

SUPER GAMEPOWER

661 DICAS PARA 40 JOGOS!

ESPECIAL 0 melhor do **GAME BOY COLOR**

POCKET GAMES

**Pokémon
Yellow e Tarzan
DETONADOS!**

Nº 25
RS 4,00



9533



DETONADO!



**Metal
Gear
Ghost
Babel**

Show de cores e diversão

**E MAIS: TOMB RAIDER • MARIO GOLF
WARIO LAND 3 • TONY HAWK'S
DUKE NUKEM • WORMS ARMAGGEDON
Os melhores jogos para o Neo Geo Pocket!**

ISSN 1413-8301



POCKET GAMES

Os consoles portáteis estão saindo da sombra dos "consolões" e ganhando vida própria. Melhor: estão interagindo com os consoles, trocando personagens evoluídos e começando a dar acesso à rede. Quem se liga em games, é claro, já sacou tudo isso. Por esse motivo, estamos trazendo pra vocês este especial apenas sobre jogos para consoles portáteis, com o que há de melhor para se jogar no momento, o que virá por aí e os acessórios para você se divertir muito mais. Nesta edição tem para todos os gostos: do *Pokémon Yellow*, para os fanáticos por Pikachu e companhia, até *Metal Gear Ghost Babel*, ambos Detonados, este último com uma pegada mais adulta. E tem *Tomb Raider*, *Mario Golf*, *Tarzan* – outro Detonado –, *Duke Nukem* e *Tony Hawk's Pro Skater*. Você ainda vai poder conferir os melhores títulos para Neo Geo Pocket, console da SNK que tem belos games de luta. Depois de tudo isso, se você ainda não tem um portátil, comece a pensar nisso.

Chris Combo

Sumário

Acessórios Game Boy Color	4
Pré-Estréia	6
Looney Tunes Martian Alert!	12
Tomb Raider	14
Mario Golf	16
Wario Land 3	18
Worms Armaggeddon	20
Harvest Moon	21
Duke Nukem	22

Tony Hawk's Pro Skater	23
SNK vs Capcom Card Fighters	24
SNK vs Capcom Millenium Match	24
Sonic The Pocket Adventure	25
The Last Blade	25
Metal Gear Ghost Babel	26
Pokémon Yellow	32
Tarzan	38
Dicas	42

A galera da Warner está presente em uma versão superdivertida de Looney Tunes: aventura com Pernalonga, Patolino e cia. (página 12)



Mario Golf manda bem também no Game Boy e permite que você troque personagens evoluídos com o Nintendo 64 (página 16)

O clássico Metal Gear ganha versão para o portátil da Nintendo. Confira o Detonado à página 26



MAIS DE UMA DÉCADA DE UMA HISTÓRIA DE BOLSO

Tudo começou em 1988. O engenheiro Gunpei Yokoi percebeu que a venda do NES já não era a mesma e resolveu tomar uma atitude para reacquecer as vendas da Nintendo. Ele foi o criador do Game Watch – aquele joguinho que vinha com relógio e despertador. Os mais velhos vão se lembrar do saudoso joguinho Donkey Kong, que tinha duas telas e precisava ser aberto para jogar. A partir de sua primeira invenção, Yokoi não parou mais e só sossegou quando criou outro videogame portátil, o Game Boy, em 1989. No mesmo ano, a NEC desenvolveu um modelo portátil que podia ser considerado uma versão de mão do console PC-Engine ou TurboGrafx. Ambos usavam como mídia para jogos cartões com pequenos chips dentro. Ainda em 89, a Atari aproveitou a CES para lançar o Lynx, também superior ao Game Boy. Sua tela colorida chegava a ofuscar o olho. Dos três consoles, o Lynx foi o primeiro a dar adeus. Depois de muitos rumores, a Atari simplesmente parou de dar suporte à plataforma. O TurboGrafx foi "morrendo" aos poucos. Quem chegou a jogar Street Fighter II Champion Edition no portátil sabe que ele teve uma morte honrosa, pois era a melhor versão do jogo para os consoles caseiros da época. Era superior à versão do Mega Drive e mesmo à versão para SNes. Esses portáteis fracassaram devido à estratégia de marketing e também ao consumo exagerado de pilhas.

VIRTUAL BOY E A TENTATIVA DA SEGA

Em 1991, a Sega resolveu responder ao ataque do portátil da Nintendo lançando o Game Gear, melhor que o Master System, já que possuía maior número de cores e era compatível com o mesmo. O console contava com excelentes jogos, como Shinobi e G-lock, e permitia a reprodução de programas de televisão. Foram feitos jogos para ele até 1996. Um ano antes, a Nintendo lançou o Virtual Boy, também criado por Yokoi, o maior fiasco da empresa. Apesar dos 32 bits, o portátil tinha gráficos avermelhados e médicos comprovaram que o videogame podia comprometer a vista de crianças com idades abaixo dos 7 anos. Por causa disso, o portátil foi cancelado e teve poucos jogos. Em 1996 a



Neo Geo Pocket: bons jogos de luta com a marca da SNK



Game Boy, depois da cor: mais de 100 milhões de consoles vendidos no mundo

Nintendo lançou uma nova versão do Game Boy, o Game Boy Pocket, que era mais fino que o original, e por isso mais fácil de carregar. No mesmo ano surgiu outro console chamado Tiger game.com, destinado ao mercado americano. Ele não é muito conhecido por aqui e ainda hoje existem jogos sendo produzidos para ele. Pode-se dizer que o Tiger é o primeiro videogame a ser adaptado para uso na Internet. Com ele é possível visitar páginas, olhar e-mails e até jogar on-line. Outra característica peculiar do portátil é o sistema de touch screen, através do qual é possível clicar em páginas da Internet tocando no visor do aparelho. Finalmente, em 1998 surgem o Game Boy Color e o Neo Geo Pocket. O console da Nintendo é, disparado, o líder do segmento, controlando 97% do mercado mundial de portáteis. O Game Boy Color é um pequeno "upgrade" do antigo Game Boy, que ganhou cores e também o recurso que permite ao aparelho reproduzir pequenas cenas de cinema. Em 1999, o Neo Geo Pocket ganhou sua versão Color, mas o grande destaque do NGPC ainda são os jogos de luta. Outro portátil também desconhecido por aqui é o Wonder Swan, da Bandai, que surgiu em 1999. Ele é monocromático, mas possui jogos bem interessantes como o Chocobo Dungeon e Rockman & Forte. Com ele também é possível navegar na Internet. A líder de mercado Nintendo promete para o ano quem vêm o Game Boy Advance, de 32 bits, no qual vai ser possível rodar todos os jogos antigos do Game Boy e Game Boy Color. Os gráficos deverão lembrar os jogos de SNes, mas será possível gerar alguns polígonos com ele. Outra promessa é que o portátil também irá servir para navegar na Internet. A última novidade no mercado de portáteis é o PlayStation One, da Sony, programado para ser lançado neste mês de julho. Apesar de grandinho e com alta capacidade de processamento, poderá ser levado para todo o canto e dispensará o uso de um televisor.

ACESSÓRIOS PRA TUDO QUANTO É TIPO DE GOSTO

O Game Boy já tem mais de 10 anos e ainda está firme no mercado. Em sua trajetória, sobreviveu a diversos concorrentes e continua sendo o líder do mercado. Durante esse período de pouco mais de uma década, para mantê-lo vivo e atraente, a Nintendo lançou uma infinidade de acessórios para o console, sem falar nas novas versões. Oficiais ou não, todos eles têm funções diversas, desde proteger o console até fazer seu jogo ficar mais fácil. O primeiro acessório que apareceu foi uma bateria recarregável para tornar o tempo de jogo bem maior. Logo depois foi incorporado o cabo de link e seu primeiro jogo foi Tetris. Conforme o tempo foi passando e os novos Game Boy foram surgindo, os acessórios ganharam um design mais moderno e se tornaram mais leves e eficientes. Às

vésperas do lançamento japonês do Game Boy Advance, a última grande novidade é o SongBoy, aparelhinho que, acoplado ao Game Boy como um cartucho, entra na era da Internet e dos arquivos de música MP3.

ALÉM DA NINTENDO

Hoje em dia, além de própria Nintendo existem mais duas empresas que fabricam acessórios para o console da Big "N" e que tem um certo vigor no mercado mundial. A Pelican possui uma linha de produtos bem variada; a Interact, que começou com seu Gameshark, conseguiu diversificar bem seus acessórios para o portátil. Confira na matéria a seguir o preço médio de cada acessório e também onde comprá-los.

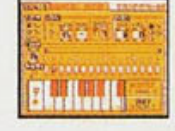
Interact

	Descrição	Preço Médio	
Gameshark Pro	A diferença desse para o normal é que com ele você mesmo pode editar seus códigos.	R\$ 90	
Handy Pak Color	É um acessório que se acopla ao console para se obter melhor visão, pois possui uma lente de aumento; para escutar melhor, pois tem duas caixinhas de som embutidas; e também para se controlar melhor, pois faz com que o direcional e os botões fiquem maiores. Vem com luz também para se jogar no escuro.	R\$ 60	
Pulse Pak	Para jogos com Vibration, também regula a intensidade da vibração. O som também fica mais alto, pois o aparelho traz um amplificador.	R\$ 30	
Mega Memory Card	Serve para salvar os jogos com mais segurança. É capaz de salvar até 100 vezes seu jogo. Organiza os ícones de maneira fácil para que se tenha um melhor acesso aos dados. Salve seu Pokémon com segurança!	R\$ 85	
Handy Plug Plus	Fonte para se ligar no acendedor de cigarros de automóveis. Serve para o Game Boy, Game Boy Pocket e GameBoy Color.	R\$ 30	
Power Pak Color	Substitui as pilhas. Também vem com fonte para ligar seu GBC diretamente na tomada.	R\$ 60	

ONDE COMPRAR

Brinquedos Laura – Shoppings Paulista (0xx11) 289-1058, Ibirapuera, Morumbi e Center Norte / **Direct Shopping** – (0xx11) 7295-9666
Câmara Games – Rua 25 de março, 1026 - (0xx11) 228-0822 / **Tilt's Games** – Av. Liberdade, 363 loja 32 - (0xx11) 3341-0299

Nintendo

	Descrição	Preço Médio
Câmera	Para tirar fotos. A pequena câmera fica acoplada à parte de cima do aparelho. Ela vem com um software que pode armazenar até 30 fotos. Também é possível fazer montagem com as mesmas. É compatível com alguns jogos. As fotos são todas em preto e branco.	R\$ 170 
Printer	Pode funcionar em conjunto com a câmera, é ligada através do cabo de link convencional usado para jogos de mais de um jogador. Imprime fotos e ilustrações de jogos. Consome 6 pilhas pequenas e as impressões são em preto e branco. Também é necessário comprar refil de papel periodicamente.	R\$ 190 
Animation	Software para ser usado com a câmera, faz com que as fotos tiradas virem pequenos filminhos de até 47 quadros. As ferramentas são bem simples e os resultados engraçados.	— 
Music and Games	Software para você compor e tocar suas músicas. Você pode colocar as fotos tiradas com a câmera no lugar da carinha do DJ que aparece no jogo ou em determinados personagens. Existem pequenos jogos de música para testar suas habilidades como DJ.	— 

Pelican

	Descrição	Preço Médio
Bom Box	Permite que você jogue e ao mesmo tempo escute rádio em seu Game Boy Color. Bom para quem acha o som do Game Boy "chatinho".	R\$ 45 
Code Breaker	Nada mais é do que um GameShark produzido pela Pelican. É mais barato que o da Interact, porém conta com menos recursos.	R\$ 80 
Brain Boy	Serve para colorir jogos do Game Boy no Game Boy Color, é possível salvar seus jogos nele exatamente onde parou. Também serve como um banco de dados para Pokémon.	R\$ 90 
Survival Kit	Kit com fonte para ligar o Game Boy na tomada, uma bateria de longa duração recarregável, cabo de link e também uma luz para iluminar o visor para se jogar no escuro.	R\$ 60 
Clean Kit	Como o próprio nome já diz, é um kit de limpeza e pode ser usado para limpar o aparelho e seus cartuchos também.	R\$ 30 

Case Logic

GBC 1 - Os produtos da Case Logic não são tão conhecidos no Brasil. Os produtos são muito bons para transportar seu portátil, principalmente em viagens. A bolsa GBC 1, transporta seu portátil, seja ele o GBC ou o Neo Geo Pocket, protegendo-o contra impactos. Também tem compartimentos em que você pode colocar seus cartuchos e um especial para fone de ouvido com uma proteção.

Preço médio R\$ 34.



Song Boy

Song Boy - transforma seu Game Boy ou Neo Geo Pocket em um MP3 Player. Possui 32 MB de memória e vem com entradas especiais para você transportar suas músicas favoritas do PC para o Game Boy. Outra característica peculiar é que nele é possível fazer um miniKaraokê. Para isso basta acoplar um microfone ao aparelho.

Preço médio R\$ 200.

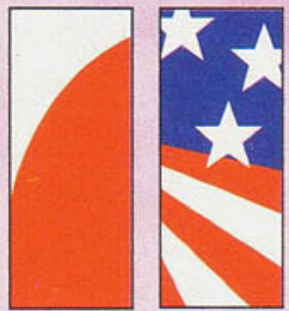


COMPRAS ONLINE

Produtos Pelican - www.pelicanacc.com / **Produtos Interact** - www.amazon.com / **Produtos Nintendo** - www.nintendo.com.br ou www.nintendo.com / **Jogos e outros acessórios** - www.tronixweb.com ou www.gamecave.com

Pré-Estréia

Estratégia, aventura, esporte e RPG. Você encontra de tudo nos portáteis mais famosos do planeta. Muitas novidades repletas de surpresas e com muitas inovações técnicas prometem sacudir o mundo dos consoles de bolso



LEGEND OF ZELDA: MYSTICAL SEED

NINTENDO

RPG

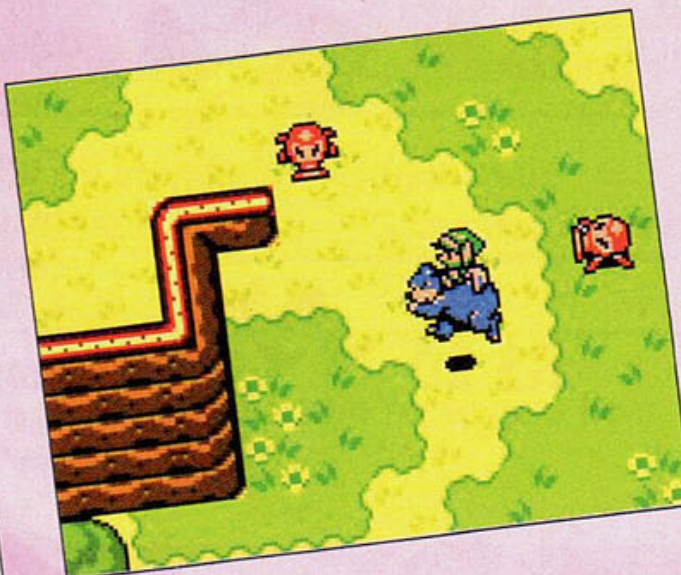
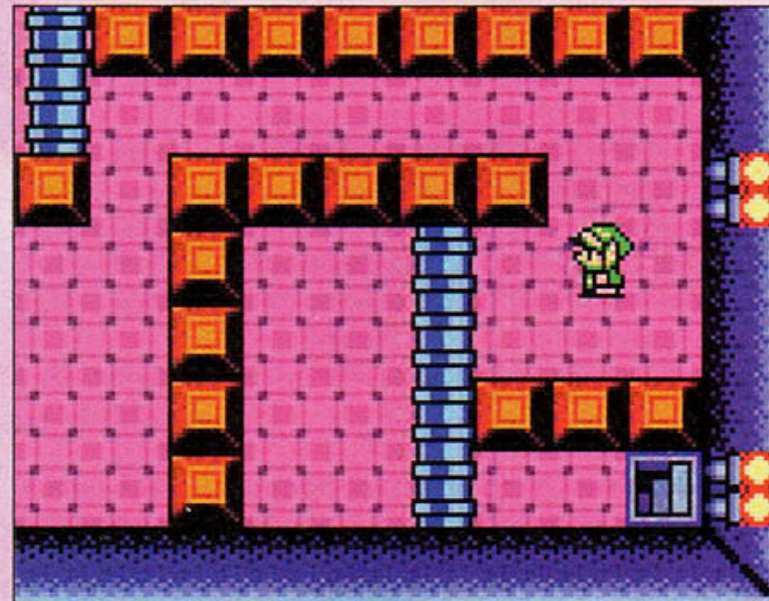
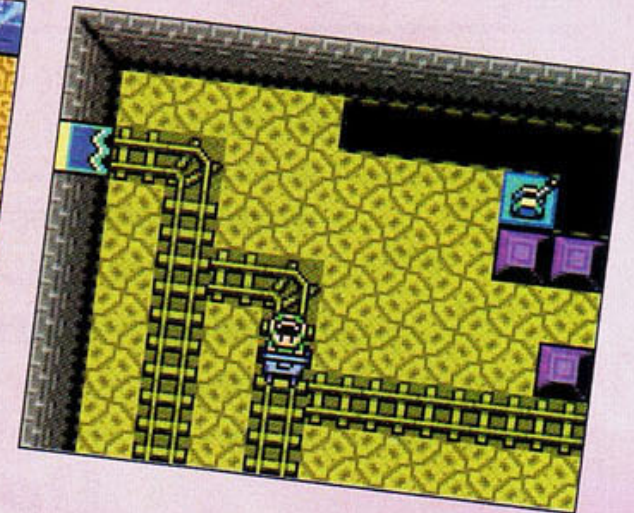
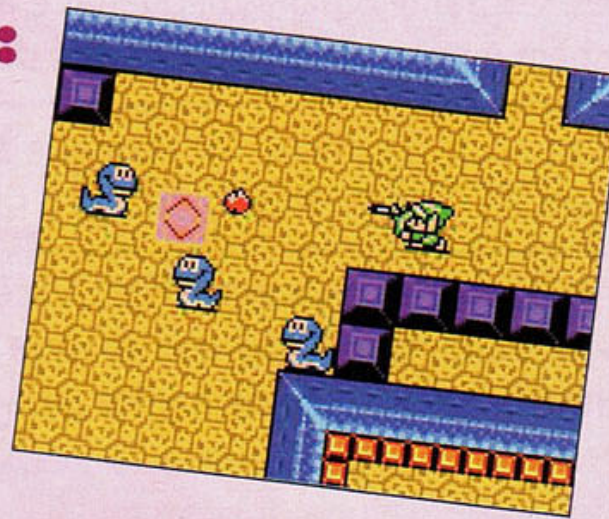
GAME BOY COLOR

Legend of Zelda Mystical Seed vai trazer a história do surgimento da Triforce. **Mystical Seed** será apenas o primeiro episódio de uma série de três, todos eles para o Game Boy Color. O enredo, porém, parece partir do mesmo princípio, ou seja, o malvado Ganon rapta a princesa Zelda e Link, o herói da história, deve resgatá-la. Aparentemente a princesa tem o poder de controlar as estações do tempo. Mas é Link que vai ter o maior trabalho como sempre, ele vai ter de recuperar o cetro mágico das

quatro estações que controla o tempo e usá-lo para resolver quebras-cabeças. E também para poder chegar até a última e decisiva batalha contra Ganon. O nosso herói vai contar com a ajuda de Ricky, o canguru, e Maple, a bruxa. Graficamente o jogo é bem parecido com sua versão anterior para o Game Boy. O nome do jogo é outra

grande dúvida, em alguns lugares ele aparece como Legend of Zelda: Triforce Series, em outros como Tale of Power ou ainda como Mysterious Acorn. Mas como a **SGP** foi a **E3**, o nome oficial divulgado à imprensa no geral é o nome lido nesta pré-estréia. Apesar das informações muita coisa ainda está obscura sobre como será o jogo.

Disponível no 2º semestre





DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO

ação

GAME BOY COLOR

Quem é fã da série **Donkey Kong Country**, não pode perder esse jogo. O game traz uma jogabilidade 2D bem semelhante à usada no SNes, e está muito parecido no visual também. Todos os elementos da versão do console de 16 bits vão estar presentes e com mais algumas surpresas. Os animais que ajudam DK vão dar o ar da graça;

Rambi o



rinoceronte com suas cabeçadas; Enguarde, peixe espada que é essencial na água; Wink o sapo; ótimo para pulos longos; e Squawks o papagaio que dá asas a DK. A compatibilidade com a **Pocket Printer** vai fazer com que os jogadores

possam colecionar figuras do jogo. Será possível duas pessoas jogarem usando o cabo link e ainda haverá mais alguns minigames para dois jogadores. **Donkey Kong Country** é diversão garantida para horas!

Disponível em 28 de agosto



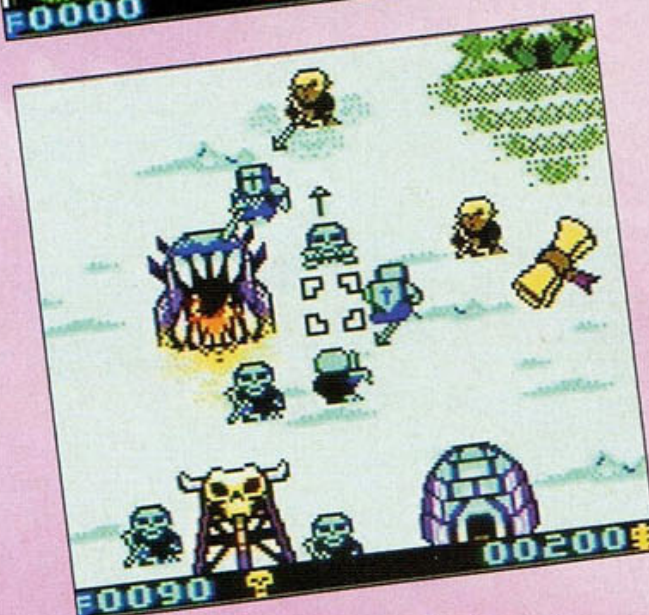
WARLOCKED

NINTENDO

estratégia

GAME BOY COLOR

Warlocked é um jogo de estratégia em tempo real, bem no estilo dos jogos de estratégia para PC. Você vai poder escolher entre jogar com a humanidade ou jogar do lado dos monstros. A disputa envolverá minas de ouro, queda de árvores, construções e reparo das mesmas e treinamentos



para combate. Vão existir missões prestabelecidas para esse combate, que vão variar. O estilo do jogo é medieval, ou seja, vai estar repleto de dragões, mapas e tesouros.

O maior destaque do jogo fica para o modo Multiplayer, que será possível realizar trocas entre elementos com os de um amigo, tudo isso usando o novo acessório de transmissão de dados por infravermelho, ou ainda usar o cabo de Link. As batalhas entre duas pessoas usando o cabo prometem ser muito divertidas. Na certa, a **Nintendo** está trazendo para o seu portátil a experiência dos games que já deram certo no PC e que são muito jogados hoje em dia via rede.

Já disponível





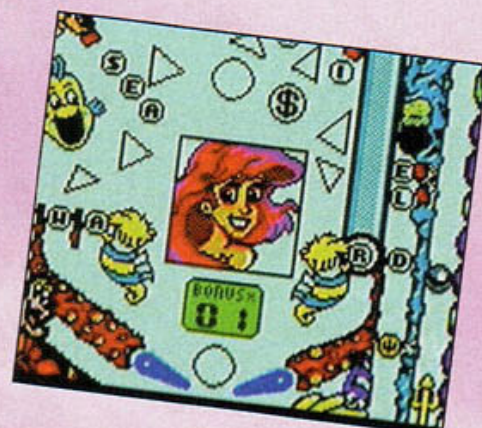
THE LITTLE MERMAID 2: PINBALL FRENZY

NINTENDO

simulador

GAME BOY COLOR

Baseado no filme A Pequena Sereia, **The Little Mermaid 2** é um jogo de Pinball com um tema bem fixo. As mesas são o destaque principal, onde a animação vai rolar solta. Nelas, existem 16 minigames que vão garantir a alegria da moçada. Os indicadores das mesas serão todos baseados no



desenho animado e ainda vão contar com animações para alegrar ainda mais as partidas.

Existem ainda mais opções para o divertimento como multiballs e pequenas missões.

Disponível em 4 de Dezembro



CRYSTALIS

NINTENDO

RPG

GAME BOY COLOR

Crystalis foi originalmente feito pela **SNK**. A empresa tão conhecida pelos seus games

de luta, cedeu uma licença exclusiva para a Nintendo republicar o jogo feito originalmente para **NES** e agora convertido para o Game Boy Color. No papel de herói você deve salvar o mundo de um malvado mago que quer conquistá-lo usando seus poderes malignos.

Durante o jogo vão existir vozes digitalizadas para dar um toque a mais no game. Muitos personagens e armas vão dar trabalho para quem jogar.

Já disponível



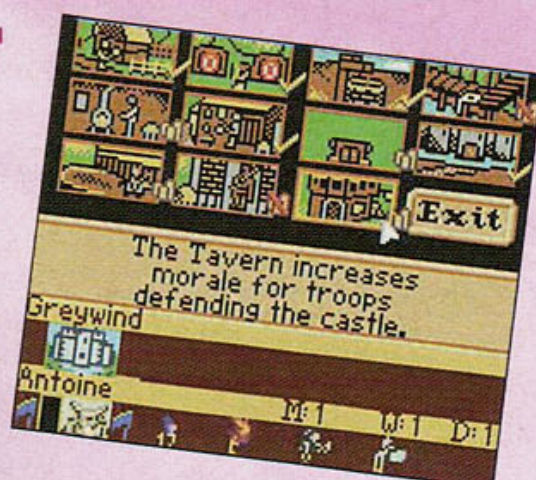
HEROES OF MIGHT AND MAGIC

3DO

estratégia

GAME BOY COLOR

A já consagrada série **Heroes of Might and Magic**, vai ganhar sua versão para o GBC. Como sempre o estilo do jogo é totalmente medieval. O seu principal objetivo é fazer com que seu exército se torne vitorioso durante as batalhas e também coletar tesouros



para aumentar a riqueza de seu reinado. Você vai poder construir castelos contará com nove tipos de recursos naturais para a manutenção de seu reino e poderá fazer com que ele prospere em meio a tantas guerras.

Sem data prevista de lançamento



POCKET SOCCER

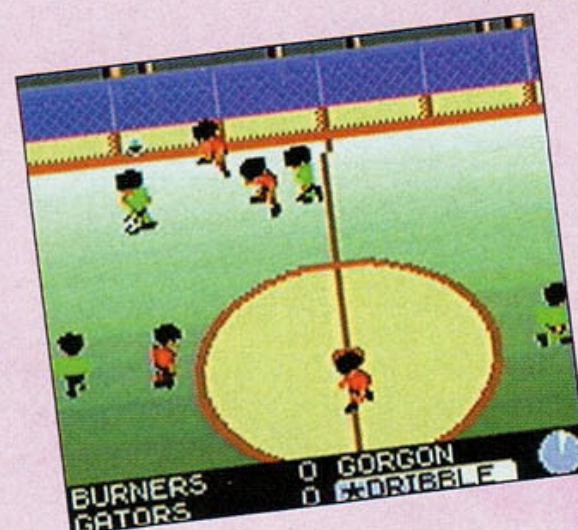
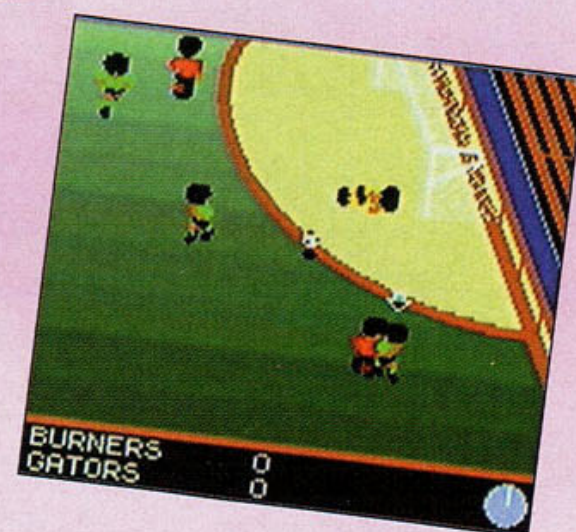
NINTENDO

esporte

GAME BOY
COLOR

O futebol apareceu no Game Boy Color. **Pocket Soccer** tem um estilo de jogo mais Arcade, ou seja uma jogabilidade mais rápida e que exige boa habilidade. Existem três tipos de modo de jogo Exhibition (partidas simples), Knockout (modo agressivo) e League Play (campeonato). Mas futebol não se joga apenas na grama. Vai ser possível jogar em quadras de Society, salão e até mesmo na praia. Ainda será possível dar uma de dirigente para negociar seus jogadores e trocá-los ou comprá-los de seus amigos usando o cabo Link. Faça um grande time e desafie seus colegas

Sem data prevista de lançamento





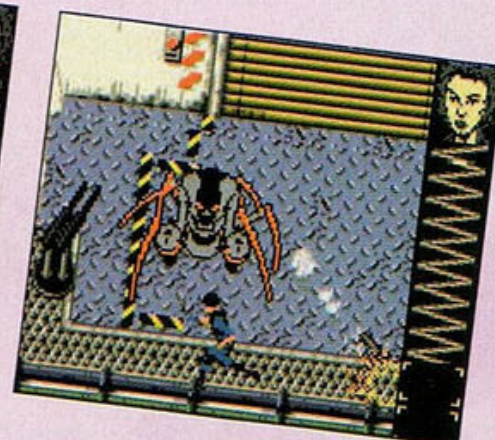
PERFECT DARK

RARE

ação

GAME BOY COLOR

Muita ação, é o que se espera de **Perfect Dark** que já tem data marcada para aparecer nas telinhas do portátil. O jogo vai ser completamente 2D. A história vai contar os últimos passos de treinamento de **Joanna Dark** no Carrington Institute. A tarefa de nossa heroína é se infiltrar numa corporação maléfica que está construindo uma



fábrica de cyborgs numa tal floresta Amazônica.

Algumas surpresas estão preparadas para essa versão Pocket, uma delas é a utilização de pequenas cenas de cinema, semelhantes à abertura do Tarzan

para o GBC. O game traz ainda, vozes digitalizadas a utilização do cabo link para o modo cooperativo e o uso da Pocket Printer para imprimir alguns desenhos da mais nova heroína do mundo dos videogames.

Disponível no 2º semestre



LEGENDS OF OGRE BATTLE: PRINCE OF ZENOBIA

SNK

estratégia

NEO GEO POCKET

A **SNK** adquiriu uma licença para poder fazer uma versão de **Ogre Battle** para o seu **Neo Geo Pocket**. Serão ao todo 14 epódios durante o jogo para se poder chegar ao final. O personagem principal, o sagrado e destemido príncipe Tristam, terá de defender seu reinado em diversas batalhas. O sistema de batalhas vai ser parecido com o sistema original que

surgiu no **NES**. Ou seja, repleto de elementos para diversificar o combate e a defesa de suas tropas e, com isso, obter sucesso em cada batalha. Algumas classes novas vão surgir para incrementar o jogo e dar mais longevidade a ele. A Série **Ogre Battle**

costuma ser longa, e não deve ser diferente nessa versão.

Já disponível



アクエリアスはあしおいておくれ
うしよとはおもいませんか?





ALADDIN

UBISOFT

ação

GAME BOY COLOR

Baseado no desenho animado da Disney, **Aladdin** é um jogo de ação com os moldes dos jogos de 16 bits que fizeram sucesso. O game está sendo produzido com base no jogo original, feito para o **Mega Drive** e, que fez muita gente que tinha o SNes ficar



com inveja, porque a versão para o Mega que era bem superior. Se a jogabilidade e a movimentação do personagem continuarem como eram, o jogo vai virar um grande sucesso.

Disponível no 2º semestre

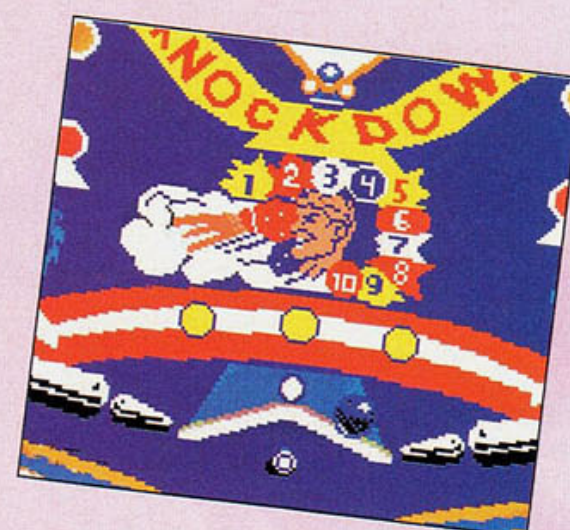


MICROSOFT PINBALL ARCADE

SAFFIRE

simulador

GAME BOY COLOR



BATMAN BEYOND: RETURN OF JOKER

KEMCO

ação

GAME BOY COLOR

Esse jogo não é baseado no **Batman** tradicional que conhecemos, mas sim no **Batman of The Future** que passa no canal Warner das televisões pagas. A história do jogo traz esse novo Batman contra um Coringa que aparece no futuro. No total, serão



quatro mundos subdivididos em fases. A ação vai ficar mais concentrada nas partes de batalha, em um estilo mais perto de **Final Fight**.

As táticas de ataque é que vão definir o andamento do jogo

Disponível em outubro



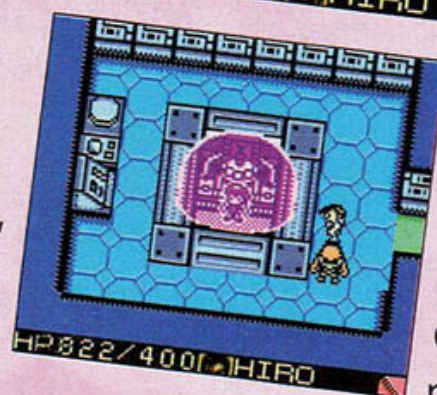
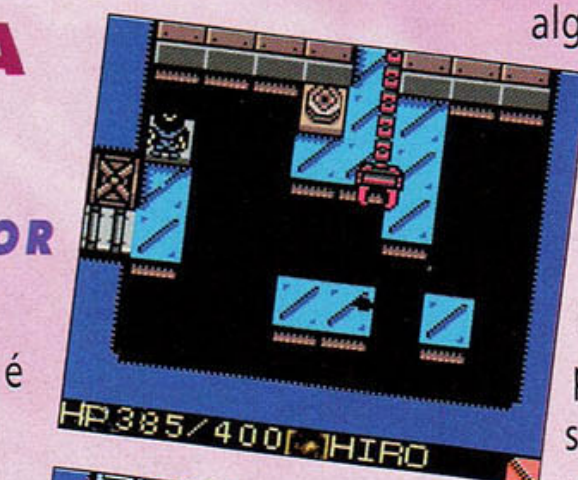
DAIKATANA

KEMCO

ação

GAME BOY COLOR

Depois de ganhar duas versões, uma para PC e a outra para N64, é a vez do Game Boy Color ganhar sua versão de **Daikatana**. Porém o estilo do jogo será diferente, pois a ação vai rolar em terceira pessoa e não em primeira pessoa, como ocorre nas outras duas versões. Para ser mais preciso, a tendência é que o game fique mais perto do estilo de **Zelda**, ou seja, ação misturando quebra-cabeças e



alguns elementos de RPG. Sua missão é recuperar a espada Daikatana que permite que seu usuário faça viagens no

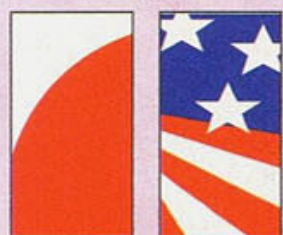
tempo. Vão ser ao todo 32 fases em quatro mundos diferentes. A variedade de inimigos é bem pobre, ao todo são

apenas seis, tirando os mestres de fase

Disponível em setembro

Microsoft Pinball Arcade é o conjunto de jogos de Pinball que vinham junto com o **Plus!** do **Windows 95**. Apesar do nome bem sugestivo o jogo não é feito pela empresa de **Bill Gates** e sim pela Saffire, que é responsável por jogos que já apareceram no GBC como **Oddworld**, **Catz**, **Dogz** e **Runelords**. Ao todo são sete mesas de Pinball baseadas em mesas que já existiram nos Fliperamas, até o visor da pontuação é bem semelhante às antigas máquinas. Todas as mesas vão vir com um arquivo histórico.

Disponível em setembro



MEGA MAN X

CAPCOM
ação
GAME BOY COLOR

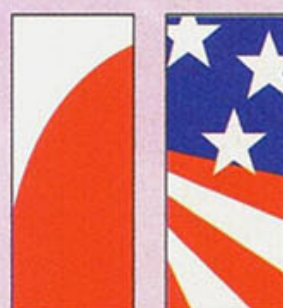
Mega Man X para Game Boy Color, vai ser uma aventura à parte feita, exclusivamente para o console portátil. Os elementos do jogo vão ser baseados no jogo feito para SNes, como cenários, inimigos e armas. **Mega Man** pode escalar paredes, pular e correr. Como o jogo se passa em um futuro em que a humanidade foi totalmente extinta, a aparição de Dr. Light virá apenas quando o personagem principal entrar na cápsula pra fazer



um "upgrade" para alguma parte de seu corpo. Nenhuma foto de Zero foi publicada, mas é muito provável que ele faça sua aparição no jogo já que

ele sempre dá as caras na série. O jogo será compatível com o GB antigo.

Disponível em outubro

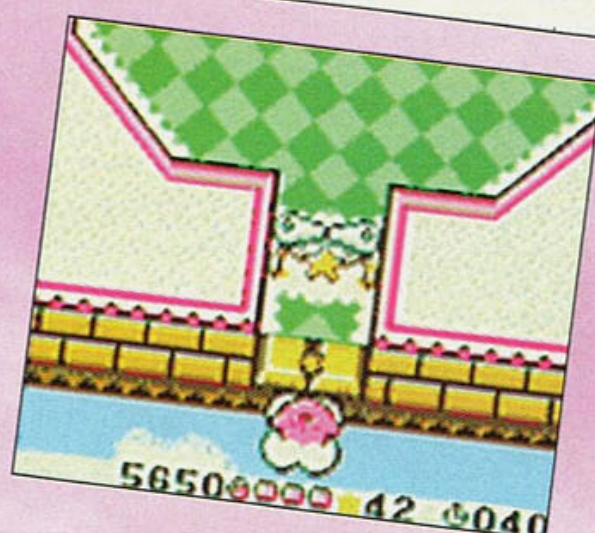
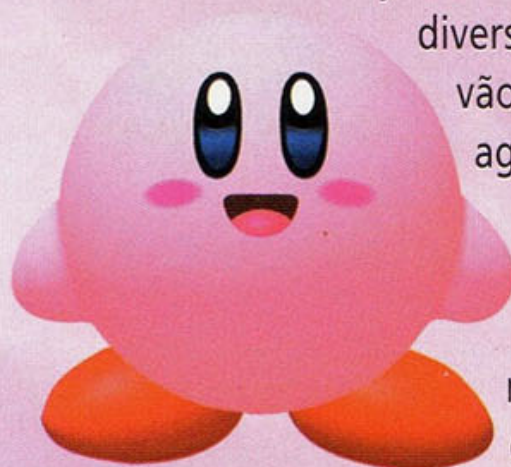


KIRBY'S TILT'N TUMBLE

NINTENDO
ação
GAME BOY COLOR

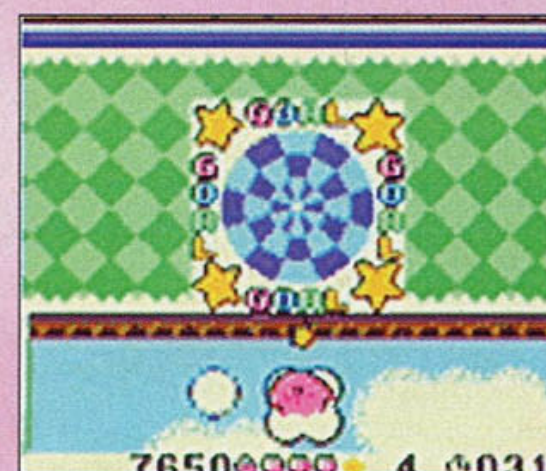
Kirby's Tilt'n Tumble traz o simpático e gordinho Kirby de volta às telas do portátil. Kirby estava dormindo tranqüilamente em sua nuvem quando repentinamente o rei Dedede resolve limpar o céu tirando todas as estrelas. As noites não serão mais as mesmas, ficarão na escuridão total e as pessoas não terão mais nenhum motivo para olhar para o céu durante esse período.

Kirby terá de passar por diversas fases que vão exigir a agilidade nas partes de ação e a destreza, na hora dos quebra-

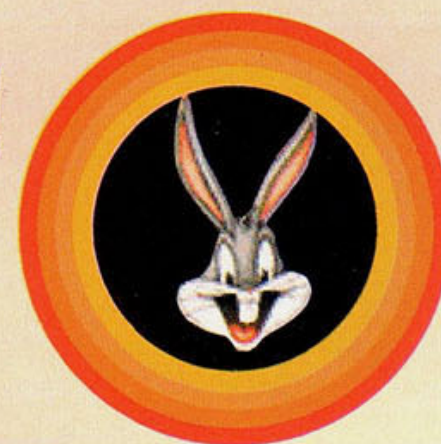


cabeças. Os gráficos, como sempre, estão bem suaves e agradáveis para quem for jogar. Vocês já pararam para comparar Kirby com Jiggly Puff? Eles não são idênticos?

Disponível no 2º semestre



LOONEY TUNES MARTIAN ALERT!



Por Chris Combo

Looney Tunes Martian Alert! é um jogo que procura fugir dos tradicionais jogos baseados nos desenhos de Pernalonga, Patolino e companhia. A proposta é bem mais inteligente e não deixa de lado o ambiente animado e o bom humor da série. O marciano Marvin mais uma vez pretende destruir o planeta Terra. Seu plano é trazer para cá um teletransportador e, com ele, uma bomba atômica, vinda diretamente de Marte. Chegando ao nosso mundo, porém, o cachorro companheiro de Marvin abre a nave antes do pouso e o teletransportador é desfeito em dez pedaços que vão ficar espalhados pelos cenários do jogo. Enquanto isso, Pernalonga



DICA: contra patolino, desvie dos jatos de água e pule rapidamente em sua cabeça, alternando entre ele e a plataforma



DICA: sempre pegue as cenouras espalhadas pelo caminho. Pause o jogo para

selecioná-las e use-as para ganhar energia



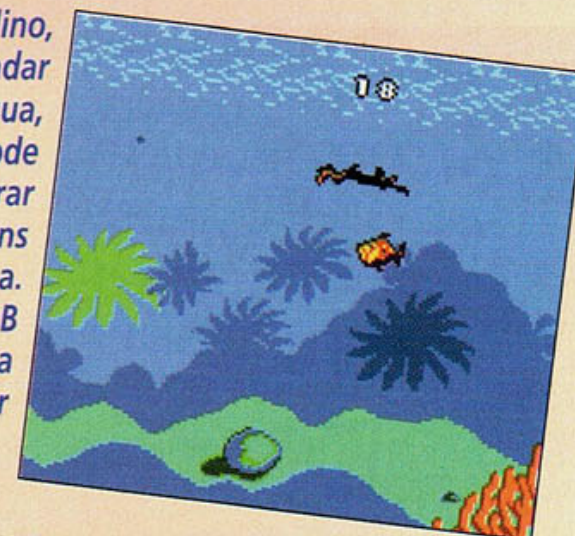
estava planejando umas férias na Flórida. É aí que o jogador começa a interagir. Durante seu passeio, Pernalonga descobre os planos de Marvin e também toma conhecimento dos pedaços do teletransportador.

DICA: quando encontrar o caçador, mova-se constantemente para fugir dos tiros e fique pulando em cima dele

Começa então uma aventura em que o jogador vai encontrando novos personagens dos desenhos e une-se a mais de dez deles pelo caminho. O legal é que dá para optar com qual deles jogar. Como era de se esperar, cada um tem suas habilidades

específicas. Pernalonga pode pular, mas não atira, enquanto o caçador não pode pular, mas atira. Patolino pode nadar. O ambiente reage de forma diferente a cada personagem. Por exemplo, se você passar perto de caçadores como Pernalonga, eles atiram em você. Se pular na água como Patolino, pode nadar, enquanto com outros você se afoga. O número limitado de botões do Game Boy atrapalha. Você precisa parar o jogo a toda hora para selecionar itens, o que quebra um pouco o ritmo. Mas não tira o prazer do game.

DICA: Patolino, além de nadar sobre a água, pode encontrar vários itens sob a água. Aperte B para mergulhar



DICA: ao se deparar com buracos no chão, use o Pernalonga, fique em cima deles e pule para entrar



DICA: na terra, é bom usar o Pernalonga, pois ele é rápido e pode pular. Assim é mais fácil escapar de buracos que aparecem de surpresa



DICA: usando Pernalonga, pule sobre as cercas que estiverem no cenários para achar caminhos alternativos e itens escondidos



bruxa com o caçador. Use o Pernalonga e receba sua missão de encontrar 5 ingredientes

DICA: você não pode entrar na casa da

DICA: ao passar por florestas cheias de caçadores, se você entrar como Pernalonga levará tiros. Passe por elas como caçador e fique tranqüilo



DICA: use o caçador para destruir pedras no caminho e conseguir itens

valiosos, como um coração inteiro de energia!



DICA: contra o gângster, fique correndo sem parar para não ser pego, ao mesmo tempo tente atraí-lo para perto das explosões das dinamites



DICA: para evitar um inimigo que se aproxima, basta entrar em um local próximo de você ou mudar de tela. Quando você voltar, ele vai estar longe de novo!



ao se apertar o botão B. Os itens que não podem ser selecionados são utilizados automaticamente

DICA: entrando no menu de itens, você pode escolher o item que será utilizado



DICA: preste atenção sempre que conseguir um dos ingredientes pedidos pela bruxa. Quando conseguir todos você deve voltar a vê-la!

LOONEY TUNES MARTIAN ALERT!

8.5

Aventura
Infogrames

CONTROLE 7

DIVERSÃO 8

GRÁFICO 9

SOM 10

1 Jogador

Ponto Forte
A grande variedade de personagens

Ponto Fraco
Falta noção de distância na hora do pulo



DICA: quando estiver embaixo da terra, pule bem da ponta para passar pelos buracos, pois você deve cair com os dois pés na outra parte. Explore bem todas as cavernas



DICA: quando Patolino encontrar Gaguinho, tente matá-lo rapidamente ficando dentro da água e jogando jatos nele. É difícil desviar de seus ataques



DICA: durante o caminho você irá encontrar muitos baús com itens e dinheiro. Sempre tente alcançá-los e receba sua recompensa



DICA: para conseguir sair das cavernas e continuar em sua aventura, procure sempre por setas verdes como a da foto, que o levam à superfície

TOMB RAIDER

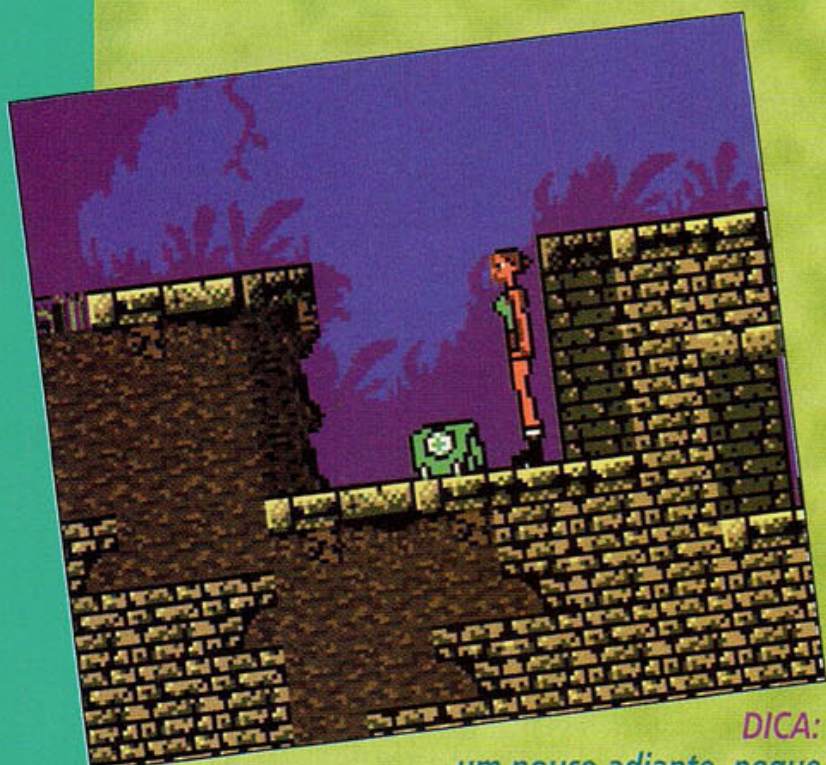


Por Baby Betinho

Uauau! Tô nessa, mano! Com um enredo desses e uma gata do porte da Lara, abandonei um pouco as arenas e vim para essa praia! A febre Lara Croft dá as caras no Game Boy Color e não decepciona. O enredo tem todos os temperos para mexer com sua adrenalina. Lara sai em busca de um artefato que concede poderes fantásticos. Para achá-lo, tem de ir ao Peru, vasculhar um antigo templo Inca, no meio da selva amazônica. Obviamente, não vai ser moleza. A gata vai ter de encarar um número enorme de inimigos, como gorilas, morcegos e escorpiões, e todo o tipo de armadilhas. Bem, acho que você já

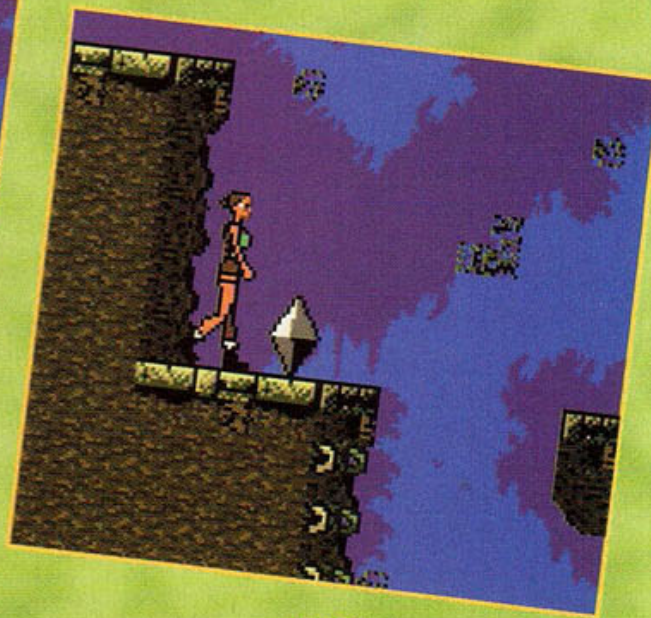


DICA: logo no início do jogo, você pega uma Smallpatch (o item verde)



DICA: um pouco adiante, pegue uma Largepatch

DICA: acione esta alavanca para abrir a porta adiante



DICA: nesse cubo você pode salvar o game

viu esse filme, né: a mocinha gostosona enfrentando mil perigos e... se dando superbem! Para não virar bolsa, Lara conta com todos os movimentos da série Tomb Raider para PlayStation e PC. Também está bem armada, atacando com facas, pistolas e dinamite. Os gráficos, no geral, estão bons. O único senão é o tamanho dos inimigos, um pouco catataus (pequenos, Mané!) demais. Os pulos da gata já foram melhores, mas não dá para reclamar de seus movimentos. Diversão garantida. 



DICA: no terceiro buraco da segunda fase, pegue esses dois itens



DICA: acione essa outra alavanca para levantar a coluna





DICA: acione essa outra alavanca para abrir uma passagem na parede



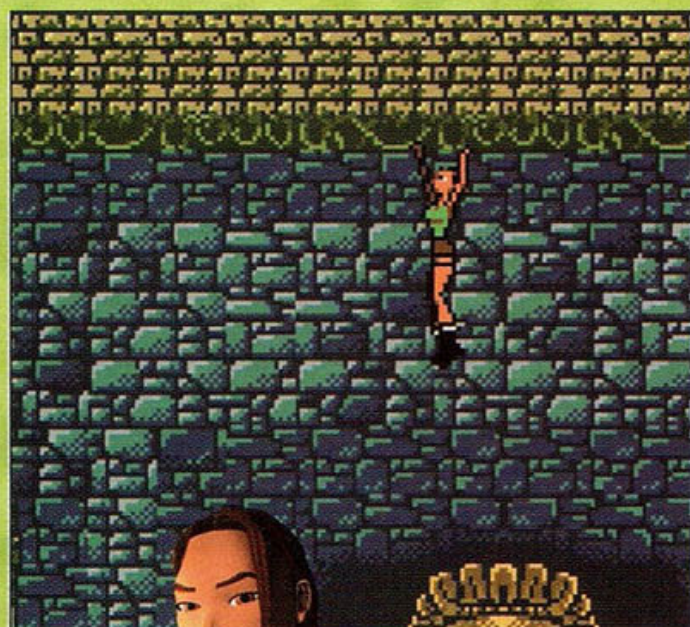
DICA: acione esse interruptor para abaixar a coluna



DICA: escorregue nesse trecho para chegar ao seu objetivo



DICA: nesse ponto fique no centro



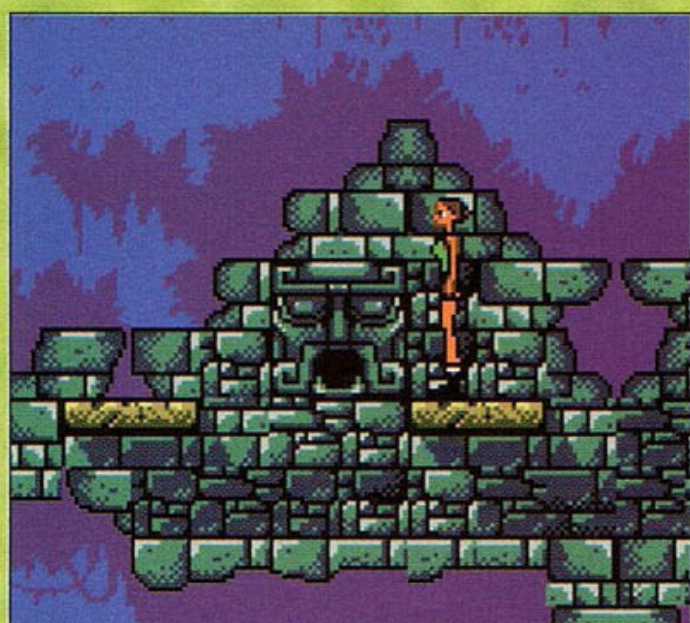
DICA: pule para poder agarrar-se ao teto e seguir em frente



DICA: tome cuidado para não ser atingido pelas flechas



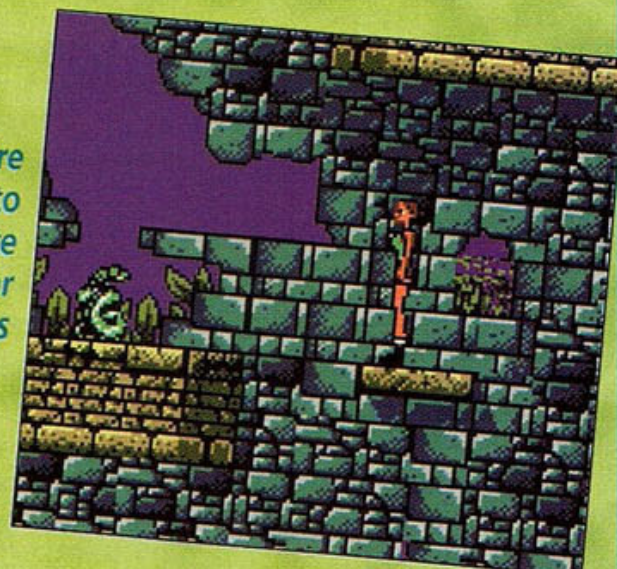
DICA: para pegar o item, fique sobre a pedra



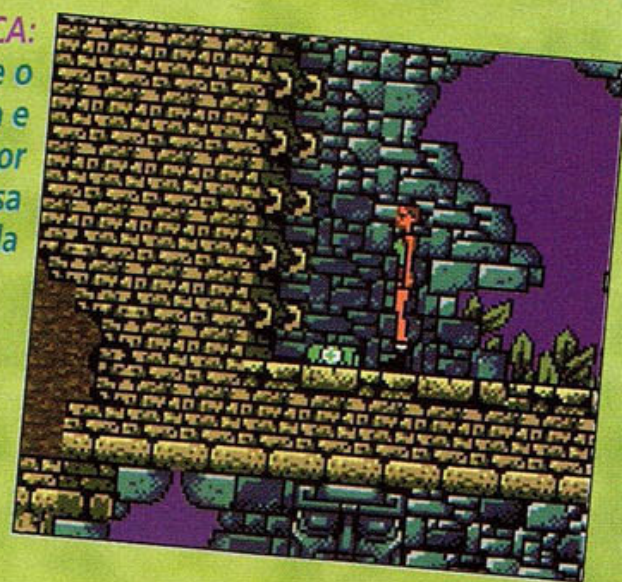
DICA: pule na ponta com bastante cuidado para alcançar a alavanca



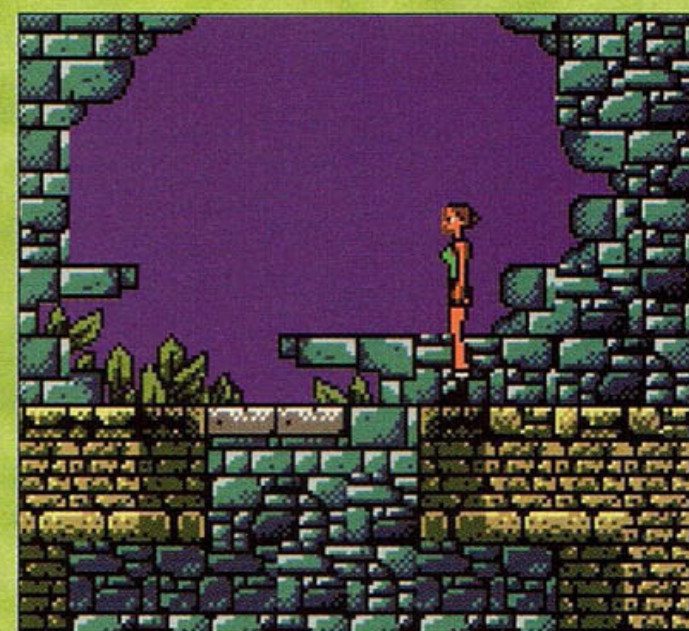
DICA: coloque uma dinamite nesse ponto



DICA: atire desse ponto na serpente para evitar problemas



DICA: pegue o item e suba por essa escada



DICA: tome cuidado para não pisar nesse trecho e cair nos espinhos

TOMB RAIDER	
8.5	Ação Eidos
CONTROLE	7
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	10
SOM	8
1 Jogador - Bateria	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Armas e movimentos em grande número	Pulos ruins e inimigos muito pequenos

MARIO GOLF



Por Lord Mathias

O grande lance de **Mario Golf** é o recurso Transfer Pack. Com ele você pode transferir personagens da versão de **Mario Golf** do Game Boy Color para o Nintendo 64. Quer dizer, depois de treinar bastante seu jogador no GBC e deixá-lo craque nas tacadas, você pode mostrar toda a habilidade dele na plataforma de 64 bits da Nintendo ou vice-versa. Outra boa característica do game são os controles. É fácil de jogar, eles são rápidos e precisos. Em compensação, os passeios nos clubes de golfe e as conversas antes do início das partidas enchem um pouco. São mais de 11 personagens, alguns importados de outros jogos do Mario, e 18 fases em cada um dos quatro

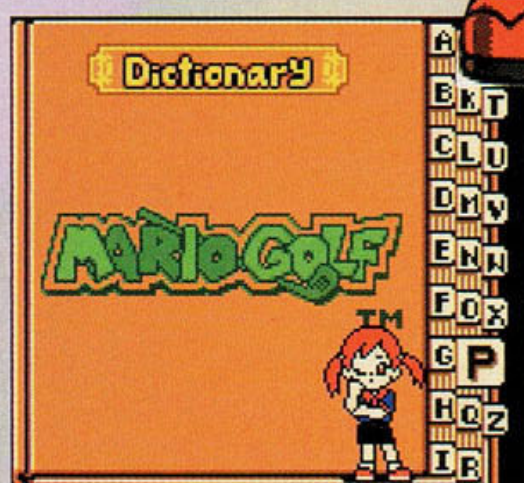


clubes de golfe. Você pode jogar com um amigo, desde que tenha um cabo link. A visão é a mesma de outros games do gênero. Ela muda apenas no trajeto entre um clube e outro e assume as características de um RPG: terceira pessoa. O esporte não é muito popular no Brasil, mas jogar com Mario pode ser uma boa diversão.

DICA: conforme a sua evolução no jogo, seus atributos melhoram. Tente sempre mantê-los equilibrados

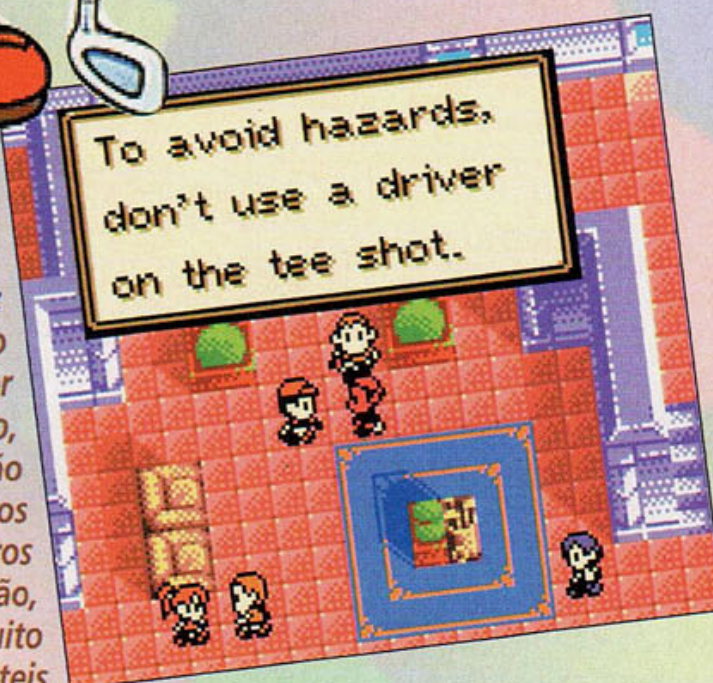


DICA: há vários modos de jogo. Entre primeiro nos de treino, para se familiarizar com os comandos e pegar o jeito dos controles

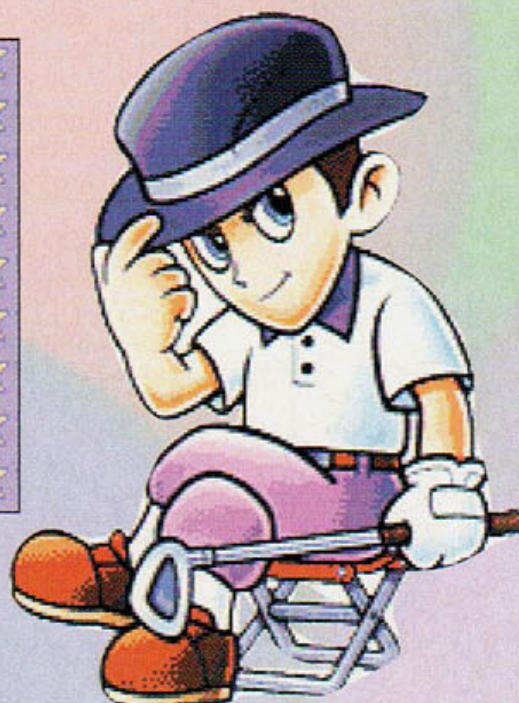


DICA: para se dar bem no jogo, familiarize-se com o golfe entrando no Dictionary e aprendendo tudo

DICA: enquanto estiver passeando, preste atenção na dicas que os outros jogadores dão, elas são muito úteis



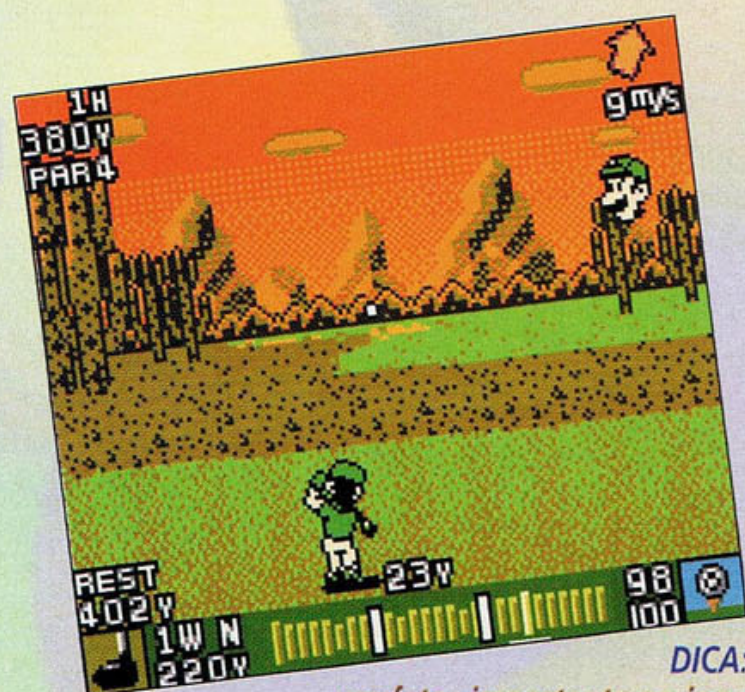
DICA: não se preocupe em escolher as características iniciais; elas não influenciam em nada



DICA: logo no primeiro clube de golfe, perto do escritório, aprenda as regras básicas conversando com o personagem que aparece na tela



DICA: preste muita atenção aos tacos e técnicas utilizados pelos oponentes; aprenda o que é melhor para cada situação



DICA:

um fator importante no jogo é o vento, representado no canto superior direito da tela. Fique de olho.



Clube	1	2	3	4	5
Engie	1	2	3	4	5
Altofoss	1	2	3	4	5
Hole-in-One	1	2	3	4	5

Marion Club Hole 3

DICA: é possível rever as jogadas separadas por clubes. Aprenda o que fazer em cada clube para se sair bem na partida



DICA:

ao se aproximar do buraco, a câmera muda para uma visão aérea. Use tacadas fracas e precisas



DICA: confira sempre no menu de pause os pontos das suas partidas

LEADERBOARD		SCORECARD	
HOLE	PAR	PUTT	OVER
1	4	12	+8
2	4	9	+5
3	3	5	+2
4	5	15	+10
5	4		
6	4		
7	5		
8	3		
9	4		
OUT	36	41	12 +25
HOLE	PAR	PUTT	OVER
10	4		



DICA: ao selecionar o trajeto, você também

pode escolher o estágio em que irá começar, não precisando sair do primeiro



DICA: contra os profissionais, fique bem atento às jogadas deles e aprenda com elas



DICA: evite deixar a bola cair em locais onde não haja grama lisa, são áreas difíceis de sair

DICA:

procure sempre utilizar 3 tacadas para chegar perto do buraco e ganhar mais pontos



DICA: no início de cada curso, use a visão aérea para

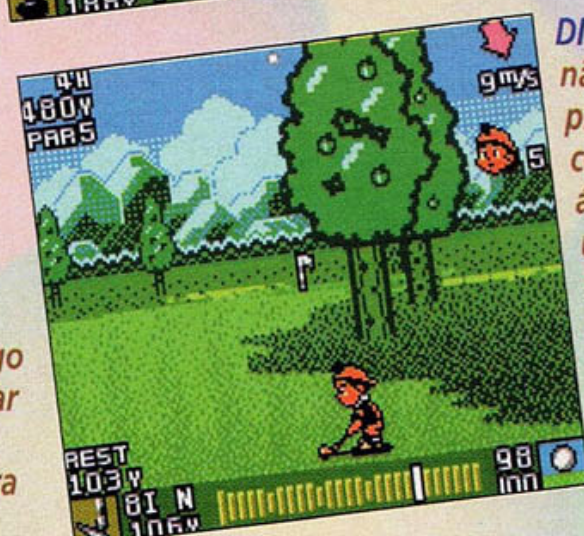
pensar nos seus movimentos antecipadamente



DICA: para uma jogada perfeita, deixe a 1ª barra bem na esquerda e a 2ª, na marca



DICA: use a nuvenzinha durante o jogo para visualizar as áreas que estiverem fora da tela



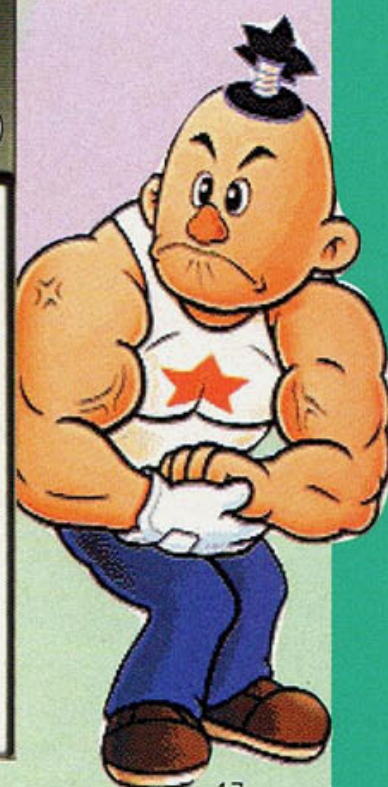
DICA: não se preocupe com as árvores, use tacadas altas

DICA: ao andar de um clube a outro, preste atenção nas áreas escondidas

pelo mapa, elas trazem novos desafios



MARIO GOLF	
9.0	Esporte Nintendo
CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	10
SOM	8
1 Jogador	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Detalhes gráficos são bem acabados	Elementos de RPG chatos e simplistas

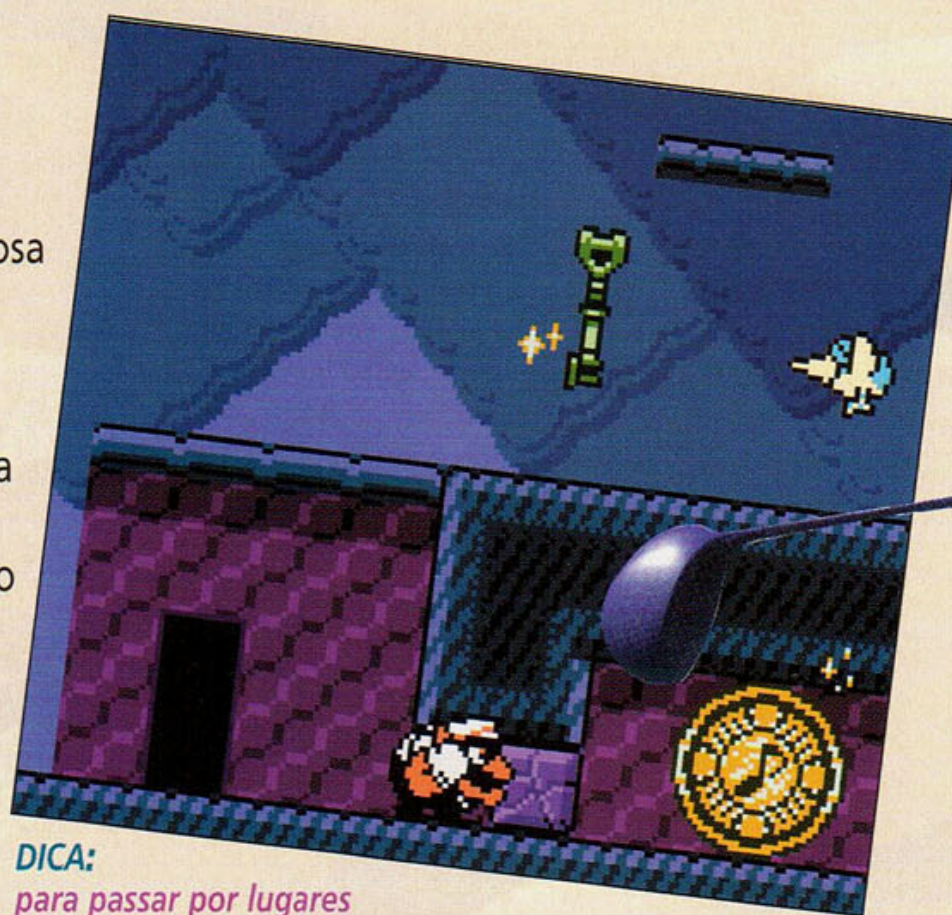


WARIO LAND 3



Por Marjorie Bros

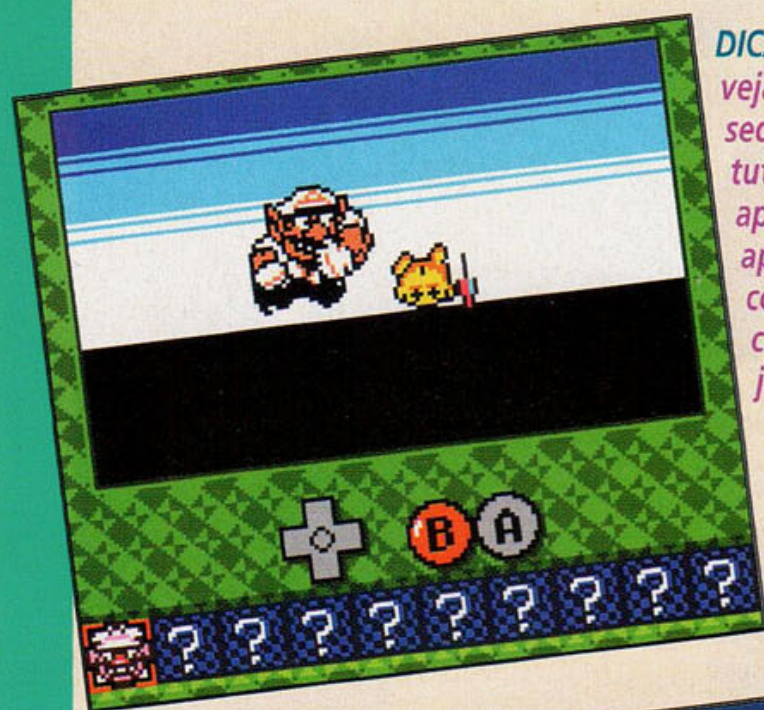
A versão maléfica e gananciosa de Mario está de volta. Em **Wario Land 3**, o mais comprido da série, Wario vai parar dentro de uma caixinha mágica. Ele precisa ajudar o cara que governa esse mundo de fantasia e enfrentar uma demoníaca criatura. Claro, nosso anti-herói não vai fazer isso de graça. Em troca do apoio, o tal líder local promete muitos tesouros. O ponto forte do jogo são os elementos inteligentes. Além disso, Wario não morre e você não tem de entrar várias vezes na mesma fase.



DICA: para passar por lugares apertados, use o DASH e, em seguida, abaixe. Você aproveita o embalo e desliza agachado



ganha poderes e avança na fase. Mais um detalhe: é possível jogar durante o dia ou à noite. A visão do game é do tipo side-scrolling, também conhecida por visão 2D. É um jogo bem humorado. Você vai dar boas risadas com Wario e seu jeito nervosinho de ser.

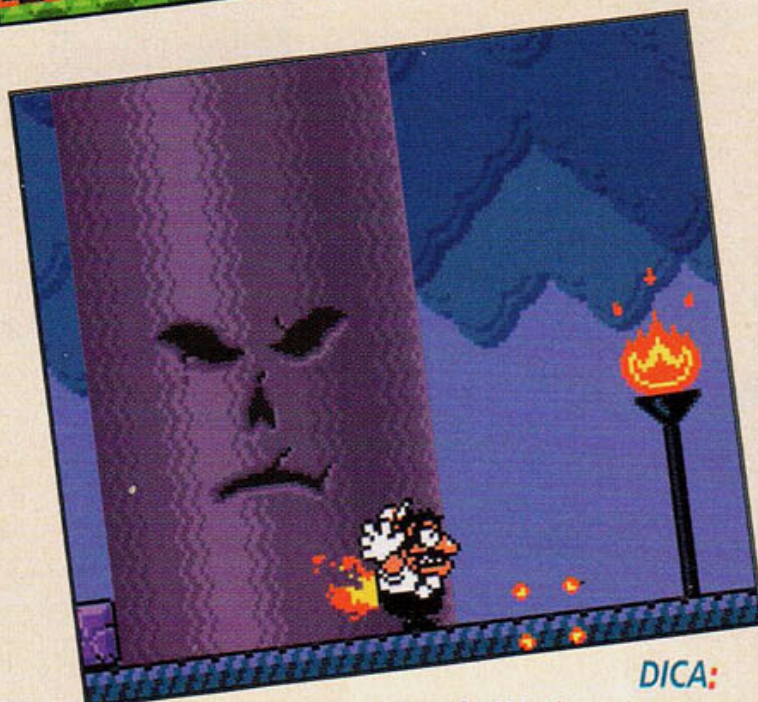


DICA: veja todas as seqüências de tutorial que aparecem e aprenda os comandos e combinações do jogo

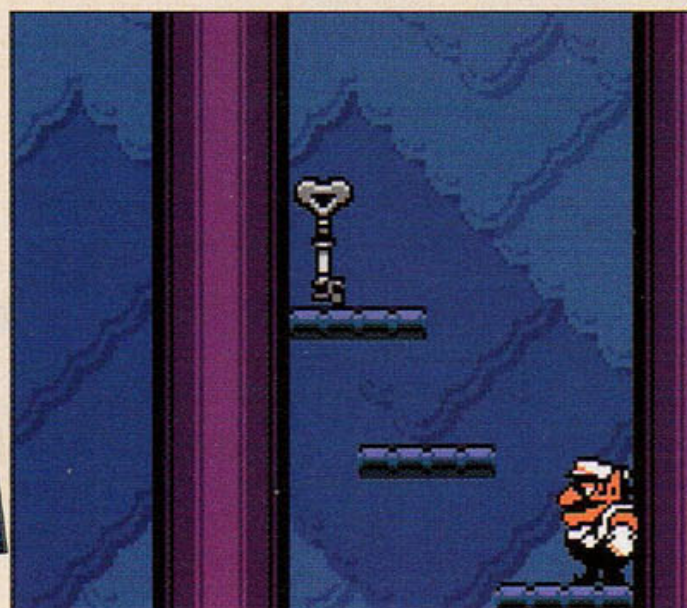
Outra coisa legal do game são as metamorfoses do protagonista da história. Ele se transforma em vampiro, zumbi, homem-flamejante, Wario-gordo, entre outros. As mudanças são necessárias para você passar por alguns obstáculos do jogo. Trata-se de um game bem original. Segue o estilo das duas primeiras versões: consegue ser quase um RPG apenas com elementos de ação. As fases de **Wario Land 3** são divididas em mapas interligados. Você vai de uma para a outra conforme



DICA: procure baús correspondentes às cores das chaves que coletar e, quando Wario estiver normal, abra-os e amplie o mapa do jogo



DICA: quando Wario entra em contato com fogo, fica em chamas e sai correndo. Você só controla o pulo



DICA: suba nessas plataformas das árvores até o topo para achar uma chave escondida na floresta



DICA: quando Wario estiver gordo, ele pode quebrar blocos pulando em cima deles, mas fica mais lento. Não quebre blocos necessários!



DICA: existe sempre um meio de se voltar ao normal para cada uma das transformações. No caso do zumbi, procure a luz



DICA: para passar para a parte de baixo de plataformas finas, pule nelas como zumbi



DICA: se um fantasma pegar Wario, ele fica cego e a tela escurece. Corra até bater em alguma parede



DICA: entre nas portas que lembram as de Super Mario Land (fundo) e encontre mais itens



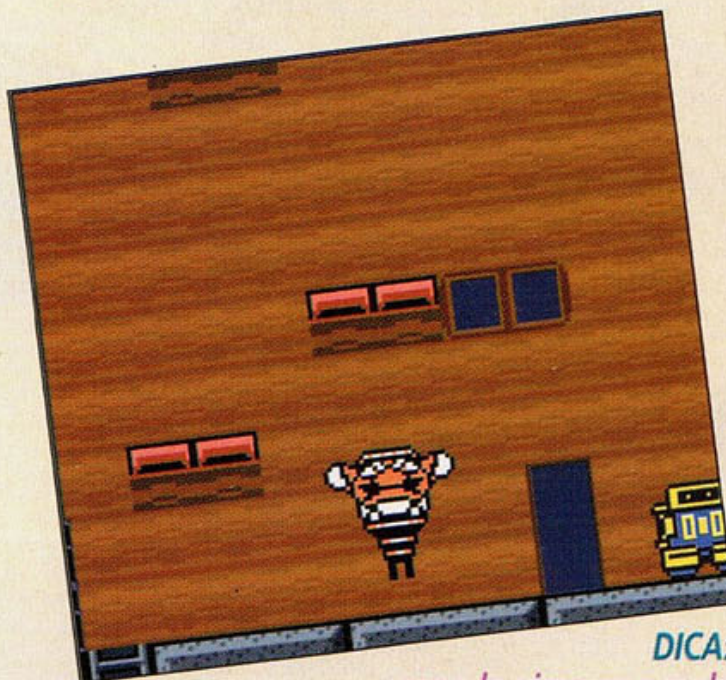
DICA: pegue as poções de invisibilidade do cientista e passe pelos detectores automáticos em forma de olho



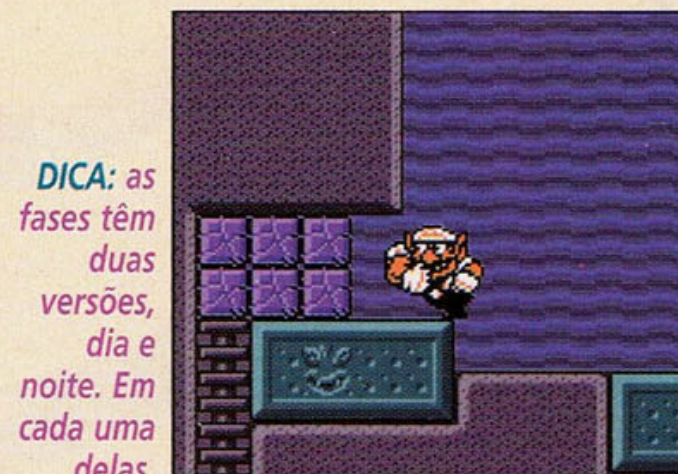
DICA: não insista em querer entrar em locais que exijam habilidades específicas sem tê-las. Nadar, por exemplo



DICA: aperte o direcional para baixo nas descidas para sair rolando e destruir os blocos de difícil acesso como esses mostrados na foto



DICA: quando virar uma mola saltitante, Wario subirá nas plataformas superiores. Isso, às vezes, é útil, mas geralmente atrapalha



DICA: as fases têm duas versões, dia e noite. Em cada uma delas, novos caminhos e novos itens são disponíveis



DICA: depois que o Wario-flamejante se acalmar, toque em blocos marcados com um desenho de fogo e queime-os

WARIO LAND 3

9.5

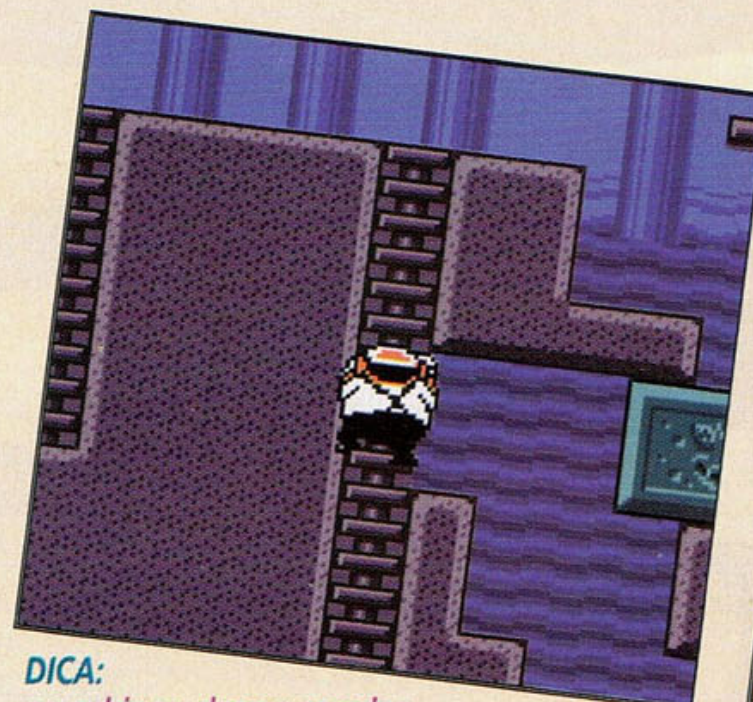
Ação/aventura
Nintendo

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	8

1 Jogador

Ponto Forte
Jogo é bem divertido e inovador

Ponto Fraco
Em algumas partes você não sabe o que fazer



DICA: ao subir ou descer escadas, você só pode sair para o lado pressionando B e direcional para o lado desejado



DICA: ao encontrar buracos pequenos no alto das paredes, corra em direção a eles, agache e pule abaixado

WORM'S ARMAGEDDON



Por Marcelo Kamikase

O jogo tem estilo próprio. É a primeira vez que algo assim aparece no Game Boy Color.

Worm's Armageddon é um game de estratégia e você controla um grupo de cinco minhocas. É uma guerra entre as Warms, minhocas do bem, e as Armadillos, as do mal. Em cada fase você dispõe de diferentes recursos para enfrentar as adversárias. O novo game é uma adaptação de **Worms** do PlayStation e do PC para o GBC. Feito para quem gosta de raciocínio. Não decepciona os amantes do gênero. Em quatro fases principais, você experimenta os mais distintos tipos de armas. As mais utilizadas são a jet pack e a

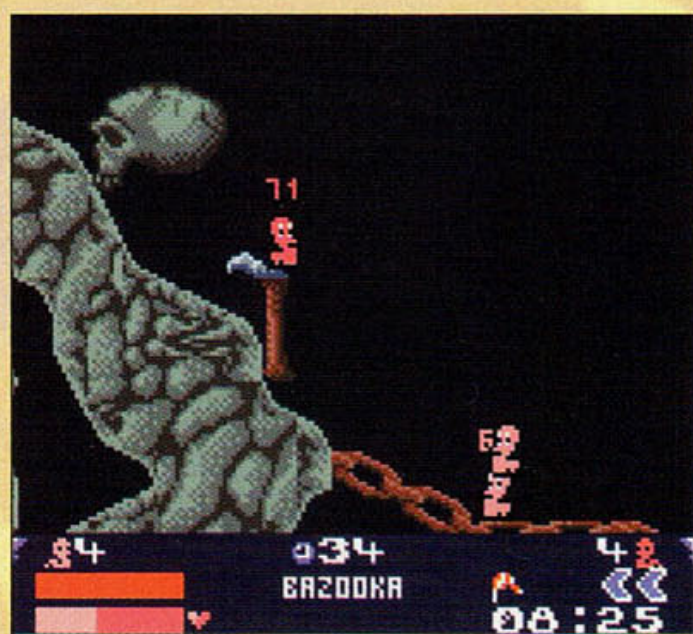


DICA: em cima do barco, atire contra o chão para se locomover no rio



DICA: ataques em trios causam um dano letal nos inimigos

bazuca. A visão é side-scrolling. Os gráficos, os sons e os controles mantêm a tradição do Game Boy Color. Não decepcionam, nem trazem nada de novo. Boa jogabilidade.



DICA: fique em cima do seu companheiro para poder alcançar inimigos em grandes alturas

WORM'S ARMAGEDDON	
8.3	estratégia Infogrames
CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	8
SOM	8
1 Jogador	
Ponto Forte Não é para qualquer um: exige raciocínio	Ponto Fraco Controles dificultam e telas são repetitivas

DICA: fique em cima do seu adversário e use o Firepunch para causar estragos grandiosos nele



DICA: após usar o Jetpack, caia em cima do seu oponente



DICA: ataque de longe para evitar contra-ataques inimigos



DICA: ataque em duplas para causar grandes danos aos inimigos



DICA: use o Jetpack para alcançar lugares altos

HARVEST MOON



Por Marjorie Bros

Um jogo diferente e bem bolado. Essa é a proposta de **Harvest Moon**. Seu papel no jogo é administrar uma fazenda com as ferramentas certas para cada ocasião. Alguns exemplos: usar a foice para tirar os matos que atrapalham a circulação e o martelo nas pedras para desbloquear o caminho. Bem, mas não se assuste. Você pode escolher um animal de estimação para ajudar no seu trabalho. O bicho pode ser um gato ou um



cachorro. A melhor maneira de crescer é começar aos poucos: cuidar do pouco que tem até tudo ficar nos conformes e depois investir em compra de animais ou



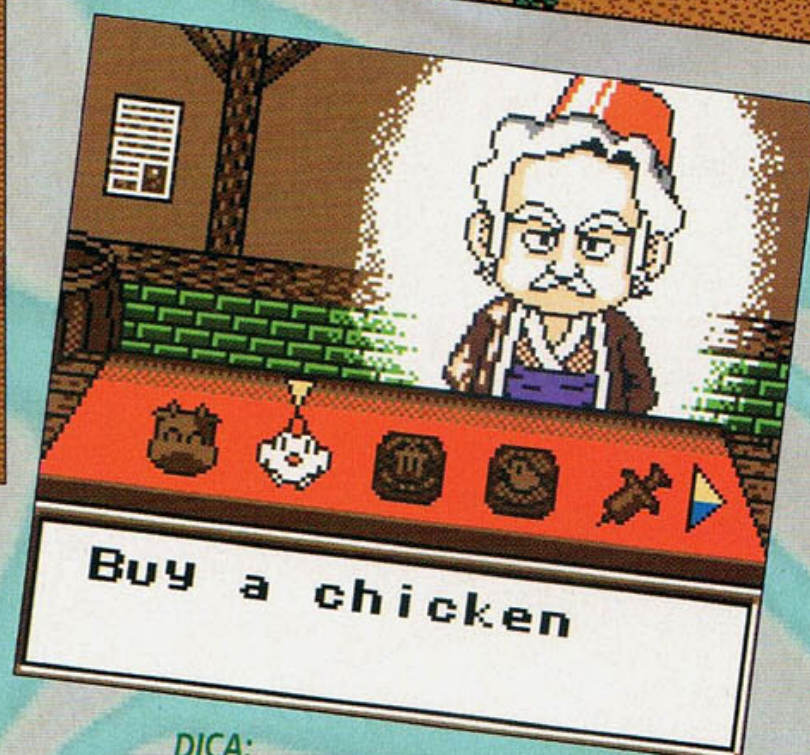
DICA: corte as moitas para evitar a improdutividade da terra



DICA: pegue o martelo para quebrar as pedras e liberar o caminho ao cultivo



DICA: quando a noite cair, entre na sua casa para dormir e recuperar as energias



DICA: compre animais por preços baixos com o homem que aparece na tela

aumentar a plantação. O jogo tem gráficos muito bons. Eles impressionam e são, sem dúvida, alguns dos melhores já vistos no Game Boy Color. Mas fique atento a todos os detalhes que acontecem, tanto fora como dentro de sua fazenda. Saiba a hora certa de plantar e de colher os frutos. Um RPG e tanto.



DICA: ligue a TV para saber um pouco mais sobre o tempo



DICA: mantenha a higiene e trabalhe melhor tomando um belo banho quente

DICA: saindo da fazenda, você encontra um vilarejo onde pode comprar



itens para o cultivo de diversas hortaliças e criar animais como galinhas e vacas



DICA: use as pedras conforme a foto para evitar enchentes



HARVEST MOON	
9.5	RPG
Victor Interactive	
CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	9
1 Jogador	
Bateria	
Ponto Forte	Ponto Fraco
RPG criativo, que prende a atenção	Som meio enjoativo e controles duros

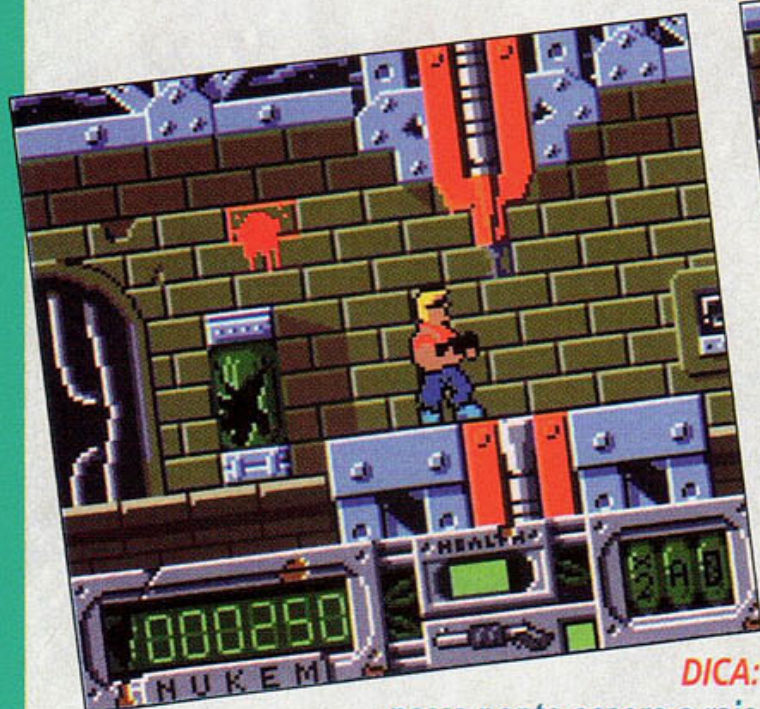
DUKE NUKEM



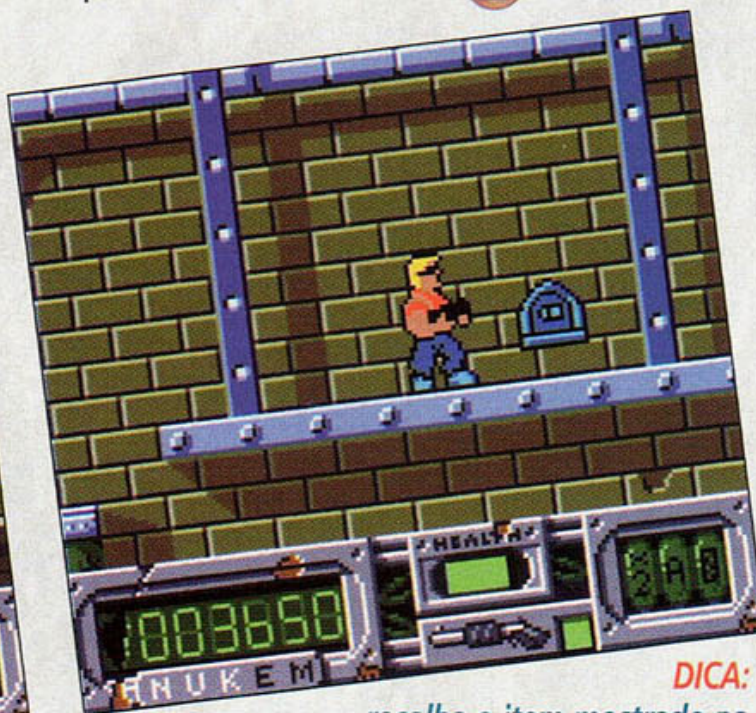
Por Lord Mathias

O bonachão Duke Nukem volta à ativa. O herói totalmente fora dos padrões faz sua primeira aparição no Game Boy Color. **Duke Nukem** é um típico jogo de aventura. Rola tiro para todo o lado. Para quem não sabe, o defensor do planeta começou sua trajetória nas telas do PC em versão 2D. Depois, ganhou traços 3D. O jogo para GBC é semelhante ao antecessor para computador. As fases estão cheias de zumbis, monstros, alienígenas, mutantes e gosmas verdes. Depois de algum tempo, a jogabilidade fica

repetitiva. Você só atira, procura os cartões para abrir portas e pega as letras do nome do personagem. Os movimentos são lentos. Isso atrapalha e ajuda ao mesmo tempo. É ruim quando você precisa de agilidade e bom quando tem de fazer pulos mais precisos. Vale a pena arriscar.



DICA: nesse ponto espere o raio desaparecer para passar



DICA: recolha o item mostrado na tela para recuperar a munição da arma



DICA: pegue o cartão vermelho, você irá usá-lo mais adiante



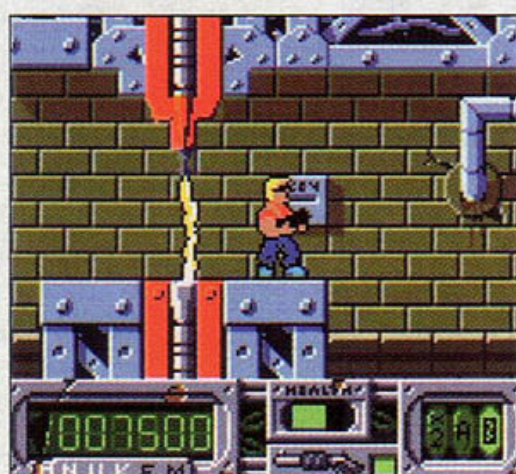
DICA: use o cartão vermelho e libere a passagem na segunda fase

DICA: pegue o primeiro cartão do jogo para prosseguir na fase



DICA: acabe com esse canhão para evitar maiores problemas

DICA: na primeira fase, use o cartão amarelo para liberar essa passagem



DICA: pegue as letras para completar a palavra NUKEM e ganhar uma vida extra

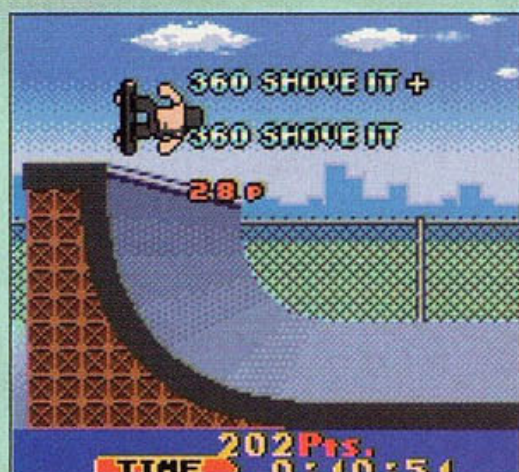


TONY HAWK'S PRO SKATER

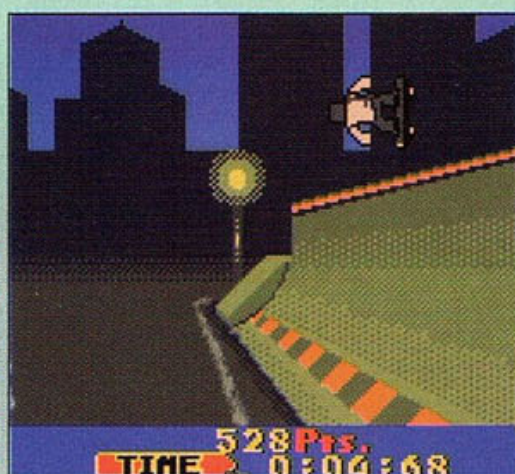


Por Chris Combo

Essa versão de **Tony Hawk's Pro Skater** é bem diferente das que você conhece para os consoles caseiros. Existem dois modos com diferentes fases: um de manobras e outro de rachas. O que importa no modo Manobras é pegar impulso e combinar movimentos básicos. No racha, que rola em locais cheios de obstáculos, o lance é conhecer o trajeto e abusar da velocidade. Além disso, os gráficos são 2D. Existem diversos tipos de skatistas, cada um com uma característica.



DICA: faça um **Shove IT** aplicando o comando ↓ A duas vezes



DICA: aproveite os **halfs** para acumular muitos pontos

DICA: pegue o item "S" e ganhe uma velocidade maior



DICA: para fazer um **Stale Fish**, tecle → A duas vezes



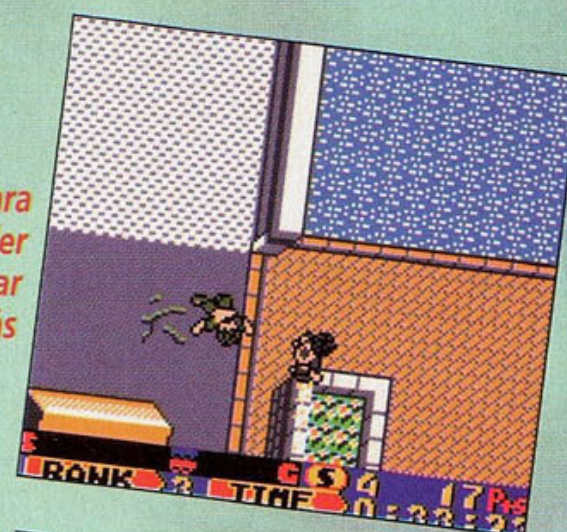
Variam basicamente controle e velocidade. Para os mais nacionalistas, vale o toque: tem um skatista brasileiro na parada. A Activision fez um cara mau e durão. Com toda a ginga tupiniquim e a imprevisibilidade dos gênios, Bob Burnquist dá show quando sobe no skate. Bem, mas tem outros tão bons quanto ele. Se você curte halfs, canos, rampas e as mais radicais manobras, vai ficar amarradão nessa versão para GBC. A jogabilidade é boa, mas os movimentos são meio duros. Fique alerta.

TONY HAWK'S PRO SKATER	
9.5	
RPG	
Victor Interactive	
CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9
1 Jogador	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Manobras radicais e emocionantes	Poucos modos e controles nos rachas

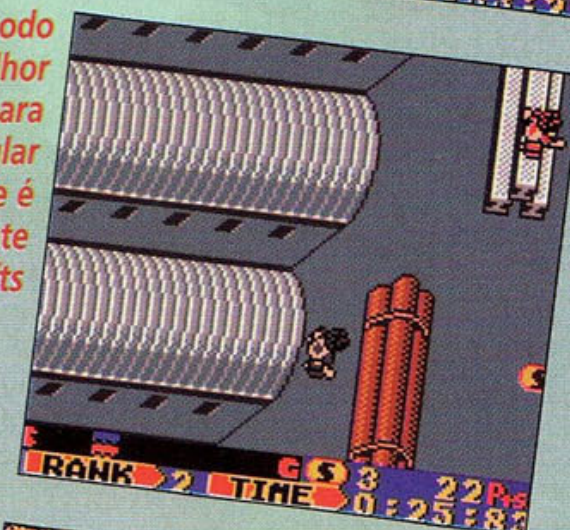


DICA: suba nas rampas para poder fazer manobras e acumular bastante pontos

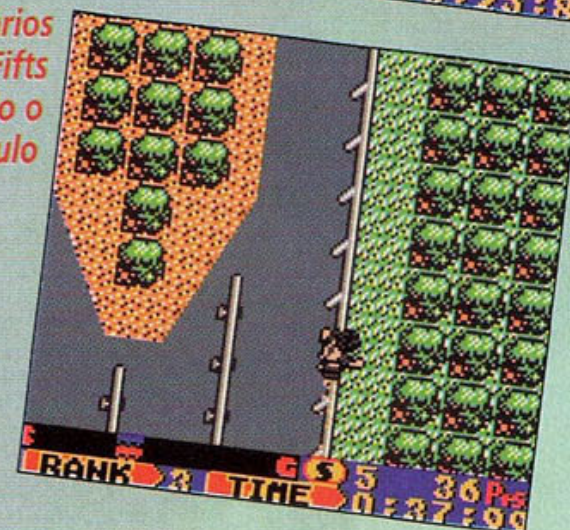
DICA: evite cair para não perder velocidade e acabar ficando para trás



DICA: no modo Torneio, a melhor opção para acumular velocidade é fazendo bastante Fifts-Fifts



DICA: faça vários Fifts-Fifts apertando o botão de pulo



SNK VS CAPCOM: FIGHTER'S CARD CLASH



Por Baby Betinho

Se você acha que **Fighter's Card Clash** parece **Pokémon Trading Card** só por causa das cartas, esqueça! O lance aqui é ser bom de briga. Para conquistar as cartas você precisa lutar. Ao todo são trezentas cartas. Você pode trocá-las com os seus amigos via Link Cable. Os

NEO
GEO
POCKET

DICA: Saki possui cartas muito poderosas. Enfrente-a com suas melhores cartas



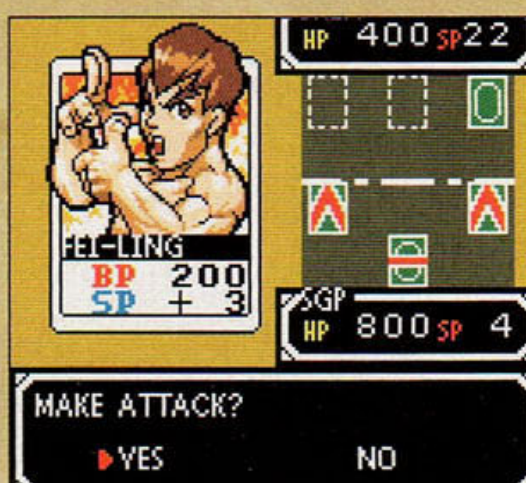
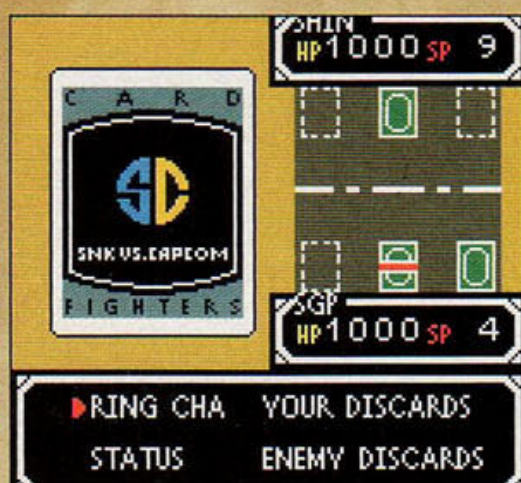
clássicos personagens da Capcom e da SNK ganharam um visual colorido e deformado. Mas ficou divertido. Quem acha que luta é coisa de gente sem cérebro precisa conhecer esse jogo. É preciso usar a

SNK VS CAPCOM	
9.5	Luta
	SNK/Capcom
CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	9
2 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Controle simples e diversão garantida	Às vezes o jogo fica muito difícil

cuca para coletar as cartas. Os cenários são ótimos. As lutas rolam na mansão de Resident Evil, no Jo-Jo e no Psycho Club, entre outros cenários criados

pelas duas softhouses. Controles simples facilitam a vida na hora das batalhas. Sei que a Marjô não vai gostar, mas dê um tempo de Pokémon e se divirta pra valer com esse game.

DICA: use o Ring cha para poder soltar os especiais



DICA: dependendo da relação dos personagens pode-se atacar em duplas ou em trios

SNK VS CAPCOM: MATCH OF THE MILLENNIUM



Por Baby Betinho

Quem é mais fera, Terry Bogard ou Ken Masters? Esse é um dos tira-teimas que rolam em **SNK vs Capcom: Match of the Millennium**. Ser o melhor lutador do mundo é o seu objetivo. Escolha o seu personagem preferido e mande bem. Além dos tradicionais modos de

NEO
GEO
POCKET

DICA: com Guile faça A, B, B, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ com A para um combo de 12 hits



DICA: com Ken faça voadora com o botão A, no chão aperte B, A, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A para um combo de 7 hits



B, A, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A para um combo de 7 hits



DICA: com Kyo faça ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ A para um combo simples e eficiente de 3 hits

jogo, há o Olympic mode. Nele, você encara uma série de minigames e, se for bem, descola extra combos de vários personagens. Os backgrounds renderizados matam a pau. Mesmo em um portátil, os gráficos apresentam detalhes bem bacanas. A caracterização dos personagens também detona. A resposta dos controles é boa, o que acaba sendo uma mão na roda, pois o jogo requer agilidade.

SNK VS CAPCOM	
9.5	Luta
	SNK/Capcom
CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	9
2 Jogadores	
Ponto Forte	Ponto Fraco
Vários lutadores e controles precisos	Apenas 5 lutas para chegar ao fim

SONIC THE HEDGEHOG: POCKET ADVENTURE



Por Marjorie Bros

Meu amiguinho Sonic saiu do mundo exclusivo da Sega e atacou no Neo Geo Pocket. O resultado é muito bom. Sonic, mais uma vez, precisa libertar seus amigos das garras do Dr. Robotnik. O cara corre o quanto pode e pula nas cabeças dos inimigos para impedir que o cientista malvado

conquiste o mundo. Ao final de cada fase, nosso herói

DICA: contra o primeiro chefe, desvie das marretas e pule na sua cabeça



DICA: na fase bonus colete todas as argolas para conseguir a esmeralda



DICA: contra o segundo chefe, pule na plataforma e depois desvie dos tiros pulando na sua cabeça

clássica dos jogos do Sonic. Os fãs do porco-espinho devem terminar o jogo com facilidade. Mas não se iludam! Apesar de rolar em alta-velocidade e de não ser muito difícil, **Sonic The Hedgehog: Pocket Adventure** é nota dez.



THE LAST BLADE



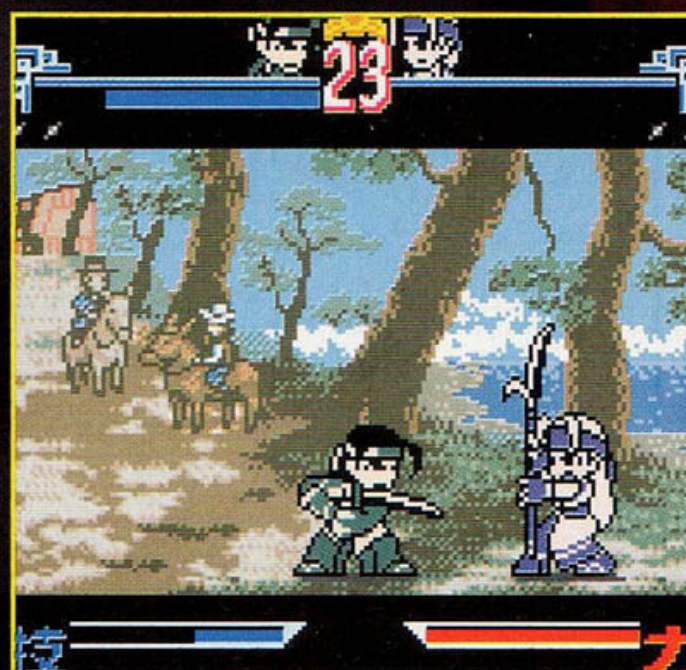
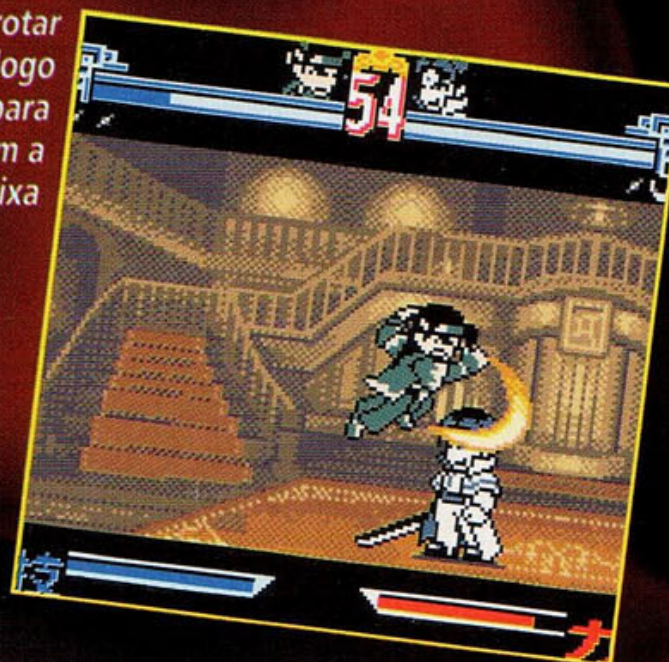
Baby Betinho

The Last Blade é um dos melhores jogos para esse portátil. A porrada rola repleta de combos e raios. O estilo de combo lembra *Street Fighter EX* onde é possível ligar golpes especiais com Super Combos. Os cenários são bem feitos e todos tem características

do jogo original do Arcade. A história é bem abrangente, incorpora o enredo dos episódios 1 e 3 do Arcade, onde o personagem principal é Kaede. Ele e mais uma legião de lutadores devem lutar contra a força do mal de Kagami. É possível jogar usando o cabo link. Para o modo de duas pessoas pode-se jogar no modo Vs ou ainda jogar os minigames que são bem divertidos. Ao todo são nove personagens e mais cinco secretos. Não tenha dó dos adversários e abuse dos combos.

DICA: com Lee faça ↓↘→ com B e fique apertando o botão A rapidamente

DICA: para derrotar Kagami pule logo que ele atacar para pegá-lo com a defesa baixa



DICA: o contra-golpe é uma arma muito importante, portanto, use e abuse dele



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR GHOST BABEL



Por Lord Mathias

Passados sete anos, Snake tem nova missão. Terroristas seqüestraram um avião que ia para a América do Sul. Além de armas nucleares, o avião levava Metal Gear. Sim! Snake ficou supreso, pois achava que tinha destruído a poderosa arma. Mas agora, ele precisa correr contra o tempo e evitar uma catástrofe. Ele volta ao Outer Heaven – local que o consagrou como lenda. Lá, precisa resgatar reféns da

fortaleza de Galuade e neutralizar a Metal Gear. No VS Battle mode, você usa o cable link para jogar com um amigo. Os gráficos e som estão maneiríssimos. Ao longo do jogo, vários personagens ajudarão Snake. E uma gata chamada Chris Jenner vai fazer o coração do cara bater mais forte. A participação dela é essencial no desenvolvimento da história.

COMANDOS PRINCIPAIS

Controle

A: soco
B: atira
SELECT: acesso ao menu
START: rasteja

No CODEC:

Direcional para direita ou esquerda: muda frequência
Para baixo: seleciona uma frequência já memorizada
A: entra em contato
B: cancela

No menu:

A: cancela
B: usa item
SELECT: cancela
START: usa o CODEC (rádio)
Direcional para direita ou esquerda: seleciona arma
Direcional para cima ou para baixo: seleciona item

ITENS



Fogger – cigarro. Dê uma tragada para ver os raios infravermelhos.



Rations – recupera a vida. Caso este item estiver selecionado e você morrer, sua vida automaticamente irá encher.



ID CARDS – Necessário para abrir portas do jogo.



Cardboard Boxes – use para se esconder dos guardas ou das câmeras.



Gasmask – Use para amenizar o efeito de gases venenosos.



Thermal Goggles – servem para enxergar no escuro através de visão termica.



Night Visions – serve para enxergar claramente no escuro.



Mine Detector – detecta minas em seu radar.



Body Armor – armadura que reduz danos.

PERSONAGENS PRINCIPAIS



Solid Snake – é o herói do jogo. Quietos e frios, por ter um passado sombrio, é conhecido como a "Lenda" por ter acabado com o indestrutível Metal Gear na guerra em Outer Heaven sete anos atrás.



Campbell – a pessoa que mais tem intimidade com Snake. Ele irá tomar conta do comando da missão. Caso haja qualquer dúvida, entre em contato com ele para pegar informações. Frequência: 140.85.



Mei Ling – uma linda jovem. Desenvolveu o novo radar e o Codec que Snake está usando. Encarregada de armazenar os dados da missão (salvar). Sua frequência é: 140.96.



Ronard Lensenbrink – ou Weasel. Um mercenário. Digno de confiança. Dizem que é tão bom quanto Solid Snake. Fale com ele para informações de armas. Frequência: 141.80.



Brian McBride – Diretor da CIA da África do Sul. Conhece muito sobre o local de Gindra. Pergunte a ele sobre a GLF (Gindra Liberation Front, os terroristas) e sobre o ambiente de Gindra. Frequência: 141.52.



Chris Jenner – Ela é uma sobrevivente da Delta Force (o grupo que já estava infiltrado em Gindra para a missão) e cairá num romance com Snake. Fale com ela para obter informações de entrada secreta. Frequência: 140.25.



RANK

STAGE 01 CLEARED

PLAY TIME
00:02:20

BEING FOUND
006 TIMES

ENEMIES
000 KILLED

RATIONS
000 USED

RANK: GOOD

No fim de cada missão, sua pontuação aparecerá. O Rank pode ficar melhor dependendo da performance, principalmente em relação ao tempo

ARMAS

-  **Five-seven** – uma handgun. Apesar de ser barulhenta, você pode usá-la com um silenciador.
-  **17 – Five-seven + suppressor** – a handgun equipada com o silenciador
-  **R5** – um rifle automático. Segure o botão de tiro para metralhar.
-  **Nikita Missiles** – é uma rocket launcher. É possível controlar a direção do míssil
-  **Grenade** – granada de explosão. Aperte B para arremessá-la.
-  **Stun Grenade** – esta granada causa um flash. Use para atordoar os guardas.
-  **Chaff Grenade** – esta granada faz com que equipamentos eletrônicos fiquem desordenados. Use nas câmeras se necessário.
-  **C4 Plastique** – Explosivo acionado por controle remoto. Aperte B para fixá-lo no chão e A para detoná-lo.
-  **Landmine** – aperte B para fixar a mina no chão. Ela vai desaparecer e explodir quando alguém tocá-la.



Há uma abertura na grade, passe rastejando e siga em frente



Pegue o rifle R5



Suba as escadas para não ser atingido pelas ondas

STAGE 1



No início dessa fase, engane o guarda cutucando a parede para pegar a Five-Seven



Vá por baixo da lama para evitar que os guardas te peguem

STAGE 2



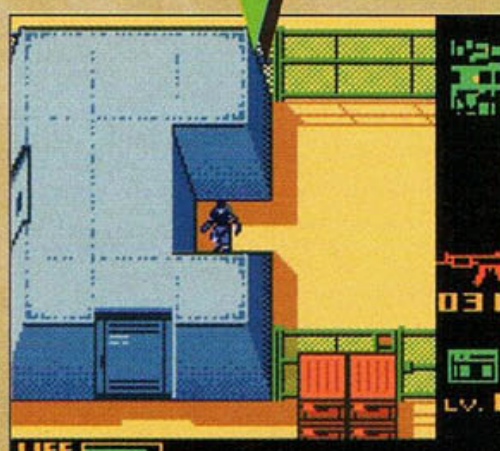
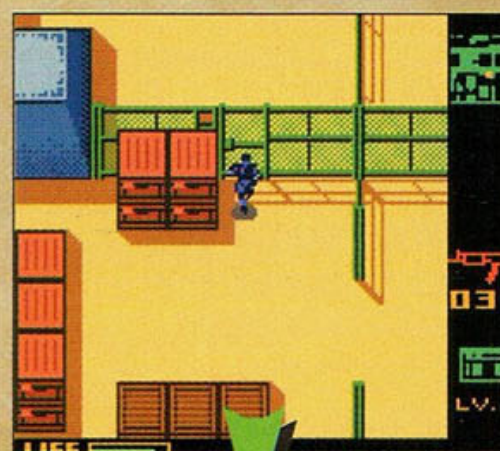
Cuidado com as câmeras



Antes de entrar na fortaleza, siga o guarda e pegue o silenciador nessa sala sem fazer barulho



Pegue o ID CARD Lv. 1 no caminhão que fica na parte noroeste do mapa



No lado direito do mapa, entre aqui para ir no esgoto

STAGE 3



Cuidado com as poças de água que podem acordar os inimigos



Antes de subir para a superfície, pegue o Cardboard Box Y na primeira escada a ser atingida pela onda



Para pegar a máscara de gás, siga por esta sala e use o cigarro aqui para ver os raios infravermelhos



Aqui está a Gasmask

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR GHOST BABEL

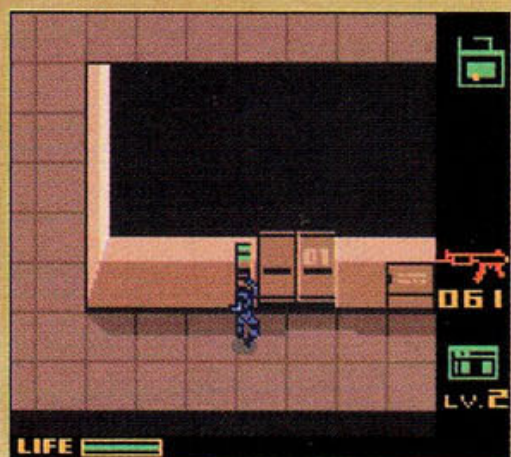
STAGE 4



Use a máscara de gás nesta sala para amenizar os danos



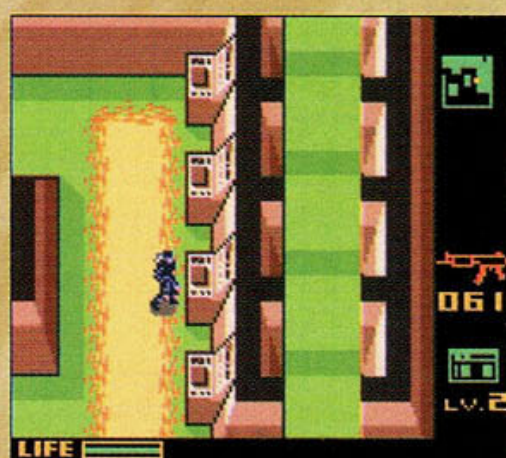
Pegue o ID CARD Lv. 2 e vá até a porta perto de onde você pegou a máscara



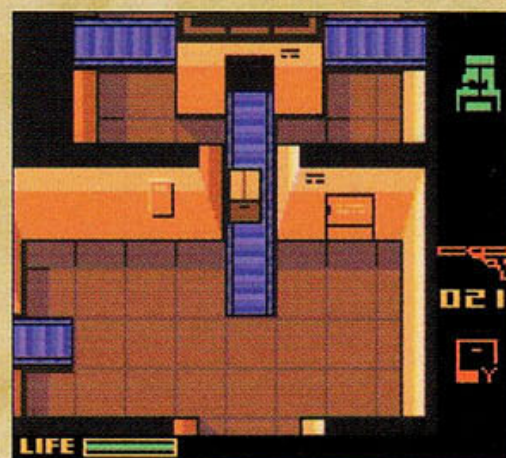
Chris abrirá as portas para você. Siga-a



Disfarce com a caixa e pegue a granada. Vá até o primeiro andar e continue a segui-la



Em B0 pegue a Stun Grenade aqui



No segundo andar use a caixa e entre na esteira



Pegue a Cardboard Box R



Passa longe dos cachorros e pegue todas as granadas que você vai precisar

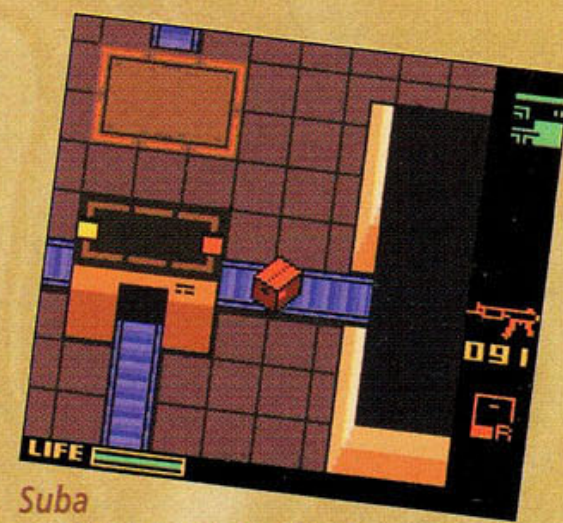


Abra a porta do outro lado por aqui e dê a volta



Ao norte enfrente Hawk. Desvie dos seus bumerangues e ataque apenas granada nele. Depois ele mandará sua águia atacar. Desvie dela também

STAGE 5



Suba e entre na esteira de novo usando as caixas na seguinte ordem antes de entrar para a seleção das caixas: amarelo, amarelo, amarelo, amarelo e vermelho



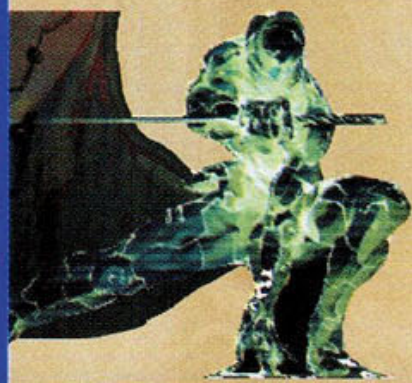
Use a máscara e pegue o ID CARD Lv.3



Suba e entre na esteira de novo usando as caixas na seguinte ordem antes de entrar para a seleção das caixas: amarelo, amarelo, amarelo, vermelho, amarelo e vermelho. E abra a porta nessa sala

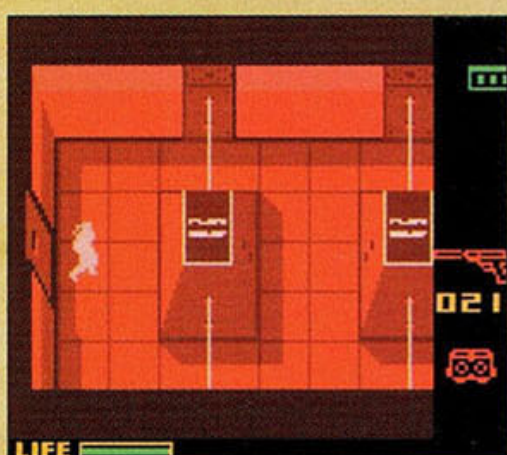


Pegue a Cardboard box B e suba na esteira de novo e use: amarelo, azul, amarelo, azul e amarelo





Nesta esteira use azul e vermelho. E pegue a Thermal Goggles aqui. Volte para a última sala onde você estava



Entrando na sala à direita, use o Thermal Goggles aqui para ver os raios infravermelhos



Fale com James Harks - ele está preso - e vá até a sala ao lado

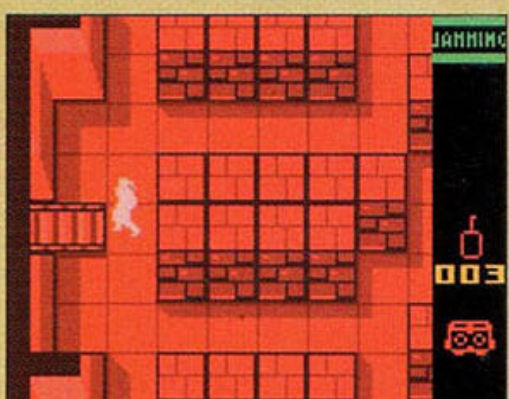


Pegue os explosivos C4

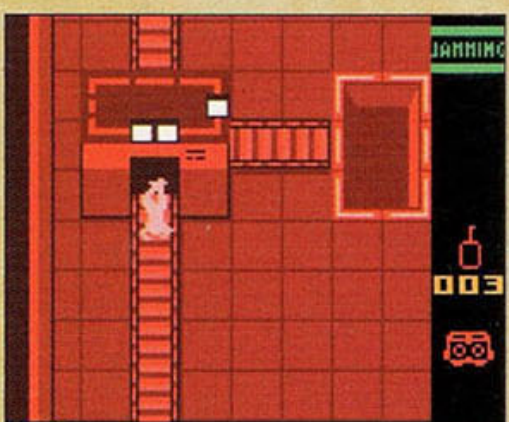


Vá até a sala onde você pegou o Thermal Goggles e detone esta parede com C4

STAGE 6



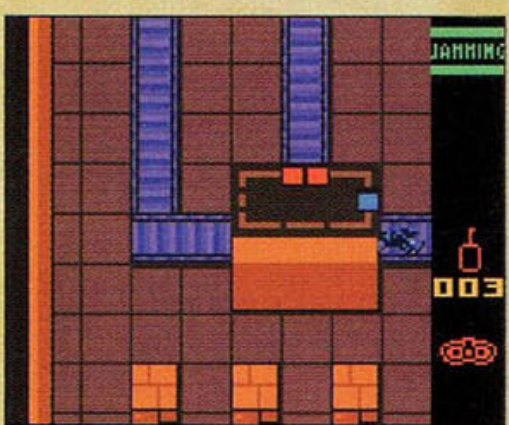
O mapa é o mesmo, mas agora é necessário usar o Thermal Goggles, pois está tudo escuro. Ande sobre as esteiras e suba as escadas para chegar nesta sala de novo. Após Chris salvar James, prossiga por aqui



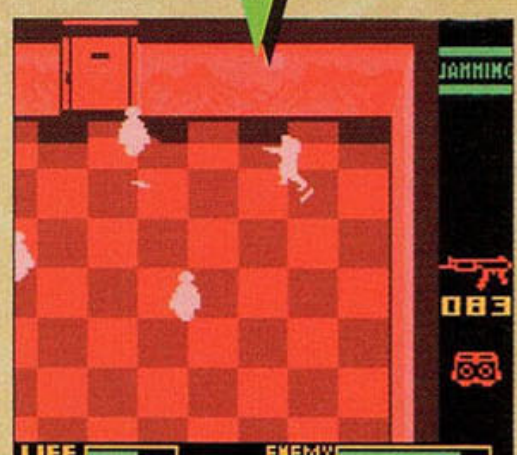
Vá para baixo



Pegue Night Vision na primeira entrada da esquerda



Siga pelo caminho azul



Mate Marionette Owl. Use o Night Vision para saber onde ele está, depois use o Thermal Goggles para atirar nele

STAGE 7

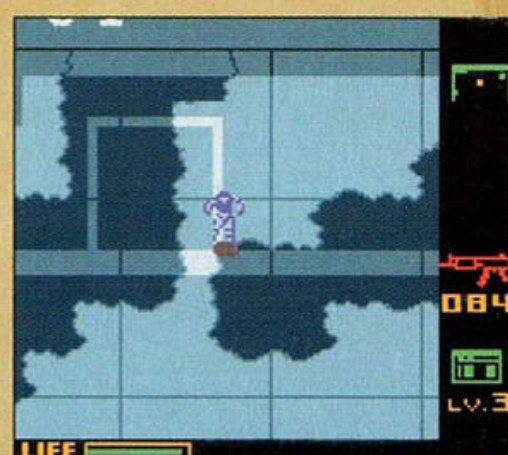


Atravesse as portas (não é necessário nenhum código) e entre no caminhão para pegar o detector de minas



Use o detector de minas e fique de olho no radar. Suba e desça a seguir com tudo para não ser pego pelos mísseis

STAGE 8



Vá para o B1. Cuidado com o chão molhado perto do gerador para não ser eletrocutado



Entre por aqui. Cuidado para não cair nos pisos falsos.



Pegue o ID CARD Lv.4 aqui e se esconda debaixo da mesa para o guarda não pegá-lo. Suba para o F2



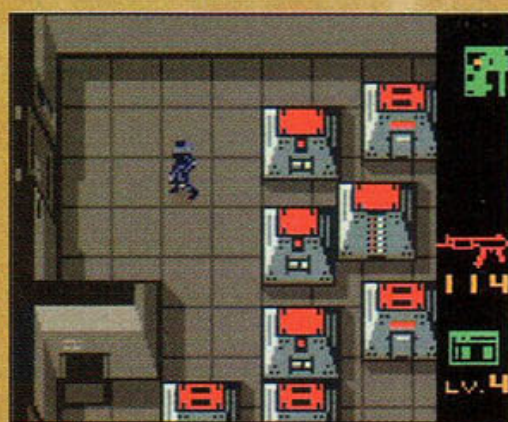
Nesta sala passe entre os geradores para chegar à porta



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR GHOST BABEL



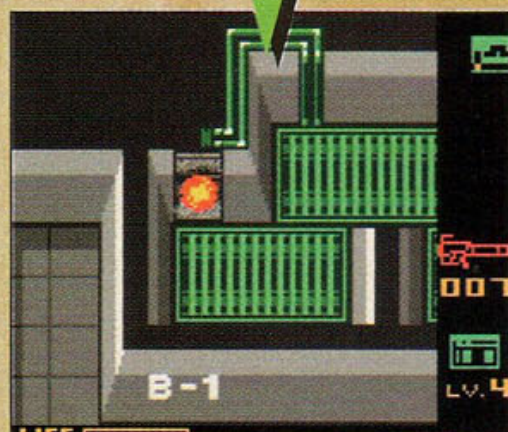
Entre aqui para pegar a Body Armor



Indo pelo outro lado na mesma sala dos geradores, chegue nesta porta



Pegue a Nikita Missile aqui



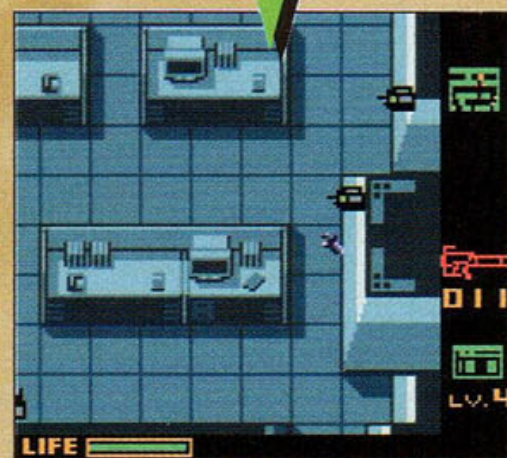
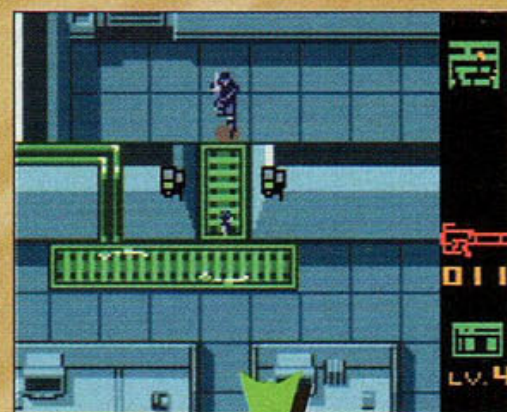
Use o míssil aqui e controle ele até explodir nesta parte



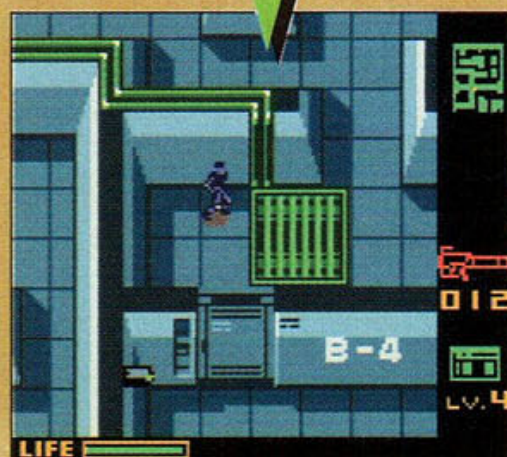
No F1 atire aqui, mas cuidado com as câmeras. Faça com que o míssil ganhe velocidade antes de passar pelas câmeras



Siga por aqui. Você encontrará uma bifurcação. Vá primeiro por cima



Use o míssil aqui e nessa parte entre na diagonal para desviar das câmeras. Volte ao túnel e vá por baixo



Detone nesta sala para abrir o caminho nessa outra. Volte novamente ao túnel e vá por cima para prosseguir



Contra Bison use a armadura para diminuir os danos. Fuja e acerte-o quando ele estiver dando as rajadas de fogo

STAGE 9



Descendo até B0, Campbell mandará você colocar C4 em quatro locais. Dependendo da jogada, os lugares mudam. Procure achar quatro desses lugares com uns canos na parede, como o da figura. Certamente alguns devem estar em um dos locais da fase 8



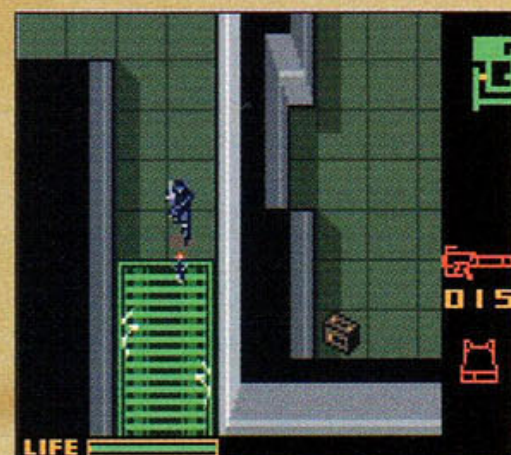
Acionando os quatro, corra até essa saída no primeiro andar

STAGE 10



Ataque granadas no helicóptero e esconda-se na pedra quando ele atacar lateralmente

STAGE 11



Na primeira sala, siga primeiro por cima e vá para a esquerda. Use o míssil aqui. Agora volte para a primeira sala e vá pela esquerda

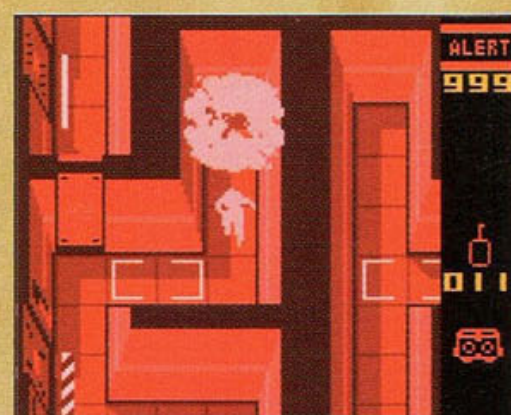


Use outro aqui e mande ele todo na diagonal. Volte novamente para a primeira sala e siga por cima e vá para a direita

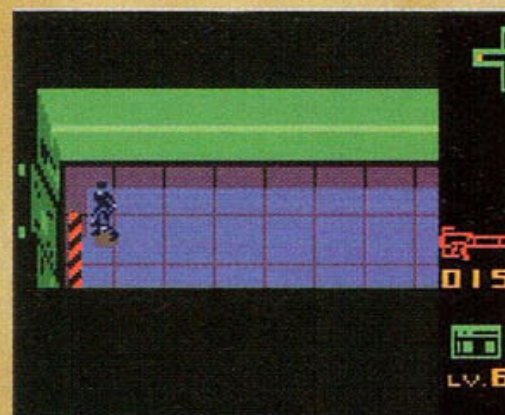




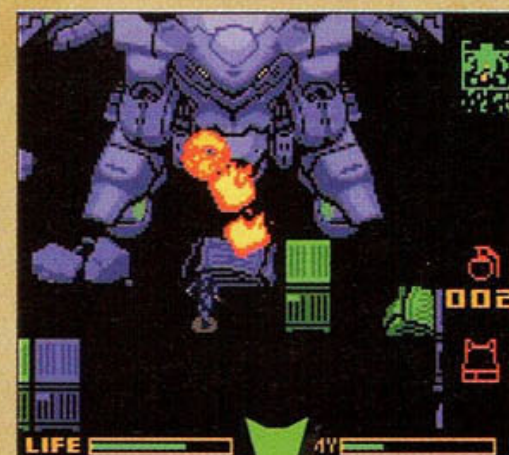
Exploda essa parede



Nessas salas escuras use o Thermal Goggles. Quebre esta parede



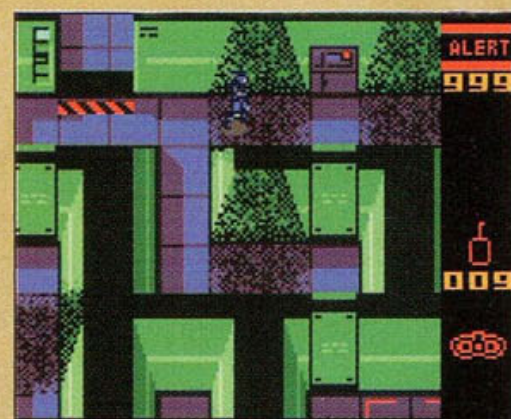
Entre nessa porta e desça no elevador. Pegue todos o itens que encontrar pela frente, pois você está perto da batalha final



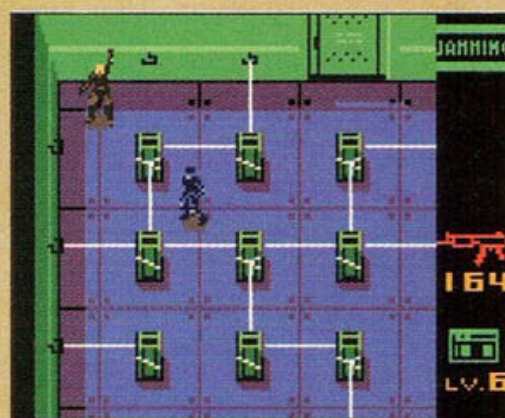
Agora, atire no centro. Quando acabar a munição não se preocupe: um cartucho de balas irá aparecer em algum canto



Pegue o ID CARD Lv. 5



Quebre estas também

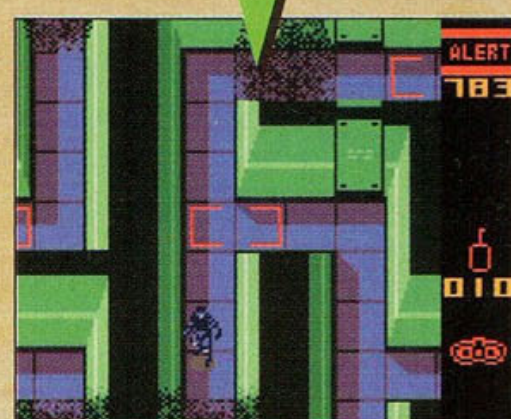


Contra Viper, memorize as linhas brancas da tela para que você não seja atingido. Desvie quando o chão brilhar. Atire nele quando der

STAGE 13



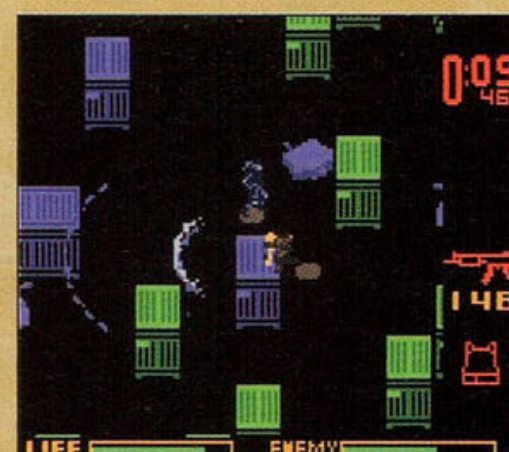
Detone o painel. Volte de novo para a primeira sala e siga pela direita



Estas também



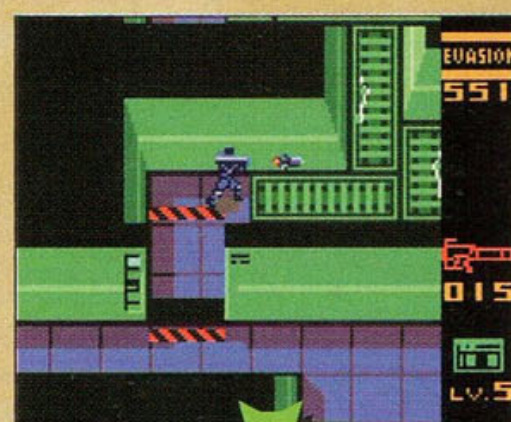
Pegue a Landmine aqui



Detone Viper rápido, antes que o tempo acabe. Apenas atire nele, e quando ele desaparecer vá sempre para o lado oposto em que você estava para encontrá-lo



Abra essa porta e desça no elevador



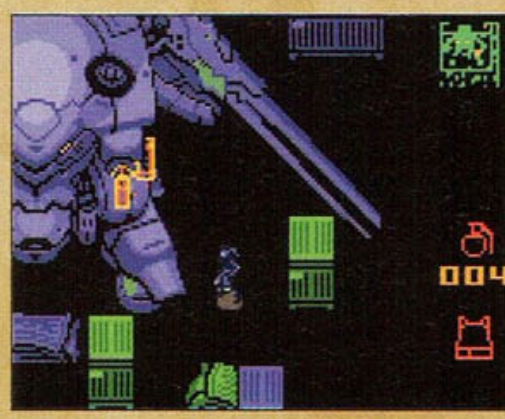
Atire aqui e pegue o ID CARD Lv. 6



Ponha C4 ou a Landmine na sombra do pé do Metal Gear e corra para baixo



Saindo do elevador tome cuidado com as minas



Você deve detonar primeiro as duas partes de cima do Metal Gear. Depois, atire nas outras duas



Snake se deu bem outra vez...



Por Marjorie Bros

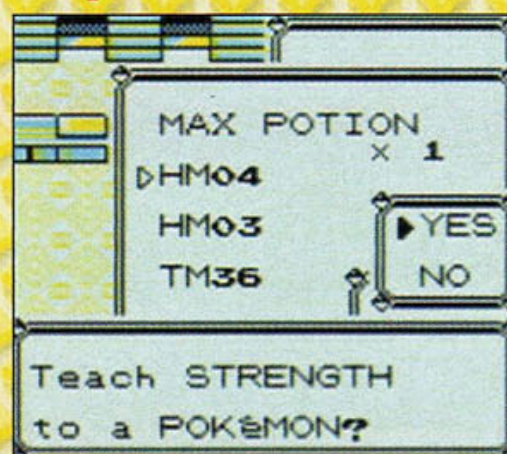
A Série Pokémon nasceu em 1996 no Japão. Antes de virar desenho animado, era um jogo para Game Boy. Tudo começou com as versões Red e Blue. Depois de muito tempo jogando essas versões e também depois do enorme sucesso de Pikachu na televisão, a versão amarela apareceu e com ela uma verdadeira explosão de vendas. As versões não diferem tanto umas em relação às outras, mas a presença de alguns Pokémon é que fazem o jogo ficar melhor. Na pele do treinador Ash você deve capturar os Pokémon espalhados pelo mundo. Seu monstinho nessa versão inicial é Pikachu. Usando nosso detonado você vai conseguir desvendar os segredos do jogo, agora é a sua vez de entrar para o time de mestres de Pokémon.

POKÉMON YELLOW

AGORA É A VEZ DO AMARELO!!



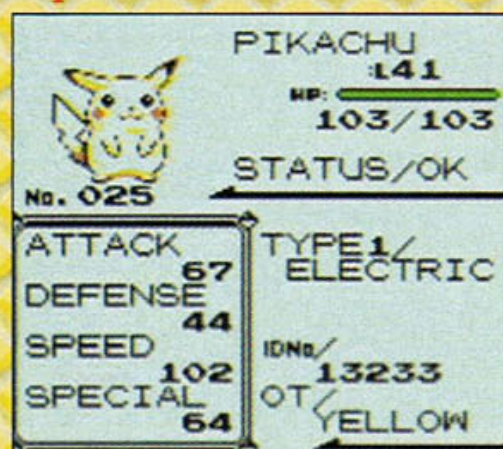
Máquinas



Durante o jogo você encontra TMs (máquinas de treino) e HMs (máquinas secretas) que aumentam as habilidades dos Pokémon. As HMs Cut (HM 01), Surf (HM 03) e Strength (HM 04) são necessárias para que você consiga terminar o jogo. As HMs Fly (HM 02) e Flash (05) não são necessárias, mas ajudam bastante



Experiência



Ao longo do jogo, seus Pokémon aumentam o nível de experiência ao enfrentar outros Pokémon. Com manha e sorte dá para terminar o jogo com alguns monstinhos no Level 50 ou mais, mas tome cuidado, pois você vai encontrar Trainers com Pokémon com levels acima de 50

Será que é possível encontrar todos?

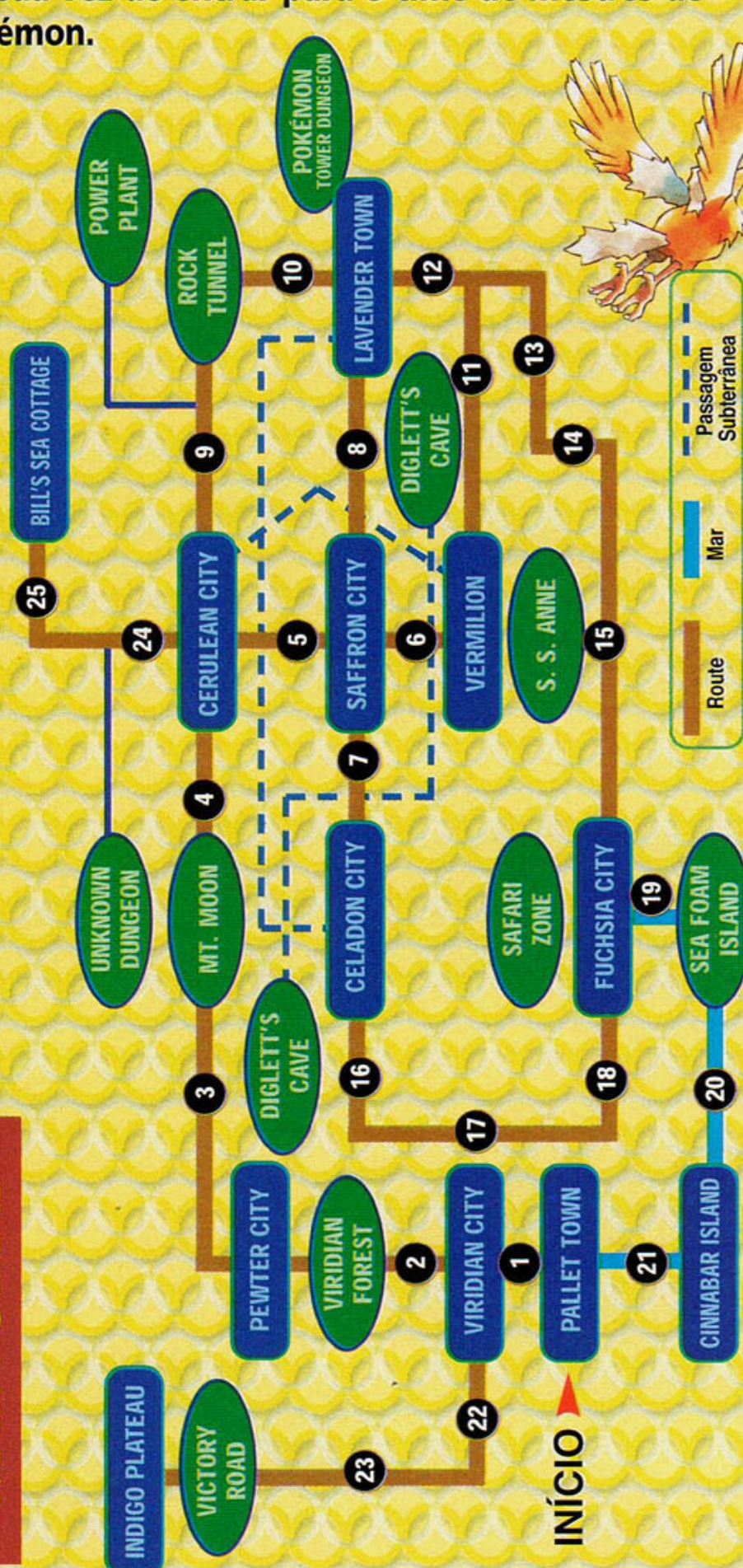
O Yellow's Pokédex tem espaço para 150 Pokémon, mas não dá para encontrar todos. Alguns necessitam de outros Pokémon. Você consegue pegar estes outros trocando com o Pokémon azul e o Pokémon vermelho: Weedle, Kakuna, Beedrill, Meowth, Persian, Koffing, Weezing, Jynx, Electabuzz e Magmar.

Fortalecendo seus Pokémon

LAPRAS	115
PIKACHU	141
PIDGEOTTO	129
DUGTRIO	136
WARTORTLE	133
BUTTERFREE	142
	111/124

Aqui vai uma boa técnica para fortalecer seus Pokémon. Como todos os Pokémon usados nas batalhas ganham pontos, arrume a ordem deles para deixar na frente o que você quer fortalecer. Em seguida, quando a batalha começar, mude imediatamente para o Pokémon mais forte e parta para cima. Se vencer, ambos os Pokémon vão ganhar pontos e o mais fraco que estava na frente não vai sofrer nenhum dano

MAPA GERAL



Pallet Town



Para você ganhar o Pikachu (o seu primeiro Pokémon), primeiro você deve tentar sair da cidade. Depois vá para o Laboratório do professor Oak, receba seu Pokémon e lute contra o seu rival. Agora é só seguir para Viridian City pela rota 1

Ache estes Pokémon!



Route 1



A rota 1 é um bom lugar para você treinar nas batalhas com monstros fracos e aumentar o nível de experiência de seu Pikachu. Lembre-se para encontrar Pokémon você deve ficar andando pela grama alta, que é onde eles se escondem

Ache estes Pokémon!



Viridian City



Em Viridian City, o vendedor do Pokémon Mart não deixa você comprar nada (por enquanto). Ele só entrega um pacote para Dr. Oak. Você deve voltar para Pallet Town e entregá-lo para receber um Pokédex

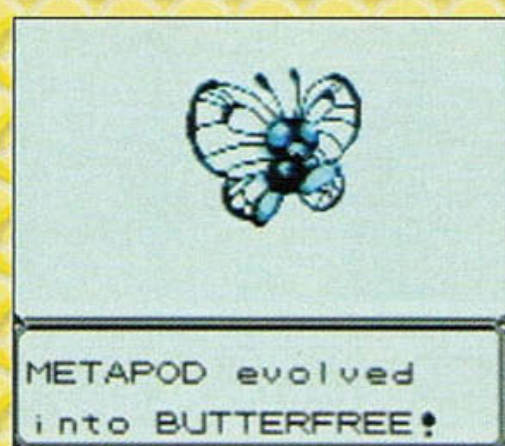
Pallet Town



De volta a Pallet Town, entregue o pacote para Dr. Oak, vá para a casa do seu rival e pegue o mapa com sua irmã. Volte para Viridian City e guarde as poções e as Pokébells.



Viridian Forest



Enquanto estiver na Viridian Forest, tente capturar um Metapod. Eles não atacam, mas se conseguir fortalecê-lo até o level 10, ele se transforma em Butterfree, o que vai ser muito útil mais tarde, em Pewter City

Ache estes Pokémon!

10 Caterpie

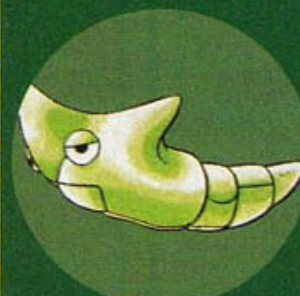


13 Weedle

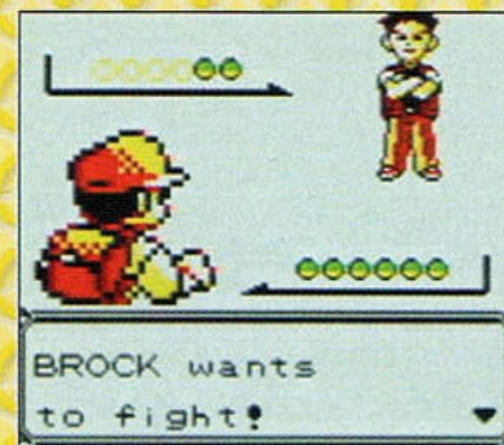
14 Kakuna



11 Metapod

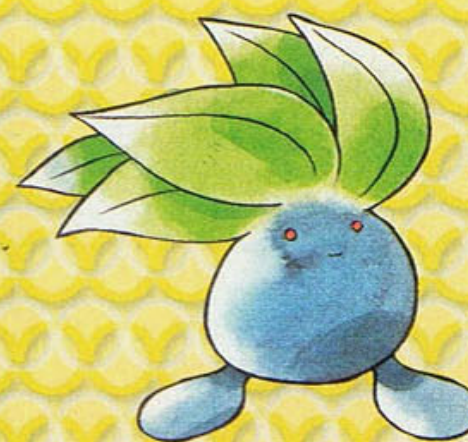


Pewter City



Quando chegar em Pewter City, você vai receber o Boulder Badge, mas apenas se derrotar o Brock na Pewter City Gym. Tome cuidado com o Onix de Brock. Você encontrou o Metapod na Viridian Forest? Você vai precisar na Sleep Powder de Butterfree para enfrentar Brock. Assim que derrotá-lo, vá até o Mart e compre bastante Pokébells e Awakening. Pegue a Route 3 na direção de Mt. Moon. Tome cuidado, pois uma gangue com

oito Trainers está esperando por você!



Ache estes Pokémon!

21 Spearow



56 Mankey



27 Sandshrew



39 Jigglypuff



Mt. Moon



Você deve passar por Mt. Moon para chegar à Cerulean City. O Mt. Moon é cheio de Zubats, mas se colocar um Pikachu na linha de frente, ele pode eliminar os morcegos com apenas um choque. Tem uma Clefairy bem rara no primeiro subsolo de Mt. Moon. Esta é uma das poucas chances que você vai ter de pegar uma delas



Ache estes Pokémon!

35
Clefairy



41
Zubat



74
Geodude



46
Paras



Cerulean City



Seu objetivo em Cerulean City é ganhar o Cascade Badge derrotando Misty e seu Pokémon de água no ginásio. Primeiro, porém, encontre um prédio ao lado do Pokémon Center, perto do ginásio. Se seu Pikachu estiver feliz, um colecionador de Pokémon vai dar um Bulbasaur para você.



Agora você vai ter de treinar duro para derrotar Misty. Pikachu, Butterfree e Bulbasaur são bons protetores para sua equipe, mas eles precisam estar com o level 20 ou mais. Para isso, siga para a Route 4 para lutar contra alguns Pokémon selvagens para aumentar o nível dos seus. Quando derrotar Misty e ganhar o Cascade Badge, ele vai permitir que um de seus Pokémon aprenda a técnica Cut HM 01 para cortar moitas e abrir trilhas. No entanto, você só recebe o Cut quando chegar em S.S. Anne, que está ancorado em Vermilion City. Agora, siga para a Route 24.

Ache estes Pokémon!

01
Bulbasaur



118
Goldeen



98
Krabby



54
Psyduck



Routes 24 & 25



Ao longo da Route 24, procure por um moleque no canto noroeste. Ele vai entregar um Charmander.



No final da Route 25 tem o Bill's Sea Cottage. Bill é meio estranho, mas ele entrega um ingresso para o navio S.S. Anne, onde você recebe o Cut. Volte para Cerulean City.

Ache estes Pokémon!

43
Oddish



48
Venonat



69
Bellsprout



17
Doduo



Routes 5 & 6



No canto nordeste de Cerulean City, você encontra uma trilha para a Route 5. Vá para o Pokémon Daycare Center, pois lá eles fortalecem seus Pokémon mais rápido, mas por uma graninha.



Fique na Route 5 ao sul de Saffron City. A estrada está fechada, mas procure por uma casa por perto que esconde um caminho subterrâneo. Pegue este caminho até a Route 6 e siga ao sul até Vermilion City.

Ache este Pokémon!

63
Abra



Vermilion City



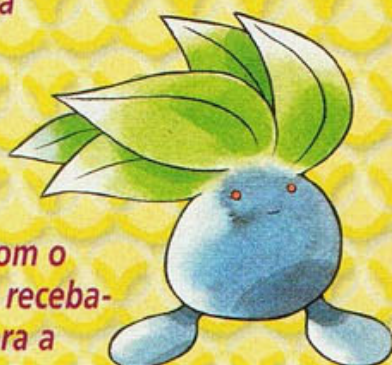
Em Vermilion City, você encontra uma mulher perneta que entrega um Squirtle se você derrotar o Lt. Surge no ginásio. Por enquanto, siga para o sul até o S.S. Anne e encontre o capitão do barco e pegue o Cut. Assim que pegá-lo, o barco vai embora.

Ache este Pokémon!

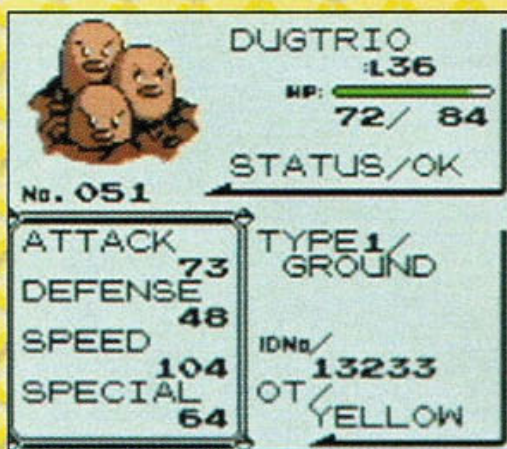
7
Squirtle



Agora você pode usar o Cut para abrir caminhos e desbloquear a entrada do ginásio. Derrote o Lt. Surge para pegar o Thunder Badge. Encontre a mulher perneta com o Squirtle e receba-o. Siga para a Route 11 na direção da Diglett's Cave.



Diglett's Cave



Seu objetivo é chegar em Celadon City e a Diglett's Cave pode ser um caminho longo até ela. Você tem de capturar um Dugtrio que é um bom aliado, especialmente se você ensiná-lo o Dig TM 28. Quando sair da caverna, você vai estar na Route 2. Vá para o norte, até Pewter City e pegue as Routes 3 e 4 ao leste de Cerulean City. Continue indo para o leste pela Route 9 até o Rock Tunnel. Entre no túnel, que é uma conexão para a Route 10 e siga por ela até Lavender Town. Mais tarde você terá de voltar aqui para enfrentar os Pokémon fantasmas da Pokémon Tower". Siga agora pela Route 8 e, em seguida, pela Route 7 a oeste para chegar em Celadon City.

Ache estes Pokémon!

24
Arbok



50
Diglett



51
Dugtrio



95
Onix



20
Raticate



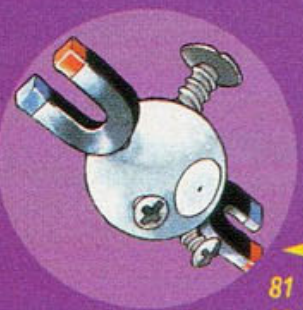
22
Fearow



66
Machop



81
Magnemite



Celadon City



A treinadora desta cidade é Erika, e ela tem o Rainbow Badge. Antes, explore a parte norte da cidade para encontrar um buraco escondido por moedas. Este buraco é uma entrada para o prédio onde você encontra um Eevee. Agora volte para o ginásio para enfrentar a Erika e, se derrotá-la, cure seu Pokémon no centro e siga para o Game Corner. Ache o homem na parte norte do canto perto do pôster. Derrote seu Pokémon e você vai encontrar um interruptor que abre uma porta para o Game Corner Dungeon.

Game Corner Dungeon



Assim que entrar no Game Corner Dungeon, seu objetivo é encontrar o Silph Scope. Desça até o quarto andar e enfrente o Team Rocket para ganhar a Lift Key. Agora volte para o segundo andar e a chave permitirá que você ative o elevador de volta para o quarto andar. Enfrente o Team Rocket mais uma vez e depois enfrente o Giovanni para ganhar o Silph Scope, que permite que você enxergue os Pokémon fantasmas no Pokémon Tower em Lavender's Town. Siga para lá!



Lavender Town



Enfrente os fantasmas, os Trainers estranhos, Team Rocket e depois o Giovanni para encontrar o velho chamado Fuji. Se entrar em confusão, procure pela área de cura no meio do quinto andar. Ela cura todos os Pokémon.



Assim que resgatar Fuji, ele vai entregar a Poké Flute, que acorda os Pokémon dorminhocos, como o Snorlax que bloqueia a Route 12.

Ache estes Pokémon!

37
Vulpix



40
Wigglytuff



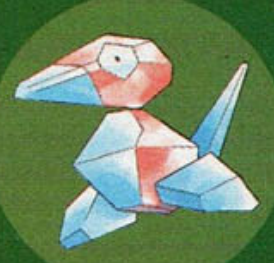
123
Scyther



127
Pinsir



137
Porygon





Ache estes Pokémon!



92
Gastly

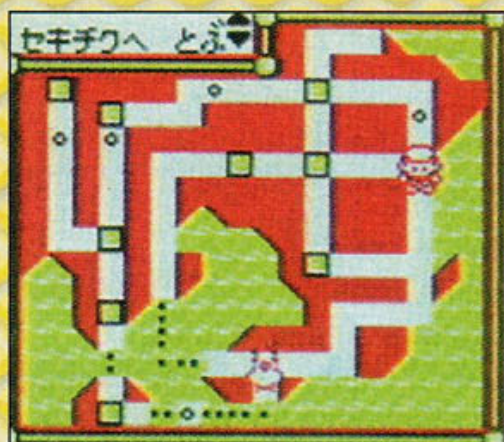


93
Haunter



93
Gengar

Routes 12-15



Esta parte do jogo parece ser uma longa jornada até Fuschia City. Para ajudar a capturar Snorlax você pode usar a Pokéflute. Depois disso, prepare-se para uma sequência de batalhas com treinadores.



Ache estes Pokémon!



143
Snorlax

Ache estes Pokémon!

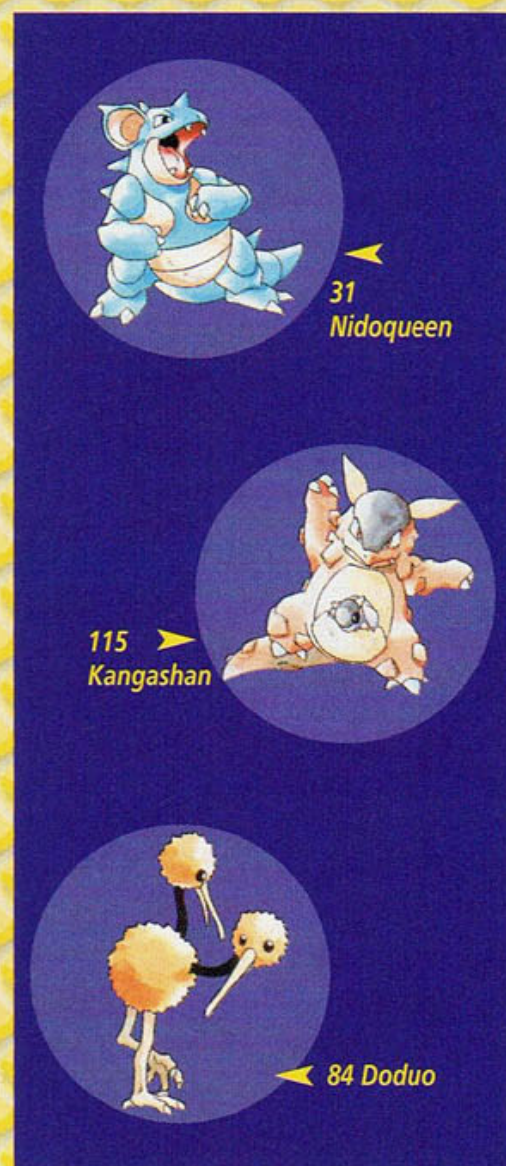


111
Rhyhorn

Fuchsia City



Koga comanda a Fuchsia City e ele possui o Soul Badge. De cara, vá para o norte, para a Safari Zone. No final desta zona você vai encontrar um homem que pode lhe dar o Surf HM 03. Isto é necessário para chegar mais tarde na Sea Foam Island. Você também deve encontrar o Game Warden's Gold Teeth neste local. Quando achar os dentes, leve-os para o porteiro que mora no canto sudoeste da cidade e receba o Strenght HM 04. Você também vai precisar disso na Sea Foam Island. Agora, vá para o ginásio e enfrente Koga. Próxima parada: Saffron City.



31
Nidoqueen

115
Kangashan

84
Doduo



Para chegar em Saffron City, que fica a oeste de Fuchsia City, pegue as Routes 18, 17 e 16, nesta mesma ordem. Siga até chegar na Route 16 e fique de olho em uma casa onde você pega o Fly HM 02. Ensine um Pokémon a voar e você vai poder ativar bem mais rapidamente os lugares em que já passou.

Saffron City



Seu objetivo em Saffron City é derrotar os Trainers nos dois ginásios. Vá primeiro ao ginásio da esquerda para enfrentar um dos dois Pokémon lutadores, Hitmonchan ou Hitmonlee. Não importa qual dos dois você escolha.



Em seguida, vá para o prédio Silph Co. para pegar a Master Ball, mesmo que só precise dela no final do jogo. Vá até o quinto andar e ache o cartão de acesso. Depois vá para o terceiro andar para achar o teletransportador. Com ele você vai direto para a área em que enfrenta seu rival. Derrote-o e receba o Lapras. Entre no teletransportador para voltar ao andar superior e enfrentar o Team Rocket e Giovanni. Se derrotar Giovanni você ganha a Master Ball.



Agora você está pronto para entrar no ginásio da direita. Sabrina está esperando por você. Se ganhar o Marsh Badge dela, pode partir para Sea Foam Island na Route 19. Agora escolha um Pokémon (ou mais de um) para aprender as habilidades Surf (HM 03) e Strenght (HM 04)

Sea Foam Island



Seu objetivo em Sea Foam Island é atravessar as cavernas para chegar em Cinnabar Island. Durante a jornada, você pode capturar um poderoso Articuno para se aliar a sua equipe. Entre nas cavernas e procure pelas pedras. Use o Strenght para empurrá-las nos buracos e pular sobre elas. Faça isso nos cinco andares e você vai poder usar o surfe para chegar em Artie. Surfe pela Route 20 até Cinnabar Island.

Ache estes Pokémon!

72 ➔
Tentacool



Ache este Pokémon!

144 ➔
Articuno



Siga para o canto noroeste na ilha, para a Pokémon Mansion, onde você deve localizar a chave para o Cinnabar Gym. Vá até o terceiro andar e acione o interruptor na estátua. Vá para o sul até conseguir pular da extremidade até o porão. Você vai ver outro interruptor em outra estátua. Este abre uma porta no corredor com mais um interruptor em uma estátua. Eventualmente, você acaba encontrando a chave do Cinnabar Gym. Volte pelo mesmo caminho.



Ache estes Pokémon!

88 ➔
Grimmer

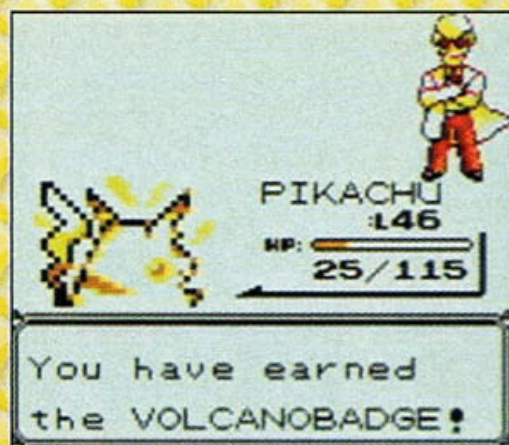


89
Muk

132 ➔
Ditto



58
Growlithe



Agora vá para o ginásio para enfrentar o Blaine. Quando derrotá-lo, ele vai entregar o Volcano Badge que aumenta todas as habilidades de ataques especiais de todos os Pokémon. Agora surfe para o norte na molhada Route 21 para Viridian City.

Viridian City



Em Viridian City, vá para o ginásio para enfrentar Giovanni e ganhar o Earth Badge. Os Pokémon de Giovanni estão por volta do level 50, por isso esteja preparado. Quando eliminar todos, procure pelas Routes 22 e 23, a oeste da cidade e siga para Victory Road.

Victory Road



Victory Road é, na verdade, um calabouço. Você tem de encontrar Moltres. Procure pela pedra no primeiro andar e use o Strength para empurrá-la para a direita até o interruptor no chão. Encontre agora a escada no canto nordeste e vá para o segundo andar. Mova a pedra até o interruptor, siga pelo caminho até a escada e suba até o terceiro andar. Mais uma vez, empurre a pedra até o interruptor à esquerda. Volte para a escada e desça até o segundo andar. Pronto, achou o Moltres!



Procure uma plataforma elevada. Ela leva até a pedra e um buraco. Você já sabe o que fazer. Empurre a pedra até o buraco e pule sobre ela. Empurre-a até o interruptor e ache a escada para sair deste calabouço.

Ache este Pokémon!

146 ➔
Moltres

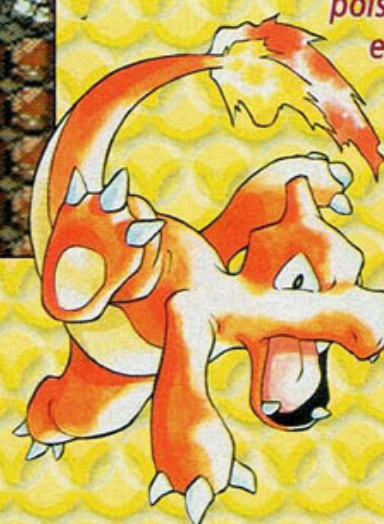


Indigo Plateau



O único lugar onde falta ir é o Indig Plateau para enfrentar o

Elite Four. Este é um quarteto com super Pokémon Trainers. Vá até o Poké Mart e compre vários itens de cura. Não é mais necessário guardar dinheiro, pois você deve enfrentá-los para chegar ao último Pokémon, o seu rival. Agora o bicho pega, por isso dê duro!



The Unknown Dungeon



Você é o vencedor agora! O jogo termina se derrotar seu rival, mas não desligue ainda seu Game Boy. Quando começar um outro jogo, você pode ir atrás do último Pokémon. Em Cerulean City, siga na direção noroeste pela Route 24. Use o surfe para alcançar a entrada para o Unknown Dungeon. Lembra da Master Ball que você achou em Saffron City? Agora será a hora de usá-la para pegar Mewtwo, o mais raro dos Pokémon!

Ache estes Pokémon!

42 ➔
Golbat



108 ➔
Lickitung



113 ➔
Chansey



➔
Mewtwo





Por Marjorie Bros

Quem não conhece a história de Tarzan? Ainda pequeno, ele perde os pais e acaba sendo criado por gorilas, na selva. Bem, até aí nada de novo. Se você viu Tarzan no cinema já sabe tudo o que acontece. Mas a versão para Game Boy tem seu diferencial. Dá para jogar com Terk, a gorila amiga de nosso herói. O ambiente é totalmente 2D e cheio de plataformas. Pular cipós é um dos movimentos básicos do homem das selvas. As fases são curtas, mas demoradas. Você precisa coletar as bananas – se pegar todas de uma fase, você ganha uma vida –, e encontrar o personagem determinado pelo jogo. Nas fases bônus, o negócio é fugir dos elefantes. Os gráficos reproduzem muito bem os cenários criados pela Disney. Ah! E nada de matar os inimigos. Esquive-se deles, pois Tarzan é totalmente do bem. Essa dificuldade deixa o jogo mais empolgante.

Disney TARZAN™

Itens



Banana e cacho de bananas que equivale a 5 bananas

Life



Enche e ganha uma vida

Save point



Marca a fase

Detalhe



Tudo o que você deve fazer no jogo é coletar a quantidade necessária de bananas e, depois disso, você precisará sempre encontrar algum personagem do jogo que estará em algum canto da fase

Bônus

(Elephant Stampede)



Adotando o mesmo estilo de Crash Bandicoot, você precisará fugir dos animais correndo para a direção da tela. Pegue todas as bananas para ganhar uma vida

Movimentos de Jane

Pulo



Aperte A

Rastejar



Direcional para baixo e para o lado

Ataque guarda-chuva



Aperte B

Movimentos de Luta (apenas Tarzan adulto)

Pular



Aperte A

Agachar



Aperte para baixo

Atacar



Aperte B

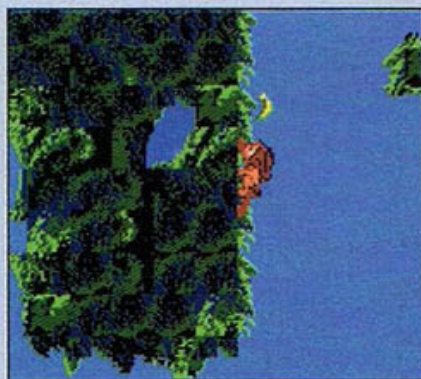
Movimentos de Tarzan (criança ou adulto) e Terk

Correr



Deixe B pressionado quando andar

Escalar



Pule nas laterais da plataforma e suba

Pendurar-se



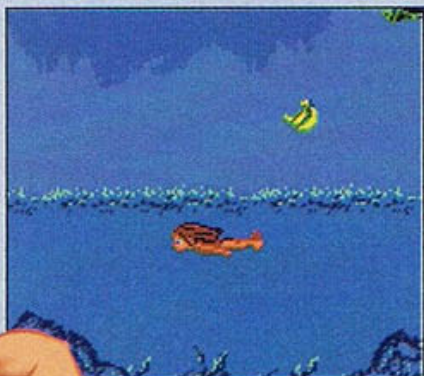
Pule numa plataforma acima de você. Se necessário, é possível mover-se para os lados ou, conforme o caso, aperte para cima e A para subir em cima da plataforma

Andar de cipó em cipó



Pule no cipó e balance de um lado para outro e pule em outro cipó

Nadar



Deixe B pressionado para nadar mais rápido

Pular



Aperte A ou aperte A duas vezes seguidas para dar um salto duplo e alcançar lugares mais altos)



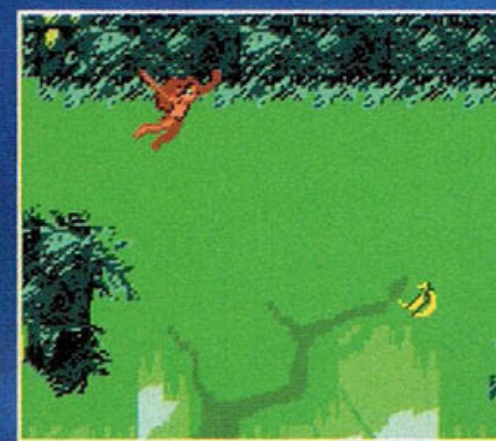
Nos cipós, coloque em prática tudo o que você aprendeu em Donkey Kong

I'LL BE THE BEST APE EVER

Total de 54 bananas: você precisa coletar 48 bananas



Este macaco enche o saco. Tome muito cuidado porque é difícil passar ileso por ele. Tente pular por cima dele quando ele estiver de costas ou pular direto sobre ele assim que você o vir



Agora é a vez de dar uma de Stallone. Pendure-se no teto para pegar as bananas do alto

LEARNING THE ROPES

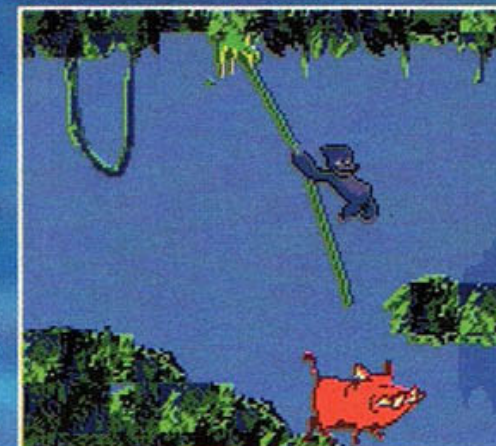
Total de 51 bananas: você precisa coletar 45 bananas



Esta é a primeira parte da aventura. Cuidado para que as cobras não o ataquem por trás quando você for subir

MONKEYING AROUND

Total de 30 bananas: você precisa coletar 24 bananas



Agora sim o jogo está parecendo

uma cópia do Don,,,,, ops. Muito bem, agora você estará controlando a amiga de Tarzan, a Terk. Seus movimentos são iguais aos do Tarzan, mas você sentirá que ela é um pouco mais pesada. Use os cipós para desviar dos javalis



Procure não cair nesses laguinhos porque se não esse peixe aí vai te dar um cascudo

THE HAIRLESS WONDER

Total de 38 bananas: você precisa coletar 32 bananas



Quando der de cara com o javali nesses locais fechados, volte fazendo ele vir por trás, pule por cima e corra para o outro lado

THE JUNGLE IS MY PLAYGROUND

Password: 4 2 3 4
Total de 44 bananas: você precisa coletar 38 bananas



Pule na cabeça desse hipopótamo para dar um superpulo e chegar às partes mais altas



Disney TARZAN™

SO SMALL SO STRONG

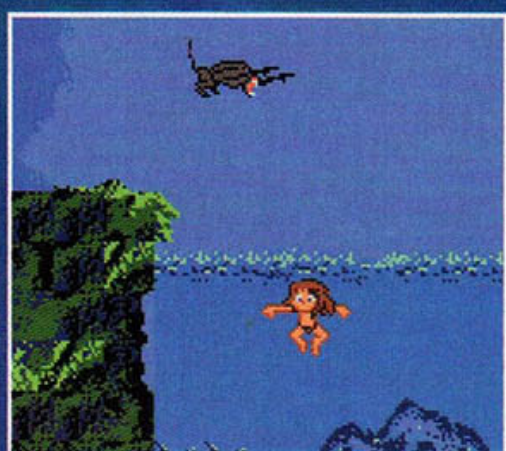
Total de 39 bananas: você precisa coletar 33 bananas



Pule rápido e bem alto para que os crocodilos não tirem um pedaço de Terk

JUNGLE BUSSIES

Total de 39 bananas: você precisa coletar 33 bananas



Para se livrar desse macaco, fique na água e espere ele dar uma de kamikaze e se afogar

CHARGE!

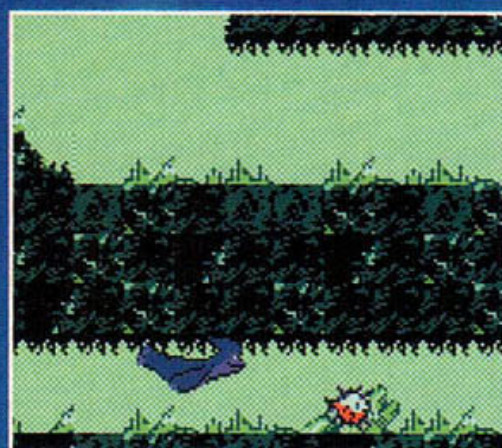
Total de 28 bananas: você precisa coletar 22 bananas



Caso você esteja traumatizado com estes macacos, passe o mais longe possível deles. Pendure-se e passe por cima

I'M NO SECOND BANANA

Password: 1 1 5 6
Total de 66 bananas: você deve coletar 60 bananas



Espere primeiro esses peixes desincharem para passar



Nesta parte, a fase parece estar fechada. Não, não, não vá embora! NÃO! É para subir aqui para prosseguir

RUSTIN AROUND

Total de 49 bananas: você deve coletar 43 bananas



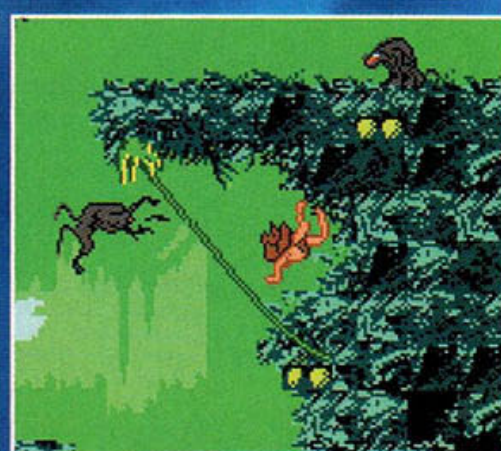
Do outro lado você pode subir pelo cipó que é bem mais divertido, mas suba por aqui para coletar as bananas e depois vá brincar



Quando você subir aqui, o pássaro virá por trás. Suba antes que seja tarde

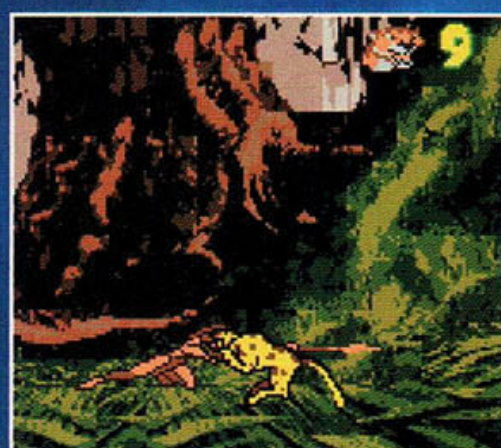
INTO MONKEY BUSINESS

Total de 39 bananas: você deve coletar 33 bananas



Esta fase está cheio desses macacos. Evite juntar vários macacos na mesma tela

TARZAN VS SABOR



Se você estiver cansado de coletar bananas, uma ótima notícia: finalmente aqui muda o jogo. Tarzan cresce e agora é a única parte do jogo em que você pode atacar. Tente não desviar dos ataques de Sabor, pois é nos ataques dele que você deve se aproveitar. Acerte a lança quando Sabor pular em cima. Derrotando-o, prepare-se para coletar mais bananas

JUNGLE LEGEND

Password: 2 3 7 4
Total de 41 bananas: você deve coletar 35 bananas



Com Tarzan grande você pulará mais alto e ficará mais ágil. Nesta fase tem muitos pássaros. Primeiro espere que eles se afastem e depois siga

TARZAN TERRITORY

Total de 22 bananas: você deve coletar 16 bananas



Agora você estará em uma bela cachoeira. O problema é que você não pode mais se pendurar e escalar em qualquer plataforma. Vá descendo e pegando as bananas

LIFE IS AN ADVENTURE



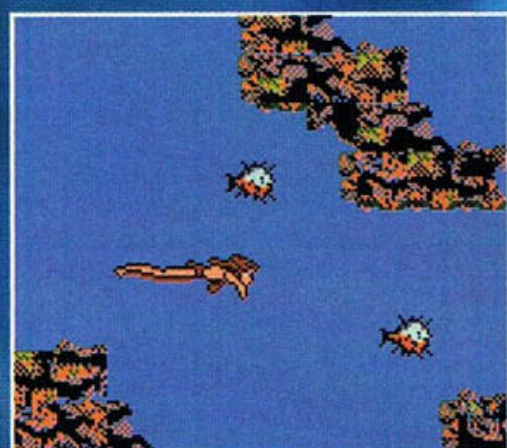
Controlando Jane, você deve fugir dos macacos. Use o guarda chuva para afastá-los



Não se preocupe com sua vida, pois há muitos lifes espalhados por toda a fase

FULL SWING AHEAD

Total de 32 bananas: você deve coletar 26 bananas



É hora de nadar, cuidado com os peixes e pegue as bananas que estão dentro da água

GO OUT ON A LIMB

Password: 7 7 3 1
Total de 23 bananas: você deve coletar 17 bananas



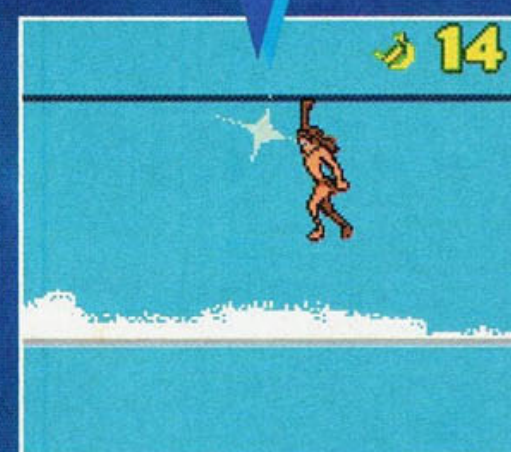
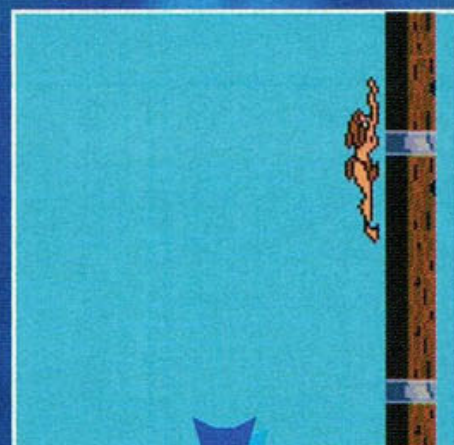
Esta fase vai precisar muito da sua habilidade, seja preciso nos saltos porque as plataformas são pequenas

CLAYTON'S BETRAYAL

Total de 36 bananas: você deve coletar 30 bananas



Aqui é o barco de Clayton. Os inimigos passarão a ser gente agora. Tome cuidado com os homens da faca, dê pulos duplos para passar ileso



Suba no mastro e vá pela corda

THIS IS CIVILIZATION?



Com Jane agache e passe por baixo dos lugares mais apertados

TRAPPED IN THE HULL

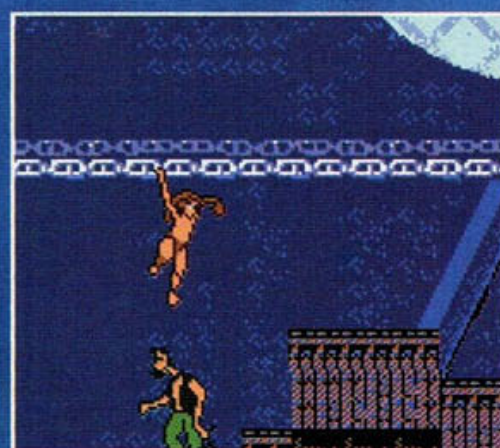
Total de 57 bananas: você deve coletar 51 bananas



Use as correntes para subir

SHIP ESCAPE

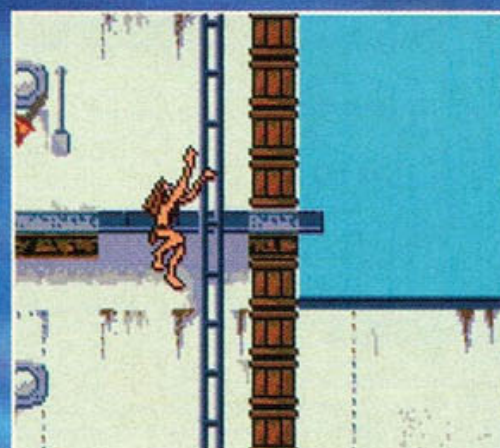
Password: 6 5 4 7
Total de 36 bananas: você deve coletar 30 bananas



Esta fase está cheia dos inimigos de correntes. Tente passar o mais longe possível deles pendurando-se por cima

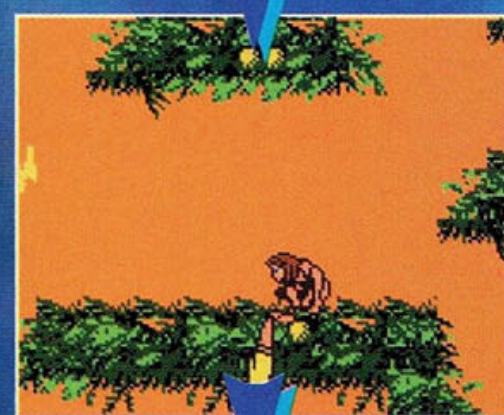
BACK TO THE JUNGLE

Total de 35 bananas: você deve coletar 29 bananas



Suba esses andares para chegar nas cordas

TARZAN VS CLAYTON



Este é o confronto final. Você deve subir e levar Clayton com você até o ponto mais alto. Para facilitar, suba até o ponto mais alto antes da vinheira e espere por Clayton. Ao vê-lo, vá correndo para a vinheira sem perdê-lo de vista)

FINAL



Tarzan e Jane se abraçam e é mais um final de Tarzan detonado



SGP Dicas

ZELDA DX



Música alternativa

Para mudar a música de fundo da tela de seleção de arquivos, crie um novo jogador e ponha o nome de ZELDA. Só em minúsculas.

Foto alternativa

Quando você for pela primeira vez no Photo Shop, fale com o cara de rato. Quando ele perguntar se você quer que ele tire sua foto, diga NO. Continue respondendo NO ao resto das suas perguntas e ele vai tirar a foto de qualquer maneira. É bem engraçado.

Morra sem que a morte conte

Na tela de abertura de arquivos existem três números sob o nome do arquivo. Esse é o número de vezes que você morreu, mas existe uma maneira de continuar com tudo que você tinha antes da morte sem que ela conte. Quando você morrer aperte A, B, SELECT e START - quando começar a girar, escolha SAVE AND QUIT.

Dinheiro fácil

Na fase três, o chefe vai provocar você dizendo que nunca irá achá-lo. Para pegá-lo, derrube a parede com pegasus boots. Para obter rupees infinitas, chegue no chefe sem quebrar a parede. Bolhinhas vão começar a cair ao céu. Mate-as para conseguir dinheiro fácil.

Entre no Color Dungeon em um GameBoy normal

Existe uma maneira de entrar no Dungeon colorido sem ser no Game Boy Color, mas você vai precisar de um para começar. Primeiro, entre no color Dungeon com o GBC. Depois de passar a fase e chegar à fada, salve o jogo. Agora enfie o cartucho num Game Boy preto e branco. Você vai poder explorar o dungeon à vontade num Game Boy normal.

Marin malvado

Quando Marin estiver seguindo você, volte ao Mabe Village. Chegando lá, comece a acertar as galinhas. Nas primeiras 20 e tantas vezes que você acertá-las Marin vai dizer "Pobres galinhas. Pare com isso! Você está machucando as galinhas.". Mas se você as continuar acertando por mais umas 20 vezes, ele vai dizer "Mate as galinhas! Vai! Bate mais!" .

Achando paredes para explodí-las

Você pode cutucar qualquer parede para saber se dá para explodi-la. Puxe sua espada e cutuque a parede. Se você ouvir um som de oco, dá.

Cinco Golden Leaves

Quando Richard pedir para você pegar as golden leaves (folhas douradas) para ele, vá ao castelo. Para conseguir a

primeira, vá a uma das primeiras salas do castelo e mate todos os inimigos. Para conseguir a próxima, vá a uma sala onde dá para explodir duas paredes. Quando você as tiver explodido, outra folha vai aparecer. Para a terceira, vá numa sala e vença-o. Depois, saia do castelo e ache um guaxinim que joga pedras em você. Use seu arco e flecha e acerte-o até que morra. Aí está sua quarta folha. Para a quinta e última, ache um corvo numa árvore. Equipe seu power bracelet e seu arco. Pegue uma pedra e jogue-a no corvo. Quando ele voar para cima de você, atire flechas nele e ele deve morrer. Pegue a última folha e leve-a a Richard.

Voar

Para voar, você precisa ter o Boomerang e o Rooster. Jogue o Boomerang e pegue o Rooster. Então, o Boomerang vai planar embaixo de você. Você não pode ser atacado por inimigos normais, mas pode atacá-los!

Se divirta com Marin

Depois de passar das 3 primeiras fases, faça Marin segui-lo. Aqui estão algumas coisas que vocês podem fazer juntos:

1. Bata numa galinha com a sua espada.
2. Olhe dentro de um baú ou quebre um pote.
3. Caia no poço no Mabe village.
4. Entre num dungeon e saia quando você estiver quase morto.
5. Fale com o Chief Bear no Animal village.
6. Toque sua ocarina e pergunte o que ela achou.
7. Leve-a ao Trendy Game

Achando o bumerangue

Para conseguir o bumerangue você deve seguir esses passos. Primeiro você tem que pegar a lupa. Quando você estiver no 5º ou 6º nível vai precisar ir até Koholint Beach. Quase no fim da praia você vai ver uma porta de pedra. Use uma bomba nela e entre. Você vai encontrar aquele cara que seqüestrou Bow Wow e ele vai propor uma troca pelo bumerangue. Fale com ele e ele dirá que encontrou uma coisa boa na praia, depois dirá "Eu troco pelo que você tiver no botão B". Se você disser YES vai conseguir o bumerangue. Se você falar com ele de novo, ele vai implorar pelo bumerangue, mas se você quiser guardá-lo diga não, pois não terá uma segunda chance. Se você trocar por pó mágico ou bombas, não vai encontrar mais nenhuma até você destruir.



Uma boa sugestão é a pá. Ela só é necessária quando você consegue a slime key.

Obs: às vezes ele rejeita o item. Ele não quer nada barato por uma arma tão boa.

Pedaços de coração

Aqui estão os lugares dos pedaços de coração, usando o mapa como uma grade. A - Z = vertical, 1 - 16 = horizontal.

1. 1-K	4. 3-G	7. 15-C	10. 8-A
2. 2-I	5. 15-M	8. 14-M	11. 2-A
3. 5-E	6. 9-H	9. 7-H	12. 7-I

Como fazer um míssil

Para construir um míssil, ponha as flechas numa mão e a bomba na outra. Para atirar, aperte A + B simultaneamente.

Aeróbica do Link

Você precisa das botas de pegasus e uma pá para isso. Você pode fazer Link correr no mesmo lugar cavando o chão logo antes de sair correndo.

Dica para economizar

Se você for comprar um item caro, pegue-o no balcão e vá pagar. Enquanto seu dinheiro está sendo tirado, aperte Start + Select + A + B ao mesmo tempo. Escolha SAVE AND QUIT e recarregue o jogo. Se você tiver sido rápido o suficiente, vai ter o item e a maioria do dinheiro que você teria gasto.

Pedaço de coração no pesque-pague

Ao norte de Mabe Village tem um jogo de pescaria. Há um peixe logo abaixo de você. Se você pegá-lo, o homem dará a você um pedaço de coração e 20 rupees.

Obs: ajuda se você pegar todos os outros peixes antes de pegar este.

Economizando vidas

Quando você perder todos os seus corações, salve e saia imediatamente. Assim o número de mortes vai permanecer igual e você vai voltar ao último lugar de onde você veio com cinco corações.

Dungeon secreto

Você precisa ter as botas de corrida para esse trabalho. Vá até a biblioteca logo antes da praia no Mabe Village. Você verá um livro na estante. Balance-a usando a bota e leia o livro. Ele vai dizer para você ir na área que tem 5 sepulturas no cemitério. Memorize a ordem e a direção para onde você tem de empurrar as lápides. Pode levar algumas tentativas, mas quando feito corretamente, um buraco vai aparecer levando ao dungeon secreto.

Obs: esse truque só funciona na versão DX (Color GameBoy).

Dinheiro ilimitado

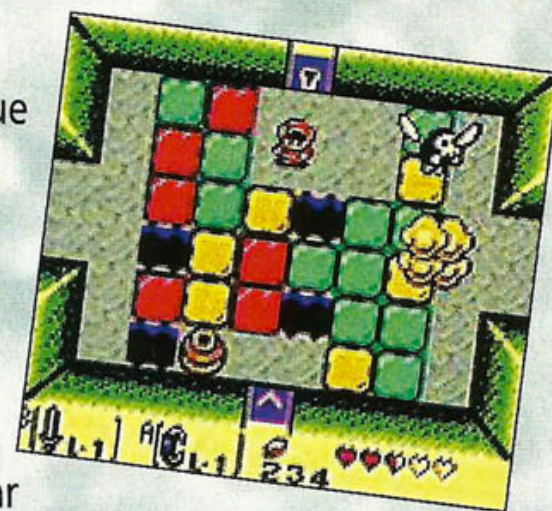
Jogue o jogo do guindaste e apanhe os dois rupees colocando a sombra do guindaste na mão superior esquerda da esteira. Espere até o item que você deseja estar na metade do caminho entre os cantos superior e inferior direitos. Você pode voltar e repetir o processo. É bem melhor do que roubar.

Roubar

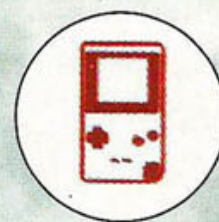
Para roubar uma loja, pegue o item que você quer e fique em cima do dono da loja. Enquanto ele estiver olhando para o topo da tela, corra pela porta.

Só que isso causa um problema. Depois de roubar alguma coisa, todos os personagens do jogo vão chamar você de THIEF (ladrão).

Obs: se você roubar, não pode voltar à loja, senão é condenado à morte! Mas você pode tirar vantagem disso escolhendo Save and Continue quando o dono da loja matá-lo. Você vai poder entrar outra vez na loja e roubá-la de novo.



POKÉMON TRADING CARD



Booster Packs grátis

Vá ao computador de um dos ginásios. Ache o menu que tem letras japonesas e números do lado. Toda vez que você clicar em qualquer um desses itens, vai ganhar um booster pack!

Pegue um Promo Lv.9 Slowpoke

Pegue 59 de seus cards de ENERGY e um pokémon básico e faça um baralho com eles. Escolha esse baralho para duelos. Fale com o garoto no Fire Club. Ele vai pedir para você dar a ele todos os seus cards de ENERGY não usados. Responda Yes. Se você falar No, ele vai embora e você não vai conseguir pegar o Slowpoke.



Cards de energia infinita

Se você tem poucos cards de energia e precisa de mais, volte ao laboratório do Dr. Ooyama. Lá, lute com Mikasa (o homem que você enfrentou no começo) e lute de novo e de novo etc. Você vai conseguir 2 boosters cheios de cards de

energia a cada vez! Agora suas preocupações com energia vão chegar ao fim!

LOONEY TUNES:TWOUBLE



Códigos

- Granny's House Pt.1 - Dog, Granny, Tweety, Taz, Sylvester
- Granny's Cellar Pt.1 - Taz, Sylvester, Tweety, Dog, Granny
- Garden Pt.1 - Sylvester, Tweety, Dog, Taz, Granny
- Out in the Streets Pt.1 - Dog, Tweety, Taz, Granny, Sylvester
- Toy Shop Pt.1 - Taz, Dog, Tweety, Sylvester, Granny

POKÉMON PINBALL



Pokémon animado

Vá ao Pokédex e deixe um Pokémon normal (não evoluído) selecionado. Então, segure Start para vê-lo se movimentar.

Obs: isso só funciona no Game Boy Color.

Pegar Pokémon facilmente

Acerte um Shledder ou Voltorb quando suas sombras aparecerem, depois segure A ou B para capturá-lo!

Fase bônus Diglett

Para chegar à fase Diglett facilmente, simplesmente derrube os Digletts e deixe a Pokébola rolar por um flipper já aberto - então rebata-a com o outro!

Dobre seus prêmios

Quando você conseguir o bônus CAVE, não entre no buraco! Acenda as letras C A V E de novo. Agora, quando você entrar na "caverna" vai ter o dobro de prêmio! Com essa dica você pega o primeiro lugar fácil, fácil.

Jeito mais fácil de conseguir o bônus CAVE

O jeito mais difícil de conseguir esse bônus é acendendo as quatro letras na parte de baixo da tela pra abrir um buraco no meio dela. O jeito fácil é o seguinte: primeiro carregue a energia de Pikachu fazendo um looping fora da mesa. Ele deve começar a girar e isso vai carregá-lo. Quando a bola cair na parte de baixo da tela e bater no Pikachu, ele vai fazer uma explosão. Nessa hora acione os flippers para que o espaço em branco fique em cima da cabeça dele. Você tem de ser rápido para que a bola passe pelo espaço.

Pontos fáceis

Existem várias maneiras de se conseguir milhões de pontos no Pokémon Pinball!

Uma delas é transformando a Pokébola em uma Master Ball (acendendo as luzes Evo) e acertando os alvos.

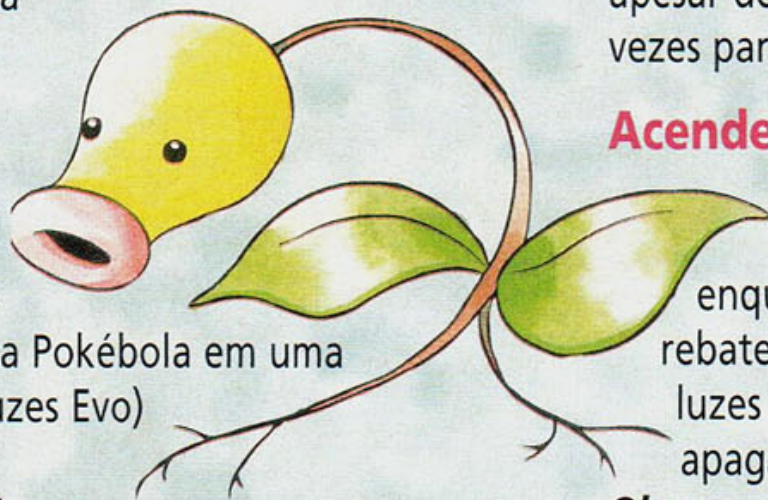
Outra é escolhendo um Pokémon capturado (e evoluído), tirando todos os seus itens e experiência, depois metendo a bola no buraco!

Pokébolas extra

Para se ter Pokébolas extra, você precisa de um bônus "CAVE". Depois disso, toda a vez que as letras forem acesas você vai ganhar uma bola extra.

Ache o raro Zapdos

Para se ter Zapdos, o legendário pássaro do trovão, vá para Lavendar Town na mesa de jogo vermelha. Tenha certeza que todas as setas do looping direito estejam acesas e nenhuma piscando (para acendê-las, jogue a pokébola no looping direito). Agora acerte a boca do Bellsprout e você terá uma boa chance de achar um Zapdos.



Achando as bolas Great, Ultra e Master

Para conseguir as bolas Great, Ultra ou Master você tem que acender as três luzes no topo de cada mesa. Você faz isso tocando nos pequenos retângulos logo abaixo das luzes e estas podem ser mexidas com o botão A, assim você pode ir pelo mesmo retângulo e conseguir ir de uma bola great para uma ultra para uma Master.



Pedras e experiência na fase Evolution mais facilmente

Para conseguir pedras e experiência mais facilmente, simplesmente deixe a bola descer pela canaleta se você estiver com o saver ligado e, quando a bola for cuspidada de volta, deixe-a pegar as coisas para você.

Como pegar Venonat

Vá para Fushia City na mesa azul e entre no Catch'em Mode.

Como pegar Dragonair

Primeiro você precisa ir até Saffron City e capturar Eevee. Tente fazê-la evoluir três vezes. Depois, vá até Cloyster e pegue um pokémon. Esse pokémon vai se transformar em Dragonair!

Como pegar Mew

Depois de jogar a fase bônus de MewTwo por três vezes, tente ir até o Indigo Plateau. Mew vai aparecer lá, mas apesar de você poder vê-lo, precisa atacá-lo mais de 50 vezes para capturá-lo.

Acender as luzes de CAVE facilmente

O jeito mais fácil de acender as luzes de CAVE é apertando repetidamente o botão "Up-Tilt" enquanto a pokébola viaja por baixo dos rebatedores triangulares. Isso vai fazer com que as luzes de CAVE acesas saiam do caminho pondo as apagadas no lugar.

Obs: na mesa vermelha, quando a pokébola está sendo lançada, segure o flipper direito virado para cima ajuda.

Fase bônus do Mewtwo

Para chegar à fase bônus de Mewtwo, jogue ambas as fases bônus em cada mesa (Seel e Meowth na azul, Gengar e Diglett na vermelha). A próxima fase bônus vai ser a do Mewtwo.

Mover Pokémon no Pokédex

Para ver o Pokémon se mexendo no Pokédex selecione um Pokémon básico ou não evoluído e aperte Start. Você vai ver o Pokémon se mexer.

Contador Pokédex

Vá ao seu Pokédex e aperte SELECT. Isso vai mostrar

quantos Pokémon você tem e quantos você já viu (os que você viu no seu pokédex são sombras).

Predizer em que direção a seta está apontando no campo azul

Se você quer saber em que direção a seta está apontando no campo azul (na direção da boca de Cloyster, de Slowpoke, para cima ou para baixo) então olhe para as três setas embaixo do caminho para o topo da mesa. Se a seta apontando para a esquerda estiver acesa, ela logo apontará para Slowpoke. Se a seta apontando para a direita estiver acesa, logo estará apontando para Cloyster. Se for a do meio, a seta está apontando ou para cima ou para baixo. Se você quer ter certeza que ela vai apontar na direção da boca do Slowpoke ou do Cloyster, acenda todas as setas de um dos lados fazendo o looping.

Evolução no campo vermelho

Problemas para acertar quatro vezes o looping esquerdo de fora? Tente isso: quando a bola é jogada dentro do campo, ela quica perto da beira do flipper direito. Enquanto a bola está no limbo balance o campo para a esquerda (↓ no direcional) 4 vezes: uma vez quando a bola estiver subindo, uma vez no pico e duas vezes na descida. Acerte a bola assim que ela estiver ao alcance (quando a ponta do flíper puder tocá-la), e ela sempre irá para o looping esquerdo de fora. Outro método é parando a bola e segurando-a com o flíper esquerdo levantado. Quando a bola estiver parada ela vai girar na direção anti-horária. Agora solte o flipper e acione-o na sequência; a bola deve rolar um ou dois pixels no flíper antes de sair direto para o looping da evolução. O timing é difícil, mas com prática esses dois métodos vão permitir que você evolua seus Pokémon à vontade.

GHOST'N GOBLINS

Códigos

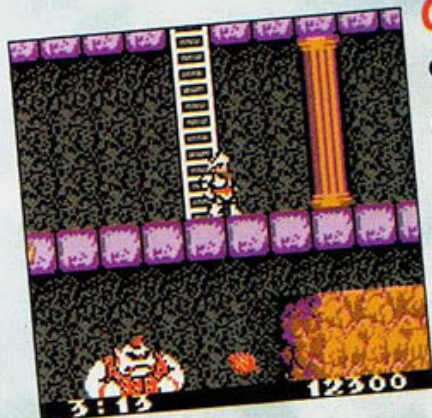
Entre com os seguintes códigos para a fase desejada:

Quest 1

- Fase 2 : L Heart K Heart Heart Heart B L
- Fase 3 : Q Zero M Heart Heart Heart 1 H
- Fase 4 : P S 5 Heart 7 Heart B 4
- Fase 5 : T J R Heart 7 Heart 2 Heart
- Fase 6 : J J T Heart 7 Heart 7 L
- Chefão Final : K D C Heart H Heart S H

Quest 2

- Fase 1 : G N Heart Heart K 0 0 H
- Fase 2 : G N 1 Heart 5 0 8 J
- Fase 3 : X 4 3 Heart 5 0 M R
- Fase 4 : L S 5 Heart 9 1 1 4
- Fase 5 : D N 7 Heart 9 3 Heart 7
- Fase 6 : X N 9 Heart 9 3 3 3
- Chefão final : N 8 C Heart K 4 0 N



SNK VS CAPCOM: CARD FIGHTERS CLASH



Mech Zangief card (Capcom)

Colete cinco moedas e volte para Joy Joy. Encontre Yosiki e desafie-o a jogar. Vença o primeiro jogo e ele dará a Mech Zangief card para você; vença-o cinco vezes e você vai ganhar 5 cartas ao acaso.

Você também pode coletar 5 medalhas e vencer Yosiki no Capcom mode. Yosiki tem uma mão igual à do seu adversário, o que faz dele um adversário formidável.

Mega Crush card

Quebre o Dust Dragon para abrir a porta dos fundos no Lost World (a Mega Crush card está trancada dentro do armário). Ganhe o torneio e volte periodicamente à sala dos fundos. Se Mask estiver na sala, o armário vai estar destrancado e você vai poder pegar a Mega Crush card.

Leilão do Neo-Geo World

Depois de vencer o game, volte à sala onde aconteceram as semifinais e participe do leilão. Use os cards que você coletou para comprar cards raros da Chun-Li (A), Evil Ryu e Kyo (P).

Novas telas de abertura

Colete 50%, 90% e 100% dos cards para ver uma nova tela de abertura.

Atalho de Search Category

Aperte os botões abaixo para ter acesso imediatamente uma categoria na sua vez:

Categoria

Discards
Enemy Discards
Ring Character Status
Status

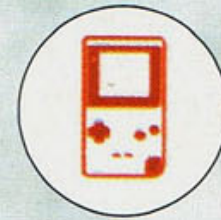
Atalho

B + Left
B + Right
B + Up
B + Down

CARD HERO

Conseguir número de identificação

Aperte Select na tela de status "jouhou" para ver o código de identificação do seu game.



READY 2 RUMBLE

Códigos cheat

Digite esses códigos no menu principal com "Arcade Mode" selecionado (um som confirma o código):

Jogar com Damien Black : aperte →, ←, →, →, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←.

Jogar com Kemo Claw : aperte ←, ←, ←, →, →, →, ←, →, ←, →.

Jogar com Nat Daddy: aperte →, →, →, ←, ←, ←, →, ←, →, ←.



STREET FIGHTER ALPHA



Sagat dançarino

1. Escolha Charlie.
2. Comece um jogo e perca de propósito.
3. Escolha "Continue" na tela de continue.
4. Vença a luta e perca para o próximo oponente.
5. Repita os passos 2 e 3 até você ter sido vencido todos os personagens do game.
6. Depois de perder para Bison, continue um jogo novo com Adon.



Enfrentar Akuma

Escolha seu personagem no "ARCADE MODE". Quando você escolher MANUAL ou AUTO para o seu personagem, escolha com os botões A, B. Segure-os até que a luta comece. Em vez de lutar contra o cara normal, você vai enfrentar AKUMA.

Enfrentar Bison

Depois de escolher seu personagem e o modo Normal ou Auto, segure A, B e Select até a luta começar. Bison vai aparecer e você poderá enfrentá-lo. Esse código funciona, não importando a fase ou o adversário. Se você quiser lutar contra ele no meio do jogo, segure os botões depois de vencer o round final.

BEAT MANIA GB



Batalhas de DJ

Digite um dos seguintes códigos no free mode:

- BEATMANIA
- KONAMI
- KCEK

Músicas bônus

Música	Código
Bigbeat Mix	REMIX
Euro-Beat	GENERATION
Bigbeat Mix, Euro-Beat	VISUAL
Disco	FEVER
Disco, Bigbeat Mix	SENSE
Disco, Euro-Beat	WORLD
Disco, Bigbeat Mix, Euro-Beat	ALLERGO
Disco, E.N.K.	MOTHER
Disco, E.N.K., Bigbeat Mix	PASSION
Disco, E.N.K., Euro-Beat	NOISY
Disco, E.N.K., Bigbeat Mix, Euro-Beat	ALTERNA
Disco, E.N.K., Classic 3	RELAXATION
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix	SILENT
Disco, E.N.K., Classic 3, Euro-Beat	MOONLIGHT
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix, Euro-Beat	KOBE BEEF

Revelar todas as músicas

Aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start na tela de códigos.

WARIO LAND 2



Lutar contra chefões

Complete o game com 100% de status e todas as peças do mapa e tesouros (caveiras mostram fases de chefes). Escolha uma fase de chefe e segure ↓ + A na tela de nome da fase.

Minigame Flagman DD

Complete o game com 100% de status e todas as peças do mapa e tesouros. Um game bônus pode ser jogado depois da última fase.

Capítulo secreto

Comece um jogo novo sem acordar Mario, deixe os piratas expulsarem-no do castelo. O jogo vai começar no capítulo secreto.

Reset no jogo

Aperte Select + Start + A + B durante o jogo.

Tração nas esteiras rolantes

Para não se mexer nas esteiras rolantes, carregue um inimigo. Enquanto você estiver fazendo isso, vai se mexer normalmente.

R-TYPE DX



Invencibilidade

Vença R-Type DX usando, no máximo, 10 créditos. Então, durante um jogo não-DX, aperte Select + A.

Pular fase

Para pular uma fase que você já passou, pause o game e aperte B.



Mega-tiro (R-Type II)

Para aniquilar quase todos os inimigos na tela, você precisa estar jogando R-Type II e ter o pod maior grudado na sua nave. Carregue seu raio e, antes de soltar o mega-tiro, solte seu pod. Agora solte o botão de tiro e comece a apertá-lo rapidamente!

Obs: essa dica não faz efeito no chefe.

Recomeçar fase

Para recomendar a fase que você está jogando, segure B e desligue o GameBoy. E, sem parar de segurar B, ligue-o de novo. O game vai recomendar no começo da última fase jogada com 5 naves, sem pontos ou power-ups.

Editor de desenhos

Para revelar o editor de desenhos De Souza você precisa terminar as versões coloridas de R-Type I e R-Type II assim como R-Type DX. Então, no menu principal, aperte → - a opção do editor de desenhos deve aparecer!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Códigos para todos os níveis



Fase	Easy	Medium	Hard
2	DVYLWKVYNL	QVYLWKVYDT	DLTLWKVYYC
3	GRYLWKVVNR	TRYLWKVVNN	GNYLWKVVPP
4	DRYLSRWVRY	QRYLSRWVTS	DNYLSRWVPT
5	GVZLSRWQKZ	TVZLSRSQKB	GLZLSRSVPW
6	DVZLSVQKK	QVZLBVSQRL	DLZLBVSVVB
7	GRZLBVSQZY	TRZLBVBQKB	GNZLBVBQVL
8	DRZLBVSQGG	QRZLBVBQKS	DNZLBVBQVN
9	GVYNBVBQGD	TVYNBVBQRL	GLYNBVBQQD

TOP GEAR POCKET

Todos os carros e pistas

Digite **YQX-%ZD** na tela de password.

Melhor controle nas curvas

Aperte **↑** e aperte rapidamente A ou B tudo isso deve ser feito durante as curvas.

Camera lenta

Aperte A, B, A, A,B, B, Select, Sect, Start na tela de menu principal.



SNK VS CAPCOM: MATCH OF THE MILLENNIUM

Todos os personagens secretos

Colete todos os 300 cards do SNK vs. Capcom card battle mode. Então conecte o card battle mode em outro NGPC no millennium battle mode. Achando os 300 cards, millennium battle mode revela todos os personagens secretos e dá 5,000 pontos de vs.

Obs: esse cheat requer 2 sistemas Neo-Geo Pocket Color e um cabo de ligação Neo-Geo.

Roupas alternativas

Segure A enquanto escolhe um personagem.

Seleção de personagem mais rápida

Vença o jogo na dificuldade Gamer.

Luta desleal

Escolha o modo tag ou team e, na tela de seleção de personagem, escolha o que você quiser e aperte "option". O computador vai pular o segundo e/ou terceiro personagens do seu time e levá-lo direto a uma luta de você contra dois ou três!

Jogar com Akuma

Vença o game 3 vezes com qualquer personagem da Capcom para revelar Akuma.



Jogar com Fio no Target 9

Selecione o Olympic mode, depois SNK battle feature. Escolha Target 9 e segure Option quando os droids aparecerem.

Jogo olímpico especial de dança

Aperte Option na tela de seleção de fase do Dance mode. O round vai começar com símbolos de roedores em vez dos normais.

Ver seqüências finais

Aperte Option quando o título "SNK vs. Capcom" aparecer. Uma tela de seleção de animação vai aparecer, deixando você ver a seqüência final de cada personagem.

YODA STORIES

Códigos

Fase	Código	Fase	Código
2	XKJ	9	VDP
3	GJP	10	BFG
4	TDM	11	FNP
5	WTM	12	STJ
6	ZBV	13	FTG
7	QTC	14	BLP
8	TGR	15	YSF



POCKET BOMBERMAN

Todos os Power-Ups

Entre com o código 4622 na tela de códigos para começar o jogo com todos os power-ups.

Armado até os dentes

Digite o código 5656. Você vai ter todos os itens com exceção da asa, coração e armadura. Quando você morrer, perde todas as armas que perderia normalmente.

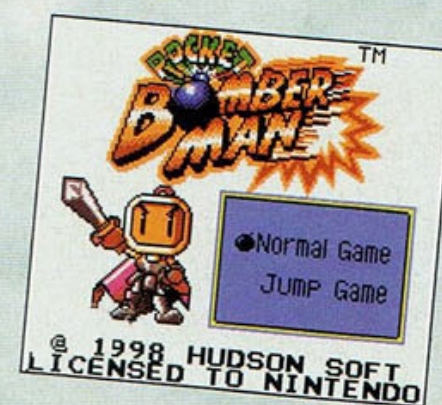
Modo chefe

Entre com o código 9437 para só jogar contra os chefes com todos os power-ups.

Códigos

Forest World	Wind World	Evil World
Area1 - 7693	Area1 - 0238	Area1 - 3725
Area2 - 3905	Area2 - 5943	Area2 - 0157
Area3 - 2438	Area3 - 6045	Area3 - 5826
Area4 - 8261	Area4 - 2850	Area4 - 9587
Chefe - 1893	Chefe - 8146	Chefe - 3752

Ocean World	Cloud World
Area1 - 2805	Area1 - 9156
Area2 - 9271	Area2 - 2715
Area3 - 1354	Area3 - 4707
Area4 - 4915	Area4 - 7046
Chefe - 8649	Chefe - 0687



Dicas GameShark

POKÉMON RED & BLUE



Para usar esses códigos, quando estiver dando load em seu save game, deixe a chave do gameShark na posição off, quando seu jogo estiver carregado corretamente coloque a chave na posição on novamente. Para salvar o jogo, faça a mesma operação.

HP Infinito (durante a batalha)	01FF16D0
PP Infinito (primeiro Pokémon)	01282DD0
PP Infinito (segundo Pokémon)	01282ED0
PP Infinito (terceiro Pokémon)	01282FD0
PP Infinito (quarto Pokémon)	012830D0
Dinheiro Infinito	
019947D3	19948D3 019949D3

POKÉMON YELLOW

Para usar esses códigos, quando estiver dando load em seu save game, deixe a chave do gameShark na posição off, quando seu jogo estiver carregado corretamente coloque a chave na posição on novamente. Para salvar o jogo, faça a mesma operação.

HP Infinito (durante a batalha)	01FF15D0
PP Infinito (primeiro Pokémon)	01282CD0
PP Infinito (segundo Pokémon)	01282DD0
PP Infinito (terceiro Pokémon)	01282ED0
PP Infinito (quarto Pokémon)	01282FD0
Dinheiro Infinito	
019946D3	019947D3 019948D3

MS. PACMAN



Vidas infinitas (Super Pac-Man) 01038BC6

POKÉMON PINBALL



Bolas infinitas	01029DD4
Ganhe 2 bilhões ao perder a bola	01028DD4
Salvador de bola sempre ligado	
91FFA4D4	91FFA3D4
91FFA2D4	91FFA1D4
Tempo Infinito (Catch Em Mode)	91057AD5
Dual PIKACHU Kickback Infinito	01291DD5
9,999,999,999,990 pontos	01291DD4
Comece com 255 Bulbasauros	01FF60D4
Again Mode infinito	013F9BD4

POKÉMON TRADING CARD



Álbum completo falso	01E2CDD3
Ter todas as medalhas	0108CCD3
HP Infinito- Pokémon ativado	01FFC8C2
HP Infinito-Pokémon Posição 1	01FFC9C2
HP Infinito-Pokémon Posição 2	01FFCAC2
HP Infinito-Pokémon Posição 3	01FFCBC2
HP Infinito-Pokémon Posição 4	01FFCCC2
HP Infinito-Pokémon Posição 5	01FFCDC2
Sem HP Active Pokémon Enemy	0100C8C3
Sem HP-Pokémon inimigo Posição 1	0100C9C3
Sem HP-Pokémon inimigo Posição 2	0100CAC3
Sem HP-Pokémon inimigo Posição 3	0100CBC3
Sem HP-Pokémon inimigo Posição 4	0100CCC3
Sem HP-Pokémon inimigo Posição 5	0100CDC3
Moeda sempre cai em cara	01012FC2
Moeda sempre cai em coroa	01002FC2

TONY HAWK'S PRO SKATER



Tempo infinito (Half-Pipe Mode)	0104D6C4
Power-Ups infinitos (Tournament e Racing Modes)	012C84C5
Speed Coins infinitos	0109D6C4

ZELDA LINKS AWAKENING E ZELDA LINKS AWAKENING DX



Flechas infinitas	013045DB
Não perde e nem ganha Rupees	01995EDB
Corações infinitos (somente se tiver 14 corações)	01705ADB
Bombas infinitas	01304DDB
Pó mágico infinito	01204CDB
Ocarina com todas as canções	010749DB
Energia infinita	01185ADB
Rupees infinitos	01095DDB 01995EDB
Small Keys infinitas	0101D0DB
Voar	010046C1
Invisibilidade	010045C1
Transparência	010045C1 010035C1
Efeitos sonoros melhorados	0126F2F6
Comece na Turtle Rock	
0100F3FF	0100F5FF
0100F6FF	0100F7FF
0100F9FF	0100FAFF 0100FBFF
Casa com duas portas	070084D7

METAL GEAR GHOST BABEL (AMERICANO)



Energia Infinita	0118E3C5
Ration Infinito	01FF09C6
Ar infinito	012BE4C5
Detector de mina	01060EC6
Ter a chave do nível	01040CC6
Sem alerta	0100E3C4
Munição infinita (Slot 1)	01FFEFC5
Munição infinita (Slot 2)	01FFF1C5
Munição infinita (Slot 3)	01FFF3C5
Munição infinita (Slot 4)	01FFF5C5
Munição infinita (Slot 5)	01FFF7C5
Munição infinita (Slot 6)	01FFF9C5
Munição infinita (Slot 7)	01FFFBC5
Munição infinita (Slot 8)	01FFFD C5
Apenas 1 tiro para matar	010002C7

KIRBY'S PINBALL WORLD



Spring Star cheio	0105D4C0
Kirby's infinitos	0103B0C0
Tempo infinito	010244C3

TOMB RAIDER



Energia infinita	01FF89C1
Large Medipaks infinitos	0163ACC1
Small Medipaks infinitos	0163ADC1
Chaves de portas infinitas	0163AEC1
Peças de painel infinitos	0163AFC1
Dinamite infinita	0163B0C1
Diamantes azuis e vermelhos infinitos	01FFB2C1
Barras de ouro infinitas	0163B3C1
Ter: Iris, Snake Eye, Orb e Nightmare Stone	01FFB5C1
Ter os três pedaços do cetro	01FFB8C1

WARIO LAND 3



Modificador de chaves	01??5BCA
Pulos e empurrões rápidos	010093C0
Números que devem ser digitados no lugar do ?? para o modificador de chaves	
01 - Gray Key	08 - Blue Key
02 - Red Key	09 - Gray & Blue Key
03 - Gray & Red Key	0A - Red & Blue Key
04 - Green Key	0B - Gray, Red & Blue Key
05 - Gray & Green Key	0C - Green & Blue Key
06 - Red & Green Key	0D - Gray, Green & Blue Key
07 - Gray Red & Green Key	0E - Red, Green & Blue Key
	0F - All Keys

SUPER MARIO BROS DELUXE



Ter sempre a estrela	9001DBC1		
Mario não se machuca	01FFF3C1		
Sem inimigos na tela	9120D2D2		
Todos os quadros	01FF29C4	01FF2AC4	01FF2CC4
Todos os níveis de desafio			
	01FF8EC1		01FF8FC1
	01FF90C1		01FF91C1
Habilitar Boo Vs.You			010392C1
Sempre grande			0101C5C1
Sempre ter o fogo			0101AFC1
Superpulo			01AA05C2
			010004C2
			010006C2
Pegar o ovo de Yoshi			016393C1
Modificador de personagens			01??83C3
Blocks Always White (Blocks Will Look Red, But It's As If They Aren't There)			010075C3
Números que devem ser digitados no lugar do ?? para o modificador de personagens			
00 – Mario		01 – Luigi	

KIRBY'S DREAM LAND 2



Energia infinita (Kirby)	800C4CA0
Energia infinita (Rick, Kine & Co)	800672A0
Vidas infinitas	800284A0
Estrelas no máximo (1 Star=Extra Life)	0106E1DE

POCKET BOMBERMAN



Vidas infinitas	0103F1C1
Tempo infinito	013BFAC1
Monster Rancher - Battle Card	
Gut Points infinitos	010F15C2
Energia infinita (posição 1)	010FF6C1
Energia infinita (posição 2)	010FF7C1
Energia infinita (posição 3)	010FF8C1
Downer infinito	01636FD0
Downer S infinito	016370D0
Downer Ex infinito	016371D0
Mo Downer infinito	016372D0
Downer L infinito	016373D0
Alldowner infinito	016374D0
AlldownerG infinito	016375D0
Upper infinito	016376D0
Upper S infinito	016377D0
Upper Ex infinito	016378D0
Mo Upper infinito	016379D0
Mo UpperL infinito	01637AD0
Alupper infinito	01637BD0
Alupper G infinito	01637CD0

SUPER GAMEPOWER



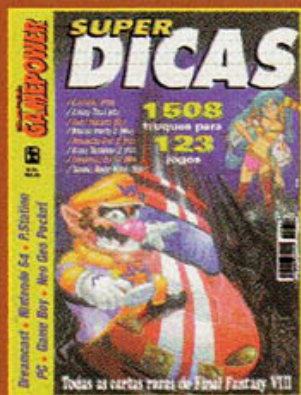
SGP está de arrasar!
Na edição de julho,
você ganha um guia
completo de Perfect
Dark e um CD-Rom
exclusivo sobre a
E3, a maior feira de
games do mundo! E na
PlayStation Magazine de
agosto você confere o
detonado de Wild Arms 2, um
super RPG para PlayStation.
Se você perdeu alguma
edição, ligue para nós!

NÚMEROS ATRASADOS

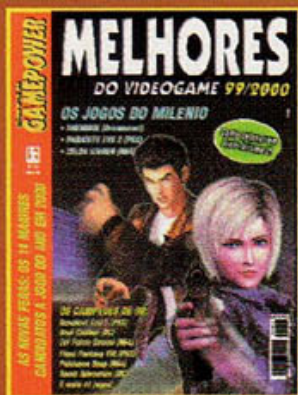
NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA
DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438
ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a
Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar,
Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

ESPECIAL 24



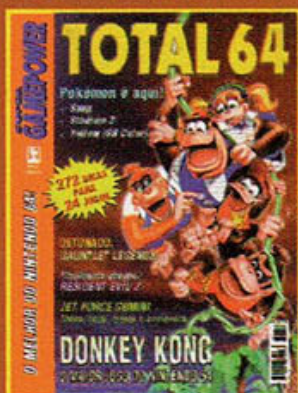
ESPECIAL 23



ESPECIAL 22



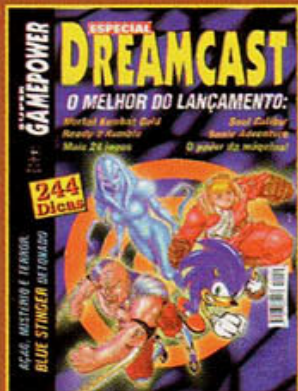
ESPECIAL 21



ESPECIAL 20



ESPECIAL 19



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Administrativo/Financeiro: Shoji Ikeda

ESPECIAL
SUPER GAMEPOWER
ANO 6 - Nº 25 - JULHO DE 2000

REDAÇÃO

Editor Executivo: Rubem Barros
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Philip Mangione, Moisés Margalejo, Elton Koji Kita (jogos),
Giuliano Agmont e Antônio Guimarães (texto),
Renato Akimasa Yakabe (arte)

COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg
Gerente de Produto: Emerson de Oliveira

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Camilla Dell'Aciprete
Contato: Rogério Pena

ASSINATURAS

Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenador : Carlos Adriano

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



ANER

Estamos a sua disposição:

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• Internet: para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:

e-mail - atendimento@teletarget.com.br site - www.sgp.com.br

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP,
Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

- envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
- envie um fax para (0xx11) 3815-2169
- envie um e-mail para sgp@novacultural.com.br
- telefone para (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail atendimento@teletarget.com.br. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:

Curitiba (PR) - GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41) 233-3702, e-mail: grp@onda.com.br; **Florianópolis (SC)** - MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48) 223-3968, fax (48) 222-6701, e-mail: gnilson@matrix.com.br; **Brasília (DF)** - JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, SI 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: jcz@tba.com.br; **Rio de Janeiro (RJ)** - Sólida Mídia e Partic. - Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21) 531-2380, e-mail: solidarj@gb.com.br

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

SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br



Nº 76
R\$ 4,90

DETONADO

**PERFECT
DARK:**
12 PÁGINAS

**+ GUIA
COMPLETO
GRÁTIS**



DETONADO



TONY HAWK PRO SKATER

JÁ NAS BANCAS

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

Nightmare Creatures (PSX)



MDK 2 (DC)



Kirby 64



Ice Storm Battle



RETARDO AVENGERS

CUIDADO: NESCAU PODE GERAR A ANTIPATIA DOS VIZINHOS.



ENERGIA QUE DÁ GOSTO.





RETRO AVENGERS VENCE O VILÃO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Obs: essa revista teve a colaboração do Adilson Giacomelli nas páginas 42 e 43.

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



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

