**Tanaka:** heliporto, soldado dormindo.

**Shigeno:** heliporto, câmera perto da escada.

**Yamashita:** no depósito de material radioativo, na ponta do míssil.

**Kobayashi:** o soldado que teve suas roupas roubadas por Meryl na prisão.

**Scott Dolph:** na parte escura do corredor entre a torre A e B.

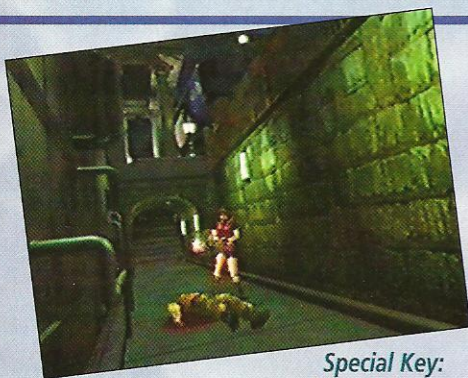


Atravesse a caverna (M11), desviando dos cachorros, e reencontre Meryl. Dê um soco, uma gravata ou arremesse-a para deixá-la nervosa. Use a caixa e um dos filhotes vai "marcar seu terreno" nela... Assim, toda vez que usá-la, os cachorros não irão atacá-lo



Nessa parte do jogo é que você define qual item secreto vai ganhar ao terminar o jogo. Se você resistir às seções de tortura com o botão ○, ganhará a bandana, que quando usada não gasta seus itens. Se desistir nas seções usando o botão Select, Meryl será morta e você ganhará no final do game o item Stealth, que quando usado serve para camuflagem





## RESIDENT EVIL 2 DUAL SHOCK

**CAPCOM**  
1 Jogador - 2 CDs  
memory card

**P.STATION**

Dual Shock, que responde aos atritos que rolam no jogo, há um minigame, o Extreme Battle Game. Nele você deve desarmar as bombas que estão na delegacia no começo do jogo. O detalhe é que você está no final do game e tem de voltar para desarmar as bombas. Você pode jogar com Cris, de Resident 1, e com a Ada Wong, de Resident 2, e ainda pode usar armas das versões anteriores.

**Special Key:**  
comece o jogo no nível normal com qualquer personagem. Vá até a escada que está localizada logo em frente à entrada da delegacia para encontrar Brad. Você não poderá pegar nenhum item durante o percurso. Após encontrá-lo, entre na delegacia, pegue a munição necessária e volte para detoná-lo. Ai é só pegar a chave



**Extreme Battle Game:**  
jogue o jogo duas vezes usando consecutivamente a informação salva de cada personagem. Depois dos créditos finais e da tela do

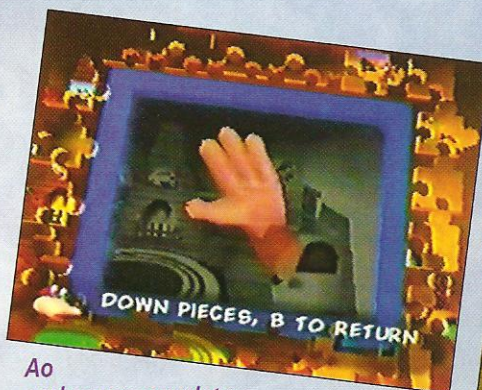
ranking do segundo jogo, uma nova tela vai aparecer dizendo: "You can play another scenario if you make a new save data." Salve a informação e, na tela de Load, selecione Arrange Data (Rookie Data for Arrange Game) e carregue a informação denominada "???". Quando carregá-la, você poderá jogar um minigame secreto chamado Extreme Battle. **Extreme Battle Fácil:** outro modo de fazer o Extreme Battle é salvar os dados que vem no CD 2 de Resident Evil Directors Cut Dual Shock e usar estes dados em Resident Evil 2 Dual Shock

## BANJO-KAZOOIE

**NINTENDO 64**

**RARE**  
1 Jogador  
bateria

Dos computadores da Rare só saíram bons jogos em 98. **Banjo-Kazooie** foi um deles. Seguindo os passos de Mario, o urso Banjo e o pássaro Kazooie encararam muitos desafios num mundo supercolorido e com efeitos de luz fantásticos. A jogabilidade variada é o principal elemento do game. Banjo e Kazooie se transformam em outros animais para passar por certas fases. Além disso, os dois são capazes de realizar uma série de movimentos, alguns conjuntos: Kazooie muitas vezes voa carregando Banjo. Os diálogos do jogo são muito bem construídos e sempre engraçados.



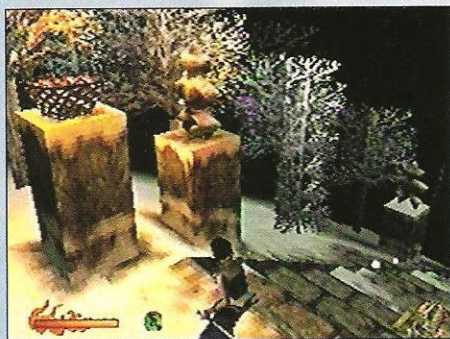
Ao acabar por completo a fase Treasure Trove Cove, volte para casa de Banjo e focalize a visão no quadro de Bottles que está em cima da lareira. Deixe por alguns instantes. Você vai entrar num minigame secreto de quebra cabeças. Vença todas as etapas e volte para Treasure Trove Cove para digitar os códigos indicados na foto ao lado



Com todos os quebra-cabeças de Bottles vencidos, digite os seguintes códigos para modificar Banjo:  
BOTTLESBONUSONE-cabeça grande  
BOTTLESBONUSTWO-pés e mãos grandes  
BOTTLESBONUTHREE-cabeça grande  
BOTTLESBONUSFOUR-cabeça pequena  
BOTTLESBONUSFIVE-cabeça pequena; corpo, mãos e pés enormes  
BIGBOTTLESBONUS-aumentar de tamanho  
WHISHWASHBANJO- virar máquina de lavar roupas



## AÇÃO



**Recarregar a energia:** durante o jogo, pause e digite ↑↑↓↓←→←→□, △



**Carregar 99 itens:** na tela de seleção de armas, segure L1 e aperte ↑↑↓↓←→←→□, △

## TENCHU

P.STATION

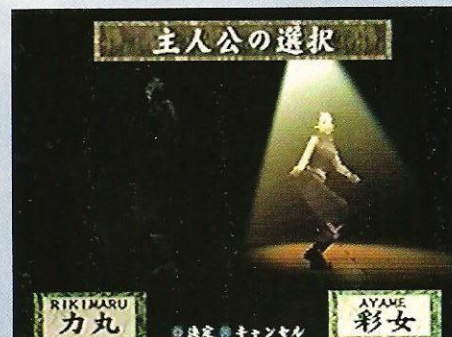
ENIX

1/2 jogadores - 1 CD - memory card

**Tenchu** é um game totalmente diferente dos outros. Nele, nem sempre é vantagem detonar os inimigos assim que eles aparecem na tela. Muitas vezes, vale mais dar uma de ninja e esconder-se para passar despercebido pelos caras. Para se dar bem, vale fazer qualquer negócio: até subir em árvores e esconder-se em sua copa. Não há caminho determinado para terminar o jogo e o fim só dependerá de você. É você quem deve definir uma estratégia para completar as fases e vencer o game. Os gráficos e a música dão um clima medieval ao jogo.



**Seleção de Fase:** na tela de seleção de fase, segure R2 e pressione ↑↑↓↓←→←→+□e△



**Dança Secreta:** para ver a dança secreta de Ayame e Rikimaru, espere por alguns minutos na tela de seleção dos personagens

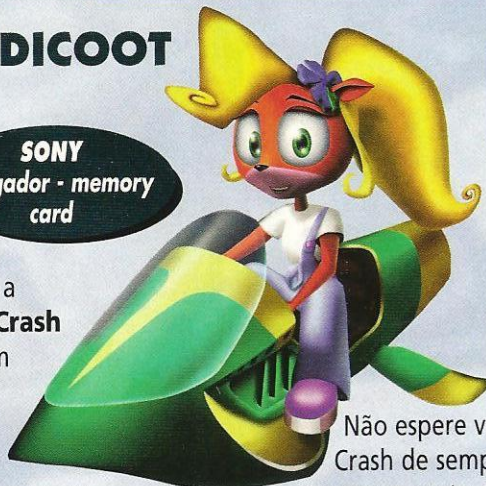
## CRASH BANDICOOT

P.STATION

SONY

1 Jogador - memory card

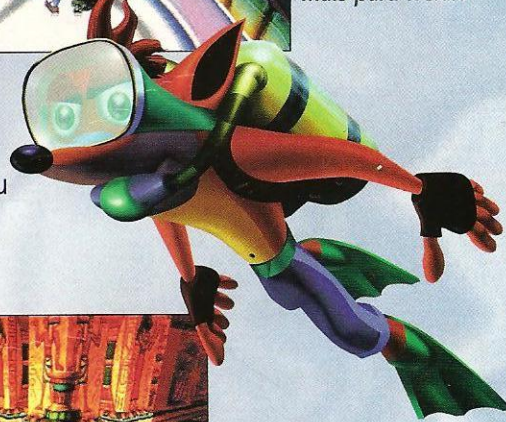
A vida de Crash Bandicoot nunca foi fácil. Não é diferente na versão **Warped**. Fora a dificuldade e o desafio, **Crash Bandicoot: Warped** tem mais de 20 fases, todas com jogabilidade diferente. A maioria rola em plataformas 3D, mas em algumas você terá de fazer coisas malucas, como pilotar uma moto e detonar os inimigos no maior estilo



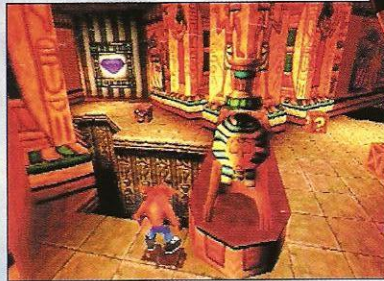
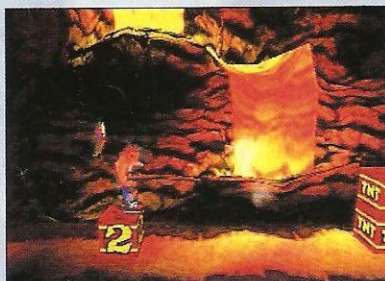
**Road Rash.**

Não espere ver o mesmo Crash de sempre. O temperamento dele não mudou nada, mas os cabelos... Tudo por conta dos gráficos, que foram totalmente reformulados.

No final de cada uma das cinco Warp Chambers, você enfrenta um chefe. Se derrotá-lo aprende um movimento novo que irá ajudá-lo mais para frente



**Easy Motorcycle time trials:** nas fases de moto é mais fácil de passar do time trial se você esperar um minuto antes de começar. Assim os outros veículos não vão tirá-lo da pista e você poderá chegar em tempo sem muito trabalho



**Demo de Spyro:** na tela de título, aperte ↑↑↓↓←→←→+□



# SPYRO THE DRAGON

**P.STATION**

**SONY**

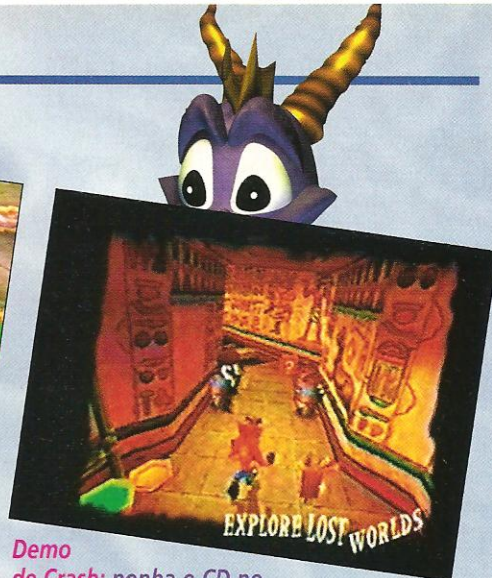
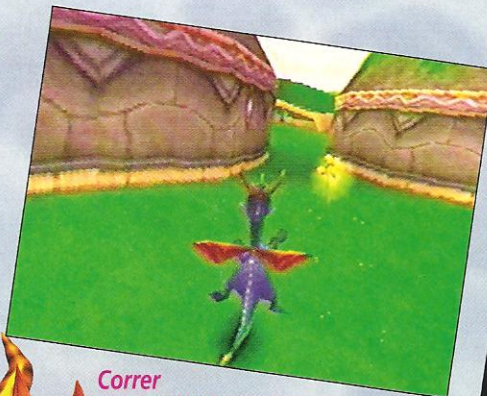
1 jogador - 1 CD- memory card

**Spyro** é um dragão bem bonitinho, mas não é bom mexer com ele, não. O dragãozinho está bravo com o vilão de Gnorc, que deu chá de sumiço nos outros dragões de seu mundo. O game tem animações incríveis e gráficos surpreendentes – você vai passar por cavernas, ilhas e castelos. A jogabilidade também é boa. E variada: apesar de ter



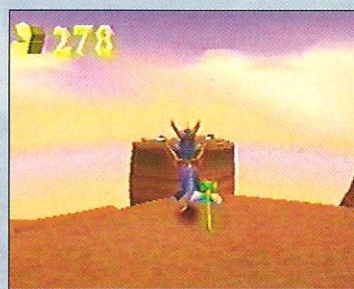
**Correr mais rápido:** segure os botões de corrida e pulo ao mesmo tempo

asas, Spyro até pilota um avião em uma das fases do game. O controle responde muito bem. Você não terá problemas para resgatar todos os dragões, pegar todos os diamantes e abrir a última fase.



**Demo de Crash:** ponha o CD no P.Station e, quando aparecer a mensagem "Press Start" na tela, aperte L1 e  $\Delta$  juntos

**Truque da morte:** se cair de um penhasco, aperte Pause e saia da fase. Com isso você irá voltar ao portal da fase sem perder nenhuma vida

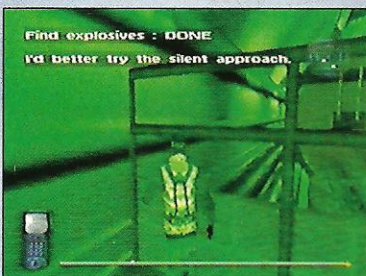


# MISSION: IMPOSSIBLE

**NINTENDO 64**

**OCEAN**

1 jogador - memory card



**Mudar a visão da câmera:** no túnel, deixe a arma de lado e antes de pular do caminhão na plataforma aperte e segure o botão R. Ai, solte o botão para a câmera seguir o caminhão



**End Game Bônus:** após terminar o jogo, deixe os códigos rolaem. Você vai estar em Recover Noc List. Fale com todas as pessoas que produziram o jogo para começar a festa



No embalo do sucesso do cinema, o detetive Ethan Hunt também emplacou no videogame. Na esteira de **GoldenEye, Mission: Impossible** têm algum elementos do

jogo de 007, mas varia no estilo. Se também é preciso cumprir objetivos para passar de fase, os tiros rolaem em menor proporção. A estratégia e os diálogos interativos predominam, fazendo com que o game seja preferido por uma galera que gosta mais de pensar do que de disparar. Quem gostou da aventura do cinema vai reencontrar todos os vilões nas telas do Nintendo 64.

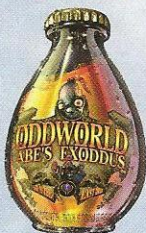
**Códigos:** digite os seguintes códigos na tela de Level Select:  
**Modo Kid:** C↓, C↑, R, L, Z  
**Invencibilidade:** R, Z, C↓, R, C↓  
**Mini Lança-Foguetes:** R, L, C←, C→, C↓  
**Munição Infinita:** C↑, Z, C←, Z, L





## AÇÃO

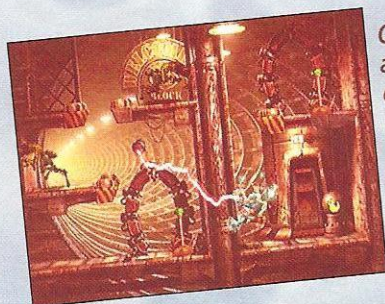
### ODDWORLD: ABE'S EXODUS



**P.STATION**

**GT INTERACTIVE**  
2 jogadores, 2 CDs

Seqüências geralmente não são tão boas quanto os jogos que as originaram. Não é o caso de **Oddworld: Abe's Exoddus**. A GT Interactive aproveitou a ocasião para consertar alguns problemas do jogo anterior e ainda criou novos inimigos, armas e movimentos. O jogo ganhou um novo save, em que você mesmo cria seus check points. Abe aprimorou seu vocabulário e está muito mais fácil reunir os Mudokons.



Os Security Orbs atrapalham sua concentração e não o deixam cantar. Destrua-os com bombas ou granadas



Para conseguir bombas, pare em frente ao botão verde da máquina de bombas e aperte ↑. Para pegar a bomba, aperte □



Você só pode desarmar uma bomba USB quando ela estiver verde. Pare perto e aperte o topo da mina



Não há como desviar de minas. A única coisa a fazer é jogar pedras para detoná-las



Abra caixas fechadas dando um tapa nelas. Abrindo as caixas, você consegue energia para ficar invisível e abrir portas trancadas



**KONAMI**  
1 Jogador - 1 CD  
bateria

### DRACULA X

**SATURN**

Prepare o pescocinho que a mordida é forte! Dracula X marca a volta da série às origens. Assim como Dracula II, para o velho Nintendinho 8 bits, Dracula X mistura RPG e ação em um dos melhores jogos para Saturn. O game tem duas grandes virtudes: excelente jogabilidade e controles afiados, que permitem boa mobilidade. Cada personagem tem um variado acervo de golpes, dando graça a sua missão. Para matar Vlad Tepez, o Drácula, você tem de percorrer dois mundos, o do Castelo Normal e o do Invertido. E não se empolgue com a gata aí ao lado. É a mulher do vampiro. É fria.



**Magias de Maria:**  
**Tiger Spell:**  
↑ ↓ ↘ → + A

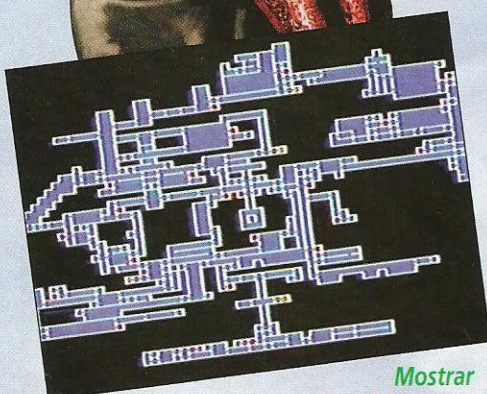
**Phoenix Spell:** segure ↑ por 2 segundos e aperte ↗ → ↓ + A

**Dragon Turtle Spell:** ← ↖ ↑ ↗ → + A

**Blue Dragon Spell:** ← → ↘ ↓ ↖ ← → + A



**99 Luck:** digite seu nome como X-XI"Q e selecione o Alucard como seu personagem. Quando o jogo começar, você vai ter 99 de LKC eo Lapis Lazuli Ring, mas com baixas em STR, COM e INT



**Mostrar**  
o mapa: esta dica só funciona se você estiver jogando com o Alucard. Quando apertar Start durante o jogo, as estatísticas vão aparecer. Agora aperte L para trazer o mapa do castelo



# CROC: THE LEGEND OF GOBBOS

**SATURN**

**P.STATION**

Croc é um jacarezinho bonitinho que tem de se virar para detonar os inimigos mais esquisitos e divertidos que já apareceram no videogame. O jogo é bastante simples: não há quebra-cabeças, enigmas e coisas parecidas. Isso não o torna fácil. Ao contrário, é o que faz de **Croc** um bom jogo. Há muito para explorar. São cinco mundos em que Croc pode movimentar-se livremente, mais fases secretas e bônus.

**ARGONAUT**  
1 Jogador - 1 CD  
memory card/bateria



Selecionar  
Fases: Entre  
com o  
Password  
←←←←↓  
→→←←  
↓→↓←  
↑→



## Passwords para P.Station

### Level

- 1-1- ↑←←←↓↑←↑↑→↑↑
- 1-2- ↑←←←↓↑←↑↓→↑↑
- 1-3- →↑↑↑↑↑↑←↑↑↑↓
- 1-B1- ↓←↑↑↓↑←↑↑↓←←
- 1-4- ↑↓↑↓↓↑↓↑←↑↓→↑↑
- 1-5- →↓↓↑↑↑↑↑↑↑↑↑↓
- 1-6- ↓→→↑↓↑↓↑↓→↓←←
- 1-B2- ↓→↑→→→→→→→↑←←
- 2-1- →↓←↑↑↑↑↑↑↑↑↑↓
- 2-2- ↓↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↓←←
- 2-3- →←→→→→→→→→↑←←
- 2-B1- ↑←↓←←↓↑←↑↓→↑↑
- 2-4- →↓↓↑↑↑↑↑↑↓→↑↑↓
- 2-5- ←↑↑↑↑↑↑↓↑↓↑↑↑←↓
- 2-6- →↑↑↑↑↑↑↑↑↑↓→↑↑↓
- 2-B2- ↓←↑→→↑↑↑↑↑↑↑←←
- 3-1- →↑↓↑↓↑↓↑↑↑↑↑↑↓
- 3-2- →↑↓↑↓↑↓↑↑↑↓←↑↓

Test Sound  
no P.Station:  
vã para  
Audio  
Options e  
nessa tela  
pressione  
Select



# ROCKMAN & FORTE

**SNES**

**CAPCOM**  
1 Jogador  
bateria

**Rockman e Forte** foi um dos poucos jogos lançados para SNes em 98, o único com méritos para entrar nesta lista dos melhores. O game prova que, embora ultrapassado, o console ainda tem muita diversão para oferecer. Bons gráficos, som limpo e jogabilidade eficiente

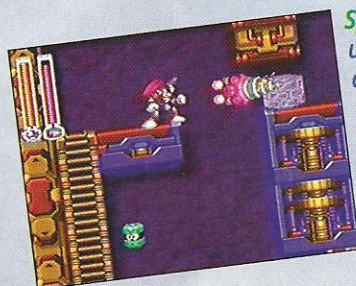
contribuem para que **Rockman e Forte** seja considerado o melhor jogo de Rockman para SNes e um dos melhores de 98. Você pode jogar com qualquer um dos dois personagens, Rockman ou Forte. As armas que devem ser usadas para detonar os chefes mudam de acordo com o personagem. Nas fases você encontra CDs com imagens e dados de todos os personagens da série.



**Burner Wave:** pode liberar passagens bloqueadas por caixas como essas

## Como pegar itens

**Magic Card:** pode pegar itens que estão presos. Use-o como neste caso



**Spread Drill:** utilize-o para quebrar blocos de gelo como os da foto acima

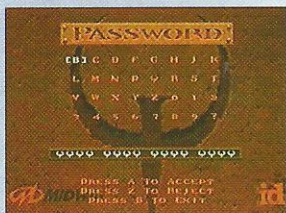




## AÇÃO



Para matar o último inimigo, você não precisa de balas. Só quando a bola de ferro entrar no Boss, entre no portal



**Modo Debug:** na tela de password, digite QQQQ QQQQ QQQQ. O jogo vai dizer que está incorreto, mas se você for para o menu de opções vai encontrar uma nova opção

## QUAKE

NINTENDO 64

GT INTERACTIVE

1 Jogador  
memory card

Boa conversão do PC, mantendo o clima sombrio. **Quake** é, sobretudo, um jogo de paciência. Você tem de vasculhar todos os lugares para achar os secrets e conseguir os switches em cada fase. O ponto forte do game é o arsenal que você tem a sua disposição. Com ele, você destrói até prédios. O ponto negativo fica por conta dos gráficos, que ficaram muito escuros, atrapalhando a visibilidade nas cavernas.

## BURNING RANGERS

SATURN

SEGA

1 Jogador - 1 CD  
memory card

Rapidez e agilidade. **Burning Rangers** exige isso de quem se aventura a encarar sua missão. Em quatro fases longas, você tem de salvar a população de um incêndio contendo focos de fogo em labirintos. À medida que você salva as pessoas, obtém mensagens importantes que ficam em seu computador. Durante o jogo, você encontra armas bem potentes.

**Movie Test:** digite o password MOVIE TEST?, ONDE O "?" representa uma letra de "A" até "T"



**Jogue com Big:** termine todas as 4 missões e digite um dos passwords:  
1- 3BIG2BPLCK  
2- VZ5BIG5PGW  
3- J6BIG3OJYS



## NIGHTMARE CREATURES

P.STATION

ACTIVISION

1 Jogador - 1 CD  
memory card

Se você anda com muita raiva e, de algum modo, precisa extravasar, **Nightmare Creatures** pode ser uma boa terapia. O jogo é bem violento e as imagens sangüinolentas, à la **Resident Evil**, são o seu forte. Entre os inimigos, você vai achar lobos, zumbis, defuntos e caveiras muito bem feitos. Agora, se você está de bem com a vida, escolha algo mais leve.

**Modo cheat:** na tela de password, aperte ←, ↑, X, □, ↓, △, ○, ↑



**Tela manchada:** digite o código do modo cheat e aperte L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select

## MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

NINTENDO 64

P.STATION

MIDWAY

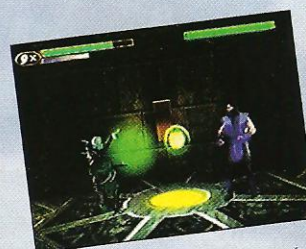
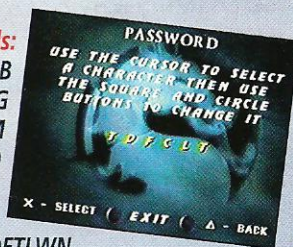
1/2 Jogadores - 1 CD  
memory card

**Passwords:**

Level 2: THWMSB  
Level 3: CNSZDG  
Level 4: ZVRKDM  
Level 5: JYPPHD  
Level 6: RGTKCS  
Level 7:

QFTLWN

End: XJKNZT



**Ultimate Password:** digite o password ZCHRRY para ir direto para o Level 8. Se morrer antes de chegar no

check point, aperte o botão L1 para enfrentar Quan Chi ou aperte L2 para enfrentar Shinnok

**Códigos para tela de password:**

**Invencibilidade:**

TDFCLT

**Vidas Infinitas:**

GTTBHR

**Revelar os códigos:** ZCCHRY

**Mostrar os créditos:** CRVDTs



Primeira investida do time de **Mortal Kombat** em um jogo de ação.

Aproveitando um dos personagens mais populares da série de luta, Sub-Zero, Ed Boon e John Tobias criaram um game no estilo de **Final Fight**, com elementos de RPG, luta e um pouco de ação gênero **Tomb Raider**. Você ganha pontos durante as lutas e, com eles, ganha experiência. Também coleta itens para abrir portas, como no jogo da Lara. E luta no velho estilo **MK**. Uma mistura muito bem dosada.



# GRAN TURISMO

P.STATION

SONY  
2 jogadores  
1 CD- memory card

O melhor jogo de corridas do P. Station e, segundo muita gente, de todos os consoles. A primeira coisa é que aqui não tem espaço para amadores. Para entrar de verdade nas pistas, você tem de tirar sua carteira de habilitação, coisa que não é fácil, afinal, no game não tem fiscal corrupto. É no braço ou não é. Você se habilita em uma das três categorias: B, A, A internacional. Os testes são bem complicados e vão piorando conforme a categoria. Depois disso, você passa para o mundo dos eleitos, gente que sabe a intensidade



**Modo Hi-Fi, carro bônus e pistas bônus:**  
você terá de terminar todas as pistas com cada tipo de carro (A, B e C) nos três níveis de dificuldade



**Concept Car:** para pegar o Dodge Concept Car, que não pode ser comprado, vença a British vs US Race

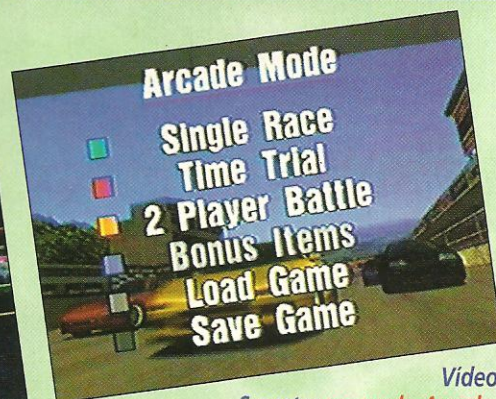


do prazer de correr em **Gran Turismo**. Não é exagero. O game é quase mais realista que a realidade. Você vai pilotar com espelho retrovisor, freio de mão e outros acessórios. Você começa com carros mais simples. Se for bem, ganha dinheiro e pode incrementar sua máquina ou comprar uma nova.

**Aceleração mais rápida:**  
aumente e diminua a aceleração do motor durante a contagem da largada. Vá do menor ponto ao mais alto em neutral. Faça isso várias vezes antes de sair



**Modo Replay:** vá para o replay na tela principal e dê uma olhada na opção Demonstration. Eles vão ensiná-lo a passar nos License Tests



**Video**  
**Segredo:** no modo Arcade, primeiro consiga as pistas secretas, termine em primeiro lugar com qualquer carro, no nível Normal ou mais alto. Em seguida, vá para o Bonus Items e você vai ver o Staff Video no menu



## ESPORTE

### F-ZERO X

NINTENDO 64

NINTENDO  
4 jogadores  
memory card



Prometido desde o lançamento do Nintendo 64, **F-Zero X** merece todos os elogios que cercaram sua chegada às lojas. O jogo ficou tão bom quanto a versão antiga, que fez muito sucesso no SNes. Os gráficos são impressionantes: as naves e as pistas ganharam mais definição e tamanho. Os pontos fortes ainda

**Ghost Times:** dependendo do tempo com que terminar o modo Time

**Attack,** você vai acessar um fantasma mais difícil que o do modo Master. Aqui estão os tempos:  
Mute City: 1:23:000  
Silence: 1:13:000  
Sand Ocean: 1:15:550  
Devil's Forest: 1:23:000  
Red Canyon: 1:19:000  
White Land 2: 1:13:000  
Space Plant: 2:04:000  
Big Hand: 2:27:000



Todos os  
carros,  
pistas e  
dificuldades:

na tela de Mode select, aperte L, Z, C↑, C↓, C←, C→, Start

são a velocidade e a ação, que rola solta em todos os modos de jogo, até no de treinamento. O game foi um dos que mais fez sucesso na E3 em 98.

Mudar a cor dos  
carros: aperte o botão  
R durante a tela de  
Car Customization



## NEED FOR SPEED 3

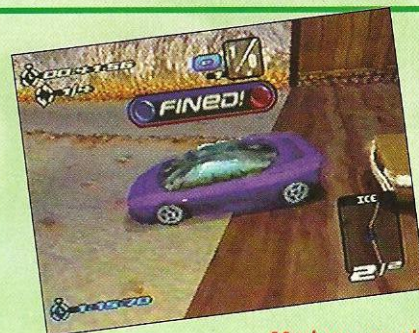
P.STATION

ELECTRONIC ARTS  
1/2 jogadores - 1 CD  
memory card

Quem conhece **Need for Speed** não precisa jogar muito para perceber que **Need for Speed 3** é o melhor jogo da série. No game, você comanda máquinas do naipe de Lamborghini, Ferrari e Mercedes-Benz por oito pistas muito bem projetadas e com gráficos belíssimos. O melhor ainda é a perseguição, que agora rola num modo próprio, o Hot Pursuit. Além de fugir, você também pode escolher encarnar o papel de polícia e ir atrás dos engraçadinhos que passam do limite de velocidade. O melhor do jogo fica por conta das batidas fenomenais que você pode realizar durante o trajeto.



**Superbuzina:** logo antes da tela de loading aparecer, aperte e segure Start + Select + R1 + L2



**Mudar a voz dos policiais:** depois de ajustar todas as opções do seu jogo, aperte Start e todos os botões do código juntos. Segure-os até a tela de loading aparecer:  
Policiais que falam alemão: ↑+R1+L1  
Policiais que falam espanhol: ↓+R2+L1  
Policiais que falam francês: →+R2+L1  
Policiais que falam italiano: ←+R2+L1

**Códigos:** vá para a tela user name, no menu de Options e digite os seguintes códigos:  
Pista Bônus: mcityz  
Jaguar XJR-15: 1jagx  
Mercedes Benz: amgmrc  
El Nino: rocket  
Mais visões: Seeall  
Todos os carros e pistas: spoilt



## ROAD RASH 3D

**P.STATION**

**ELECTRONIC ARTS**

1 jogador  
1 CD- memory card

A jogabilidade de **Road Rash** fez história no Mega Drive. No P.Station, o game ganhou novo visual, 3D, como diz o nome, mas – para a felicidade geral da nação – não perdeu nada da antiga jogabilidade. Ao contrário, ganhou. As possibilidades de sacanear o adversário, por exemplo, mais que dobraram. Em vez de usar apenas socos e chutes, você agora pode lançar mão de tacos,

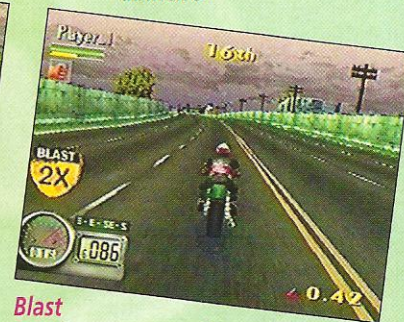
correntes e até esporas. Os recursos aumentaram e a complexidade dos controles também. Você vai precisar dar algumas voltinhas só preocupado em dirigir antes de descer a mão nos inimigos ao mesmo tempo em que pilota. Ainda assim, é praticamente impossível evitar as colisões. Mas macho que é macho não reclama de qualquer raladilha. E aqui precisa ser muito macho!!



**Evitar colisões:** quando estiver a pouco segundos de colidir com algum carro, aperte o botão de acelerador 2 ou 3 vezes para empinar a moto. Fazendo isso, você pula o obstáculo, mas cuidado: não funciona em todos os carros



**Evitar as multas:** quando for pego pela polícia, pause o jogo e recomece a corrida. Isto vai livrá-lo da multa e poupar algum dinheiro



**Blast 2X:** durante a corrida, aperte e segure o botão de Zoom Out e o botão do espelho retrovisor. Solte o Zoom Out e você ganhará o Blast 2X

## WIPEOUT 64

**NINTENDO 64**

**PSYGNOSIS**

4 jogadores - memory card



Jogabilidade e velocidade pra lá de realista dão o tom em **Wipeout 64**. O game veio do P.Station, mas trouxe pouca coisa da versão anterior. Quase tudo foi criado exclusivamente para o Nintendo 64. A começar pelas pistas:

**Pista Velocitar:** termine a Race

Competition com no mínimo bronze para acessar a pista escondida Velocitar



**Super Combo Challenge:** termine os 3 modos challenge para acessar o modo Super Combo Challenge, que combina vários objetivos e muito mais desafio

cinco ao todo, absolutamente inéditas. As naves também são novinhas em folha. Há três modos de corrida: Time Trial, Single Race e Challenge. Mas o

melhor modo de jogo tem pouco a ver com corrida. É o modo Weapon, em que ganha quem detonar mais a nave dos outros, no maior estilo **Destruction Derby**. Para completar, um modo multiplayer para até quatro jogadores.



**Cyclone:** termine o Weapons Challenge com no mínimo bronze para acessar

o Cyclone. Com ele, todos os seus ataques vão causar 100% a mais de danos



## ESPORTE

### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

**NINTENDO 64**

**KONAMI**  
4 jogadores - memory card

Para muita gente, apesar de ter melhorado nos detalhes, a versão 98 de **International SuperStar Soccer** está um ponto abaixo da primeira. Os bonecos diminuíram, o que resultou em um aumento da velocidade (ponto positivo), mas a jogabilidade, maior virtude do game, não é tão boa quanto a do **ISSS 64**. Os movimentos estão mais realistas, com detalhes tirados dos jogadores de verdade. Nesta versão também há um modo a mais, o



#### Modo

**Cabeção:** espere as palavras **Press Start** começarem a piscar e aperte **C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A**. Agora segure o botão **Z** e aperte **Start**

International Cup, em que você joga a Copa do Mundo desde as eliminatórias. No modo **Scenário**, o número de opções aumentou. Talvez tudo seja uma questão de costume: depois de jogar bastante a versão 98, você vai gostar tanto quanto da original.



#### Time

**Bônus:** se ganhar a Liga em qualquer nível de dificuldade, você poderá jogar contra o **World Stars**. Para acessar os 5 times secretos você tem de ganhar a **World Series** no nível 4

**Truques com a bola:** durante o treino ou uma partida, aperte e segure o botão **C←**. O jogador vai começar a fazer truques com a bola. Cada jogador faz um truque diferente



### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

**P.STATION**

**KONAMI**  
4 jogadores  
1 CD- memory card

Um jogo feito sob medida para quem gosta de futebol de verdade: aqui, você pode reproduzir situações de campo como elas realmente acontecem, com variações de jogadas pelas pontas, enfiadas de bola, lançamentos, enfim,

tudo que um bom time faz. O único senão do jogo, fica por conta da movimentação dos jogadores, um pouco dura. De resto, assim como a versão para o Nintendo 64, esta também vai fazer você ficar horas na frente do videogame, disputando a Copa do Mundo das eliminatórias até o título mundial.

Estando da posse de bola dentro da pequena área, chute com a potência da barra pela metade para marcar com facilidade

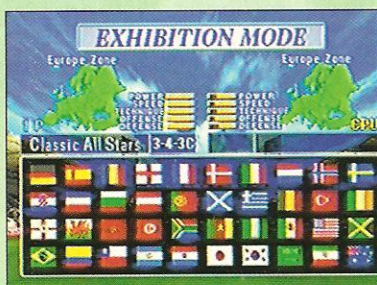


Nas jogadas de linha de fundo, após cruzar com o **○**, deixe pressionado o botão **□** para seu jogador levar vantagem na hora do cabeceio



Para roubar a bola do adversário com facilidade, ande com os seus jogadores deixando pressionado o botão **X**. Com isso seu jogador irá tirar a bola na hora certa

**Classic All Stars:** na tela de menu, com o cursor em **Exhibition**, aperte **↑↑↓↓←→↔+○X**. Selecione a seleção com os botões **R1 + R2 + L1 + L2** apertados



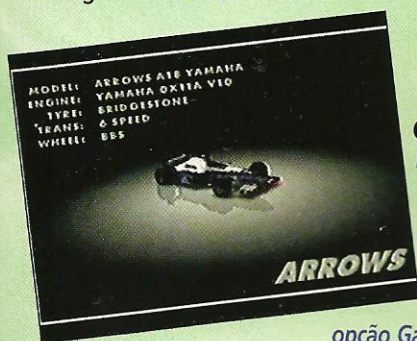


## F-1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO 64

NINTENDO  
2 jogadores  
memory card

Uma das maiores apostas da Nintendo para o público que gosta de jogos de corrida. Com todos os pilotos da atualidade na Fórmula 1, inclusive o brasileiro Rubinho Barrichello (não, no videogame ele também não



**Car Gallery:** vá para o modo Exhibition e selecione um piloto da Williams. Usando o direcional, digite seu sobrenome como Museum. Uma nova opção Gallery vai aparecer

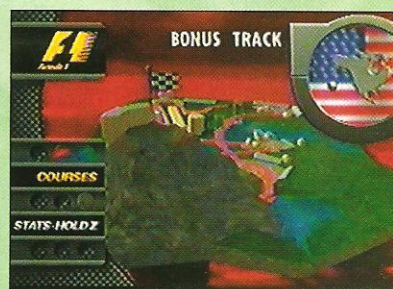


**Corredor dourado:** entre no modo Exhibition e selecione um piloto da Williams. Usando o direcional, digite no lugar do sobrenome a palavra Pyrite. Volte para a tela de Start e entre de novo, um novo corredor estará disponível. **Corredor Prateado:** entre no modo Exhibition e selecione um piloto da Williams. Usando o direcional, digite no lugar do sobrenome Chrome, volte para a tela de escolha de pilotos e o corredor prateado estará disponível



passou de promessa), o game é licenciado pela FIA, a Federação Internacional de Automobilismo.

Os gráficos são os melhores do momento, mas, no começo, os carros são tão difíceis de guiar como um Fórmula 1 de verdade.



**Pista Hawaii:** no modo Exhibition, selecione um piloto da Williams. Com o

direcional, digite o sobrenome como Vacation. Volte à tela de Start e entre na tela de seleção de pistas. Uma nova pista estará presente

## RUSH 2

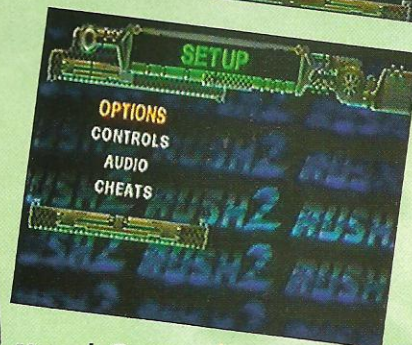
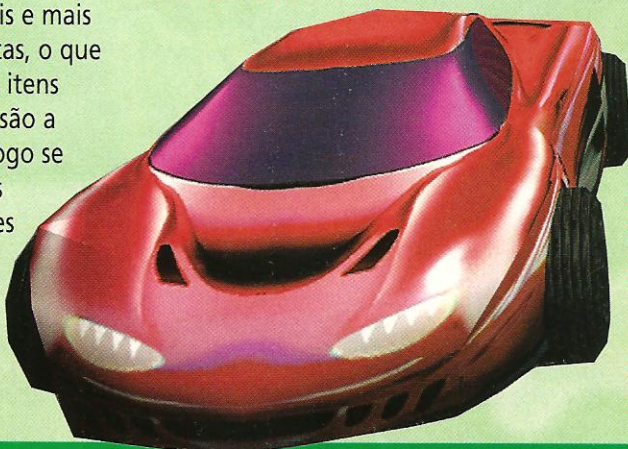
NINTENDO 64

MIDWAY  
2 jogadores - memory card

Game de sucesso no arcade, assinado pela mesma softhouse de **Mortal Kombat**. Em sua versão para 64 bits, **Rush 2** oferece 16 carros para você esraçalhar em várias pistas americanas (são 10 disponíveis e mais algumas secretas). Nestas pistas, o que mais vai atraí-lo são os vários itens escondidos e os atalhos, que são a maior diversão do game. O jogo se destaca também por algumas curiosidades, como as atrações turísticas dos locais da provas. Em Las Vegas, por exemplo, você tem a lista completa dos hotéis e cassinos originais da cidade.



**Carro Bônus:** pegando as chaves escondidas, você aciona os carros secretos. A cada 4 chaves você aciona um carro. Os carros são: Táxi, Hot Rod, Fórmula 1, Prototype e Dew Racer



**Menu de Truques:** vá para a tela setup e segure L + R + Z. Ainda segurando esses botões, aperte os 4 botões C. Para acionar os códigos, leve o cursor até a opção e aperte os seguintes botões: Táxis de NY: aperte R, L, Z, C↑, C↓ e C↑ Killer Rats: segure L e R e aperte Z, Z, Z, Z Auto Abort: aperte rapidamente C↑ quatro vezes



# Melhores de 98

## RPG

### BREATH OF FIRE III

P.STATION

CAPCOM

1 jogadores - 1 CD- memory card

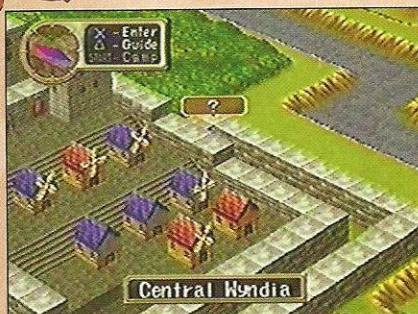


Coloque o Crism Ore no Boiler e acione a alavanca acima. Acione a alavanca de novo quando o sinal alcançar o ponto mais alto (centro) do gráfico



Acione o segundo e o quarto cristais, da esquerda para a direita, para passar numa boa

A marca registrada de **Breath of Fire** são os quebra-cabeças. Nesta versão, não é diferente: eles exigem muita atenção, concentração e raciocínio. Fora os quebra-cabeças complexos, **Breath of Fire III** não tem muitas frescuras e, por isso, fez tanto sucesso. Os gráficos também são um ponto a favor. Os personagens não são poligonais, como de costume, mas redondos. O jogo não tem seqüências em computação gráfica. O que não faz falta nenhuma.



Ao chegar em Windia, encontre um pequeno caminho ao lado do vilarejo. Lá você vai achar mais um mestre

No deserto, siga a estrela do norte até a Evening

Star ficar alinhada com as Três Marias. Quando as 4 estrelas estiverem em linha, olhando para a Evening Star, dê 8 toques para o lado e siga até as 4 estrelas sumirem. Quando isso acontecer, siga de novo para a estrela do norte até o mestre aparecer

### PARASITE EVE

P.STATION

SQUARE

1 Jogador - 2 CDs  
memory card

Misturar ação e RPG é um negócio complicado. O equilíbrio é fundamental para o game não ficar muito parado, nem perder os elementos de RPG. **Parasite Eve** é o melhor exemplo de RPG/ação que se viu nos últimos tempos. A história é incrível, cheia de detalhes como num bom RPG. Já na hora das batalhas a ação domina. Você não fica

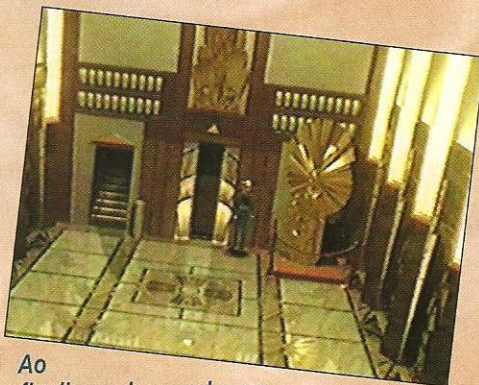
parado: pode mover-se como quiser para detonar os inimigos. Além das armas, coletes e outros itens, existe a Parasite Energy, que determina a força da personagem e dá uma série de habilidades a ela.

Depois de acabar com a aranha, vá para o andaime na parte esquerda da tela. Ainda aparece outra aranha, mas é só dar uns tirinhos e fim

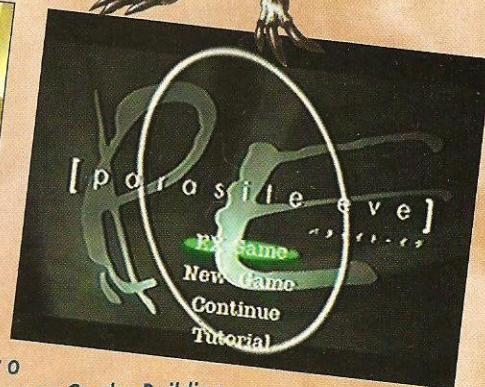


Melhorar Armas e Colete: use a chave

inglesa para elevar os pontos ou atributos de uma arma ou colete e concentre-os numa única arma ou colete. Assim, você terá uma arma como a da foto numa única jogada. Leve-os para o EX Game e deixe-os ainda melhores



Ao finalizar o jogo, salve no memory card. Use a data salva para habilitar o EX Mode e enfrentar 77 andares de puro terror no Chrysler Building





# 

P.STATION

SQUARE

1 jogador - 2 CDs - memory card

**Brave Fencer Musashi** também prima pelo equilíbrio. Nem fácil, nem difícil é um jogo para multidões. Trata-se da primeira investida da Square no ramo dominado, indiscutivelmente, por **Zelda**. Alguns jogadores devem ter notado a ausência de cenas de computação gráfica, especialidade da Square, mas nem por isso **Musashi** perde seu charme. Tem uma ação bastante variada e uma história bem engraçada. O jogo continua o mesmo depois de matar o chefe final. O baixinho samurai ainda tem de se virar para achar todos os bonecos para ver o final verdadeiro.



A localização dos Minkoos - Os minkoos, bichos parecidos com coelhos, só aparecem à noite, depois das 22h. Eles carregam uma fruta que aumenta seu HP máximo em 25. Pegando-as todas, seu HP ficará em 500 (tem uma fruta que você pega com o prefeito).

**Minkoo 1:** está em Twin Mountains, logo abaixo das duas plataformas que avançam e recuam.

**Minkoo 2:** perto do crest da água, na floresta. Há um caminho secreto entre as árvores. Olhe bem o chão para descobri-lo.

**Minkoo 3:** subindo o penhasco, perto da gôndola. Na mesma plataforma onde a formiga gigante entra.

**Minkoo 4:** no local onde se enfrenta o Skull Scorpion, o mestre da terra.

**Minkoo 5:** seguindo o rio da floresta. Você deve ter o poder da água.

**Minkoo 6:** na caverna subterrânea, na mesma área onde se pega a flor e tem umas plataformas circulando.

**Minkoo 7:** em Twin Mountains, siga o rio até o fim e ache mais um bichinho.

**Minkoo 8:** dentro do tubo onde se liga o ventilador.

**Minkoo 9:** entrando pelo buraco que a formiga gigante deixou, siga para a esquerda e ache um Minkoo.

**Minkoo 10:** vá para a caverna e siga para o reservatório de água depois. Encha o poço liberando o crest da água. Uma caverna lateral será revelada. Siga até achar o crest do fogo e libere-o. Suba pelo buraco e ache o Minkoo. Este local é pouco antes do local onde se pega o poder do vento.

**Minkoo 11:** na mesma área da entrada para o Twin Mountains.

**Minkoo 12:** perto do crest do vento. Fica após uma passagem lateral no

caminho que leva para a torre que exala vapor.

**Minkoo 13:** fica no poço. Só pode ser alcançado se liberar o crest da água nesse local.



**Rock Bird:** use os critical (segunda opção para direita) para retardar seus movimentos e vença fácil esse chefe

GAME ARTS  
1 Jogador  
bateria

## 

SATURN

**Grandia** é um dos melhores RPGs do Saturn. Infelizmente, não vai ter uma versão em inglês. Produzido pela Game Arts, que fez outras obras-primas como a série **Lunar**, **Grandia** traz só as boas partes do gênero. Grande parte do sucesso de um RPG está nas cenas de batalha e é aí que o jogo se dá melhor: são milhares de ataques, normais ou especiais, e magias. Como se não bastasse, os ataques podem ser combinados gerando uma infinidade de movimentos.



Assim você faz um ataque surpresa

Tente  
pegar os  
inimigos  
quando  
ainda não  
estiverem  
piscando.



Nesses pontos você pode salvar, recuperar energia e pegar pistas, nesta ordem



Os mapas são complicados. Portanto, use o botão X para acioná-los. Nas cavernas, você só poderá fazer isso em alguns pontos



# Melhores de 98

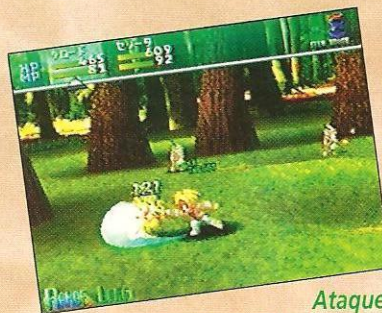
## RPG

### STAR OCEAN: SECOND STORY

**P.STATION**

Se você gostou de **Final Fantasy VII** e não tem mais o que jogar, tente **Star Ocean: Second Story**. O jeitão dos gráficos é parecido com o clássico da Square, o que quer dizer que é muito bom. Este é o primeiro RPG da Enix para P.Station, que começou bem com **Bust a Move**. Você pode jogar pelo

**ENIX**  
1 Jogadores  
memory card  
Dual Shock



Ataque primeiro os inimigos que atiram magia para facilitar o combate



Compre sempre novos skills e faça o balanço com os pontos que você vai ganhando ao subir de nível

menos duas vezes o game, já que são dois personagens e a história muda conforme o protagonista. A batalha é outro ponto forte: são toneladas de formas de ataque diferentes. Pena que **Star Ocean** ainda não tenha saído nos Estados Unidos.

Nesse ponto, equipe-se com a bota que você ganhou. Passe por cima da mancha cinza na floresta



Coloque uma habilidade de cura e outra de ataque nos botões L1 e R1

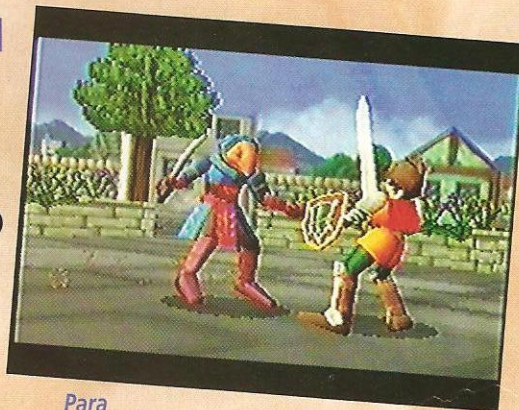
### SHINING FORCE III

**SATURN**

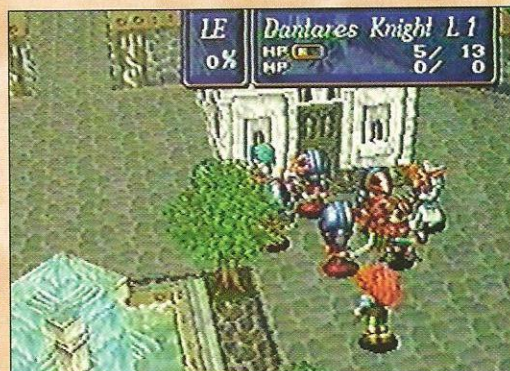
**SEGA/CAMELOT**  
1 jogadores - 1 CD - bateria

A Sega termina com chave de ouro a carreira do Saturn. Esse é o último grande RPG do console. É um épico dividido em 3 cenários e contado por 3 personagens diferentes. Há uma interação entre os cenários: o que se faz no cenário 1 reflete no 2 e muda o 3. Quer dizer, isso na versão japonesa, pois a americana acaba na primeira parte. São infinitos personagens, cada um podendo ser promovido para classes superiores. As músicas são magistrais.

Para uma melhor afinidade entre os personagens, ataque o mesmo inimigo com um lutador e com um personagem com magia



Para tirar as janelas com os pontos de magia e de energia, aperte e segure Start durante as batalhas



Para selecionar a dificuldade e escutar as músicas do jogo, acabe-o com todos os caracteres secretos e salve o jogo



# XENOGEARS

**P.STATION**

**SQUARE**  
1 jogador - 2 CDs - memory card

Lembra-se de Lucca Cameo, de Chrono Trigger? Logo no começo, saia e entre na casa da esquerda, ela está junto ao save point

**Xenogears** é uma tentativa da Square de superar a si mesma, fazendo um jogo melhor que **Final Fantasy**. Não conseguiu, mas inovou em vários pontos. Há dois modos de batalha: corpo-a-corpo e combate com robôs. Na batalha homem-a-



Andando pelo mapa você pode dar pequenos pulos apertando R2 + L2

homem o que vale é montar uma seqüência de combos ou acumular forças para um ataque animal. Usando os robôs, o negócio é controlar o gasto de combustível. O jogo é bem comprido e intenso. A abertura, em animação tradicional, tem o padrão Square.

Para dar combos alterne os ataques com o botão X e o ○



Na cidade de Dazil, vá para a mecânica da igreja. Depois siga pela casa onde se empresta o tanque. Vá pelo deserto até aparecerem

robôs. Seguindo-os, encontre o soldado numa moto e roube-a. Lute contra os robôs, o monstro e o pirata



# PANZER DRAGON SAGA

**SATURN**

**SEGA**  
1 Jogadores  
4 CDs  
bateria

## Panzer Dragon Saga

mostrou, usando pouca criatividade, como se faz para converter um jogo de tiro num RPG bem original. A saga, com 4 CDs, tem uma



jogabilidade que não quebra o clima e o jeitão do jogo original. As cenas de batalha são bem intensas e bem-feitas.

Contra os chefes é necessário um pouco de estratégia e inteligência. O dragão é mutável: pode se mexer nos atributos e adaptar o bicho dependendo da situação. Os gráficos são bem legais e a história segura a onda. Com certeza, um dos grandes RPGs do Saturn.



Localização da D Units:

1. Excavation Site: acesse os pássaros (derrote Arachnoth primeiro)
2. Valley/Cannon Deep Gulch - dentro do túnel

3. Garil Desert: lar do verme
4. Garil Oasis: ruínas azuis
5. Uru: ruínas submersas perto da entrada
6. Uru: Deep North
7. Subterrâneo de Uru: andar B4 (necessário ter o dragão)
8. Subterrâneo de Uru: andar B2 ala norte (necessário ter dragão)
- 9 e 10: floresta de Zoah
- 11 e 12: Tower: andar 14 ala norte

Se você tiver dados do jogo Panzer Dragon Zwei vários efeitos ocorrem:

1. As horas jogadas em Panzer Dragoon Zwei influenciam o bolso do personagem em Saga. Se você jogou 4 horas de Zwei, quando começar o Saga você terá 400 dynes.

2. A garota que brinca de esconde-esconde em Vaiman dará uma caixa de música a você. Vá para o Camp e ouça as músicas do jogo



Bemos: fique na área verde e encha a barra. Pegue as costas de Bemós e mande laser. Quando ele ficar nervoso vai atacar com tudo. Mas o chefe vai ficar entalado na parede. Mande lasers e vença!



# Melhores de 98

## LUTA

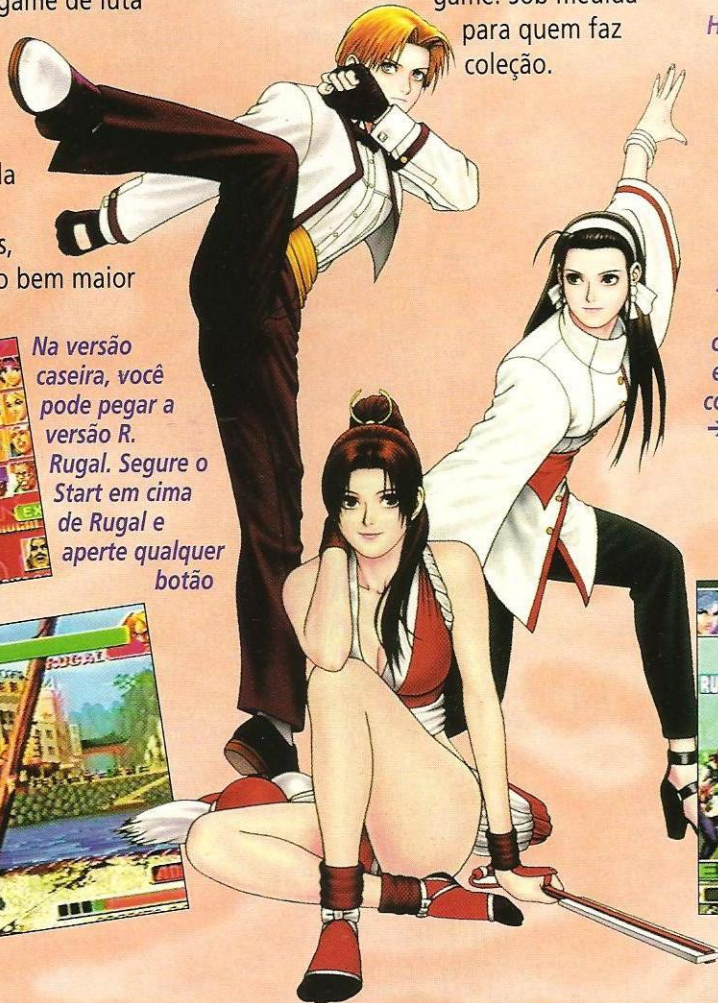
### THE KING OF FIGHTERS '98

NEO GEO

A legião de fiéis seguidores da "seita" **The King of Fighters** foi especialmente presenteada em 98. A versão anual deste tradicionalíssimo game de luta veio com o cardápio cheio de personagens. Na versão caseira são 51 personagens, que possibilitam formar nada mais nada menos que 12389 trios de lutadores, certamente, um número bem maior

SNK  
1/2 Jogadores

que o tempo que você terá para usá-los antes da chegada de **The King 99**. Para a moçada chegada em uma seção nostalgia, a versão 98 traz as melhores músicas das edições anteriores do game. Sob medida para quem faz coleção.



Na versão caseira, você pode pegar a versão R. Rugal. Segure o Start em cima de Rugal e aperte qualquer botão



Terry (RB2): voadora com D, de pé com C, → + A, ↓ ↘ → + D



Kyo: pule com C, de pé com C, ↓ ↘ + D (x2), ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + C



Andy (RB2): pule com D, C agachado ↓ ↘ ↓ ↘ + C



Heavy D!: voadora com C, C em pé ↓ ↘ ↘ ↘ + C



Saisyu: pule com C, em pé com C, → ↓ ↘ + D



Leona: voadora com C, em pé com D, ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + D



Takuma: voadora com C, agachado com C, ↘ → + D, → ↘ → + C

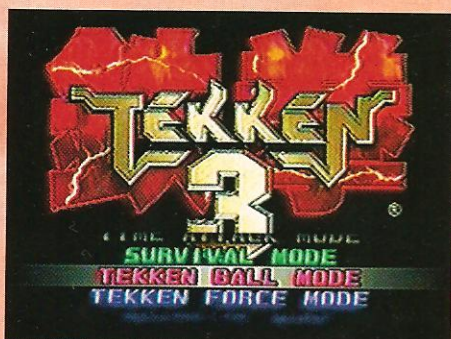


## TEKKEN 3

**P.STATION**

**NAMCO**  
1/2 Jogadores  
memory card

Tekken é o tipo do game que faz os donos de outros consoles terem inveja de quem tem um P.Station. Feito sob medida e com exclusividade para o console da Sony, **Tekken 3** é o melhor fighting game do P.Station no momento. Os gráficos e sons são idênticos aos do arcade, só que a versão caseira tem mais opções e animações em computação gráfica. Entre as opções estão os modos



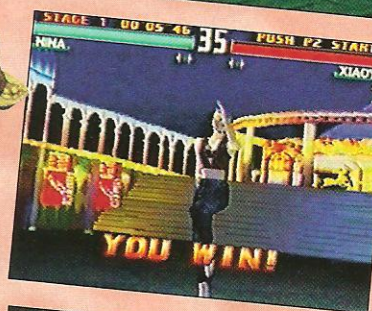
secretos Tekken Force (no estilo Final Fight) e Tekken Ball (em que você tem de acertar uma bola no adversário ou no seu campo).

Acabe o jogo com os 10 personagens iniciais para habilitar o Tekken Ball eo Theater Mode

Também é possível ver imagens de Tekken 2 e 3 no Theater Mode.



Jogue 25 vezes com Anna e selecione o traje de zebra. Para isso, use o botão Start



Para ver as posições secretas de vitória, segure ↓ + chute esquerdo ou chute direito durante o replay de sua vitória



Combo Recording: no Practice, selecione Free. Na tela de opções do Free segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○. Aperte ↓ + Select para gravar e Select para ver

## POCKET FIGHTER

**P.STATION**

**SATURN**

**CAPCOM**  
1/2 Jogadores  
memory card

Um dos jogos de luta mais simpáticos entre os lançados nos últimos tempos. Com personagens em miniatura, alguns deles tirados de outros jogos da Capcom, o jogo diverte por detalhes como a mudança de roupa e posições que cada lutador faz conforme o golpe. A fórmula é a mesma de outros clássicos da empresa: comandos bem simples, apenas com chutes, socos e especiais. Uma particularidade do game é que,

quando você acerta o oponente, aparecem cristais que você deve pegar para aumentar o poder dos seus especiais. De início, você conta com 10 personagens e pode conseguir mais dois secretos, Gouki e Dan. Sem dúvida, é um game que renova o ambiente dos jogos de luta, que andam meio em baixa, usando um elemento que sempre ajuda muito: humor.



Para selecionar Gouki, coloque o direcional para a esquerda com o cursor em Ryu. Para selecionar Dan coloque o direcional para a direita com o cursor em Ken

**P.STATION**



Recomeço de luta sem loading no modo VS: segure L1+ R1 e aperte Select quando a luta terminar



## LUTA

### REAL BOUT DOMINATED MIND

**P.STATION**

#### Real Bout Dominated Mind

Mind ficou mais simples e também melhor. A principal mudança foi no sistema de planos, agora reduzidos a um único. Em compensação, o número de animações aumentou, o que também ocorreu com os combos e golpes especiais. Outra inovação está no sistema de combo, com a introdução do Final Impact.

Para poder escolher os golpes especiais e ativá-los nos botões L e R acabe o jogo com o personagem desejado no modo survival

TERRY BOGARD	TERRY BOGARD	
バーンナックル 弱	バーンナックル 弱	9/3
バーンナックル 強	バーンナックル 強	9/2
パワーダッシュ	パワーダッシュ	
クラッシュシュート	クラッシュシュート	9/1
ライジングタックル	ライジングタックル	
クイックバーン	クイックバーン	
Xボタンで戻る		

**SNK**  
2 jogadores  
1 CD- bateria



lutas e enfrente Geese no Single Mode

Para acionar os golpes secretos de cada personagem, consiga no mínimo rank AAA durante as

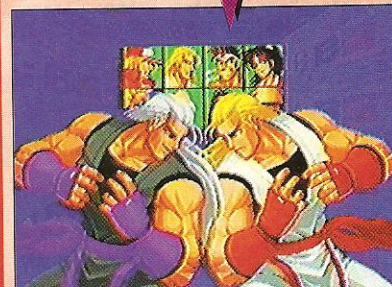
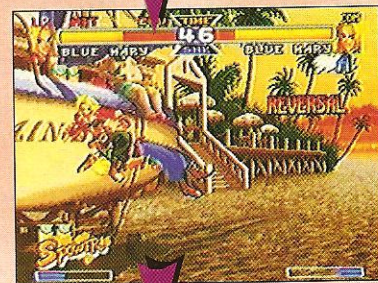
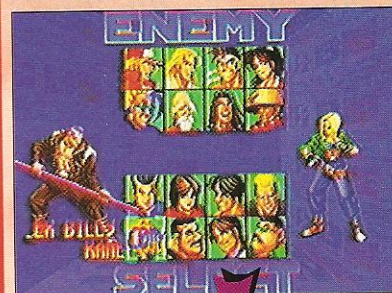
## REAL BOUT SPECIAL

**SATURN**

**SNK**  
2 jogadores  
1 CD- bateria



O Saturn mantém o nível na conversão dos jogos de luta. **Real Bout Special** merece destaque por ter ajustado vários detalhes que elevam o game a uma categoria superior. A velocidade aumentou, botando mais fogo nas lutas; os gráficos ficaram mais limpos e definidos; o sistema de Ring Out foi eliminado, aumentando o tempo de combate; e há mais personagens secretos.



Para selecionar os personagens EX Andy, Mary e Billy, seleccione-os com o botão Start pressionado e, em seguida, aperte e segure B e C e aperte A

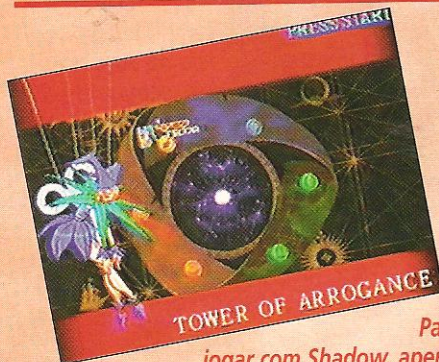
## VAMPIRE SAVIOR

**CAPCOM**  
2 jogadores  
1 CD- memory card/bateria

**SATURN**

**P.STATION**

Outra boa conversão de um game de luta da Capcom. Nesta, porém, o P.Station leva vantagem, pois tem um personagem secreto a mais (Marionette), além do módulo de criação de personagens, em que você adapta um lutador ao seu gosto. De resto, o game conserva, nas duas versões, o sistema EX de combos, que liga um especial a outro.



Para jogar com Shadow, aperte 5 vezes o Select (L no Saturn) no random; com Marionette, aperte 7 vezes Select no random (apenas P.station); com Oboro, segure Select (L no Saturn) em cima de Bishamon e aperte qualquer outro botão; para Dark Gallon, segure Select (L no Saturn) e aperte dois botões de soco ou chute

## RIVAL SCHOOLS

**P.STATION**

Uma variação na fórmula tradicional dos jogos de luta da Capcom, **Rival Schools** começa variando no universo: as brigas rolam entre alunos de escolas rivais, trazendo novos personagens ao mundo da luta. No sistema de jogo também há novidades, como golpes especiais duplos – acionados com um botão de chute e um de soco – e um novo sistema de combos, mais variado.



correspondente de suas escolas

Para ver o final verdadeiro, no segundo round da sétima luta termine com um Team Up combo para lutar contra Hyo



**CAPCOM**  
2 jogadores  
2 CDs- memory card

Para jogar com Hinata, Natsu, Tiffani e Kyoko com roupas alternativas, acabe com a dupla



# MARVEL VS. STREET FIGHTER

**SATURN**

**CAPCOM**

2 jogadores  
1 CD- bateria

Mantendo a tradição das boas conversões vindas do Arcade, este **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** é um dos últimos grandes momentos do Saturn. Boa velocidade, jogabilidade intensa, o game traz elementos novos, como o Crossover Assist, em que você pede ajuda ao seu parceiro para um ataque rápido e ele



**Modo Mech Gouki Now:** termine os modos Arcade e

Survivor uma vez. Agora coloque o cursor no Survivor Mode e pressione L ou R para fazer aparecer o modo Mech Gouki, onde você enfrenta o chefe



## Controle Mech

**Gouki:** termine o modo Mech Gouki e vá para o Versus ou Arcade Mode. Coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Gouki será selecionado. Na hora de escolher o segundo membro da dupla, coloque o cursor em Gouki e aperte Start + soco ou chute. Mech Gouki possui quase os mesmos golpes de Gouki, mas muito mais potentes



volta no ato ao banco de reservas. Os combos foram limitados e isso fez com que o jogo perdesse um pouco do dinamismo dos outros games da série de Crossovers. No entanto, **MSH vs SF** já deixa saudades do 32 bits da Sega, o melhor nas conversões do arcade.

## Personagens Secretos:

coloque o cursor nos personagens listados abaixo, aperte Start + soco ou chute e ative os respectivos personagens secretos: Em Vega para obter o Agente Americano Em Homem Aranha para obter o Homem Aranha de armadura Em Ômega Vermelho para obter o Mephisto Em Black Heart para obter o Mech Zangief Em Hulk para obter a Sakura morena

# MORTAL KOMBAT 4

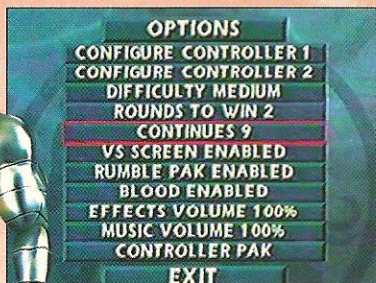
**P.STATION**

**NINTENDO 64**

**MIDWAY**

2 jogadores - 1 CD-  
memory card/pak

**Mortal Kombat 4** é um marco na série mais famosa dos fighting games. A jogabilidade, em três dimensões, inova mas não descaracteriza o jeitão tradicional de **MK**. As finalizações dos lutadores ficaram mais sangüinárias, com quebras de braços, chaves de pescoço e outras coisas tão amáveis quanto. Se o game perdeu um pouco em humor – não há mais babalities e outras gracinhas –, ganhou em visual. Talvez daqui pra frente Mortal e os jogos de luta não tenham mais o mesmo espaço que antes, mas **MK 4** leva o título de melhor jogo da série.



## CHEAT MENU

**P.Station:** comece uma partida com dois jogadores e insira o kombat kode 302-213. Quando a luta começar, aperte Start e saia da luta com Quit. Vá para a tela de options, coloque o cursor em "Vs Screen Enabled" e segure os botões de bloqueio e corrida por 10 segundos

**Nintendo 64:** vá para options, coloque o cursor em "Continues" e segure os botões de bloqueio e corrida por 10 segundos.

Acionando o Cheat Menu, pode-se fazer fatalities facilmente (dando um ↓ + soco alto depois da frase "Finish Him" ou Her) e ver os finais após uma luta. Também permite fazer os códigos para usar os secretos Goro e Noob Saibot



## ACIONE GORO

Na tela de seleção de lutadores, vá para hidden, aperte

bloqueio e deixe pressionado. Leve o cursor para Shinnok e aperte o botão de corrida. Mantenha os botões pressionados até Goro aparecer. No P.Station, só um dos lutadores pode acioná-lo

## ACIONE NOOB SAIBOT

Na tela de seleção de lutadores, vá para hidden, aperte bloqueio e deixe-o pressionado. Leve o cursor para Reiko e aperte o botão de corrida. Mantenha os botões pressionados até Noob Saibot aparecer

## ESCOLHA SEU PRÓPRIO DESTINO

Quando for selecionar seu destino (Novice, Master etc.), aperte Start para revelar mais personagens

## JOQUE COM MEAT

Termine o jogo no Team Mode e você pode selecioná-lo. Os golpes de Meat são iguais aos do personagem que você escolheu inicialmente



# Melhores de 98

## TIRO

### EINHÄNDER

**P.STATION**

**SQUARE**

1 jogador - 1 CD- memory card

**Einhänder** marcou a estréia da Square nos jogos de tiro. Estréia em grande estilo: o game é, de longe, um dos melhores do gênero. Com cenários no estilo de Blade Runner e gráficos muito bem trabalhados, tem um visual de deixar qualquer um de boca aberta. Mas as virtudes não param por aí. O esquema de jogo é muito bem elaborado e a ação é ininterrupta. Além das armas do seu caça, você pode usar as dos inimigos. Basta ser bom o bastante para conseguir roubá-las.



**Fase 1 - secret 1:** detone todos os néons desta parte para ganhar o primeiro bônus secreto

**Fase 1 - secret 2:** logo depois da área dos néons, detone rapidamente o carregador de arma. Assim aparece um carregador vermelho. Destrua-o e ganhe um secret



**Fase 1 - secret 3:** destrua a parte de baixo do sub-chefe. Além de ganhar o secret 3 você é levado para uma outra área no jogo



**Fase 2 - secrets 1 e 2:** para pegar o primeiro secret, no começo da fase, detone rápido os carregadores de armas para fazer aparecer um desses, vermelho. Destrua-o. Quanto ao secret 2, basta ficar detonando os canhões nesta parte da fase



## G-DARIUS

**P.STATION**

**TAITO**

2 jogadores  
1 CD- memory card

**Darius** é uma série tradicional, mas seus jogos são sempre inovadores. **G-Darius** não foge à regra. Para começar, sempre que termina uma fase, aparece uma tela em que você deve escolher o caminho que quer seguir. Assim, dependendo do

percurso que escolher, você vai ver um final diferente. O que quer dizer que você pode jogar várias vezes sem perder a vontade de continuar mandando bala. Outra novidade é a possibilidade de convencer o inimigo a virar a casaca. Todos os inimigos da ralé e até os sub-chefes podem se juntar a sua quadrilha. Além de ganhar ajuda extra, cada novo inimigo que entrar na sua gangue lhe dará um novo tipo de tiro.



**Durante o jogo, procure sempre sugar os inimigos com o tiro Laser. Assim, eles se juntarão a você para detonar os outros. Dá para fazer isso até com sub-chefes**



**Para acabar com o peixe gigante, acerte a boca e os olhos. Quando ele vier para cima de você, passe por baixo**



**Continues Infinitos:** para ter mais de 100 continues, vá para a tela de opções e selecione Free Play na opção Credit



**Ver Todos as Demos:** em cima da opção Movie na tela de menu, segure R1+R2+L1+L2 e pressione ↑↑↓↓←→←→. Depois aperte Start



# THUNDER FORCE V

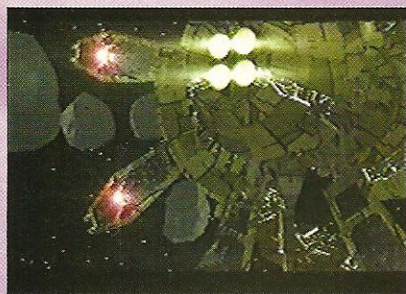
**SATURN**

**P.STATION**

**TECHNO SOFT**

1 jogador  
1 CD- memory card

Velocidade é o ponto forte de **Thunder Force V**. A série nasceu e cresceu no Mega Drive. Pela primeira vez no P.Station, o jogo ganhou gráficos zero quilômetro e um clima futurista. Você comanda uma nave e, usando seus recursos, deve detonar as forças do mal que detonaram Uranus e praticamente



*O ponto fraco do último chefe é a cabeça. Decore o padrão de ataques e mande tiros com força total*

*Tente manter-se o máximo tempo com a nave Brigandine. Para isso, evite tomar tiros ou tocar nos inimigos. A Brigandine aumenta muito o poder do tiro*

acabaram com seus habitantes. As armas são poderosas, mas não é só atirar. Em certos pontos, mais vale pensar que atirar. Velocidade também é

fundamental. Quanto mais rápido você mata os inimigos, mais pontos você ganha. Fique de olho nos demos que rolam no começo do jogo e entre as fases. O cineminha é de primeira.



*Contra os inimigos frontais, use o Twin Shot ou o laser. O All Range e o Hunter pegam em todas as direções*



*Derrote os inimigos o mais rápido possível para ganhar mais pontos. O 16 é o multiplicador mais alto*

# STRIKERS 1945 II

**SATURN**

**P.STATION**

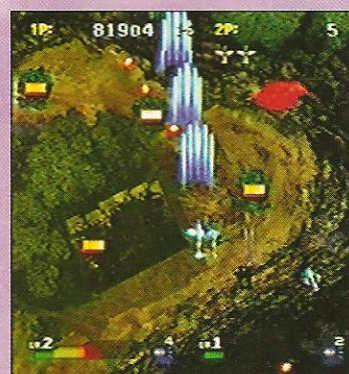
**PSIKYO**

2 jogadores  
1 CD- memory card

**Strikers 1945 II** traz de volta à cena o estilo dos antigos jogos de tiro para arcade. O lance neste game não é chegar ao final, mas conseguir o maior número de pontos possível. As versões para Saturn e P.Station são idênticas. Nas duas, há seis



*Ao acertar os inimigos você vai enchendo a barra inferior. Ao completar um Level, aperte o quadrado para acionar um tiro especial*



*Para aumentar a sua pontuação e conseguir algum bônus no final da fase, destrua as casas na parte térrea e pegue as barras de ouro*



*de possuir o segundo melhor tiro, tem a melhor bomba*

*Entre as naves, a melhor opção fica com a Ki 84. Além*

tipos de aviões com tiros diferentes. Para incrementar ainda mais o jogo, a Psikyo armou todos os aviões com tiros especiais e com bombas. Os tiros especiais só podem ser usados quando a barra de energia está cheia. As bombas são a melhor opção.



*Antes de começar qualquer fase, preste atenção nesta tela. Ela indica a posição correta em que você deve ficar para se dar bem contra o chefe da fase*





# Melhores de 98

## OUTROS

### BUST A MOVE

P.STATION

ENIX  
2 jogadores - 1 CD- memory card

**Bust a Move** não está entre os melhores do ano à toa. Além da indiscutível originalidade, o game é divertido e contagiante. Os comandos são bastante simples: basta ser ágil e ter bons reflexos



Após acabar o jogo com um personagem, você habilitará o dance view. No dance view você verá todas as seqüências e movimentos de seu personagem

para entrar na dança. Funciona como num jogo de luta. Você tem de apertar uma série de botões para fazer um passo. A movimentação impressiona pela leveza e pelo realismo. Isso quer dizer que, se seu personagem estiver dançando como um robô, o problema é com você e não com o jogo.



#### Dança Secreta

Use os seguintes comandos na parte solo dos dançarinos, ignorando o comando mostrado na tela. Se a parte solo tiver apenas 2 turnos, use a dança normal. A dança secreta dá mais pontos.

Heat: ↑↑↑○, ↓↑↓X, →↔→○, ↓↑↓○

Frida: ↑↑↓○, →↔→X, ↓↔↑○, ↑↑↓X

Strike: ↑↑↔○, ↔↔→○, →↔↑○, ↔↔↓X

Hamm (Burger Dog): ↓↔↑○, ↑↔↓X, ↑↔↑○, ↓↔↓○

Kelly: →↔→○, →↔↔○, →↔→X, ↔↔↑○

Shorty (Columbo): ↓↓↓○, ↔↔↑X, ↑↑↓X, ↑↔↔○

Hiro: →↑↓○, ↑↔→X, ↔↔↓○, →↔↑X

Pinky: ↑↔↑○, ↔↔↓○, ↑↑↓X, ↔↔↓X

Gas-O: ↔↔↑○, ↑↔↓X, ↓↔↑X, ↓↔↑↔○

Kitty N: ↓↓↓○, ↑↔↑X, →↔↓X, ↔↔↑↔○

Capoeira: →↔↑○, ↔↔↑X, →↔↔○, ↓↔↓○

Robo Z: ↑↔↔○, ↑↔↓X, ↓↔↓○, ↓↔↔○

### DEVIL DICE

P.STATION

SONY  
4 jogadores  
1 CD- memory card

**Devil Dice** é um jogo de estratégia completamente fora do comum. Você joga na pele de um bichinho que anda sobre um tabuleiro cheio de dados espalhados. O negócio é encostar as faces iguais dos dados (dois com dois, por exemplo) para que eles afundem no

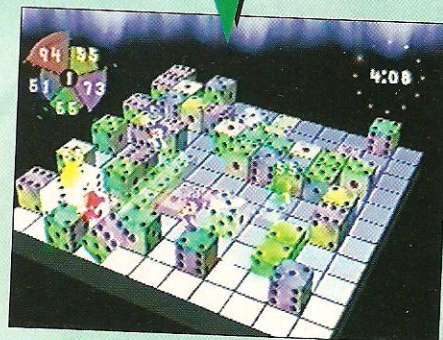
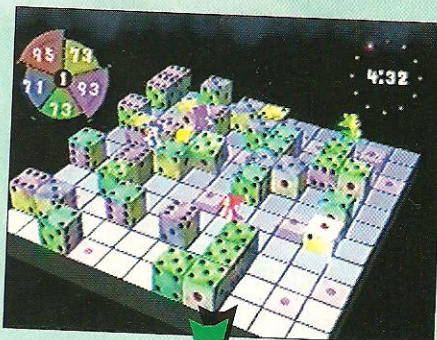


direita depois de fazer aparecer a tela Rules. Quando voltar à tela de Game Start, coloque para a direita novamente e a tela Basic Technics irá aparecer

Na tela Game Start, coloque para a direita e a palavra Rules vai aparecer. Aqui você aprende as regras básicas do jogo

tabuleiro. A idéia é bastante simples, mas o jogo não é nem um pouco fácil. Você vai ter de quebrar a cabeça para encontrar a solução. Principalmente quando tiver de dar um número determinado de passos

para colocar o dado na posição desejada e fazê-los sumir do tabuleiro para passar à próxima fase. Os gráficos do game são espantosos! Tudo é muito limpo e bem definido. Ainda bem: com tantos dados...



Quando estiver perdendo o jogo no modo Battle, aperte △. Com isso sua velocidade aumentará e ficará em vantagem com os demais competidores. Isso só funciona se na tela não estiver mais nenhum competidor CPU (computador)



## BEAT MANIA

**P.STATION**

**KONAMI**

2 jogadores  
2 CDs- memory card

Lembram do teste de reflexo em que o médico dá uma martelada no joelho do paciente? Este método ficou ultrapassado depois que a Konami lançou **Beat Mania**. O game não é só mais um jogo de DJ. Primeiro, porque o

Para habilitar o modo Double Play segure os botões (com o controle em original) □ + X + ○ na tela Game Start, aperte Start, segure rápido L1 + R1 e aperte Start de novo

som é de primeira qualidade. As músicas foram selecionadas a dedo e entre elas pode-se encontrar até temas de jogos como **Salamander** e **Metal**

Para habilitar a versão Remix de Metal Gear Solid e mais outras versões de clássicos da Konami é só finalizar todos os estágios, um a um. Quando aparecer o Big Beat Mix é só entrar

Tente passar os estágios no jogo normal para que as músicas apareçam no modo Practice



Para habilitar o modo Hidden Play, segure os botões (com o controle em original) L1 + R1 na tela Game Start, aperte Start, segure rápido □ + ○ e aperte Start novamente

**Gear Solid** remixados. No começo, acompanhar a música é baba. Depois, você terá de apertar tantos botões, que seus neurônios vão ficar embaraçados.



Caso você não entenda o jogo, vá para o modo Practice e acione o modo Auto Play. Com isso verá o CPU jogar sozinho

## PUZZLE BUBBLE 4

**P.STATION**

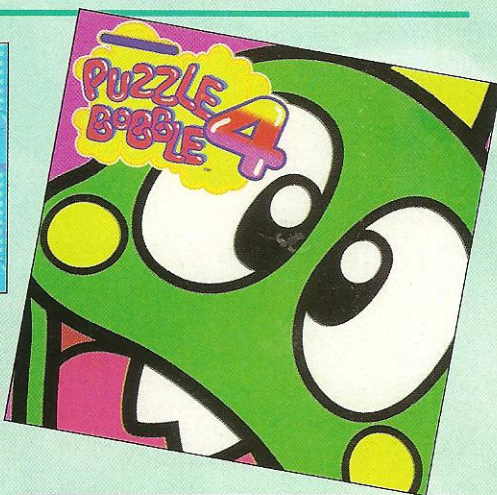
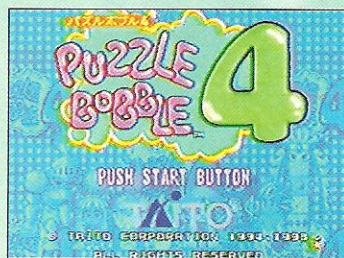
**TAITO**

1 jogador - 1 CD- memory card

**Puzzle Bobble** é um game feito sob medida para quem quer usar a cabeça sem ficar com o coração a mil. A quarta versão está cheia de novidades. Para começar, agora existe uma série de personagens. Cada um deles usa um tipo de bolinha para

Na tela Push Start Button, faça △, ←→, △. Uma carinha vai aparecer no canto inferior direito confirmando a dica. Um

novo mundo aparecerá no modo História



acabar com o jogo do adversário (há até bolinhas transparentes, aquelas impossíveis de serem detonadas). Outra

novidade é um pêndulo, que deve estar sempre no ponto de equilíbrio para que o game continue. Cabe a você distribuir igualmente as bolinhas. Se terminar o game, rola um tarô. Bom astral!



Para fazer um combo, faça o seguinte: coloque uma ou mais bolinhas de qualquer cor sobre duas outras de mesma cor. Eliminando as de mesma cor, as outras cairão e, automaticamente, outras bolinhas de mesma cor das que caíram serão eliminadas



Terminando o jogo no modo história você habilita o minigame Tarot Love. Aqui você verá sua sorte, futuro e principalmente o seu lado amoroso



# SUPER GAMEPOWER

**O seu celular funciona?**  
**Então aproveite esse milagre, ligue para a nossa Central de Atendimento e corra atrás do prejuízo. Ainda dá tempo de você botar a sua coleção de especiais de SuperGamePower em dia. Se mexe, mano!**



**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**  
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

## ESPECIAL 12



Pôster Gigante com os personagens Lara Croft (Tomb Raider III), Ethan Hunt (Mission: Impossible), Leeloo (O Quinto Elemento) e Turok (Turok II). Mais dicas e matérias sobre Tomb Raider I, II e III, O Quinto Elemento (P.Station), Mission: Impossible e Turok 2 (Nintendo 64)

## ESPECIAL 11



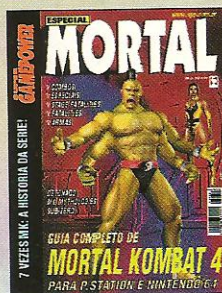
Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, Mortal Kombat 4, F-1 World Grand Prix, Duke Nukem 64, F-Zero X, World Cup 98 (Nintendo 64), Tekken 3, Mortal Kombat 4, MDK, San Francisco Rush, Gran Turismo (P.Station), Dracula X, Shining Force III (Saturn)

## ESPECIAL 10



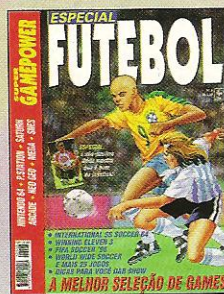
Tudo sobre o console da Sony: o P.Station no mundo; os problemas do canhão de laser; os acessórios disponíveis. E mais: a galeria dos melhores jogos já lançados para o console, Alundra Detonado, Brave Fencer Musashiden e uma Pré-Estréia especial.

## ESPECIAL 9



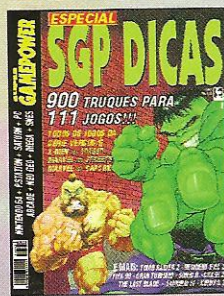
Guia completo de Mortal Kombat 4 para P.Station e Nintendo 64: a história de MK 4; os 7 jogos da série MK; combos, especiais, stage fatalities, fatalities e armas; dicas e detonado de Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero.

## ESPECIAL 8



International Super Star Soccer (Nintendo 64), Fifa Soccer '98 (Nintendo 64, SNes, P.Station, Saturn), Winning Eleven 3, Hyper Formation, Goal Storm (P.Station), Victory Goal, World Wide Soccer 98 (Saturn), International SSS Deluxe (16 bits)

## ESPECIAL 7



Duke Nukem 64, Fighter's Destiny, Extreme-G, Diddy Kong Racing (Nintendo 64), Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Resident Evil 2, (P.Station), Sonic R, Last Bronx, X-Men vs Street Fighter (Saturn), Marvel vs Capcom (arcade)



**Fundador**  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

**Presidente:** Richard Civita

**Conselheiros:** João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA

**Diretora-Superintendente:**

Vera Helena M. Gomes

**Diretores:** Francesco Civita, Plácido Nicoletto

**SUPER GAMEPOWER ESPECIAL**

Nº 13 - JANEIRO DE 1999

### REDAÇÃO

**Editor-Chefe:** Rubem Barros

**Editores Assistentes:** Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas

**Chefe de Arte:** Karen Colosso

**Assistente de Arte:** Mônica Maldonado

**Consultores:** Mauricio Pancheri, Fábio Nobre, André Oka (jogos) Maxmillian Winter (texto)

### COMERCIAL

**Gerente:** Francesco Civita

**Gerente de produto:** Martin Frankenberg

### ASSINATURAS

**Gerente:** Wanise de Oliveira

### PROMOÇÃO

**Gerente:** Palmira Valino

### PUBLICIDADE

**Gerente:** Reginaldo Andrade

**Executivos de contas:** André de Carvalho, Jorge de Oliveira e Fernando Porrino

### PRODUÇÃO GRÁFICA:

**Coordenadora:** Cláudia Roque

SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma publicação da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

**Números atrasados:** seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banco, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Solla e American Express.

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766-3978.

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.

Fotolito: Bureau Relevio Araújo e Linçyr.  
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A  
Impresso na Globo Cochrane Gráfica



# STAR WARS: ROGUE SQUADRON, CHEGOU SUA HORA DE LUTAR DE CORPO E ALMA.



2x R\$ 49,50

## STAR WARS ROGUE SQUADRON

Transforme-se em Luke Skywalker no mais novo combate intergaláctico da série Guerra Nas Estrelas para Nintendo 64, STAR WARS: ROGUE SQUADRON! Depois da batalha de Yavin, o jovem Luke Skywalker formou o Esquadrão Rogue e agora, junto com Wedge Antilles, Luke tem 16 missões para cumprir antes de encerrar sua promissora carreira de Jedi.

- Ambientes retirados diretamente da série Guerra Nas Estrelas!
- Selecione entre até 5 poderosas naves da Aliança, cada uma com suas características especiais!
- Gráficos ultra definidos e compatíveis com o Carucho de Expansão!
- Trilha sonora dinâmica que muda de acordo com a tensão do game!
- Compatível com Rumble Pak!

### NINTENDO 64

por + R\$ 30,00 leve  
GOLDEN EYE 007  
GOLDEN EYE 007  
GOLDEN EYE 007  
GOLDEN EYE 007



Novo preço

3x R\$ 123,00  
OU 10x DE R\$ 47,56

### INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



2x R\$ 49,50

### SUPERMAN



2x R\$ 49,50

### BUCK BUMBLE



2x R\$ 49,50

### CARTUCHO DE EXPANSÃO



R\$ 49,00

### LEGEND OF ZELDA COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



2x R\$ 64,50

### TUROK 2



2x R\$ 49,50

### MISSÃO: IMPOSSÍVEL



2x R\$ 49,50

### FIFA 99



2x R\$ 49,50

### TOP GEAR OVERDRIVE



2x R\$ 49,50

### BODY HARVEST



2x R\$ 49,50

### WIPEOUT 64



2x R\$ 49,50

### F-1 WORLD GRAND PRIX



2x R\$ 49,50

### GOLDENEYE 007



2x R\$ 49,50

### E MAIS...

BANJO-KAZOOIE  
F-ZERO X  
CRUIS'N WORLD

2x R\$ 49,50 CADA



### GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS. Nas cores ROXO e LILÁS TRANSPARENTE.

2x R\$ 84,50

### ZELDA: LINK'S AWAKENING



R\$ 49,90

### TUROK 2



R\$ 49,90

### BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R\$ 49,90

### QUEST FOR CAMELOT



R\$ 49,90

### POCKET BOMBERMAN



R\$ 49,90

### POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R\$ 49,90 CADA

### SUPER NINTENDO

GRÁTIS 02 GAMES:  
KIRBY'S AVANCE, SUPER MARIO WORLD.  
E 2º CONTROLLER

Novo design +

3x R\$ 83,00  
OU 10x DE R\$ 32,09

### KIRBY SUPER STAR



R\$ 49,90

### DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 49,90

### SUPER MARIO ALL STARS



R\$ 49,90

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA



(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo  
by gradiente  
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

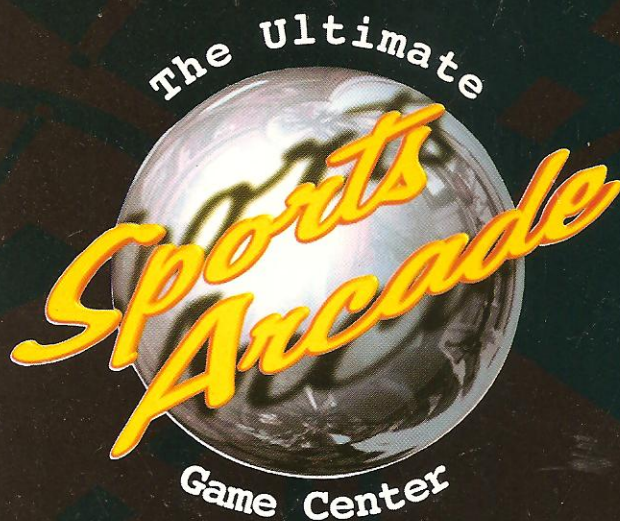
COMPRA PELA INTERNET  
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso.



VALE UMA  
Jogada  
**PRÊMIO**  
Ao recortar seu Sports Card

# OS ÚLTIMOS SERÃO...



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

# ...OS ÚLTIMOS.



Todos os lançamentos de jogos de luta, esportes, Pinballs e Simuladores, compra por combos, desafios e uma galera fera em todos os tipos de games.

**Venha para a Sports Arcade e prepare-se para muita ação!**

(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Candido de Abreu

\*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.