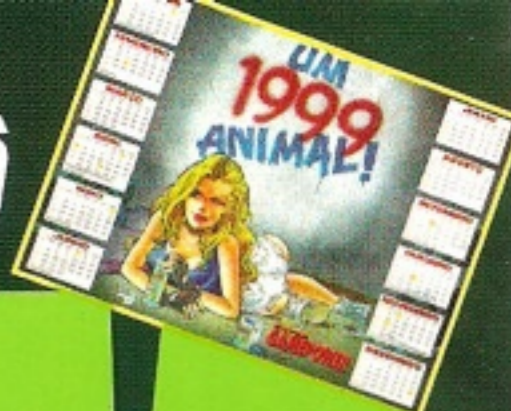


SUPER **GAMEPOWER**

GRÁTIS: CALENDÁRIO DA MARJÔ



EXEMPLAR DE ASSIMILANTE
VENDA PROIBIDA

www.sgp.com.br

Nº 58
R\$ 4,00



DREAMCAST É REAL!



**VIRTUA FIGHTER 3 TB
GODZILLA GENERATIONS
PEN-PEN**

**GAMEPRO
DIRETO DOS
USA**

NINTENDO 64 ACORDA:

**STAR WARS ROGUE SQUADRON
TUROK 2: SEEDS OF EVIL
TETRIS 64**

P.STATION CONTRA-ATAÇA:

**TOMB RAIDER III
DARKSTALKERS 3
CRASH 3 (DETONADO!)
FIFA '99 (TAMBÉM NO PC!)**

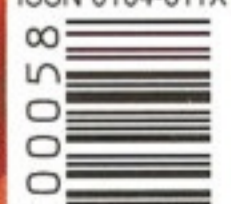
A obra-prima chegou!

ZELDA



6642

ISSN 0104-611X



9 770104 611006

VOCÊ QUER O DREAMCAST? TÁ NA MÃO!

• playstation •

NOVO! Agora com controle Dual Shock

NOVO preço

2x R\$ 149,50
OU 7x R\$ 51,49



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

• dreamcast • japonês

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



2x R\$ 349,50
OU 10x R\$ 90,08

AÇÃO
Godzilla Generations

AVENTURA
Sonic Adventure
Blue Stinger

CORRIDA

S-ga Rally Championship 2
Monaco Grand Prix Racing

2x R\$ 59,95
cada

LUTA

Virtua Fighter 3tb

ACESSÓRIOS DREAMCAST

2x R\$ 44,95 CADA

Controller Extra
Cartão de Memória VMS



AÇÃO

Colony Wars: Vengeance

Spyro The Dragon

Metal Gear Solid

Superman

Tomb Raider 2

Tomb Raider 3

Twisted Metal 3

2x R\$ 44,95
cada



AVENTURA

Crash Bandicoot 3

MediEvil

Quake 2

The Fifth Element

Resident Evil 2 Dual Shock



ESPORTE

FIFA Soccer 99

Formula 1 98

International SS Soccer 98

Knockout Kings (Boxe)



LUTA

Destrega

Darkstalkers 3

Kensei - Sacred Fist

Mortal Kombat 4

Rival Schools (Capcom)

Str. Fighter 2 Collect Vol 2

Tekken 3

Tenchu - Stealth Assassins

X-Men vs. Street Fighter



RPG

Brave Fencer Musashi

Final Fantasy 7

Lunar: Silver Star Story

Parasite Eve

Xenogears



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

Acessórios Nintendo exclusivos

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



Acessórios 32 bits

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

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

• saturn •



grátis 3 jogos
virtua fighter 2, cartona USA, virtua cop e 1 game clássico

2x R\$ 129,50 OU 6x R\$ 50,86

Japonês

Americano

AÇÃO - 2x R\$ 47,95

Castlevania: Dracula X

Deep Fear

LUTA - 2x R\$ 59,95

Japan Pro Wrestling

King of Fighters '97

Real Bout Collection

Real Bout Special

Vampire Savior

X-Men vs. Street Fighter

logos de luta incluem

cartão de memória

Conversor para console

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

AÇÃO

House of the Dead

Mega Man X4

Resident Evil

AVENTURA

Enemy Zero

ESPORTE

Worldwide Soccer 98

RPG

Magic Knight Rayearth

Shining Force 3

Conversor japonês c/ 4Mb

de memória R\$ 74,90

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

| | |
|---|---------|
| P.STATION | |
| A Bug's Life | 41 |
| Ace Combat 3 | 13 |
| Activision Classics | 42 |
| Army Men 3D | 16 |
| Apocalypse | 40 |
| Capcom Generation 2 | 42 |
| Capcom Generation 3 | 42 |
| Capcom Generation 4 | 42 |
| Crash Bandicoot Warped | 58 |
| Dark Stalkers 3 | 36 e 44 |
| Fifa 99 | 50 |
| Fifth Element | 40 |
| Gex 3: Deep Cover Gecko | 15 |
| Jeff Gordon Xs Racing | 14 |
| Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter | 12 |
| Monkey Hero | 17 |
| Shadowman | 15 |
| Shao Lin | 16 |
| Street Boarders | 48 |
| Strikers 1945 II | 32 |
| Time Shock! | 41 |
| Tomb Raider 3 | 34 |
| Twisted Metal 3 | 33 |
| Xena: Warrior Princess | 14 |
| NINTENDO 64 | |
| Battle Tanx | 14 |
| Boss Rally World Tour | 14 |
| Castlevania 64 | 13 |
| Gex 3: Deep Cover Gecko | 15 |
| Knife Edge | 43 |
| Knockout Rings | 51 |
| Lode Runner 64 | 17 |
| Rogue Squadron | 28 |
| Shadowman | 15 |
| Silicon Valley | 43 |
| Tetris 64 | 29 |
| Twisted Edge | 51 |
| Turok 2: Seeds of Evil | 26 |
| Zelda: Ocarina of Time | 22 |
| SATURN | |
| Capcom Generation 2 | 42 |
| Capcom Generation 3 | 42 |
| Capcom Generation 4 | 42 |
| Cotton Boomerang | 30 |
| Strikers 1945 II | 32 |
| MASTER SYSTEM | |
| Legend of Illusion | 40 |
| Sítio do Pica-Pau Amarelo | 40 |
| SNES | |
| The Legend of Zelda: A link to the Past | 64 |
| NES | |
| The Legend of Zelda | 64 |
| Zelda 2 | 64 |
| GAME BOY | |
| The Legend of Zelda: Link's Awakening | 64 |
| ARCADE | |
| Powerstone | 16 |
| The House of the Dead 2 | 16 |
| DREAMCAST | |
| Godzilla Generations | 20 |
| Maken X | 17 |
| Pen-Pen | 20 |
| Powerstone | 16 |
| The House of the Dead 2 | 16 |
| Virtua Fighter 3 TB | 21 |
| PC | |
| Dune 2000 | 39 |
| Fifa 99 | 50 |
| Fighter Pilot | 38 |
| Klingon Academy | 17 |
| The House of the Dead | 41 |
| Ultimate Strategy Archive | 41 |

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ



O CAST DOS SONHOS

O Dreamcast, a nova máquina da Sega, começa a rodar os jogos do futuro (página 18)



GATA NA ÍNDIA

Lara Croft e suas novas peripécias mundo afora na tela do P.Station (página 34)

CIRCUITO ABERTO 10

Game Boy Color chega com muitos jogos

PRÉ-ESTRÉIA 12

Marvel Vs. Street vai dar as caras no P.Station em fevereiro

PAINEL 40

Muita nostalgia vai rolar com a série Capcom Generations

GOLPE FINAL 44

Confira todos os golpes de DarkStalkers 3

O LINK DA FANTASIA

Depois de três anos de espera, Zelda sai para o Nintendo 64 e muda tudo no mundo dos games (página 22)



ÍNDIO BRAVO

Turok volta em nova aventura, melhor que a original (página 26)

ESPORTE TOTAL 48

Sucesso de bilheteria, Fifa ganha sua versão 99

DETONADO 58

Todos os mundos de Crash Bandicoot Warped, o terceiro da série

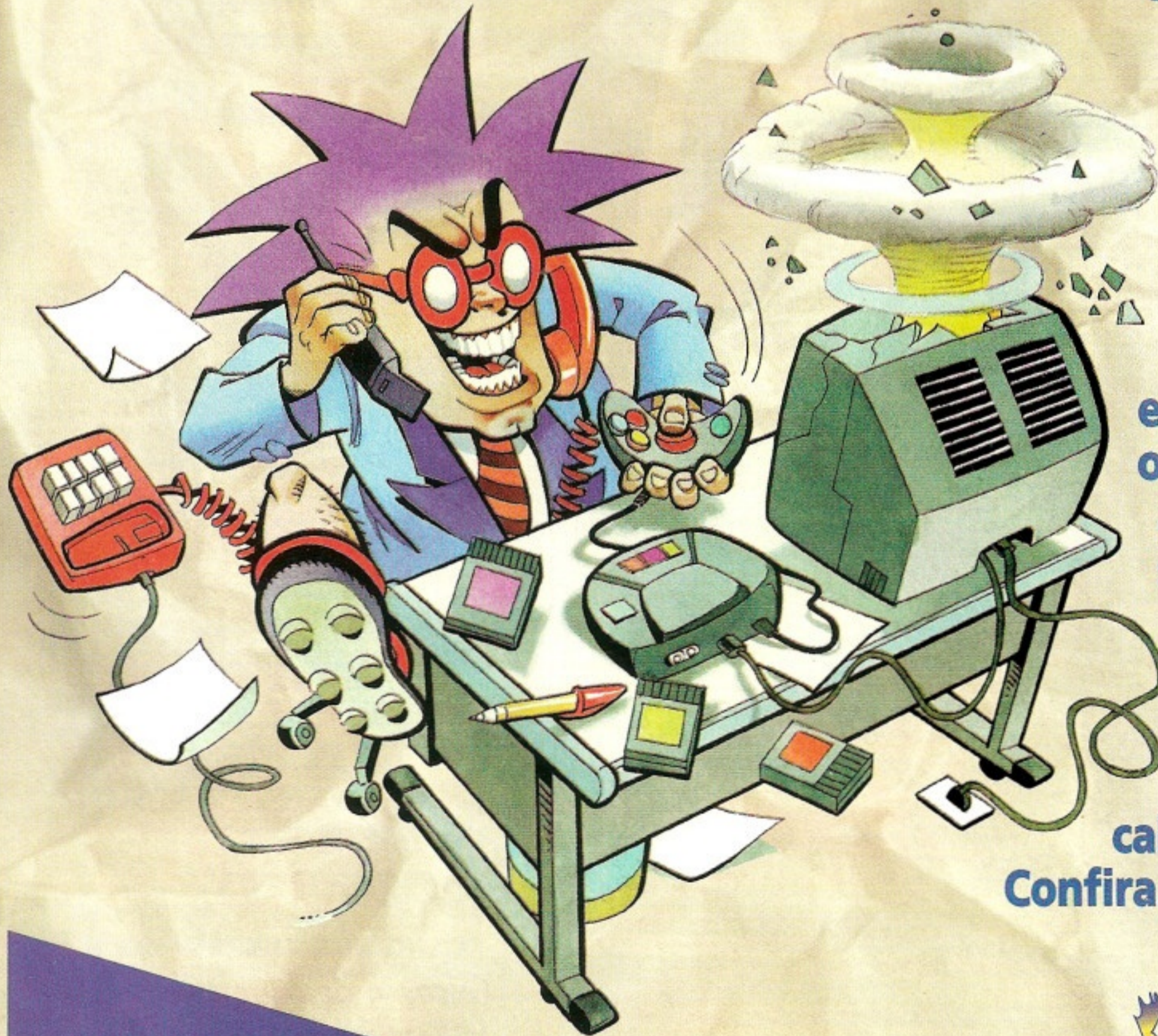
FLASHBACK 64

Os 12 anos de Zelda no mundo dos games

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

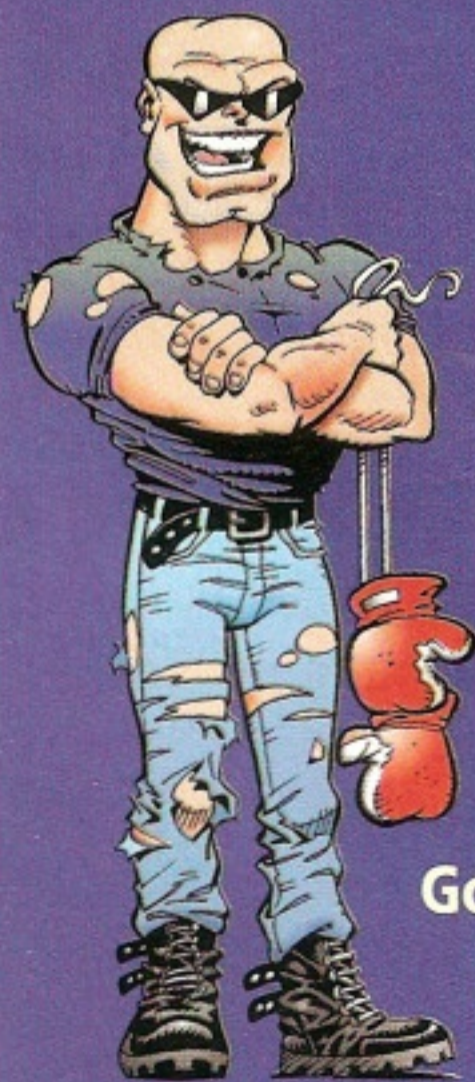
| | | | |
|-------------------|----|--------------------|----|
| P.STATION | | NINTENDO 64 | |
| Circuit Breakers | 56 | Cruis'n World | 53 |
| Colony Wars: | | Deadly Arts | 56 |
| Vengeance | 53 | Extreme G2 | 56 |
| Coolboarders 3 | 53 | Glover | 56 |
| C: The Contra | | Kobe Bryant in Nba | |
| Adventure | 54 | Courtside | 54 |
| DarkStalker's 3 | 52 | Madden'99 | 54 |
| Metal Gear Solid | 57 | Nhl'99 | 53 |
| Rival Schools | 55 | Wipeout 64 | 57 |
| Rogue Trip | 54 | SATURN | |
| S.C.A.R.S | 55 | Cotton Boomerang | 53 |
| The Fifth Element | 54 | Steam Hearts | 56 |
| Twisted Metal 3 | 56 | | |

A pesar de todos os Malões Francos agourentos, o ano de 1999 começa muito bem para nós, amantes da arte do videogame. Não bastasse a inspiração divina do mestre Miyamoto (*Zelda*) ter vindo à tona depois de três anos de elaboração, o superconsole da Sega deu as caras e começa a mostrar a que veio. Ainda com poucos jogos no drive, mas com muitos na agenda, o Dreamcast promete mexer com a indústria de videogame. Você curte um especial sobre o console e seus primeiros jogos a partir da página 18. Logo a seguir, entre no mundo de *Zelda*, em outra matéria especial. Mas as novidades deste janeiro são muitas, como *Turok 2*, *Tomb Raider III*, *Star Wars*, *Rogue Squadron* e *Darkstalkers 3*. Mas o melhor do ano mesmo, é o calendário desta edição. Confira. E discorde se for capaz.



O CHEFE

BABY BETINHO



Virtua Fighter 3tb conquistou os músculos do brigão. Baby foi quem monopolizou o recém-nascido Dreamcast e conseguiu golpes detonantes. Ainda sobrou tempo para fazer um Golpe Final de primeira de *Darkstalkers 3*.

RECOMENDADOS

VIRTUA FIGHTER 3TB
DARKSTALKERS 3
CRASH BANDICOOT WARPED

MARCELO KAMIKAZE

Foi só *Zelda* chegar que o japonês desapareceu da redação. Ficou internado em casa e não largou o controle enquanto não viu o fim do jogo. Depois de tomar banho pela primeira vez no mês, deu uma olhada em *Dune 2000* e em *Tetris 64*.

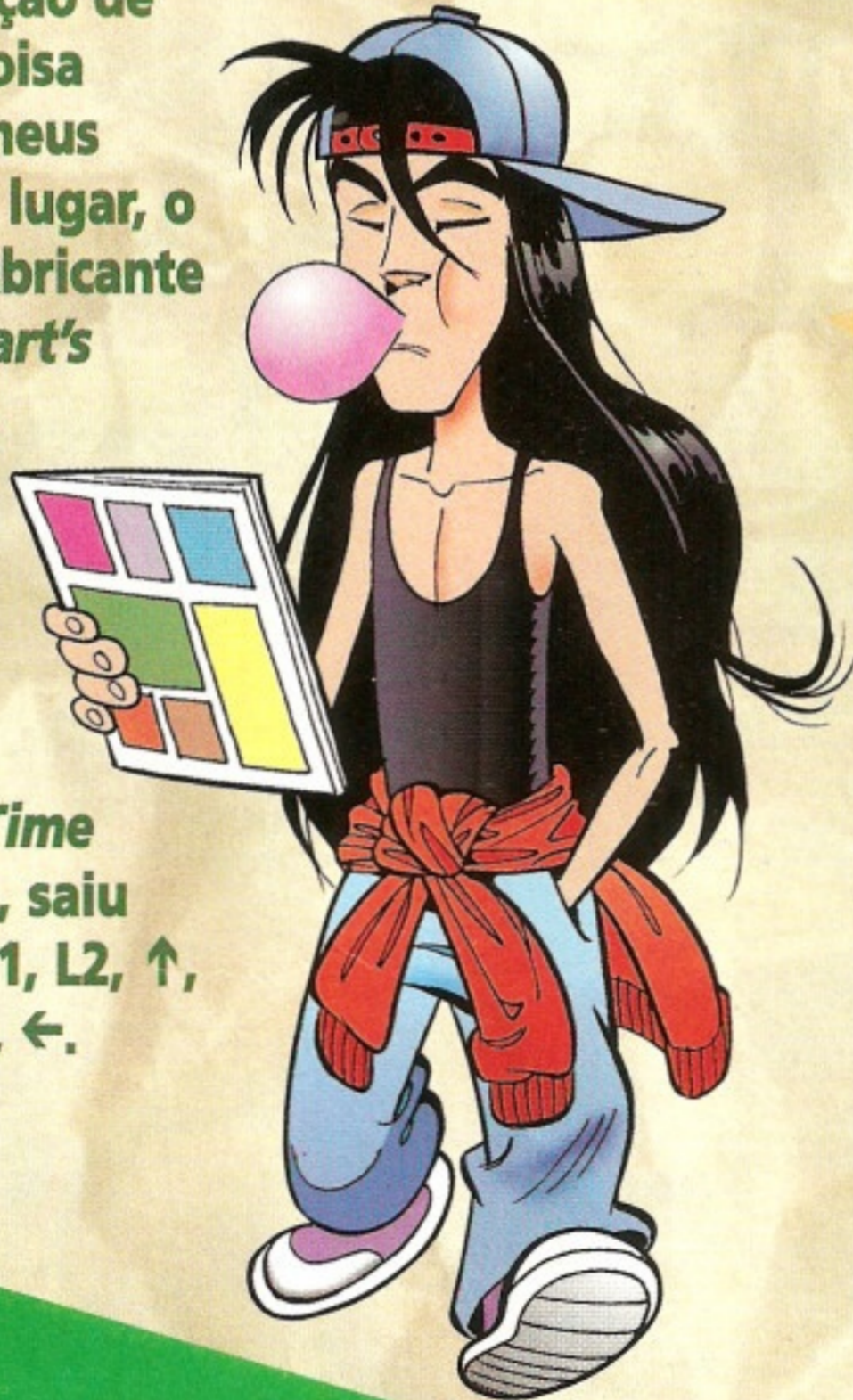


RECOMENDADOS

THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME
DUNE 2000
TETRIS 64

AKIRA E AGORA

A lô, galera! Gostaria de desejar um efusivo bom Ano Novo a vocês, cheio de alegria, games e com o mínimo possível de erros. Não sei se este japa que vos fala anda menos crítico porque está amando ou se os comandados do Chefe é que andam errando pouco mesmo. Em todo o caso, na edição de dezembro, pouca coisa errada saltou aos meus olhos. Em primeiro lugar, o nome correto do fabricante do game *Steam Heart's* (Saturn, página 27) é Giga. Na página 59, na seção de Dicas, o código para ter acesso a Todas as Armas no jogo *Duke Nukem Time to Kill*, do P.Station, saiu errado. O certo é: L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.



BILL GAMES

Todo mundo já ficou empacado num game. Até os mais feras já passaram por isso. Nessas horas, brother, só uma dica pode ajudar o mocinho a salvar o mundo. Pensando no desespero geral dos gamemaníacos, o Bill aqui teve uma idéia: um serviço de entrega de dicas por e-mail. Funcionaria assim: você contaria para a gente qual é o seu console e qual é seu gênero preferido de jogo. Então, sempre que houvesse dicas novas, você receberia por e-mail. Além disso, você poderia acessar o banco de dados de dicas a qualquer hora. A pergunta é: você pagaria para ter esse serviço?



LORD MATHIAS

Os dinossauros de *Turok 2* apanharam pra valer do Lord. Munido de uma potente pistola, o cara detonou os monstros do jogo e babou nos gráficos perfeitos. Depois, curtiu a velocidade e as manobras radicais de *Street Boarders*.

RECOMENDADOS

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
STREET BOARDERS, FIFA '99
ROGUE SQUADRON

MARJORIE BROS

Marjô trabalhou como gente grande este mês. Fez um detonado caprichado de *Crash Bandicoot Warped* e ainda brincou nas pistas cheias de pingüins de *Pen Pen Tri-Ice-Lon*. Para completar, entrou na pele de Lara Croft em *Tomb Raider III*.

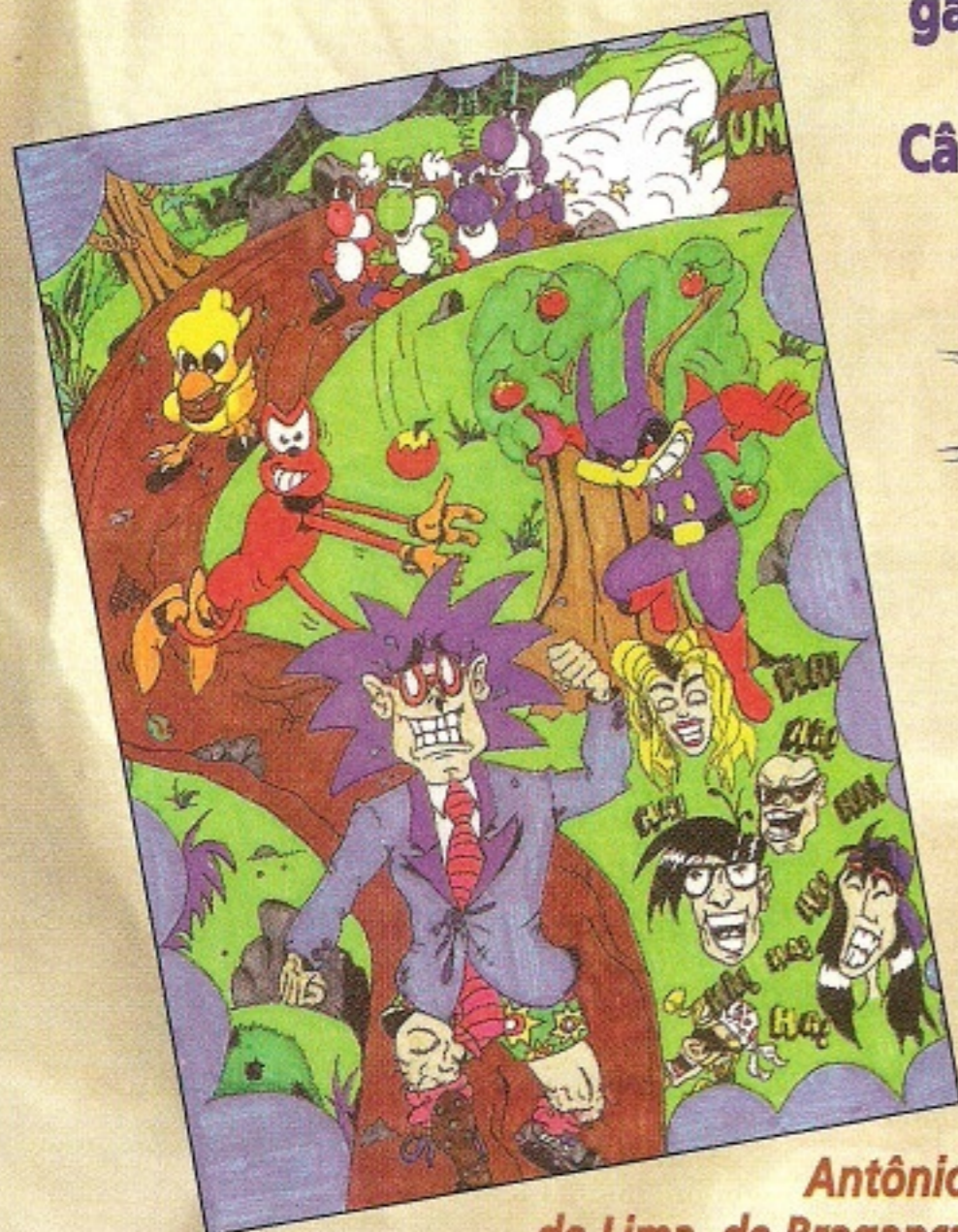
RECOMENDADOS

CRASH BANDICOOT WARPED
PEN PEN TRI-ICE-LON, TOMB RAIDER III
COTTON BOOMERANG



ARTE NO ENVELOPE

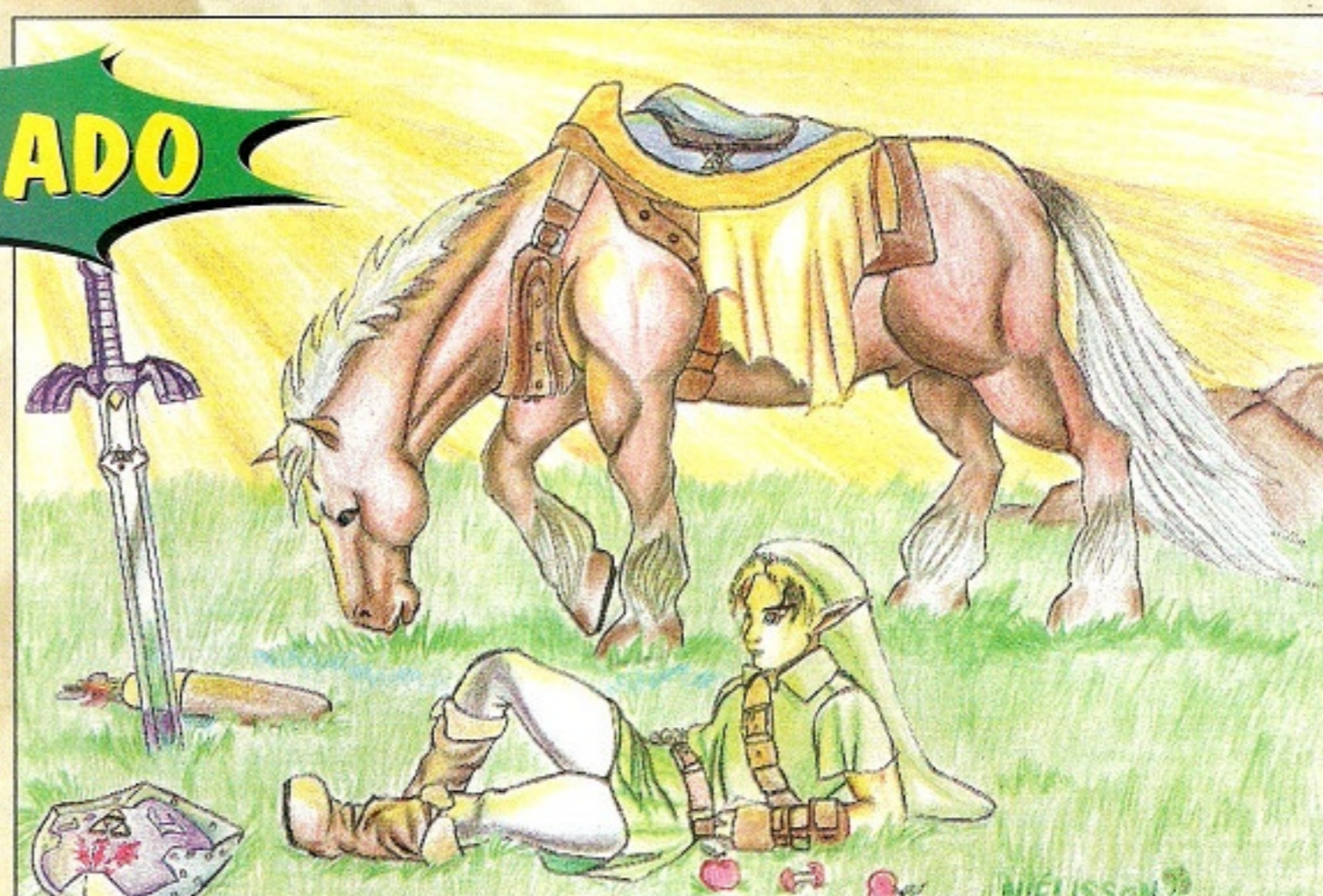
Coisas da vida. O Niélisson de Souza, de Itapetininga, SP, é o maior fã de Zelda, game recém-lançado para o Nintendo 64. Caprichou no desenho, reforçou os músculos do cavalo e ganhou o prêmio do mês...um P.Station, brinde da Câmera Games! Zelda não roda no console da Sony, mas jogos não vão faltar



Antônio de Lima, de Bragança Paulista, SP, mostrou o que passa pela cabeça do Chefe na hora do ronco (ele protesta, dizendo que não ronca!)

PREMIADO

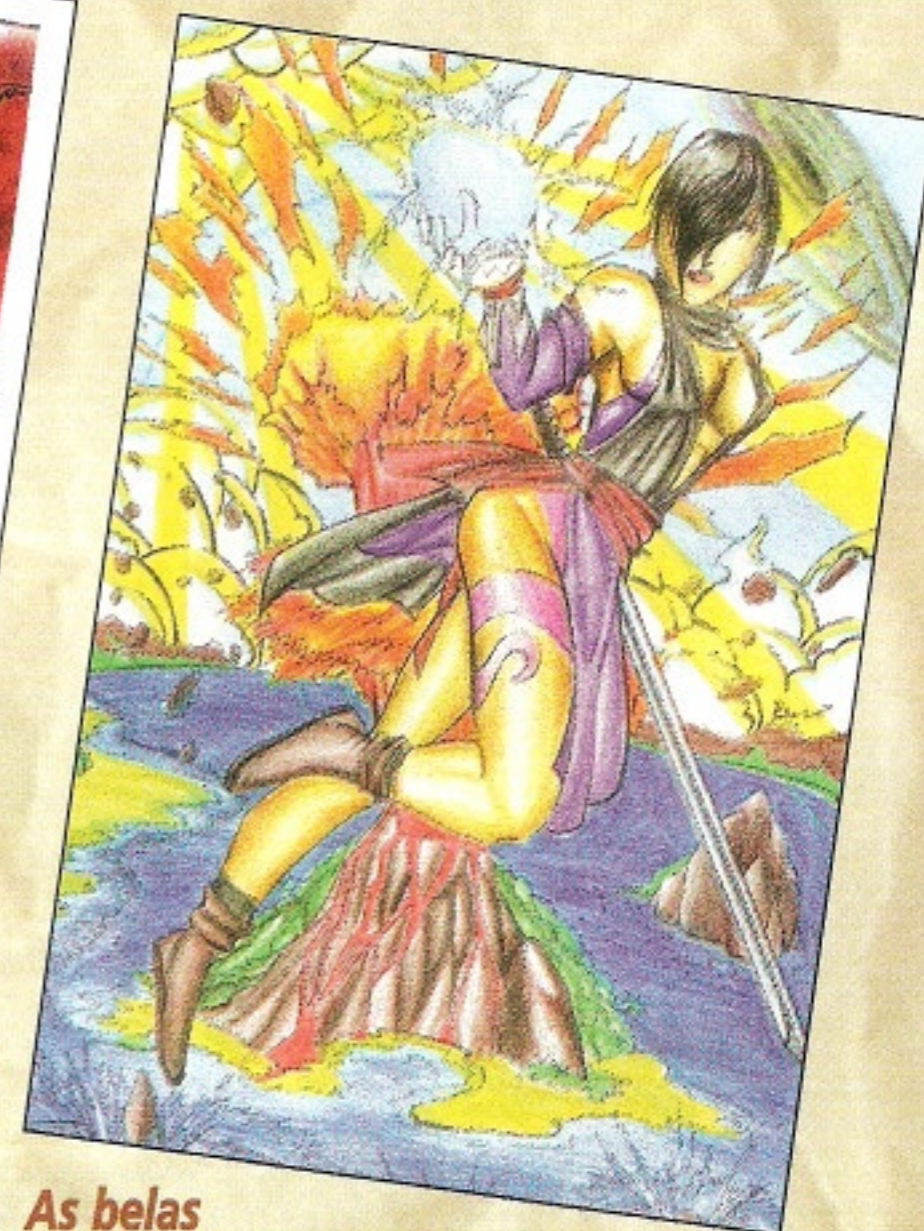
Niélisson de Souza, de Itapetininga, SP, caprichou no desenho do Link, de Zelda, clássico do Nintendo 64, e vai levar um P.Station pra casa



O Ivan Rodrigues, de Paranaguá, PR, estava cotado para levar o prêmio. Dançou porque não sabia para qual revista estava mandando seu desenho



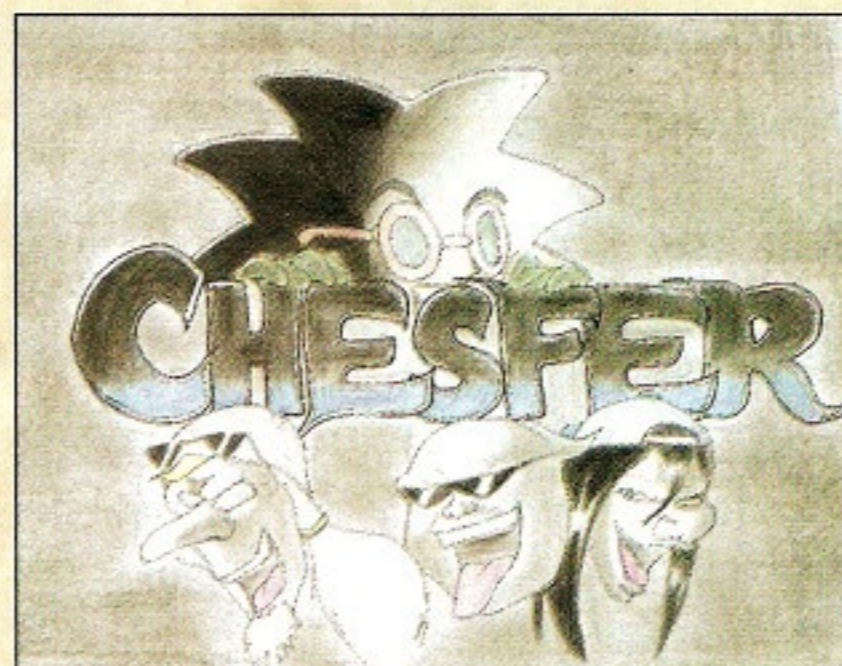
Ivan Rodrigues CPF-023046459-92 / 21 ANOS. CARAMBA! SE EU NÃO FOR PREMIADO DESSE VEZ, NÃO CONTO MAIS COM O SEU NOME



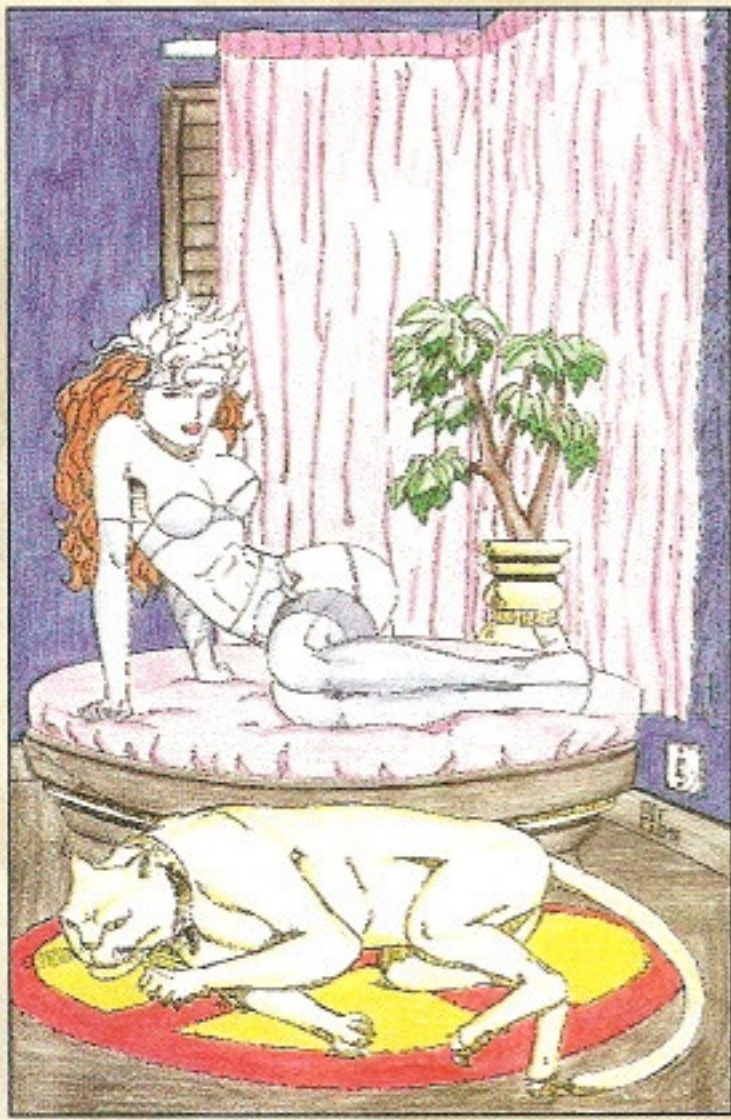
As belas curvas de Shiki, direto de Samurai Shodown 64 para o desenho do Cleiton da Silva, de São Paulo, SP



O Edson Teles da Silva, de Guaira, PR, caprichou no disfarce de Iori Yagami do Chefe. O mais difícil foi colar os pêlos no peito careca do Chefe



Chesfer, o monstrengo camarada, deu as caras no desenho do Silvano de Menezes, de Paratibe Paulista, PE



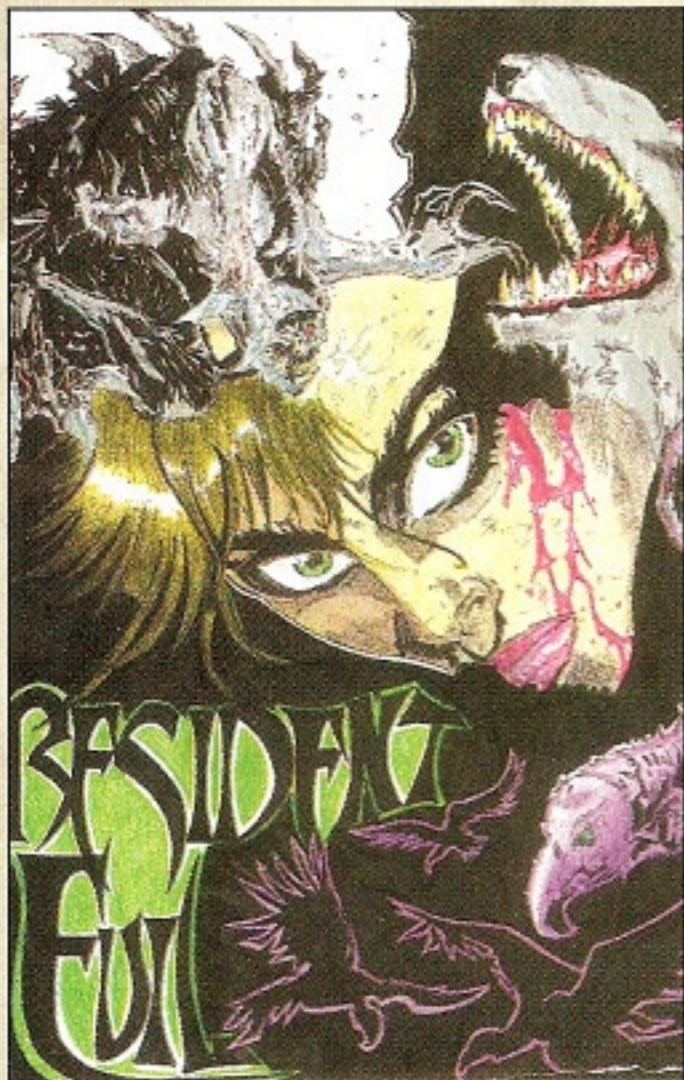
Vampira espera Gambit no desenho do Pedro Galvão, de Goiânia, GO



O desenho preferido do Baby é a capa da revista dos sonhos de qualquer brigão. Desenho do Bruno Alves, de São Paulo, SP



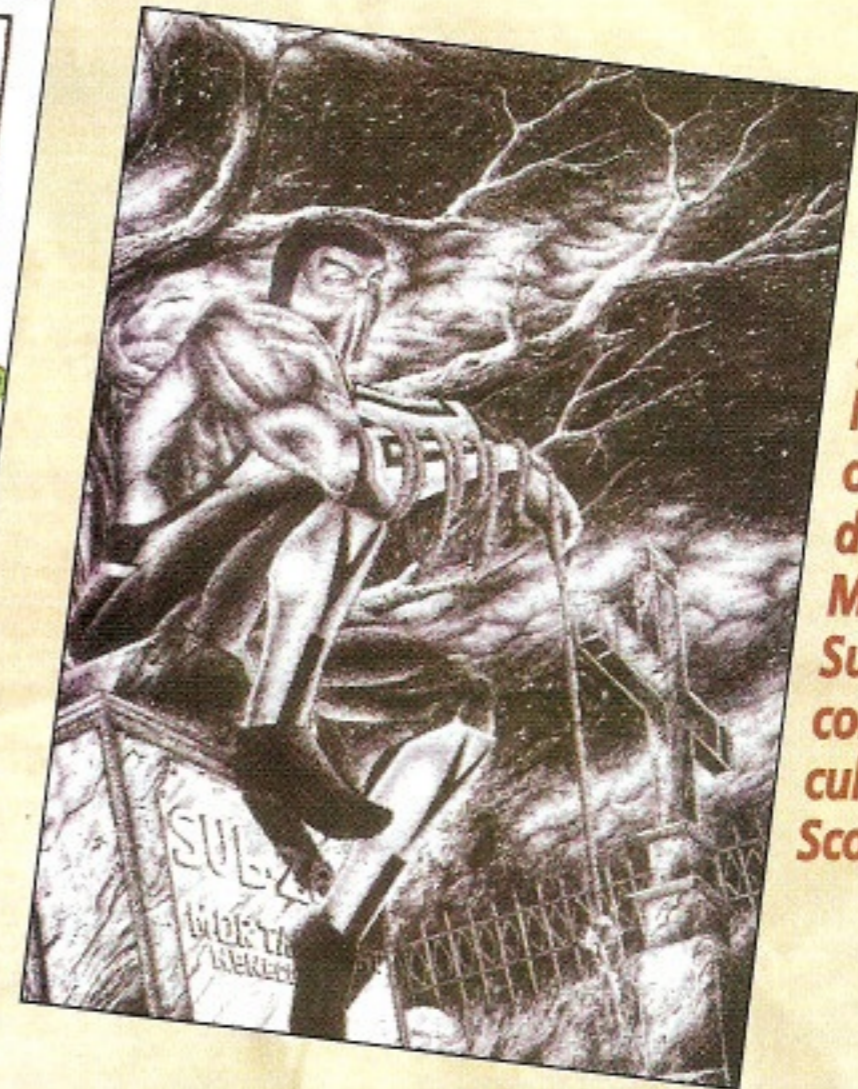
Hercules e Megara nas nuvens no desenho do Robson de Melo, de São Paulo, SP



Todo o terror de Resident Evil no desenho do Eduardo Feitosa, de São Paulo, SP



Sakura depois de um pega em Street Fighter Zero 2. O desenho é do Eddie Gomes, de São Paulo, SP



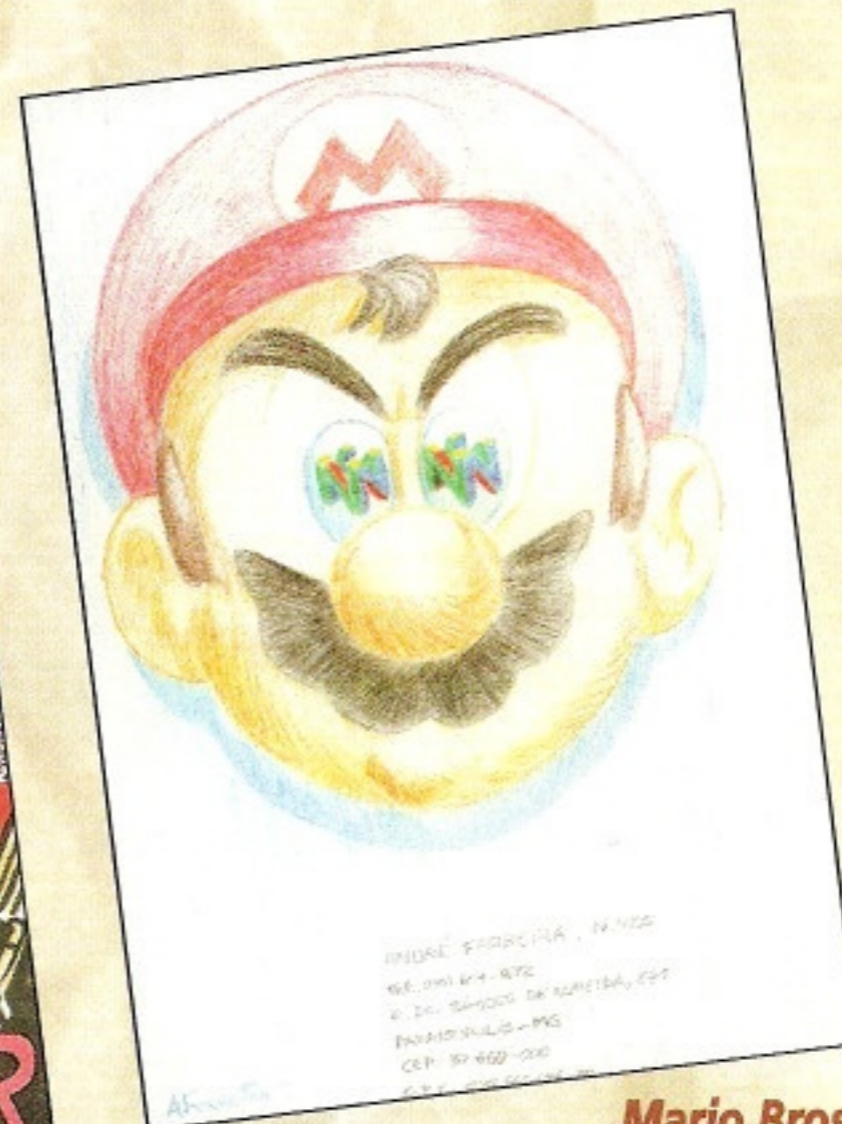
Genival da Silva Jr. ou Neneco para os íntimos de Araguari, MG, matou Sub-Zero e colocou a culpa no Scorpion



Superman e seus superpoderes no desenho do Rodrigo Vicentini, de São João Del Rei, MG



A musa do videogame, Lara Croft, na milésima capa da SGP que já passou pela cabeça do Fagner dos Santos, de Mogi das Cruzes, SP. Todas com ela, Lara



Mario Bros está vidradão no Nintendo 64 no desenho do André Ferreira, de Paraisópolis, MG



Bison e Ryu preparam-se para mais um round de Street Zero. Diógenes Pereira Júnior, de São Paulo, SP, é o dono do traço

Tenho algumas dúvidas em Metal Gear Solid. O que faço com o disquete que recebo de um velho gordo? Para que serve o D.Mine? Onde devo usá-lo?

Júlio Freitas
Guaratinguetá, SP

MK: o MO DISK não serve para nada, Júlio. Já o D.Mine é um detector de minas. Com ele você pode ver a localização das minas e outros objetos metálicos no mapa. Mas, para localizar minas, é melhor usar o Thermal Goggle.

Vi o detonado de Breath of Fire III, mas estou com um problema em Light House. Não estou conseguindo ligar a máquina, vocês podem ajudar?

Davi Araújo
São Paulo, SP

MK: vamos lá, Davi. Primeiro você tem de acionar o switch que está na parte superior da tela. Então, você verá um quadro com uma espécie de raio-X. Continue acionando o switch até a curva do quadro atingir o ponto mais alto. Agora vá até a máquina e coloque o item dentro dela.

Estou no mundo Rusty Bucked Bay, de Banjo-Kazooie. Atravessei um rio perto da porta que vai para Treasure Trove Cove e encontrei um quebra-cabeças com muitas peças faltando. Tentei montá-lo, mas não encontrei uma peça gigante. O que eu faço?

Daniel Berbel
Suzano, SP

MB: Daniel, você não deve se preocupar com o tamanho das peças. Se continuar procurando uma peça gigante, vai ficar maluco, pois ela não existe. Qualquer peça que você encontrar vai encaixar no

quebra-cabeça. Para encontrar todas as peças, siga a ordem do detonado.

Estou na fase Lar's Cript, em Alundra, e não consigo encontrar a saída. Por favor, ajudem!

Pedro da Silva
Bragança, PA

MK: você tem de acionar os santos na ordem 3, 2, 4, 1 e 5, da esquerda para a direita. Vá para a sala acima e acione o santo. Aí acione os cristais. A ordem é direita, esquerda, baixo e cima. Seja rápido e acione os cristais: cima, baixo e centro. Vá para a sala seguinte e mate os inimigos. Volte e acione os cristais de novo. Volte para a outra sala e siga em frente. Para terminar o jogo, dê uma olhadinha no detonado da edição especial PlayStation Magazine.

Clubes

Tenho um clube em que faço jornais com dicas e truques para jogos de computador. Os interessados em se associar devem enviar R\$ 5 para a rua Jornalista Augusto Vaz Filho, 1.012, Maceió, AL, fone (082) 241-2516. Ou depositar o valor no Banco do Brasil, agência 1233-5, conta 5698-7. Pagando esse valor, você receberá quatro jornais semanais.

Arthur Paredes
diego_paredes@yahoo.com

CLASSIFICADOS

Vendo **um SNes** com **21 cartuchos, 2 controles** e **uma pistola** Super Scope. R\$ 250. Ou troco por um P.Station com 2 controles Dual Shock. Tratar com Renan, (011) 211-5551, São Paulo, SP.



Troco **um Nintendo 64** com **um controle** por um P.Station com dois controles. Tratar com Rafael, (011) 3760-1815, São Paulo, SP.

Vendo **um Saturn** com **2 controles, um cartucho de expansão de memória** e **22 CDs**. R\$ 350. Vendo também **um Nintendo 64** com **2 controles** e **2 cartuchos**. R\$ 260. Vendo **SNes** com **2 controles** e **um cartucho**. R\$ 100. Tratar com Paulo (082) 325-6037, Maceió, AL.

Vendo **um SNes** com **2 controles** e **6 cartuchos**. R\$ 150. Tratar com Pedro, (021) 247-6015, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo **um Nintendo 64** com **2 controles** e **um cartucho**. Ou troco por um P.Station com dois controles e quatro CDs. Tratar com Bruno, (021) 756-9540, São João de Meriti, RJ.

Vendo **um Mega Drive II** com **2 controles** e **4 cartuchos**. R\$ 200. Ou troco por um GameBoy. Tratar com Guilherme ou Geison, (047) 276-0124, Jaraguá do Sul, SC.

Vendo **33 CDs** para P.Station. R\$ 200. Tratar com Otávio, (014) 641-1319, Barra Bonita, SP.

Troco **um Nintendo 64** com **2 controles, Memory Card** e **um cartucho** por um P.Station com dois controles, Memory Card e CDs. Tratar com Rodolfo, (011) 6461-3184, Guarulhos, SP.

Vendo **um Mega Drive** com **2 controles** e **3 cartuchos**. R\$60. Ou troco por um Saturn com 3 CDs. Tratar com Wandel ou Klevicé, (011) 522-1409, Estância, SE.



www.sgp.com.br

sgp na rede

Quería saber o que devo fazer para salvar o jogo em *Metal Gear Solid*.

Gustavo Gazzola
rosca@zipmail.com.br

Em *Metal Gear Solid*, não consigo usar o Diazepan na hora de enfrentar o mestre Sniper Wolf. O que devo fazer?

Artur Lascala
arlascala@hotmail.com

MK: para salvar, você deve contatar Mei Ling na frequência 140.96, depois de ter usado o elevador das docas. É só escolher a primeira opção e salvar. Para usar o Diazepan,

apenas aperte **O** com o menu aberto, ou seja, com L2 pressionado.

O que devo fazer para ter acesso ao meu parceiro de luta em *X-Men Vs. Street Fighter* para P.Station?

Humberto Fragão
betaof@zipmail.com.br

BB: não é possível trocar de lutador no meio da luta na versão para P.Station. Seu companheiro só vai dar uma ajudinha se você fizer um desses golpes: Crossover Counter, durante a defesa, **← ↙ ↓ + soco forte + chute forte (contra-ataque do parceiro); Crossover Combination, ↓ ↘ → + soco forte + chute forte (hyper combo dos dois lutadores).**

Preciso de ajuda urgente! Seguindo o detonado de *Breath of Fire III*, detonei Chimera, peguei o cartão de acesso, abri a porta, conversei com os caras que estavam na sala. Agora

não sei o que devo saber para chegar ao ponto da próxima foto do detonado. Espero sua ajuda.

Leonardo de Melo
namelo@csn.com.br

MK: depois de matar Chimera, pegue as armas e salve o jogo. Siga para o lado oposto ao qual encontrou Chimera. Haverá uma planta na porta. Equipe Momo com a Cannon e atire na porta. Entre e converse com Lei. É isso.

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

Os 10 mais procurados

O esporte continua em alta, mas parece que a galera resolveu exercitar também os músculos do cérebro em meio ao suspense de *Metal Gear Solid*. Campeão de locações no mês, o game roubou o lugar de *F-Zero X*, que segura a segunda posição, e prova que veio para disputar o título de melhor do ano. Também na linha cabeça, *Brave Fencer Musashiden* volta a aparecer no ranking. *ISSS Pro 98* é o único jogo de esporte que sobe na lista.



| Jogo | Console | Gênero |
|-------------------------------|-------------|---------|
| 1 Metal Gear Solid | P.Station | ação |
| 2 F-Zero X | Nintendo 64 | esporte |
| 3 ISSS Pro 98 | P.Station | esporte |
| 4 Gex 64 | Nintendo 64 | ação |
| 5 WWF War Zone | Nintendo 64 | luta |
| 6 Mission: Impossible | Nintendo 64 | ação |
| 7 Brave Fencer | P.Station | RPG |
| 8 F-1 World Grand Prix | Nintendo 64 | esporte |
| 9 Need for Speed 3 | P.Station | esporte |
| 10 Nascar '98 | Saturn | esporte |

Fontes: em São Paulo, JCB Games (011) 217-1186, Tilt's 3 (011) 5583-3468, Nika's Games (011) 875-2737; em Foz do Iguaçu, Mundo dos Games (045) 767-8042; em Salvador, Só Games (071) 240-6353; em São José dos Campos, Bits e Games (012) 337-2030.

CIRCUITO ABERTO

O PEQUENO COLORIDO



Game Boy: agora em cores, sempre resistindo ao tempo

Com dez anos de existência e apenas oito bits, o Game Boy já viu o nascimento e a morte de muitos consoles mais potentes do que ele. Em seu acervo há mais de 450 jogos, que movimentaram profissionais famosos, como Shigeru Miyamoto, criador das versões de **Zelda** e **Mario**. Depois de vender 65 milhões de unidades, mais de 150 mil delas no Brasil, o pessoal da Nintendo poderia apenas criar novos jogos e esquecer de atualizar o Game Boy. Não foi o que aconteceu. Primeiro, diminuíram o tamanho do portátil com a versão

Pocket, mais compacta. Agora, chega ao Brasil o Game Boy Color, um antigo sonho da Nintendo, que vai custar R\$ 169,00.

RECAUCHUTAGEM GERAL

O novo Game Boy usa tecnologia desenvolvida pela Nintendo, que permite o processamento de até 56 cores ao mesmo tempo. Para que fosse capaz de processar esses dados com boa velocidade, o portátil teve de ser turbinado. Ganhou mais memória: a principal é quatro vezes maior que a do Game Boy original. A de vídeo é o dobro. Além disso, o

O QUE DEVE PINTAR NA TELA DO

TUROK 2



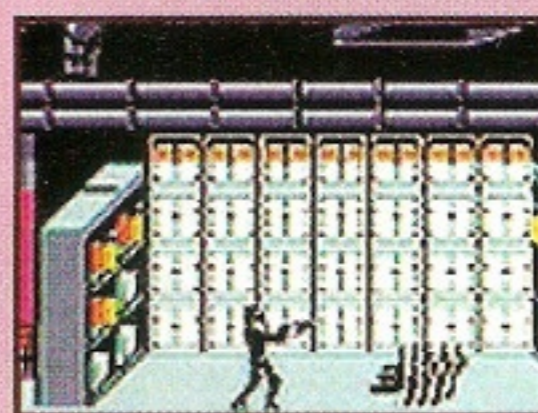
Até no Game Boy Turok impressiona pelos gráficos. A jogabilidade é horizontal e vertical

QUEST FOR CAMELOT



Baseado no desenho animado. Você joga com Kayley, que ajuda Merlin a salvar o rei Arthur

MEN IN BLACK



Usa todas as 56 cores do portátil. Você joga como Jay e verá muitos elementos do filme

MORTAL KOMBAT 4



Agora o sangue é vermelho! São oito lutadores, com golpes especiais e até com movimentos de finalização

GEX: ENTER THE GECKO



São 16 fases side-scrolling, todas com múltiplos caminhos. Como no N64, Gex usa sua cauda

THE LEGEND OF ZELDA DX



Oito labirintos, 256 telas e memória para três saves. Mais trabalho para Link

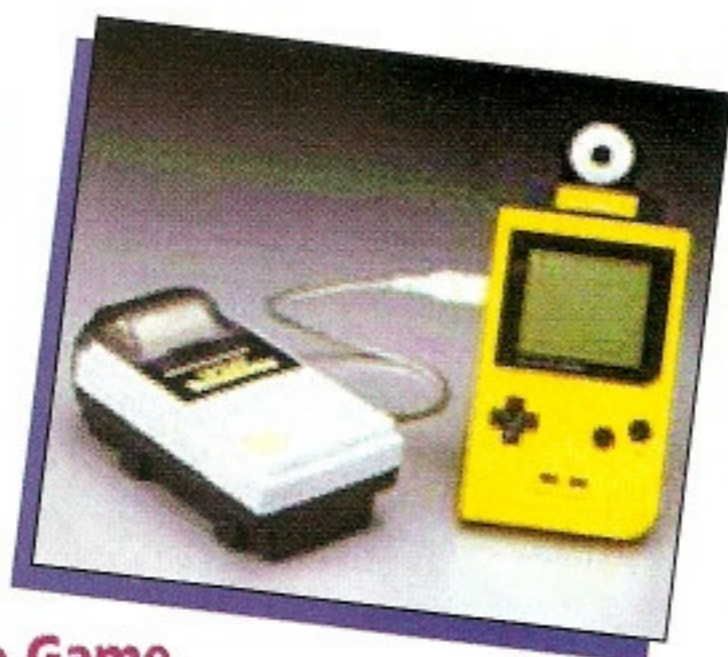
acesso à memória agora é direto, aumentando a velocidade da transferência de dados e tornando as animações e movimentos dos personagens mais suaves. A tela de cristal líquido recebeu um tratamento anti-reflexo. Com a recauchutagem, o Game Boy Color pode ter jogos com mais fases e maior variedade de itens e inimigos.

NOVA SAFRA

Jogos não vão faltar. O novo Game Boy é compatível com todos os jogos já lançados, que são processados como no Super Game Boy, com cerca de sete cores. Além disso, a lista de jogos coloridos que estão sendo produzidos é bastante extensa e traz games de peso, entre eles **Mortal Kombat 4**, **Zelda** e **Turok 2** (veja quadro abaixo). No Brasil, os primeiros a chegar foram **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**, **Tetris DX**, **Pocket**

CÂMERA AINDA NÃO CHEGOU

Os periféricos mais badalados do Game Boy, o **Game Boy Camera** e o **Game Boy Printer**, ainda não têm data de lançamento no Brasil. Com o **Game Boy Camera** você pode fotografar, tratar as imagens – ajustando contraste e nitidez – e guardar até 30 delas no álbum virtual. Ainda é possível pintar ou aplicar outras figuras na imagem. Ligando a impressora ao portátil, dá para imprimir todas as imagens armazenadas. O periférico precisa de seis pilhas AA e um papel especial, auto-colante, que nos Estados Unidos custa cerca de US\$ 10. A câmera sai por cerca de US\$ 50 e a impressora por US\$ 60.



Bomberman, **Quest for Camelot** e **Turok 2**. Nem todos os jogos usam todas as cores processadas pelo portátil, que oferece uma paleta de 32 mil tonalidades. **Wario Land 2**, por exemplo, tem poucas cores a mais que os jogos em preto e branco rodados no Game Boy Color. Ainda assim, são suficientes para mais dez anos de estrada.

GAMES PARA O DREAMCAST

Konami, Taito, Atlus e From Software

anunciaram seus planos para o Dreamcast. A Konami estreia no console com um jogo de tiro, que por enquanto se chama *Flight Shooting*, e uma versão do *Beatmania* batizada de *Pop'n Music*. Os dois jogos devem ser lançados ainda no primeiro semestre de 99. A Taito, como era de se esperar, preparou uma versão de um de seus games para arcade, *Psychic Force*, ainda sem data de lançamento. *Maken X*, jogo de aventura da Atlus, e *Frame Grid*, da From Software, estarão nas lojas no início do ano. Como a lista de jogos para o console, a lista dos jogos adiados também cresce. *Blue Stinger* será lançado em março e *Evolution*, no final deste mês.



MAIS ELECTRONIC NAS PARADAS

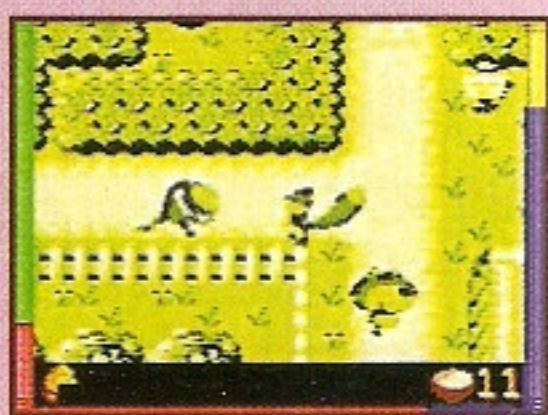
A Electronic Arts e a MGM firmaram acordo para a distribuição dos games feitos pela MGM. A EA será responsável ainda pela comercialização e pela divulgação dos jogos no mundo todo. *Tomorrow Never Dies* (P.Station) será o primeiro jogo a ser lançado sob o selo da Electronic Arts. Também vão entrar no esquema os jogos *Rollerball*, baseado no filme de mesmo nome, e *Too Human*, jogo de ação.

CAPCOM NO NINTENDO 64

O primeiro jogo da Capcom para Nintendo 64 deve estar nas lojas em fevereiro. *Magical Tetris Challenge* é um Tetris com os personagens Disney. Além do modo normal, haverá um modo Versus, para até quatro jogadores, e um modo Story, em que você joga com os personagens Disney.

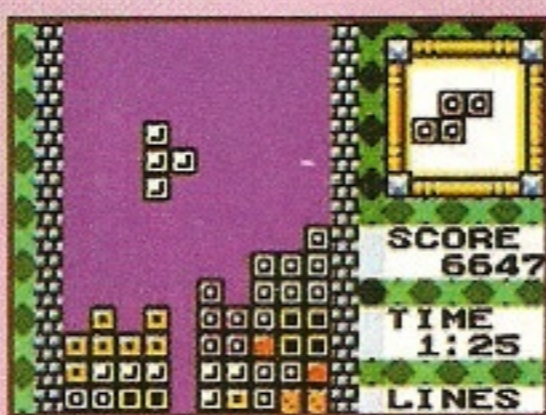
GAME BOY COLOR

CONKER'S POCKET TALES



Por sete mundos e 100 sub-fases, Conker desvenda quebra-cabeças e enfrenta mais de 30 inimigos

TETRIS DX



As cores mudam quando se passa de fase. Há três modos de jogo e você ainda pode usar o cabo Link

BOMBERMAN POCKET



Bomberman vai jogar em side-scroll pela primeira vez. Há também novos itens, como asas

WARIO LAND 2 COLOR



Um dos clássicos relançados. Não usa muitas cores, mas é bastante divertido

Pré-Estréia

P.Station e Nintendo 64 lideram a lista de lançamentos. Enquanto a versão 64 bits de *Castlevania* promete muita inovação, o novo *Ace Combat - Electrosphere* - arrepia nos gráficos. Os dois consoles também ganham versões em comum de *Shadowman* e *Gex 3*, enquanto o Dreamcast dá um tempo



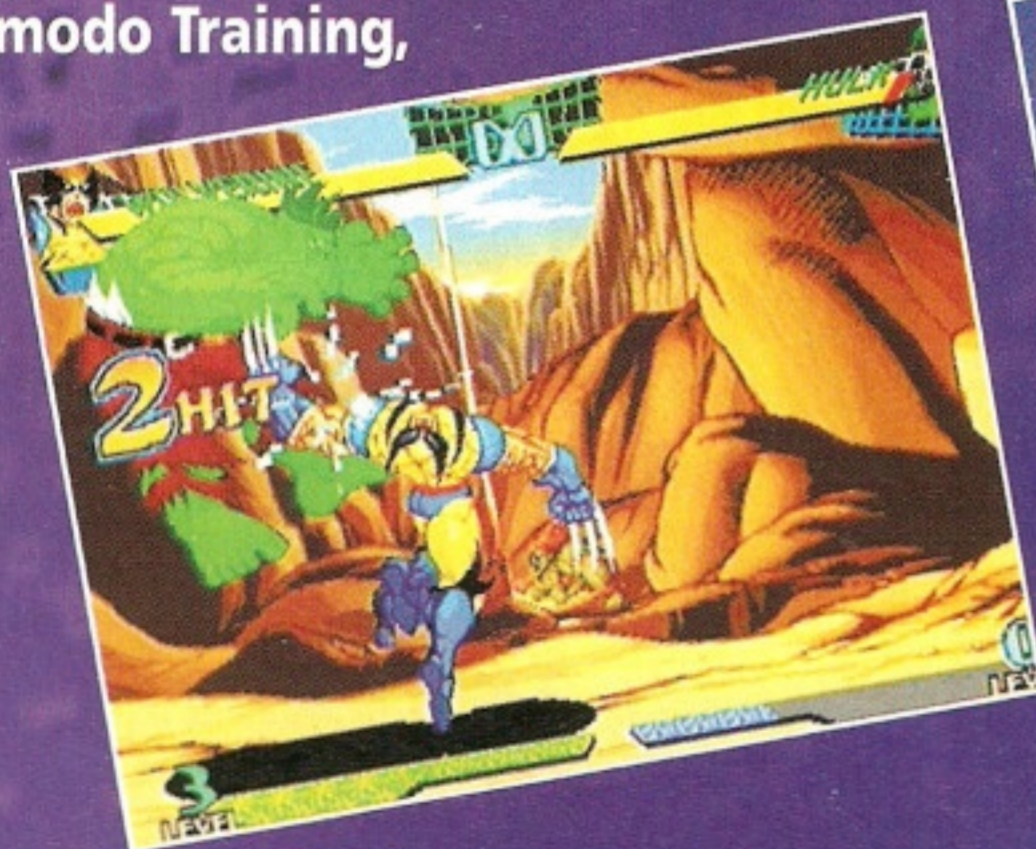
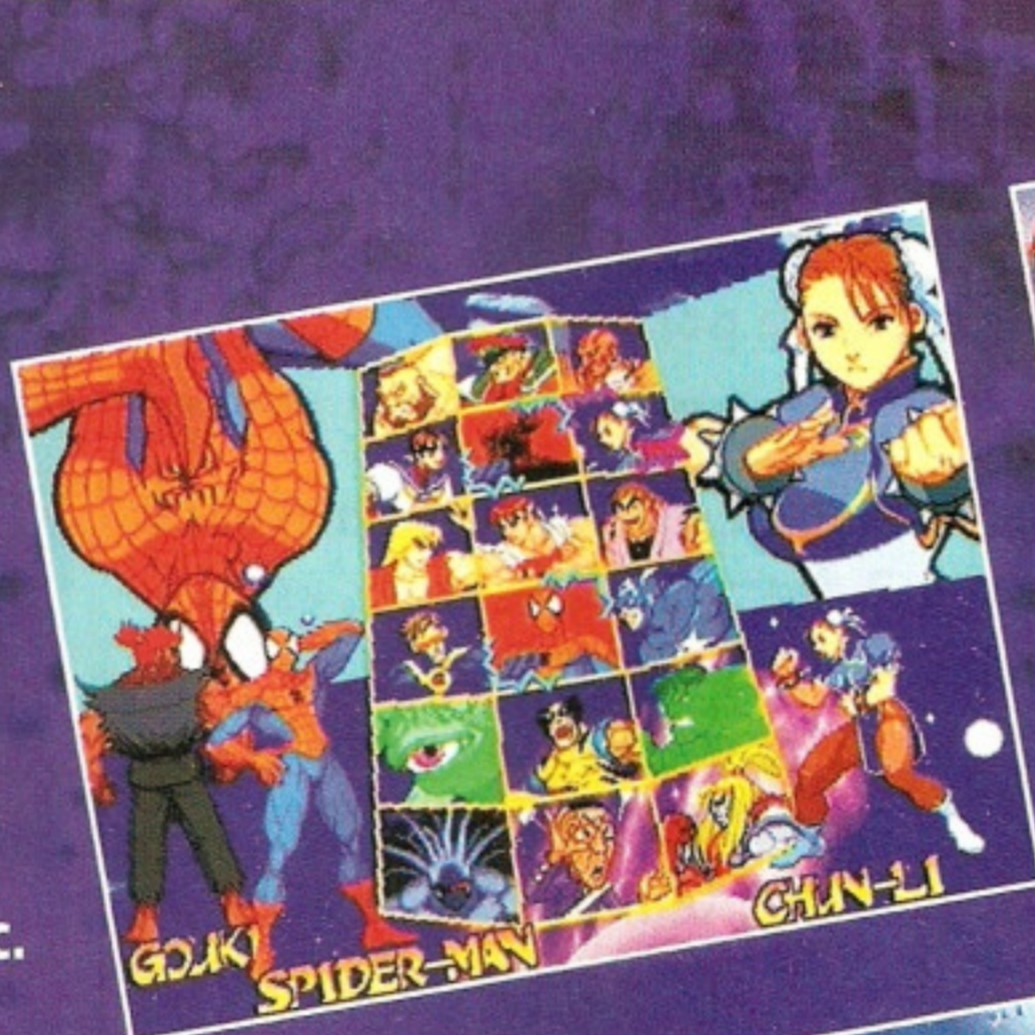
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

CAPCOM

luta

P.STATION

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter dispõe de 17 lutadores, 9 deles *Street Fighters* bem conhecidos, como Ken, Ryu e Chun-Li. E 8 super-heróis da Marvel como Ciclope, Homem-Aranha, Wolverine, Capitão América etc. Além dos tradicionais modos, esta versão para o P.Station traz o modo Training,



em que você pode praticar os combos e super moves. Outra novidade é o Hyper Cancel, que permite juntar vários golpes para criar um super combo. No lugar da precisa jogabilidade de *SF Alpha*, esta versão traz uma jogabilidade mais louca, no estilo de *X-Men: Children of the Atom* e *Marvel Super Heroes*. O tag-team continua presente, mas você só pode mudar de lutador durante a luta se o seu oponente escolher os mesmos personagens que você.

Disponível em fevereiro



CASTELVANIA 64

KONAMI

ação

NINTENDO 64

Um grande sucesso da Konami finalmente ganha as telas do Nintendo 64. Pela primeira vez, *Castlevania* vai adotar gráficos totalmente poligonais. Mas não se preocupem: o jogo não perdeu aquele clima

gótico que o caracteriza. Pelo contrário, ele foi até reforçado. Dois novos caçadores de vampiros entram na cena: Lionheart Schneider, herdeiro da família Belmont, e Carrie



Fernandez, que descende de uma raça de demônios. A jogabilidade é inovadora e lembra *Tomb Raider*. Você vai precisar de muito mais que alho e cruz para se dar bem.

Sem data prevista de lançamento



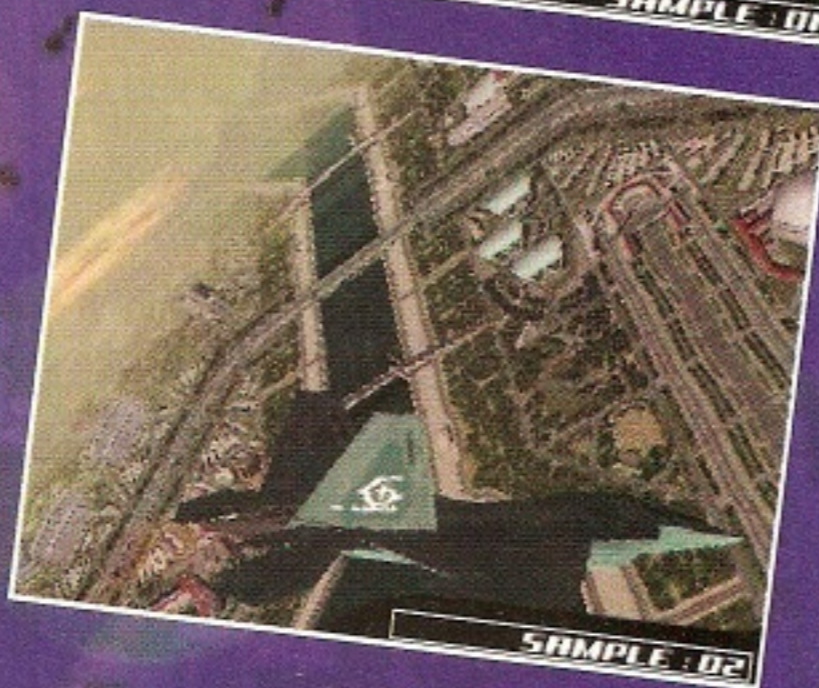
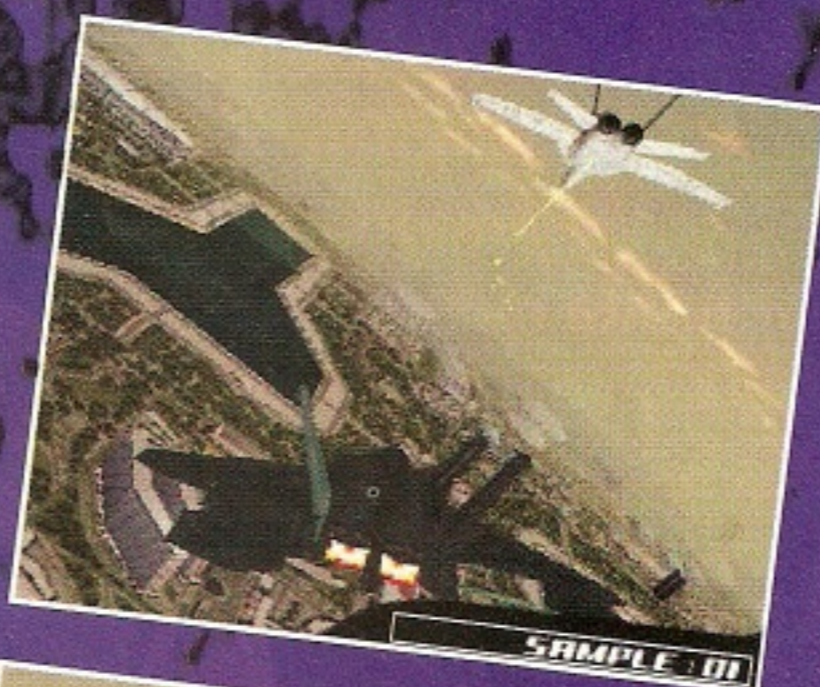
ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

NAMCO

tiro

P.STATION

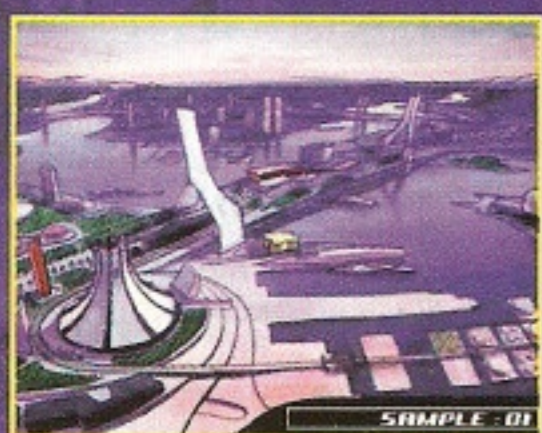
Em *Ace Combat 3* o jogador terá mais poder de decisão, ao contrário do que rolava nos dois jogos anteriores, em que você só recebia ordens. A época retratada também mudou, com uma ambientação em um futuro não muito distante. A maior evolução aconteceu nos efeitos gráficos, como o reflexo do sol na câmera, e na representação de



elementos naturais, como a água e as nuvens. É claro que não poderiam

faltar os caças de última geração. Fique tranqüilo, estão todos aí.

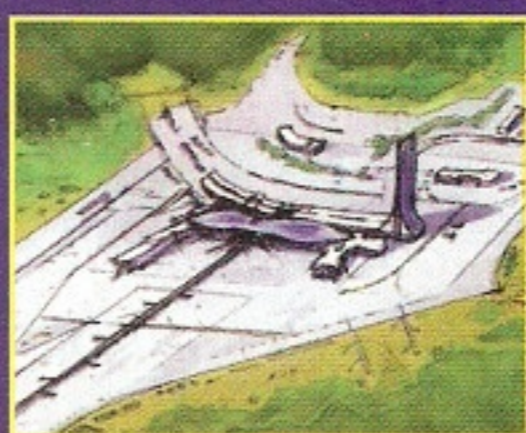
CITY 1



CITY 2



CITY 3



CITY 4



Previsto para 1999



JEFF GORDON XS RACING

ASC GAMES

corrida

P.STATION

Jeff Gordon XS Racing traz pistas futuristas e um visual de *Wipeout*. Elas são cheias de pulos, curvas fechadas e pilotos experientes, incluindo o próprio Jeff Gordon. Os carros são de stock-car. Apesar de lento na hora de carregar, o game tem boa jogabilidade e alguns lances divertidos.

Disponível em março



BOSS RALLY WORLD TOUR

MIDWAY HOME

ENTERTAINMENT

corrida

NINTENDO 64



XENA: WARRIOR PRINCESS

989 STUDIOS

ação

P.STATION

No embalo do seriado de TV, a Grécia Antiga ganha as telas do P.Station. Apenas uma mulher – Xena – pode fazer cabeças rolarem. Você tem de

salvar Gabrielle, seu braço direito e melhor amiga, oferecida para sacrifício pelo Minotaur King e a Amazon Queen.

Xena enfrenta monstros 3D da mitologia grega, passando por diversos reinos, castelos e templos.

Disponível em março



BATTLE TANX

3DO

tiro

NINTENDO 64



Em 2100, o mundo foi destruído por uma explosão nuclear e 99% da população dizimada. As mulheres sobreviventes, as QueenLord, são a única esperança de preservação da espécie. Você vai pilotar o *BattleTanx* para protegê-las. Este é o primeiro jogo de tanque do N64, com muita explosão e quatro modos.

Disponível em janeiro



Clone de *Gran Turismo* (P.Station), *Boss Rally World Tour* é veloz e bem feito. Você pode entrar em uma das 20 equipes, cada uma com até três carros. Você vai acumulando pontos de acordo com suas colocações e abrindo novas pistas. Os modos para dois jogadores com divisão de tela e o Arcade estão presentes. São 10 pistas no total, como Las Vegas, Hawaii e Alpes franceses.

Disponível em maio



GEX 3: DEEP COVER GECKO

EIDOS

ação/aventura

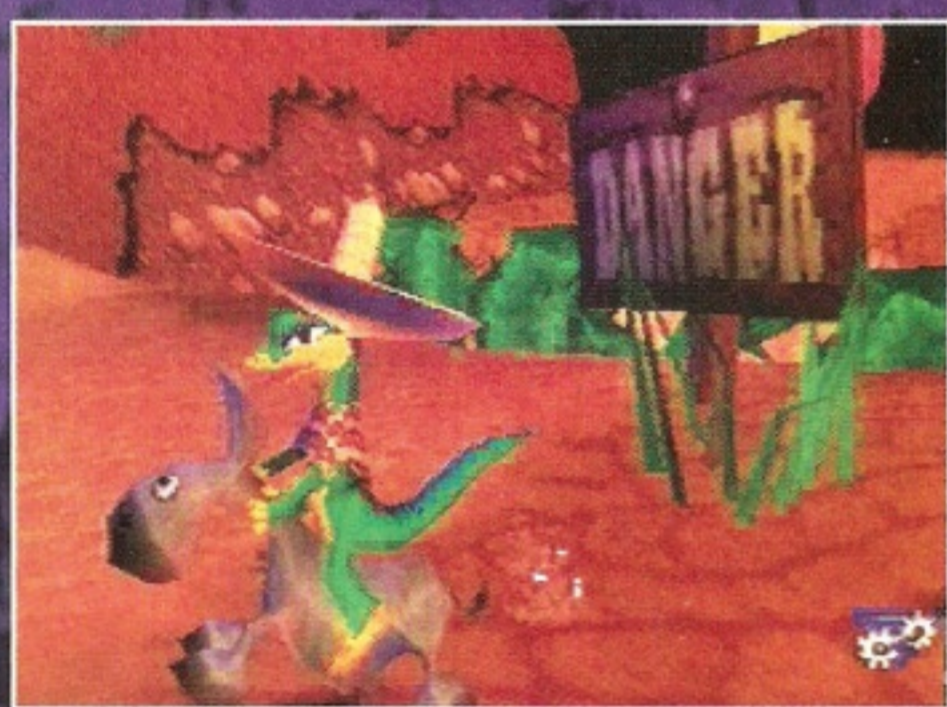
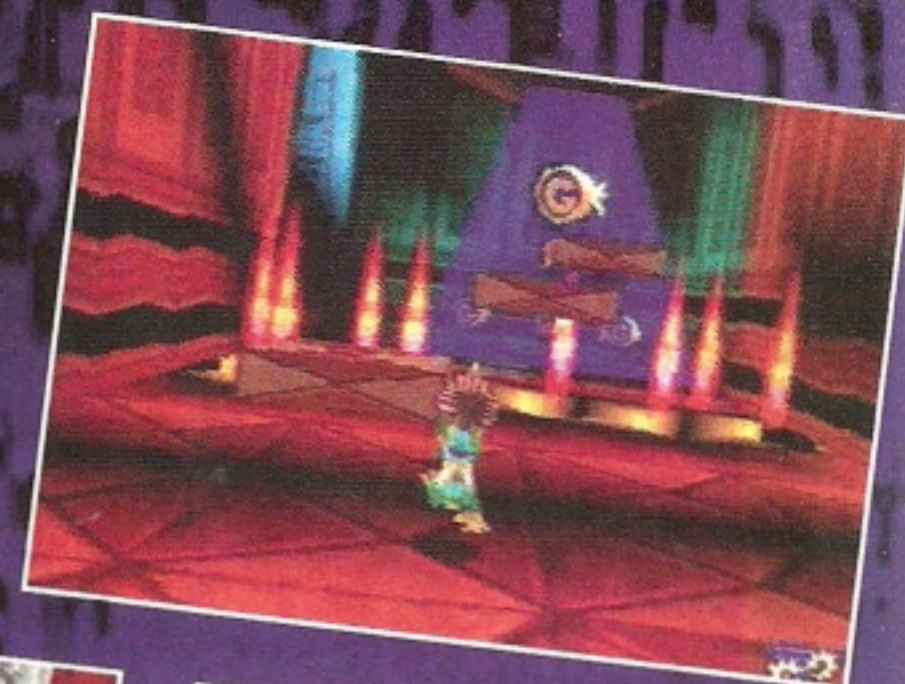
NINTENDO 64

P.STATION

Gex vai voltar! Desta vez ele vai andar sobre camelos, mergulhar, pilotar tanques e muito mais. A Crystal Dynamics prometeu um sistema de câmera 3D ainda mais intuitivo, o que deve melhorar a jogabilidade. Os novos mundos

incluem o Pólo Norte, o Velho-Oeste, a Grécia Antiga e uma fase pirata. Gex dá uma de Sherlock Holmes, Clint Eastwood, Capitão Gancho e Hércules. E não pára aí. Gex deve salvar a gata Marliece Andrada, do seriado S.O.S. Malibu, que faz o papel aqui de Agent Xtra. Ela foi raptada e se comunica com ele através de um relógio de pulso com monitor.

Disponível no 1º semestre de 99



SHADOWMAN

ACCLAIM

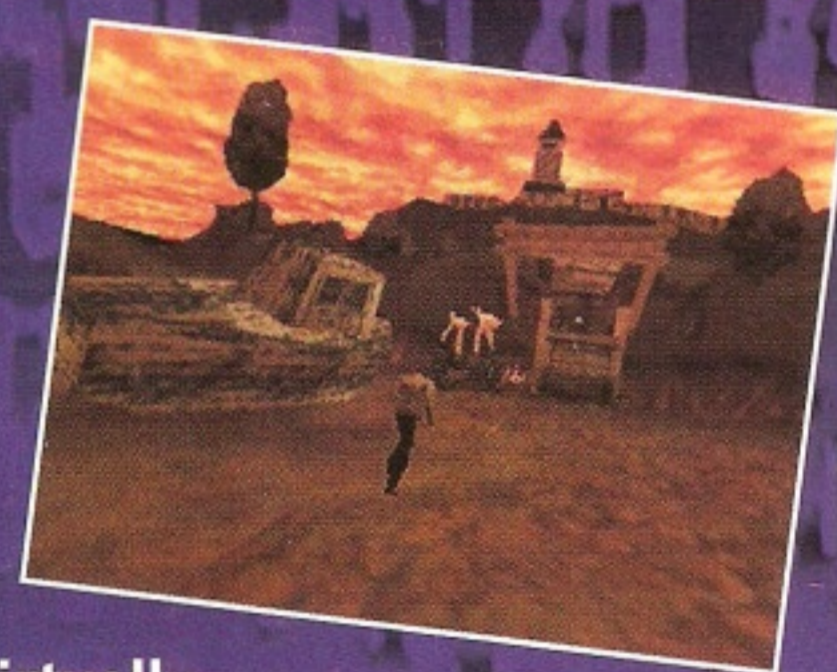
ação

NINTENDO 64

P.STATION

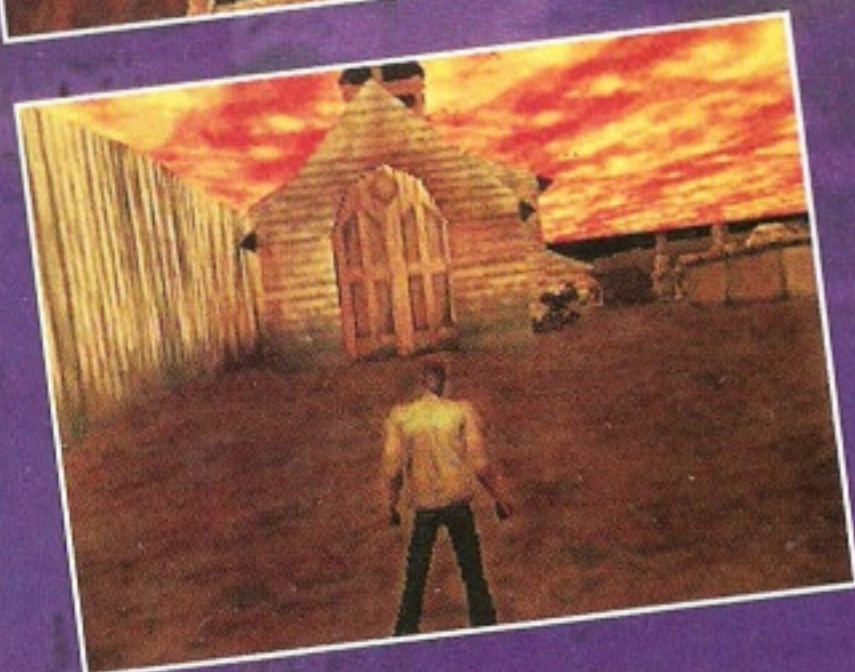
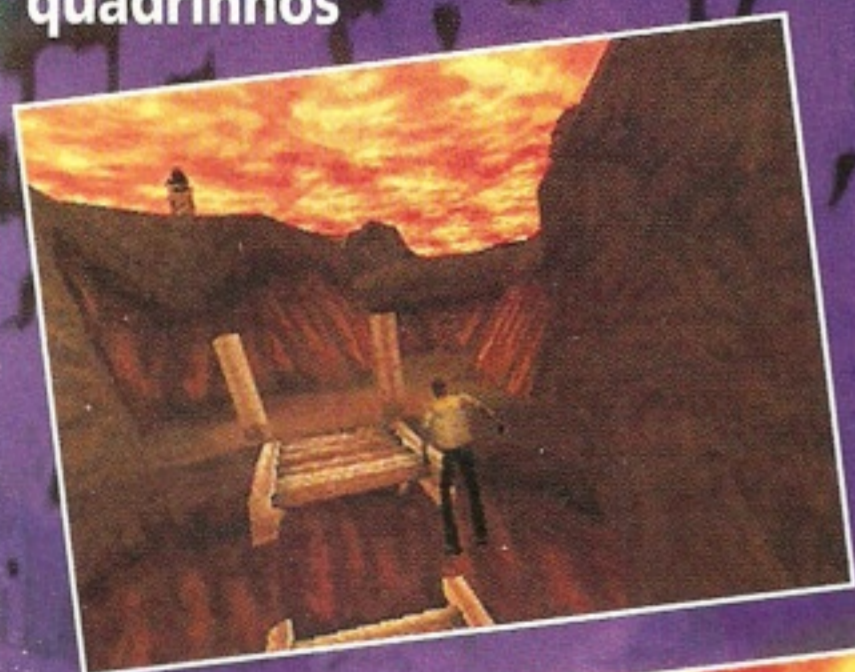
A Acclaim foi buscar nas profundezas o anti-herói dos quadrinhos

chamado *Shadowman*. Você vai se deparar com Mike LeRoi, um professor de inglês da Louisiana, aparentemente normal, que se transforma em um terrível assassino. Ele tem o poder de acionar o lado negro e virar uma criatura esperta e carismática, o *Shadowman*. Usando tudo que tiver nas mãos, desde os arquivos do FBI até magia voodoo, você deve achar provas contra esta misteriosa criatura. *Shadowman* traz uma nova tecnologia, a VISTA



(Virtually Integrated Scenic Terrain), que dá um novo efeito aos cenários, deixando-os ainda mais sombrios. Agora é só rezar...

Disponível em julho



Glnd you could make it.
How could I refuse your kind offer?
Mwww...www...www...www...

POWERSTONE

CAPCOM

luta

ARCADE

DREAMCAST

Um jogo de luta diferente para a placa Naomi, que é compatível com o Dreamcast. A luta rola em uma arena enorme e com movimentação livre. Os lutadores podem, além de socar e chutar, catar coisas no chão e usar postes para ajudar no ataque. Pegando as 3 Power Stones o personagem se transforma.

Sem data prevista de lançamento



ARMY MEN 3D

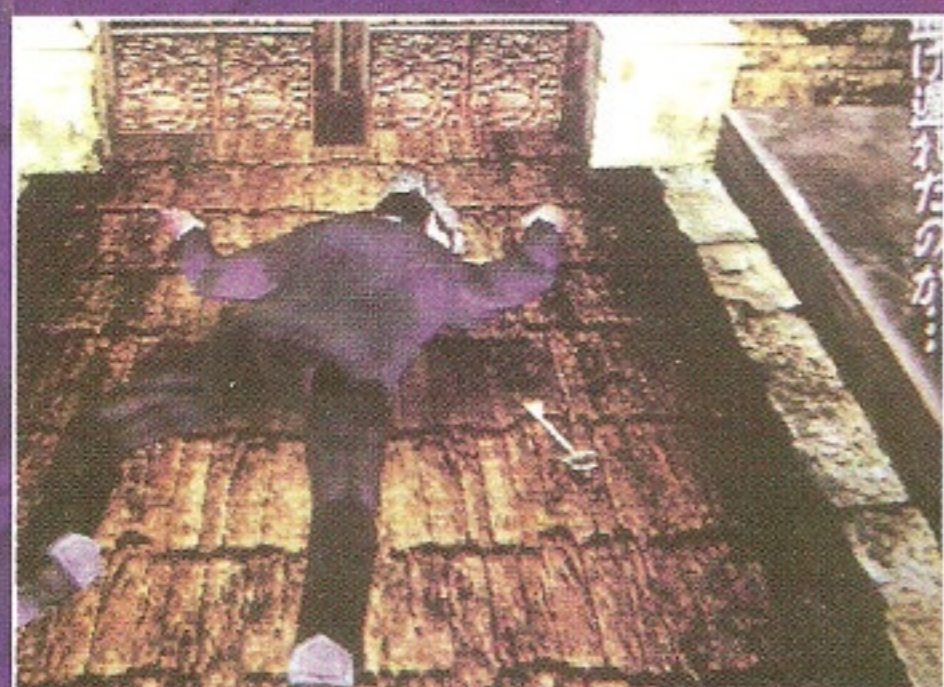
3DO

combate/estratégia

P.STATION

Todo garoto já brincou de Comandos em Ação ou Soldadinho de Chumbo. *Army Men 3D* dá vida a eles. Jogando com Sarge, um veterano do Green Army, você controla um exército com bazucas, lança-chamas, rifles e morteiros. Como os bonecos são de plástico, não há sangue. Sarge corre, pula, abaixa, rasteja e rola pelos cenários 3D, bem no estilo de *MDK*. O destaque fica para o modo para dois jogadores com divisão de tela.

Disponível no 1º semestre de 99



THE HOUSE OF THE DEAD 2

SEGA

tiro

ARCADE

DREAMCAST

Os zumbis voltaram. E bem mais nojentos, graças à Naomi. O esquema de jogo é igual à versão anterior: atire em todos os monstros, de preferência na cabeça, seu ponto fraco, e salve os cidadãos. Eles lhe darão mais energia e poderão abrir novos caminhos.

Sem data prevista de lançamento



SHAO LIN

THQ

luta

P.STATION

Shao Lin traz a essência das artes marciais, com sete personagens lutando juntos na tela. Até quatro jogadores podem brigar contra três lutadores do computador. Se você for meio kamikaze, jogue sozinho contra seis lutadores. São 12 personagens no total, divididos em seis estilos de artes marciais.

Disponível em março





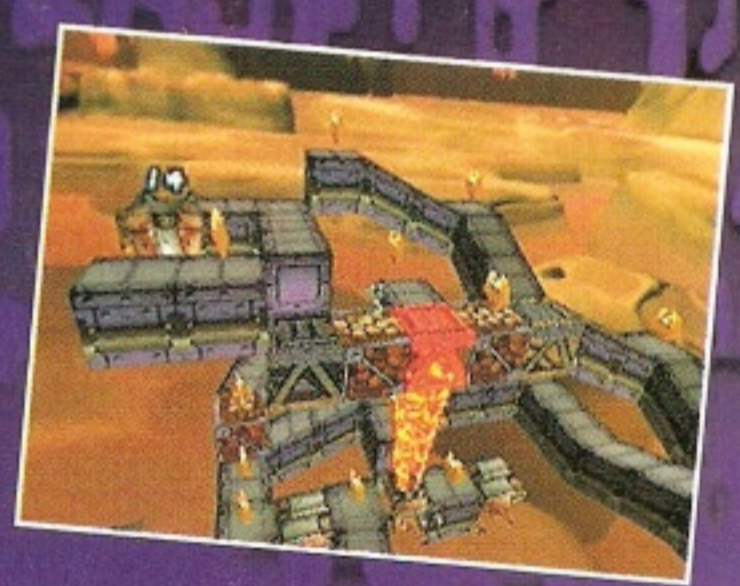
MAKEN X
ATLUS
ação
DREAMCAST

A Atlus, de *Revelations: Persona*, estreia no Dreamcast. Você controla uma espada que pode dominar as pessoas. O clima pode ser descrito como um "Resident Evil medieval" com combates que lembram *King's Field*, do P.Station. Tudo bem gótico. Claro que os gráficos são de alta resolução com movimentação perfeita.

Sem data prevista de lançamento



LODE RUNNER 64
BIG BANG SOFTWARE
estratégia
NINTENDO 64



MONKEY HERO
TAKE 2 INTERACTIVE
aventura
P.STATION



Você é o Monkey Hero e precisa restaurar a harmonia entre o Dream World, o Waking World e o Nightmare World. Para isso, você explora diversas regiões bem coloridas, ataca inimigos e soluciona quebra-cabeças. Apesar de nostálgico, *Monkey Hero* é bem divertido.

Disponível em janeiro



KLINGON ACADEMY: A QUESTION OF HONOR
INTERPLAY
tiro espacial
PC (WIN)

Klingon Academy rola antes do *Star Trek VI* e o general Chang está treinando lutadores para a Federation. Como um de seus escolhidos, você entrará para a equipe de Chang e vai pilotar várias naves, como a Bird of Prey. Suas



missões não vão ser muito complexas, a não ser na hora em que tiver de enfrentar várias naves inimigas juntas.

Disponível no 1º semestre de 99

O clássico do PC volta ao N64 com uma nova formulação. Todos movimentos como correr, pular e cavar, que eram animais no PC, foram transformados em superambientes 3D com gráficos soberbos, de cair o queixo. São mais de 100 fases detalhadas e com muito desafio para qualquer jogador. Você pode até controlar a câmera para visualizar e estudar as fases do ângulo que você quiser escolher.

Disponível em março



Dreamcast™
especial

A NOVA ERA DO VIDEOGAME



Do papel para a realidade a jato. O Dreamcast, a mais nova máquina do mundo dos games, chega como o console mais poderoso da atualidade. Com seu CPU munido de dispositivo gráfico de 128 bits, consegue, tranquilamente, rodar um **Virtua Fighter 3tb**, que usa gráficos de alta resolução, numa velocidade de 60 quadros por segundo. É a movimentação de **Tekken 3** (P.Station) com a resolução de **Turok 2** (Nintendo 64) e o cartucho de expansão de RAM. O Dreamcast traz uma vasta lista de efeitos para polígonos. Um deles é o Bump Mapping, que cria relevos e é muito utilizado em **Pen-Pen**, criando uma geografia bem complexa. Isso facilita a criação de jogos no estilo de Tomb Raider, cujo terreno ficou meio artificial no P.Station. O efeito de Anti Aliasing, também presente no Nintendo 64, faz com que as texturas não fiquem quadriculadas. Uma das funções mais legais é o Enviroment Mapping, que cria texturas que refletem o fundo, usado para criar o personagem Dural, de **Virtua Fighter 3tb**, uma criatura feita de metal líquido. O Dreamcast já vem com um modem removível de fábrica. Um aviso aos usuários que querem comprar o Dreamcast japonês: o modem **NÃO** funciona no Brasil. Talvez o problema seja apenas a incompatibilidade do browser. Só quando o software americano sair, vamos saber

OS PODERES DO CONSOLE DOS SONHOS

| | |
|-----------------------------|--|
| CPU | SH4 RISC com chip gráfico de 128 bits; clock de 200MHz |
| Processador gráfico | PowerVR2 DC (capacidade de processar 3 milhões de polígonos por segundo) |
| Processador de som | Yamaha Audio RISC 32 bits (64 canais PCM/ADPCM) |
| Memória | Principal: 16 MB Para textura: 8 MB Para som: 2 MB |
| Modem | 33.6 Kbps (não compatível com o padrão brasileiro) |
| Sistema operacional | Microsoft Windows CE customizado |
| Mídia | GD-ROM (capacidade de 1GB) |
| Drive de disco | Velocidade de 12x |
| Cores | Paleta de 16.777.716 cores |
| Principais efeitos gráficos | Bump Mapping: criação de relevos Fog: efeito de neblina Alpha Blending: transparência Point, Bilinear, Trilinear e Anisotropic MIP Mapping: troca de detalhamento da textura, dependendo da distância e ângulo do polígono em relação à tela Anti Aliasing: suaviza as "serrilhas" dos polígonos Enviroment Mapping: coloca texturas refletindo o meio-ambiente Specular Effect: aplica reflexos de luz colorida no objeto |
| Dimensões | 190 mm (L) x 195.8 mm (A) x 75.5 mm (P) |
| Peso | 1.5 kg aproximadamente |

isso. Com, ele você pode navegar pela Internet – apesar das restrições (não roda Java, não roda Shockwave, não lê música, não lê HTML 4.0, entre outros)– mandar e-mails e jogar no modo multiplayer via Internet. A mídia é nova: é um GD-ROM, com capacidade em torno de 1 GB, isto é, mais de 1000 MB, o dobro de um CD-ROM. Isso deverá evitar a pirataria, pelo menos no início. O drive tem velocidade variável de até 12 vezes (o do P.Station e do Saturn é de 2 vezes), mas o tempo de carregamento não é tão curto assim.

A IMAGEM DO FUTURO

Mas é nos filmes que o drive mostra sua força: um fluxo de imagens de extrema suavidade, em tela inteira. No disco demo de **VF3**, que fala de Yu Suzuki, o criador do jogo, podemos conferir essa suavidade. As imagens são um pouco granuladas, o que não se esperava. Falta saber se é o console que não tem capacidade ou se a Sega não sabe gravar. O controle funciona bem, com um direcional digital, um analógico, 5 botões digitais (A, B, X, Y e Start) e dois analógicos (L e R), ótimos para jogos de esporte e corrida. Tem duas entradas para acessórios como o Visual Memory e o Puru Puru Pack, um dispositivo vibratório. O Visual Memory é o periférico-chave do novo console. Além de servir como cartão de memória, funciona como uma unidade separada de jogo, à la Tamagotchi, além de ter funções de relógio e calendário. Os dados gravados podem ser manuseados (funções "copy" e "delete") sem conectá-lo ao Dreamcast. Acoplado a outro Visual Memory, os

CALENDÁRIO 1999

| Jogo | Fabricante | Gênero |
|---------------------------------------|--------------------|------------------------|
| Janeiro | | |
| Sega Rally 2 | Sega | corrida |
| Sengoku Turb | NEC | RPG/ação |
| Evolution | Sega/ESP/Sting | RPG |
| Climax Landers | Sega | RPG |
| Fevereiro | | |
| Monaco Grand Prix 2 Racing Simulation | Ubi Soft | corrida |
| Aero Dancing | CRI | simulação de acrobacia |
| Get Bass | Sega | simulação de pesca |
| To the North | Hudson | adventure |
| Março | | |
| Blue Stinger | Sega | adventure |
| Mah Jong | Kagatec/naxat soft | tabuleiro |
| Puyo Puyo | Compile | quebra-cabeças |
| Buggy Heat | CRI | corrida |
| Golf | Sega | esporte |
| Sem previsão | | |
| The King of Fighters | SNK | luta |
| Mercurius Pretty | NEC | simulação |
| Monster Breed | NEC | simulação |
| Bio Hazard Code: Veronica | Capcom | ação |
| Power Stone | Capcom | luta |
| Flying Dragon | Culture Brain | luta |
| Klak 2 | Sieg | simulação |
| Rainow Angel | Japan Corporation | simulação |
| Akihabara Dennougumi Pata Pies! | Sega | simulação |
| Giant Glam | Sega | luta |
| Virtual On: Oratorio Tangram | Sega | ação |
| Sheng Mu | Sega | RPG |
| J-League Pro Soccer Club wo Tsukurou | Sega | simulação |
| Elemental Gimmick Gear | Hudson | RPG/ação |
| Gundam | Bandai | |
| V Force 2 | Ving Kids | simulação |
| Entertainment Golf | Bottom Up | esporte |
| Oozumo | Bottom Up | esporte |
| D2 | Warp | RPG/ação |
| Shienryu 2 | Dou | tiro |
| Dynamite Robot | Dou | ação |
| Geist Force | Sega | tiro |

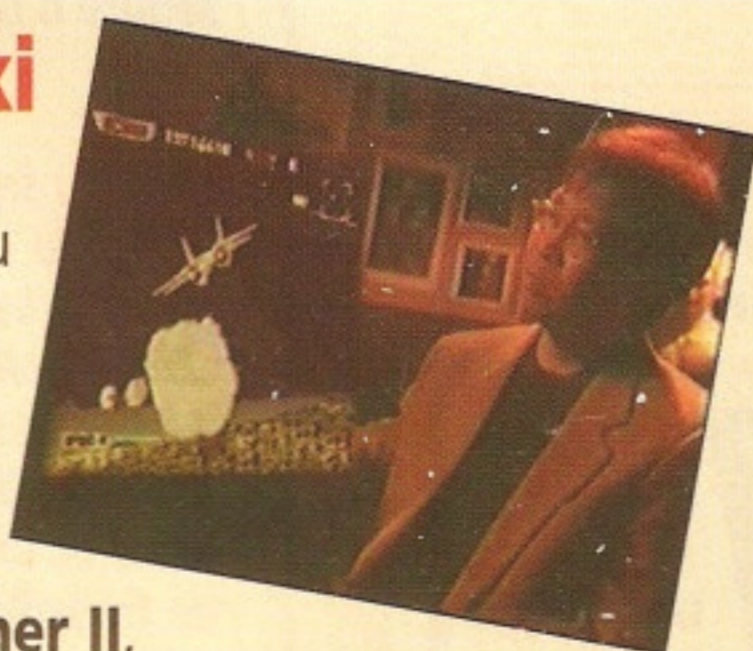
A saga de Suzuki

Yu Suzuki não é tão conhecido quanto Shigeru Miyamoto, mas já deve ter jogado algum jogo dele. Em seu currículo estão títulos como **Hang**

On, Out Run, After Burner II,

Virtua Racing e a série **Virtua Fighter**. Agora ele está à frente de outro projeto grandioso, intitulado **Sheng**

Mu. O molde do jogo é um RPG, mas ele diz que é muito mais que isso. Serão quase 500 personagens com, pelo menos, 60 horas de jogo. Se quiser explorar tudo, leva-se uns 3 meses, diz ele.



dados podem ser trocados. São 200 blocos por aparelho, sendo que um jogo poderá usar até 128 deles. Conectado ao console, funciona como um visor particular para você, para usar um exemplo qualquer, pegar seus lutadores no **The King of Fighters**, sem que o oponente veja seu time. Ainda há vários periféricos para sair, como o teclado para digitar e-mails e um aparelho chamado VGA box, que permite plugar o Dreamcast a um monitor de PC, obtendo uma nitidez máxima e cores brilhantes. O console é muito bom, mas a mesma sombra que persegue a Nintendo paira sobre a Sega: apenas 52 empresas estão fazendo jogos para o Dreamcast. É verdade que empresas de porte, como a Capcom e a SNK, estão aí. Mas a quantidade é muito menor que na época do Saturn, que começou com 150 softhouses. Apesar do futuro incerto, o console começou bem: 150 mil japoneses saíram de suas casas para comprá-lo no dia do lançamento.

Pen Pen Tri-Ice-Lon



Por Marjorie Bros

Sete pingüins muito loucos (nenhum tem cara de pingüim, mas de tubarão, cachorro, porco,

leão marinho e até hipopótamo) encaram quatro pistas em **Pen Pen Tri-Ice-Lon**. As partes em que há gelo e água são as melhores do jogo. Não só porque elas tornam o game muito mais rápido, mas também porque o efeito da água, assim como as luzes do jogo, mostram o poder do novo console. Você escolhe se quer jogar a pista toda ou apenas um pedaço. Assim, dá pra tirar os trechos em que o pingüim só anda.



São três tipos de corrida. A primeira opção é a Tri-Ice-Lon, onde você corre no modo história. A segunda é Time Trial e a terceira opção é Versus



DICA: cada pingüim possui uma habilidade. Uns são mais velozes,

outros fazem curva melhor e assim por diante. Use a opção Time Trial para testar qual é a habilidade de cada um

DICA: para correr melhor, você tem de descobrir o ritmo de cada pingüim.

Depois disso, aperte o botão de corrida ritmadamente



DICA: você pode brigar durante a corrida. Para isso aperte o botão B quando estiver perto de um oponente



Se o círculo estiver um pouco distante do percurso, ignore-o

DICA: passe por esses círculos coloridos para pegar um turbo.

PEN PEN TRI-ICE-LON

DREAMCAST
GE
corrida

4.5

| | |
|----------|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

1/4 Jogadores
Visual Memory



DICA: após selecionar o percurso você poderá escolher corrê-lo

inteiro ou só passar por uma parte



Por Lord Mathias

Godzilla Generations era um dos jogos mais esperados do Dreamcast. Mas está longe de ser o melhor entre os games lançados até agora. A única coisa que você tem de fazer é andar pela cidade e destruir tudo com socos, rabadas, pontapés e baforadas de fogo. Cada fase tem uma certa porcentagem de destruição que você tem de alcançar para ir em frente. O game é lento, mas pode agradar a garotada menor.



DICA: Godzilla possui um raio quente e outro frio. Para soltá-los é só segurar um

dos botões. Para recuperar energia segure o botão X

DICA: seja rápido na destruição. Entre pelo meio dos edifícios e use a cauda

de Godzilla para eliminar as casas e outras coisas menores mais rápido



GODZILLA

DREAMCAST
GE
ação

4

| | |
|----------|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 3 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

4 Jogadores
Visual Memory



Por Baby Betinho

Chegou a hora de dar umas pancadas em **Virtua Fighter 3**. O jogo para arcade deu as caras em poucos fliperamas aqui no Brasil e, onde apareceu, ficou pouco. No Dreamcast, **Virtua Fighter 3** tem boa

velocidade e pode ser comparado com a versão para arcade. Mas é só jogar um pouquinho para perceber que o game foi feito às pressas. O modo Training não é dos melhores: enquanto você tenta fazer os golpes, o lutador adversário desce porrada. Não há modo versus. Você só pode jogar no modo Normal, em



DICA: use soco + chute para segurar e revidar um ataque. Pode-se evitar ser agarrado usando soco + chute bem rápido

que você escolhe um lutador e segue com ele até o final ou até perder uma luta, ou no modo Team Battle, em que você escolhe três caras e luta com cada um até que morra. No modo Story, você vê o making of da série.

Virtua Fighter 3 tb



DICA: para agarrar, faça soco + defesa. Agarrando com soco + chute + defesa, a jogada será fraca. Menos dano, mas mais chances de ligar golpes



DICA: use o botão de esquiva para sair de golpes lentos e, com isso, você terá tempo de iniciar um combo numa boa

fim



AOI: faça ↓↘↗ + soco + defesa para agarrar e, em seguida,

faça rápido →↓ + soco + defesa ou ←↑ + soco + defesa para dar seqüência ao agarrão

Seqüência de Sarah: ↙ + chute, soco, soco, ↙ + chute rápido ou ↙ + chute, soco, soco, soco, → + chute para finalizar diferente



VIRTUA FIGHTER 3 tb

DREAMCAST

SEGA

luta

4.5

CONTROLE 5

DIVERSÃO 4

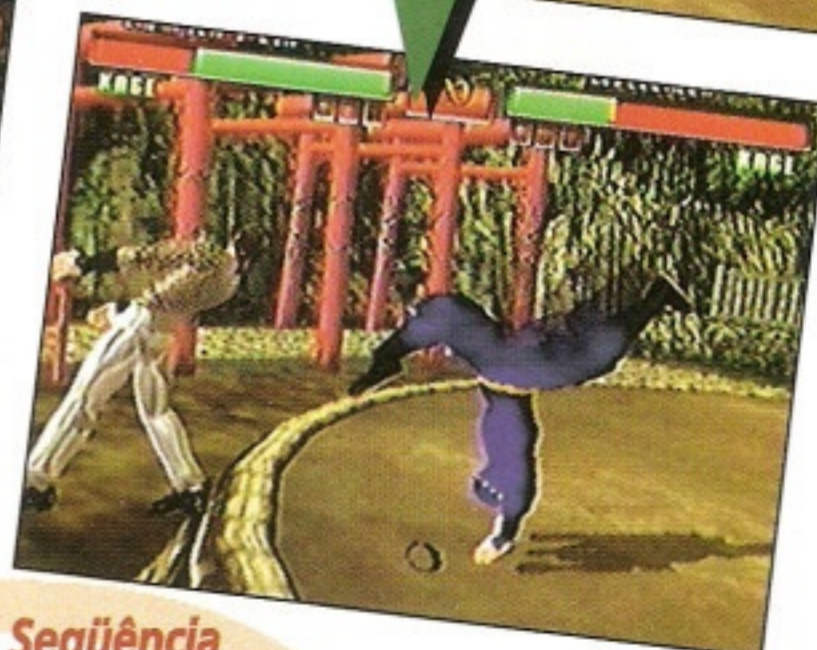
GRÁFICO 5

SOM 4

4 Jogadores
Bio Sensor



Seqüência de Takarashi: →→ + soco, soco, soco (rápido) e finalize com ↘ + chute ou ↓ + chute quando o oponente estiver no chão



Seqüência de Kage: ← soco + defesa (espere cair até a altura de cabeça), soco, soco, soco, ↘ + chute rápido. Ou, após jogá-lo, aperte soco, soco, ← + soco, chute





ZELDA



Por Marcelo Kamikaze

De fato, *Zelda* é único. E esse *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, o 64º trabalho do premiado designer Shigeru Miyamoto, não foge à regra. Tem um clima fantástico, um mundo que não tem compromisso com a realidade, totalmente videogame. Os gráficos possuem um incrível detalhamento: brilho, sombra, textura, nada foi esquecido. Os cenários são de 2 tipos: renderizados (polígonos) à la *Mario 64*, e imagens pré-renderizadas (mais nas salas das cidades) estilão *Final Fantasy VII*. As cenas de cinema, renderizadas em tempo real, dão pau em muitas apresentações de CD por aí. As músicas, algumas que vem do primeiro *Zelda*, de 12 anos atrás, combinam perfeitamente com o visual. O jogo conta a história de Link, um garoto da raça Kokiri, o único em sua vila a não ter sua fada. Certa vez Link é convocado pela Great Deku Tree, a árvore-anciã, para derrotar o mal que está por vir. Assim ele ganha a companhia da fada Navi que lhe auxiliará em cada etapa da aventura. E que aventura: além de a

missão principal ser enorme, há uma infinidade de extras a fazer. Depois há uma segunda parte, quando Link cresce e ganha novas habilidades. A Nintendo está jogando pesado para concorrer com o Dreamcast e o P.Station. *Zelda* demorou, mas valeu a pena esperar: é o jogo do ano!

THE LEGEND OF ZELDA

NINTENDO 64
NINTENDO
RPG/ação

| | |
|----------|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 5 |

5

1 jogador
256 megabits
Bateria

ALGUMAS MANHAS DO GAME



Segurando o botão Z, você mira num objeto (pessoas, pedras, inimigos etc.) e passa a tê-lo como eixo. Você pode até conservar a distância. Durante a mira Z você pode realizar ações como rolar para o lados e dar um salto para trás, além da voadora com espadada, que causa o dobro de danos de um ataque comum



Algumas paredes e rochas podem ser detonadas com a bomba, a ser pega mais pra frente no jogo



Algumas paredes podem ser escaladas. Chegando numa área nova, sempre dê uma olhada em volta para ver se não tem coisas diferentes no cenário e nas paredes



Esses montinhos são locais em que você pode plantar sementes. Elas são vendidas na vila de Zora. Mas a planta só vai crescer quando Link se tornar adolescente



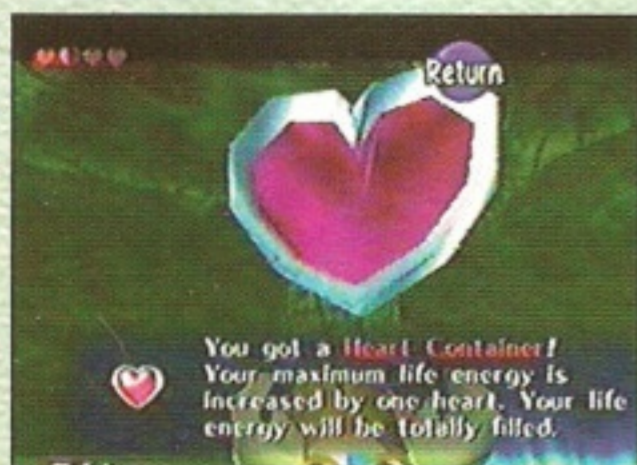
Com a Ocarina pode-se aprender músicas. Cada uma das melodias têm um efeito especial, como a Melody of Sun, que transforma dia em noite e vice-versa



O uso dos itens pode ser atribuído nos botões C, exceto o C↑. Nesta tela aperte B para entrar no menu de salvar. Mas atenção: você volta para sua casa quando carregar os saves



Outro item-chave. As aranhas douradas possuem essas caveiras. Coletando determinada quantidade você libera um habitante amaldiçoado numa casa em Kakariko. Onde há esse aracnídeo faz um barulho metálico parecido com o andar de Link. Alguns só aparecem de noite e há outros que existem quando Link ainda é criança. Muitos estão escondidos em árvores e é preciso balançá-las (dar um encontrão com o botão A) para revelar as aranhas



Os Heart Containers são itens-chave do jogo. São dois tipos: inteiro ou pedaços de 1/4. O primeiro, geralmente, você ganha dos chefes. O segundo está escondido em todas as partes do jogo

KOKIRI FOREST



A primeira coisa a fazer é catar uma espada. Entre neste buraco e, mais pra frente, você pegará uma espada num baú



Na próxima sala há uma plataforma que cai e dois baús: um com o estilingue e outro com um coração. Use o estilingue para fazer a escada cair. Volte para o baú onde achou o mapa. Detone as aranhas com o brinquedo. Suba pela parede. As aranhas maiores podem ser detonadas com golpes na barriga



Depois é necessário ter um escudo. Ele está à venda numa loja a 40 rupees. Corte grama, jogue pedras, abra baús etc.; consiga esse dinheiro



Entre na porta. Use o Delu Stick, faça-o pegar fogo e acenda a tocha apagada. Depois, pise no switch e vá para o outro lado. Pegue a bússola



Com isso, a passagem para Great Deku Tree estará aberta. É só chegar perto e entrar



Siga pela passagem lateral, onde há uma aranha gigante e uma dourada ao fundo, além de um baú com energia

GREAT DEKU TREE



Suba a escada, pegue o mapa no baú e siga até o final onde há uma porta. Entre nela. Dentro tem um inimigo estranho. Use seu escudo (botão R) para devolver o tiro que ele joga em você



Voltando, pule lá de cima e caia no centro da teia para rasgá-la e cair



Continua



Resolva-os da mesma forma. Aqui empurre o bloco, acenda a Deku Stick no fogo, pule para o bloco e aperte o botão correspondente a Deku Stick para atear o fogo à teia que está tapando um buraco



Neste ambiente há duas aranhas douradas. Uma na parede que dá acesso ao início da Great Deku Tree...



Use a Deku Stick e queime a teia. Use as partes rasas da água para não apagar o fogo do bastão



Aqui mergulhe para acionar o switch (mantenha o A pressionado). Quando a água abaixar, use a plataforma para ir ao outro lado



Acerte os inimigos na ordem: centro, direita e direita. Agora é só detonar o chefe

CHEFE: GOHMA



Detone os ovos antes de as criaturas nascerem. Senão as coisas ficam mais difíceis



...e a outra aqui. Use o estilingue para matá-la e salte para pegar a caveirinha



Depois de detonar o inimigo atire no símbolo para liberar a passagem



Quando há blocos removíveis os controles são um pouco complexos. Perto do bloco, direcional + A faz Link subir nele. Segurando A e mexendo no direcional, o garoto empurra ou puxa o bloco, à la Lara Croft



Use a mira Z e dê tiros no olho para tontear-lo. Agora ataque que nem vaca louca para tirar o máximo de energia

LOST WOOD



Depois, virão mais inimigos e mais teias que impedem sua passagem.



Aqui há um inimigo que, ao ser derrotado, permite a Link carregar mais Deku Sticks





Neste lugar consiga 3 seqüências de 100 pontos para aumentar o limite de sementes que Link pode carregar

MARKET



À noite, faça o cachorro branco perto da loja de itens vir com você e entregue-o para sua dona, no Backyard. Ganhe um Heart Container



Na loja do jogo de tiros, você pode ganhar uma sacola para sementes para estilingue; no jogo dos baús, você pode ganhar um Heart Container

HYLURE CASTLE



Dê um encontrão na árvore para achar uma aranha dourada



Fale com Malon e ganhe um ovo. Quando passar um dia ele vai chocar. Suba pela parede, vá até a água sem ser encontrado pelos guardas



Use o galo para acordar Talon, pai de Malon. Derrube uma caixa e empilhe a outra para poder entrar pela passagem lateral onde a água sai

HYLURE CASTLE



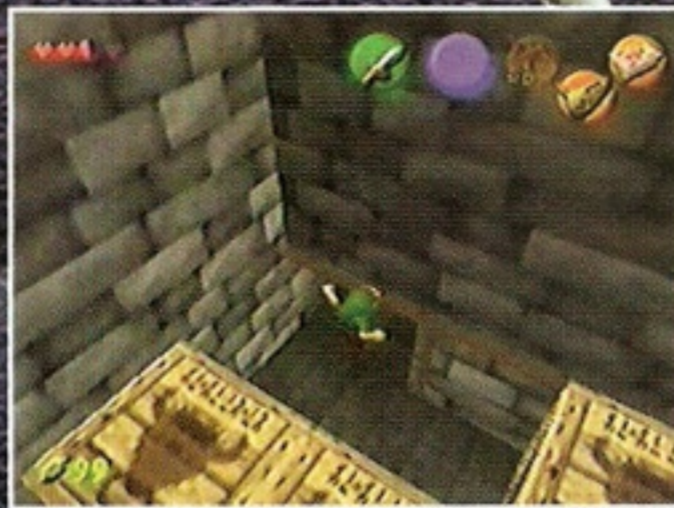
Esquema Metal Gear Solid: não seja encontrado pelos guardas



Fale com a princesa Zelda e depois aprenda uma música com Impa. Essa música vai ser usada em Kakariko



LON LON RANCH



Atrás das caixas há um buraco com um Heart Container



Há uma aranha dourada aqui. Parece que ela só aparece à noite. A outra aranha está numa árvore



Na casa de Talon e Malon, vença o jogo das galinhas: ache as três aves especiais e ganhe um pote de leite



No rancho, fale com Malon e use a Ocarina para aprender a música de Epona, a égua. Com essa música, as vacas dão leite para você

LOST WOOD



Na área secreta de Lost Wood encontre Saria e aprenda outra música. Para chegar lá, siga o caminho: direita, esquerda, direita, esquerda, frente esquerda, direita



Toque a Saria's Song para esse carinha dar um item



Vencendo o desafio musical desses tiozinhos você ganha mais um Heart Container

KOKIRI FOREST



Aqui há outra aranha que só aparece à noite

TUROK

SEEDS OF EVIL™



Por Lord Mathias

Turok 2 corresponde a todas expectativas: é um dos melhores jogos do N64. A história continua

segundo os quadrinhos, com muita viagem no tempo e novos dinossauros meio cibernéticos. Além deles, há inimigos de todos os formatos e tamanhos, bem feitos e mais agressivos que no primeiro jogo. Como sempre, as armas continuam animais. Há algumas novidades, como a



DICA: somente pulando desta rampa você consegue alcançar as caixas e pegar os arcos



DICA: preste atenção em todos os barris, pois eles escondem passagens secretas. Use o arco e flecha para destruí-los. Deixe pressionado o botão Z até esticar o arco. Depois solte o botão para lançá-lo



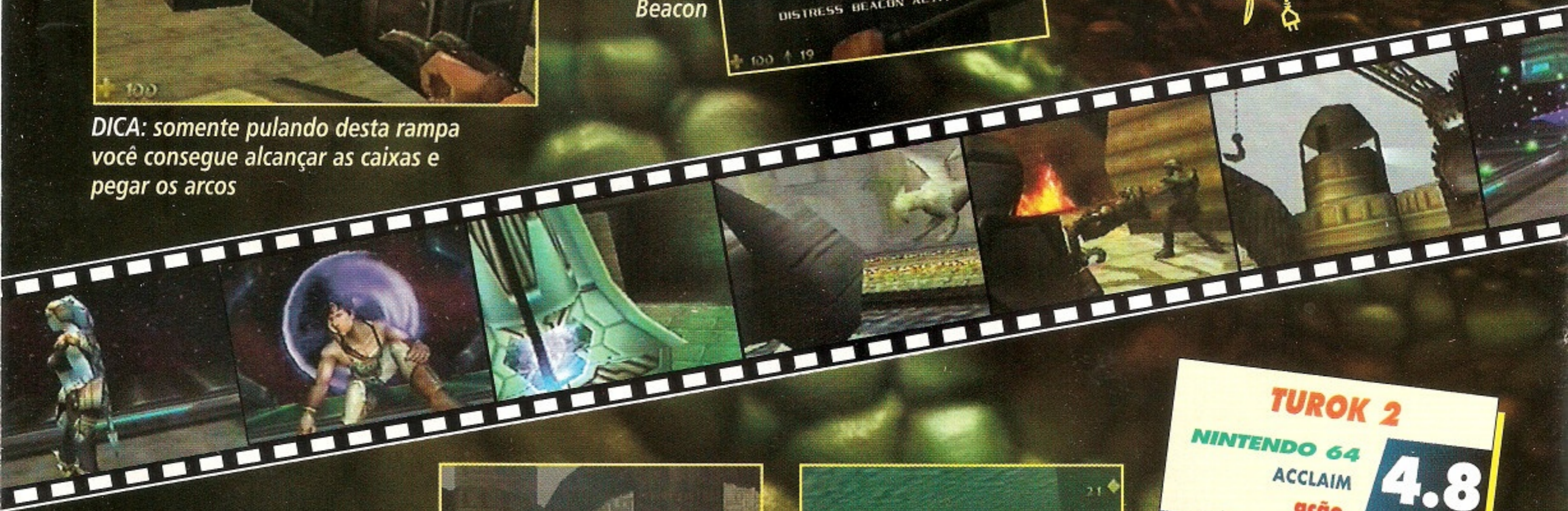
DICA: seguindo pelos canos, você encontra o Power Cell. Volte ao saguão inicial e use-o neste switch para desativar o Beacon



DICA: para não ser atingido pelos monstros, procure atirar andando para trás. Para desviar dos tiros lançados pelos inimigos, utilize os botões C laterais

Cerebral Bore, que mira direto no cérebro do inimigo e faz jorrar bastante sangue. Já o lançador de granadas deixa um buraco no peito da vítima e a espingarda arranca meia cara. Como se vê, não há economia de violência. O modo Deathmatch vai agradar os fãs de jogos multiplayer e as extensas fases vão intrigar os que curtem um desafio. Desta vez tem até um game para até quatro jogadores em que a missão é pegar uma bandeira. Turok voltou. E com um visual marcante.

fim



DICA: se estiver sobre as caixas, pule na água e pegue alguns Talons escondidos. Não fique muito tempo dentro d'água, senão você fica sem ar e diminui a sua energia

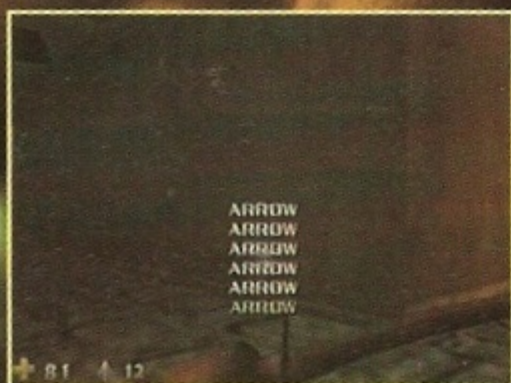


TUROK 2
NINTENDO 64
 ACCLAIM
 ação **4.8**

| | |
|----------|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 4 |

4 Jogadores
Continue

DICA: após atirar com o arco e flecha e matar todos os inimigos, pegue os arcos de volta para fazê-los sumir da tela



DICA: chegando aqui, suba ao andar superior e ative o switch para liberar a rampa. Volte ao lugar da jaula com a criança, ela estará aberta



DICA: nos lugares escuros, use a arma Flare que ilumina a área. Você conseguirá ver os itens na tela



DICA: neste ponto, caia na água e pegue os itens no chão.

96 50

Depois, siga pela caverna dentro d' água para pegar alguns Talons. A cada 100 coletados, você ganha uma vida

DICA: ao chegar no alto do barco, pule deste ponto para pegar os itens abaixo. Use a câmera com visão para o chão para saber o momento certo para o pulo



DICA: nesta tela, ao ver este símbolo no alto, tome muito cuidado para não cair na água e ser eletrocutado



DICA: não fique com medo deste bichão. Suba em cima dele para sair destruindo pela fase. Use o botão C↑ duas vezes para dar uma arrancada



DICA: para matar os monstros rapidamente usando apenas um tiro, você terá de acertá-los bem na cabeça



DICA: contra este chefe, destrua as lesmas e as 4 garras



no chão. Depois use a visão para o alto para acertar as bolhas e o olho



Rogue Squadron



Da GamePro

Rogue Squadron chegou para fazer você entrar para o esquadrão dos rebeldes. Você pode fazer quase tudo com as várias naves. Você começa lá

embaixo, aprendendo a pilotar uma X-Wing e logo ganha acesso a mais quatro, como a Y-Wing, A-Wing, A-Wing e o Snowspeeder de "O Império Contra-Ataca". A história do jogo se passa entre o primeiro e o segundo filme da trilogia, indo um pouco além. Você passará por várias regiões



DICA: não adianta sair atirando sem parar. Estude o ataque dos



inimigos e ganhe vantagem com isso

conhecidas, como Tatooine, o planeta natal de Luke. Sua missão é proteger os rebeldes contra as forças do Império, que está furioso após o ataque à estrela da morte. A parte sonora está impecável. Durante as batalhas você entra no clima com a trilha sonora regida pela orquestra de John Williams.

fim

ROGUE SQUADRON
 NINTENDO 64
 NINTENDO tiro **4.8**

| | |
|----------|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 4 |

1 Jogador



DICA: apesar de necessitar de bastante prática, sincronismo e concentração, não se esqueça que você pode destruir os mísseis

DICA: use as dicas sonoras. Sempre que ouvir um barulhinho ou um bip, faça um movimento brusco como um giro, pois aí vem chumbo grosso



DICA: se você passar pelo inimigo sem acertá-lo, suba e desça em cima deles mandando bala

FORÇAS E FRAQUEZAS



X-WING
Pontos fortes: nave para todas as ocasiões, que mistura boa

velocidade, controle e poder de fogo
Fraquezas: não tem um poder específico, ela é razoável para tudo



A-WING
Pontos fortes: é uma das mais rápidas do jogo. Foge com rapidez

e rastreia facilmente os Tie Fighters
Fraquezas: os geradores de escudo são praticamente nulos



V-WING
Pontos fortes: combinação entre a A-Wing e o Snowspeeder. É a nave

mais rápida do jogo. Possui um superturbo chamado SCRAM jets
Fraquezas: não gira e nem tem um controle muito bom. Não atinge a altitude de um X-Wing



Y-WING
Pontos fortes: é a mais forte dos rebeldes. Agüenta muito tiro e

possui bastante lugar para bombas
Fraquezas: é lenta e menos controlável que o resto das naves



SNOWSPEEDER
Pontos fortes: a melhor nave contra os AT-ATs. É rápida, vira facilmente e tem um bom poder de fogo

Fraquezas: não gira tão rapidamente e não atinge a mesma altitude que as outras



Por Marcelo Kamikaze

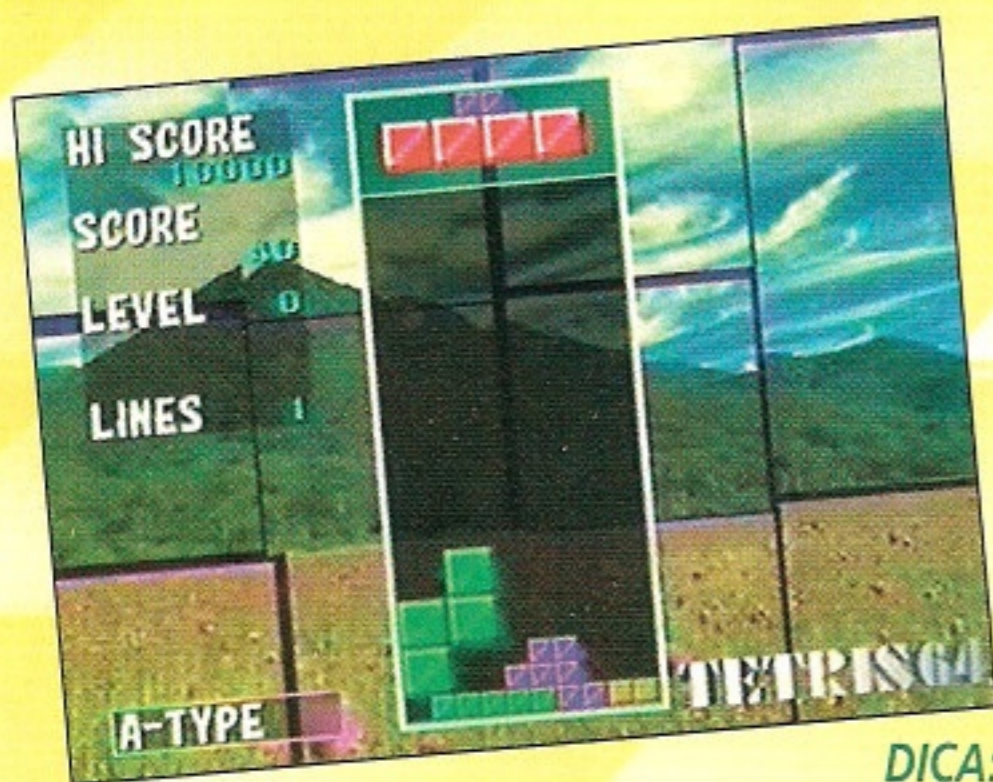
Tetris nunca muda, mas tem suas variações. É certo que algumas das variações do quebra-cabeças nem valem uma olhada. Não é o caso de **Tetris 64**, o segundo Tetris para Nintendo 64. Além do modo Tetris, em que a cada dez linhas completadas você avança uma fase, há dois novos modos: o Bio Tetris e o Giga Tetris. No Bio Tetris você jogará o quebra-cabeça normalmente. A diferença é que, com a ajuda do Bio Sensor – um periférico que controla os batimentos cardíacos (veja box abaixo) –, o jogo controla a velocidade das peças. Se

DICA: no modo Giga, para diminuir as peças gigantes, você terá de fazer uma linha onde tenha uma peça que também seja gigante

DICA: o melhor esquema é juntar todas as peças num canto da tela e deixar no outro um espaço para a peça maior, como na foto acima

TETRIS 64

DICA: quando estiver num level mais avançado, procure fazer o maior número de linhas, mesmo que seja de uma em uma, pois as peças começam a cair muito rápido



DICA: a melhor opção para o jogo continua sendo o modo Normal, onde a cada 10 linhas completadas você aumenta um Level e muda o cenário

seu coração disparar, as peças cairão devagar. Mas se você estiver calmo, a velocidade aumentará. Em Giga Tetris você joga como no modo normal, só que com peças gigantes, muito mais difíceis de encaixar. A cada novo nível, muda o cenário, todos dignos da qualidade gráfica do Nintendo 64.

fim

| | | |
|------------------|---|---------------------------|
| TETRIS 64 | | 4 |
| NINTENDO 64 | | |
| SETA | | |
| puzzle | | |
| CONTROLE | 4 | 4 Jogadores Bio Sensor |
| DIVERSÃO | 4 | |
| GRÁFICO | 4 | |
| SOM | 4 | |

BIO TETRIS

Você tem alguma queda pela medicina? Então vai curtir este modo de jogo. Você coloca um aparelho chamado Bio Sensor na orelha e joga sentindo o coração!



Antes de começar a jogar, vá até a opção Sensor Check, verificar como está o seu batimento cardíaco

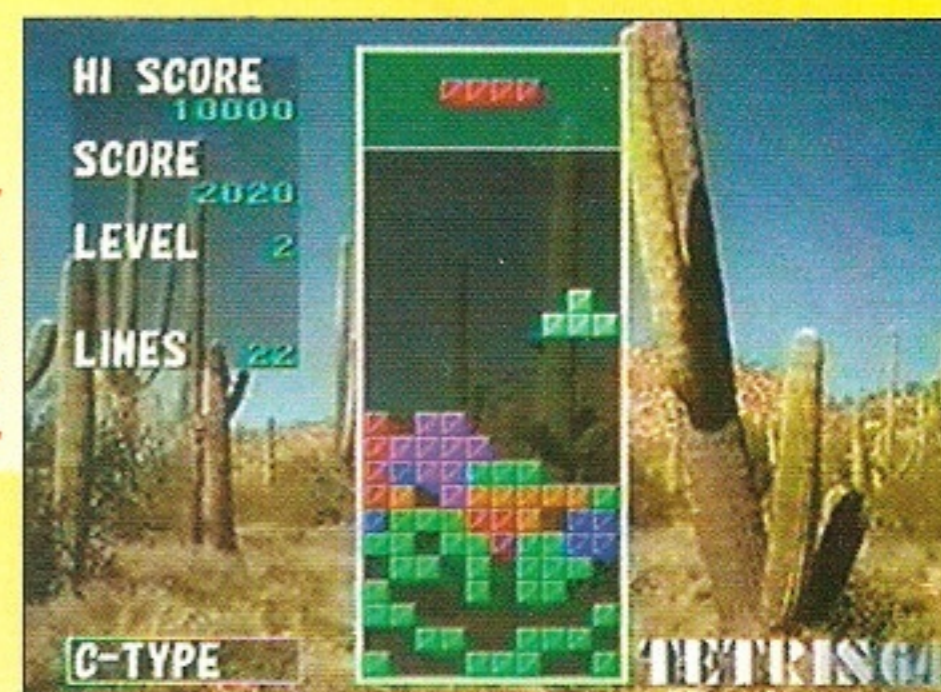


Conforme o seu batimento cardíaco aumenta as peças facilitam ou complicam o seu andamento no jogo



DICA: no modo Normal Tipo C, procure fazer o maior número de linhas rapidamente. Conforme o tempo vai passando, vão surgir peças por baixo da tela

DICA: procure ficar esperto no visor no alto da tela para saber qual a próxima peça que irá cair





Por Marjorie Bros

Sei muito bem que as mulheres são fortes, fortíssimas. Mas as bruxinhas de **Cotton Boomerang** são muito, muito fortes mesmo!

Quem lembra da primeira versão do game, também para Saturn, está de prova e vai se surpreender. As gatinhas ganharam um novo golpe, que detona qualquer inimigo. É o tiro Action, um tiro que prende o adversário numa bolha. Enquanto o danado está lá, preso, a bruxa pode usar os



tiros normais até matá-lo. Para entrar na brincadeira, você tem de escolher uma das oito bruxinhas. Além dos tiros normais e Action, cada uma tem um tipo de tiro próprio. As fases são curtas e a jogabilidade é campeã. Lembre de pegar as cápsulas amarelas, são elas que dão força aos tiros!

fim



DICA: para dar um combo no inimigo, aperte o botão B para colocá-lo

numa bolha. Depois use o A para acertá-lo no alto várias vezes



DICA: neste primeiro Boss, fique no canto esquerdo

da tela para não ser atingido e acerte o ponto vermelho entre as suas pernas



DICA: ao enfrentar a abóbora, fique atirando e movimente-se para cima e para baixo para escapar do laser



DICA: para fugir da chuva de tiros da planta carnívora, fique atirando em círculos



DICA: ao matar o chefe da fase, surge na tela o Tea Time. Você terá de pegar o maior número de latinhas com chá para ganhar um bônus no final da fase

COTTON BOOMERANG

| | |
|--------------------|----------|
| SATURN | 4 |
| SUCCESS | 4 |
| tiro | 4 |
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |
| 2 Jogadores | |
| Continue | |



DICA: se estiver em situação difícil,

use o botão C para dar um Change, mudar de personagem e escapar dos tiros



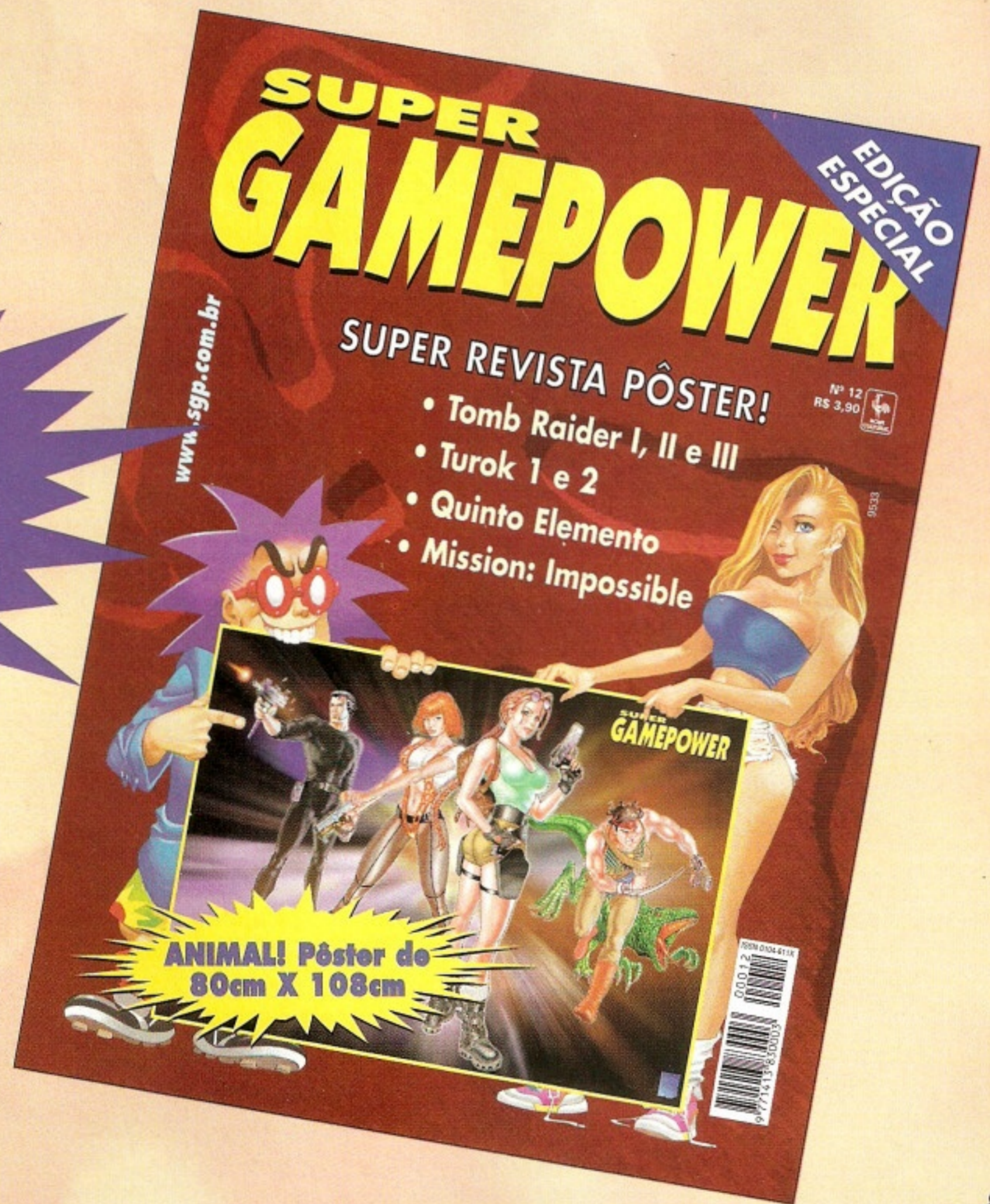
DICA: procure não ficar muito próximo dos inimigos. Você não terá muito tempo para desviar de um eventual ataque



DICA: para passar das barras pontiagudas de gelo, use o botão A carregado para ativar um tiro concentrado

GANHE UM REAL NA COMPRA DA SUPER REVISTA PÔSTER!

JÁ NAS
BANCAS!



Este cupom vale

R\$ 1,00

na compra da
edição especial número 12, *Super Revista Pôster*

**SUPER
GAMEPOWER**

Promoção válida
até 19/01/99





STRIKERS 1945



Por Lord Mathias

Prepare seu teco-teco para enfrentar a segunda versão de **Strikers 1945 II**, para Saturn e P.Station. Além dos cenários, pouca coisa mudou. Há seis tipos de avião de guerra: P-38, KI84, JFW, F-5U, Ta 152 e DH-98. No jogo, eles, estão armados com tiros simples, bombas e um tiro



DICA: acertando os inimigos a sua barra aumenta. Ao atingir um Level completo, aperte o botão de Action para acionar um supertiro

DICA: a bomba serve como um escudo. Ao soltá-la continue atirando para destruir rapidamente os inimigos



DICA: preste atenção, pois no começo da fase aparece esta tela com o ponto exato para você destruir o inimigo



DICA: espere o item chegar ao centro da tela para pegá-lo. Com isso você não corre o risco de trombar com os inimigos



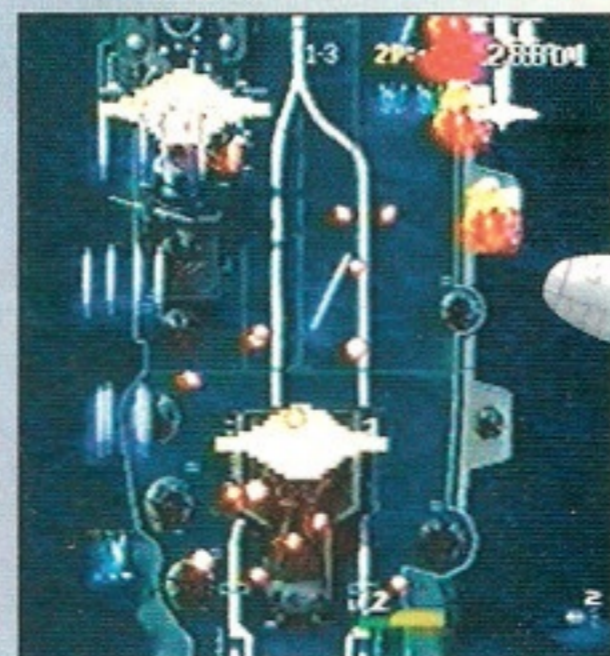
DICA: contra a fortaleza, procure destruir os canhões da parte inferior bem rápido para depois acertar o centro

especial. Esse tiro especial é acionado quando a barra de energia, na parte inferior da tela, está cheia. Para enchê-la, você deverá atingir todos os tipos de inimigos que aparecerem na tela. Mas fique esperto para não ser derrubado enquanto procura seus alvos. Os inimigos não são nem um pouco bonzinhos e os

DICA: ao destruir as casas no plano terrestre, surgem na tela barras de ouro. Pegue todas que aparecerem e ganhe um bônus no final da fase



DICA: o esquema certo para escapar dos tiros é movimentar-se pela tela, destruindo os inimigos e pegando os itens



tiros vêm aos montes. Por isso, as bombas são as melhores armas. Além de fortes, protegem dos inimigos. Você pode jogar com três tipos de visualização diferentes: Arcade, tela vertical, Original 1 e Original 2.

| STRIKERS 1945 II | |
|----------------------------|---|
| P.STATION | 4 |
| SATURN | |
| PSIKYO | |
| tiro | |
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |
| 2 jogadores Memory Card | |



DICA: logo no começo da fase 5, destrua rapidamente os canhões laterais para escapar da chuva de tiros que eles provocam



Da GamePro

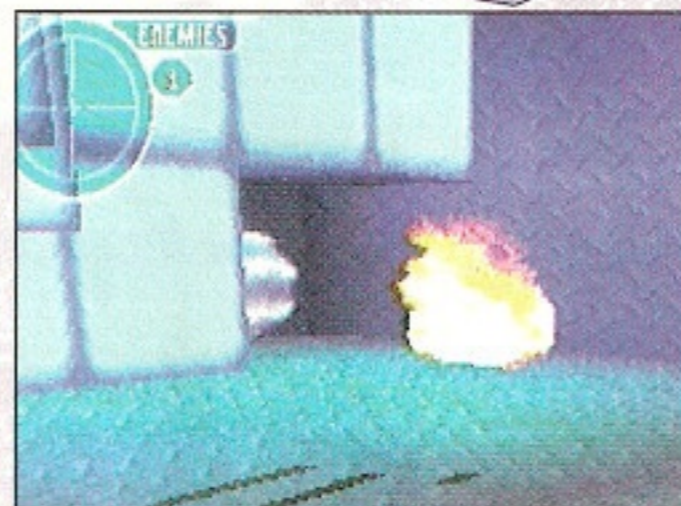
Para a alegria da galera que se liga na série Twisted Metal, a essência do jogo foi apenas melhorada nesta terceira edição. A batalha dentro dos veículos rola em oito cenários internacionais – como Los Angeles, Pólo Norte e Inglaterra. Uma dúzia de veículos vai estar a sua disposição. Alguns antigos amigos estão de volta, como Axel, Outlaw, Roadkill e Spectre, ao lado de estreantes como o clubber

TWISTED METAL III



DICA: destrua a barreira "Keep Out" perto de Trafalgar Square, em Londres, para achar uma estação subterrânea abandonada e cheia de power-ups

DICA: destrua este painel azul rachado no switch 002, no Hangar 18, para revelar um warp secreto que leva a uma sala com power-ups



DICA: quase todas as estruturas em TM III, como as estátuas, podem ser destruídas para revelar power-ups

destruídas para revelar power-ups



DICA: para evitar obstáculos que estão no chão, como mísseis e fogo, aperte ↑↑← para subir

Club Kid e o "pacífico" Flower Power. Os fãs de carteirinha da série vão sentir uma diferença no controle dos carros. A 989 mudou o sistema de suspensão para outro que permite derrapadas e colisões mais realistas. Novas armas estão presentes, como os rain missiles que fazem uma verdadeira chuva de chamas. Para deixar o jogo bem veloz, a resolução foi sacrificada. **Twisted Metal III** jogou todas as cartas na jogabilidade. E acertou em cheio!

fim

POWER-UPS ESPECIAIS E COMO ACHÁ-LOS



Hangar 18 - The UFO: o power-up UFO está no topo da nave grande (use o portal no deck superior para chegar lá). Quando acioná-lo, a nave vai destruir tudo que estiver perto, incluindo você



Egypt - The Pyramid: pegue o power-up pyramid destruindo tudo no túmulo em direção da esfinge. O portal vai levá-lo para onde você precisa ir. A pirâmide funciona como um controle remoto



DICA: aprenda a usar o Freeze Burst combo



attack (←→↑). Os carros controlados pelo computador sempre usam este ataque

Tokyo - The Radar Dish: chegando ao telhado, pegue o power-up radar dish. Quando acioná-lo, um laser gigante será disparado do radar na plataforma abaixo do power-up



| | |
|--------------------------|---|
| TWISTED METAL III | |
| P.STATION | |
| ELEKTRO | |
| ação | |
| 4.5 | |
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 5 |
| 4 jogadores | |

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT



Por Marjorie Bros

A gata Lara Croft está de volta com mais aventura e quebra-cabeças em **Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft**. Se você tem tempo e neurônios, prepare-se para ajudá-la. A história deste episódio começa na Antártida, nos dias de hoje, onde um grupo de pesquisadores está próximo de fazer uma descoberta. Nas profundezas do gelo existe uma pedra com poder de alterar os genes. Após descobri-la, o grupo acha também o corpo de um marinheiro



DICA: acenda uma tocha nas áreas escuras para achar munição e outros power-ups

européu em perfeito estado, acompanhado de um diário sobre a busca de quatro artefatos. Agora, o grupo de pesquisadores quer encontrá-los. Enquanto isso, Lara está na Índia procurando por um deles, sem saber da história verdadeira. A nossa Lara Croft – continua bonitinha, ela – tem de ir a cinco localidades diferentes, como a Área 51, nos EUA, Londres e o Pacífico Sul. Parece inacreditável, mas **Tomb Raider III** traz mais armas, movimentos, inimigos e desafios que os anteriores.

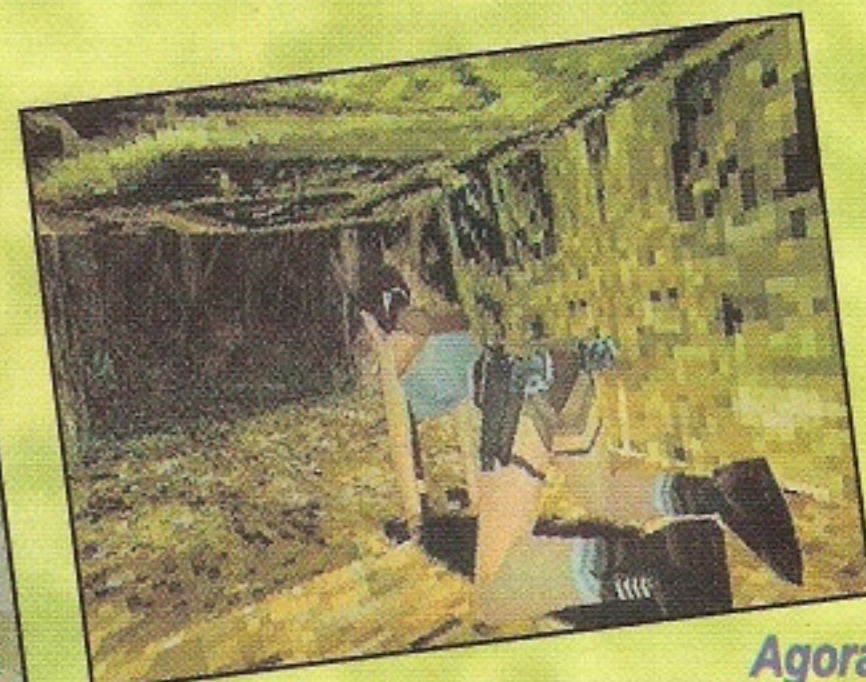
fim



DICA: se for picado por uma cobra ou ferido com um dardo, use um medipack médio para livrar-se do veneno



DICA: procure por paredes descoloridas, pois muitas delas se movem e revelam áreas secretas



Agora a Lara pode rastejar, evitando as armadilhas como as paredes que atiram dardos venenosos

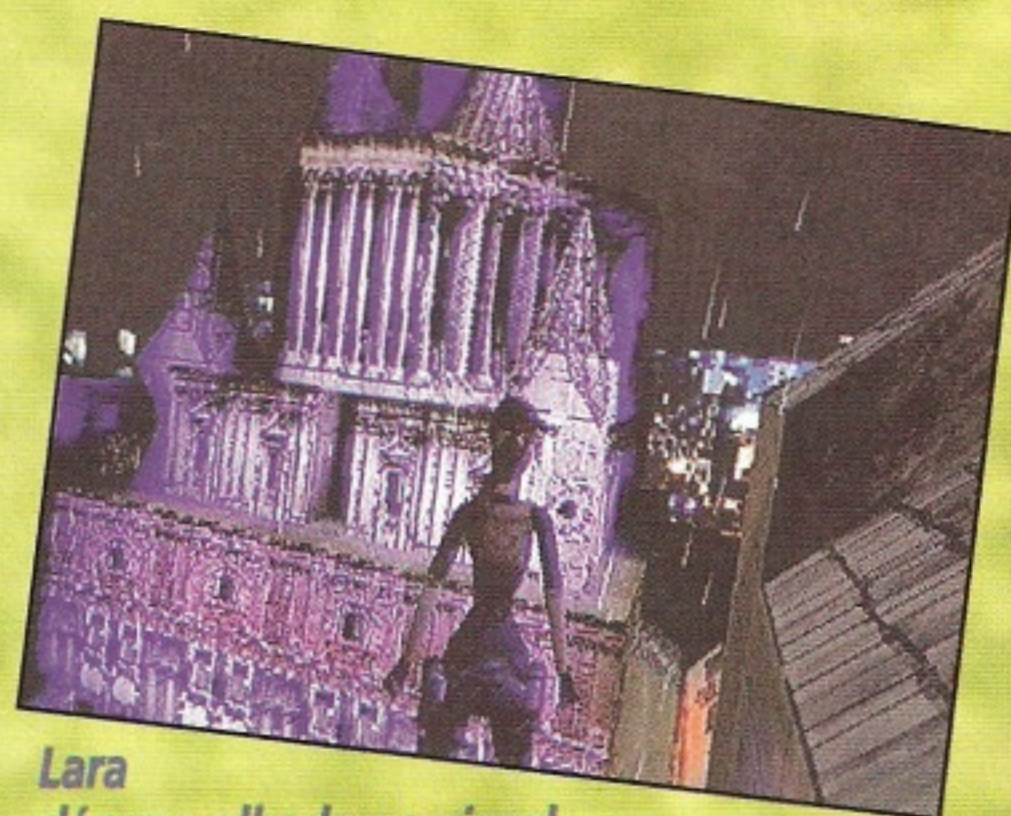


Lara dá uma volta nesta espécie de bicicleta para explorar o terreno

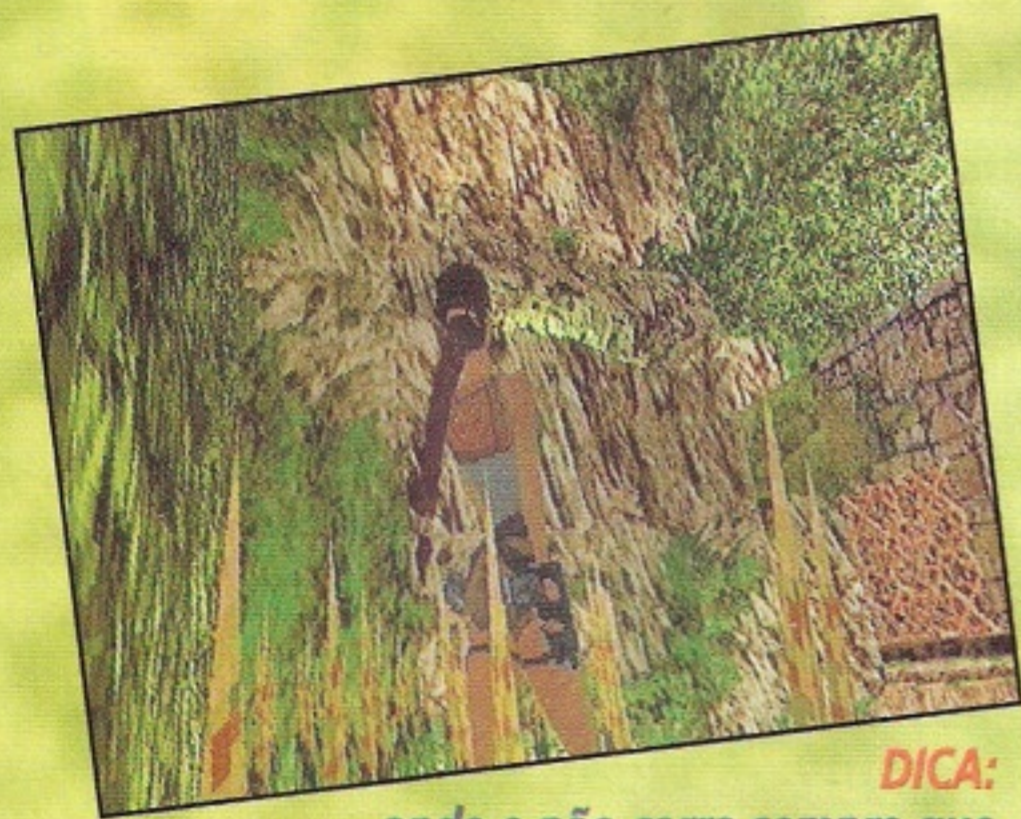


parede com folhagem para pegar alguns cartuchos para a espingarada

DICA: depois de matar o tigre, ande no meio desta



Lara dá uma olhada no visual espetacular de Londres

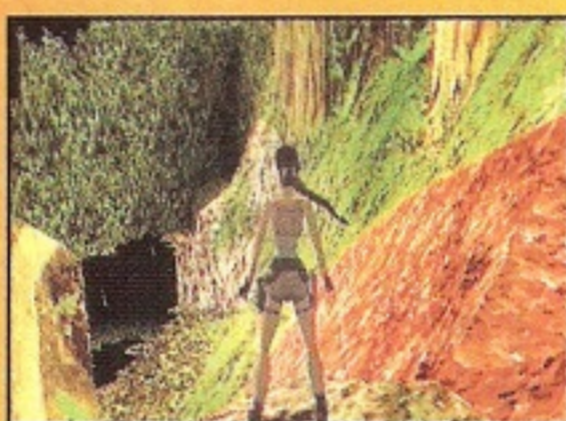


DICA: ande e não corra sempre que as lanças bloquearem seu caminho

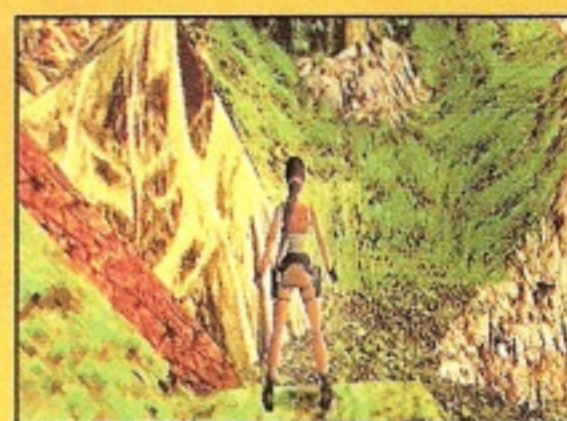


DICA: quando chegar em áreas novas ou cantos que você não pode ver o que vem a seguir, saque a arma. Como a Lara mira sozinha, se alguém aparecer de surpresa é só atirar

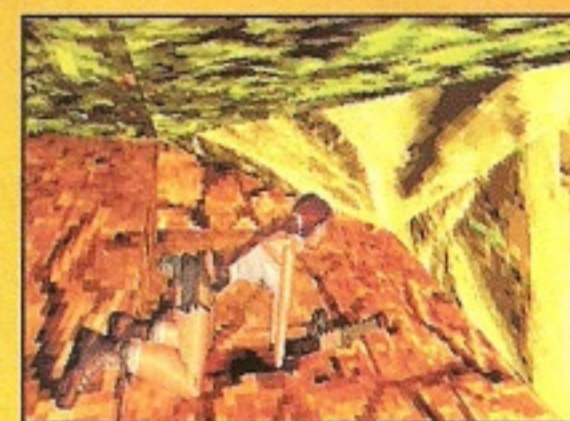
COMO PEGAR A ESPINGARDA...



Quando começar, olhe para a sua direita e pule na plataforma abaixo

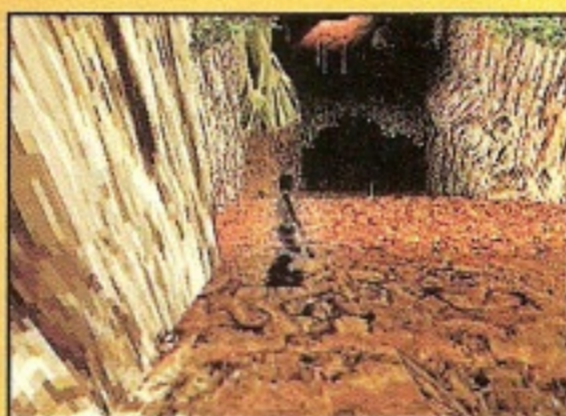


Em seguida, gire a Lara para a esquerda e pule para a frente. Um sino vai alertar que você achou uma área secreta



Agache apertando R1 e aperte X para pegar a espingarda e alguns cartuchos

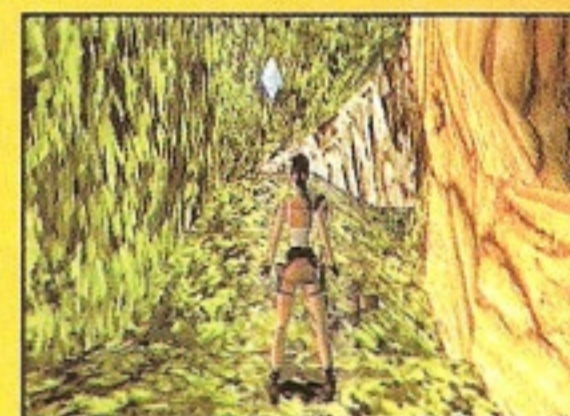
...ACHAR O SAVE CRYSTAL...



Depois de pegar a espingarda, deslize pelo morro à esquerda evitando os espinhos com pulos precisos



Após pegar o medi-pack grande e os cartuchos da espingarda, dê um passinho com cuidado para a direita

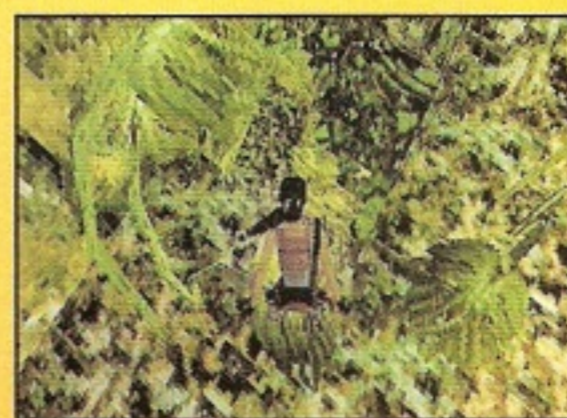


Pule em volta dos três troncos e siga a folhagem para cima e para a direita. Você pode pegar uma caixa de cartuchos e o save crystal

...E MAIS UM SAVE CRYSTAL



Depois de desviar das três pedras gigantes, prossiga pela parede com folhagem à esquerda e procure um buraco no chão



Caia no buraco, desviando dos espinhos



Ande em volta dos espinhos e pule escalando pela abertura para achar o save crystal e uma caixa de tochas



DICA: ao enfrentar os tigres, tente ficar em um ponto mais alto para acertá-los

TOMB RAIDER III

P.STATION
EIDOS
ação/aventura

4.3

CONTROLE 4
DIVERSÃO 4
GRÁFICO 5
SOM 4

1 Jogador



Por Baby Betinho

A Capcom continua lançando novas safras de jogos de luta. Agora é a vez de *DarkStalkers 3*. Esta seqüência está bem veloz, coisa que não tem sido regra no P.Station. D3 traz 18 lutadores bem originais, sendo alguns já conhecidos e outros estreantes, como a chinesinha fantasma chamada Hsien-Ko e um chefe que



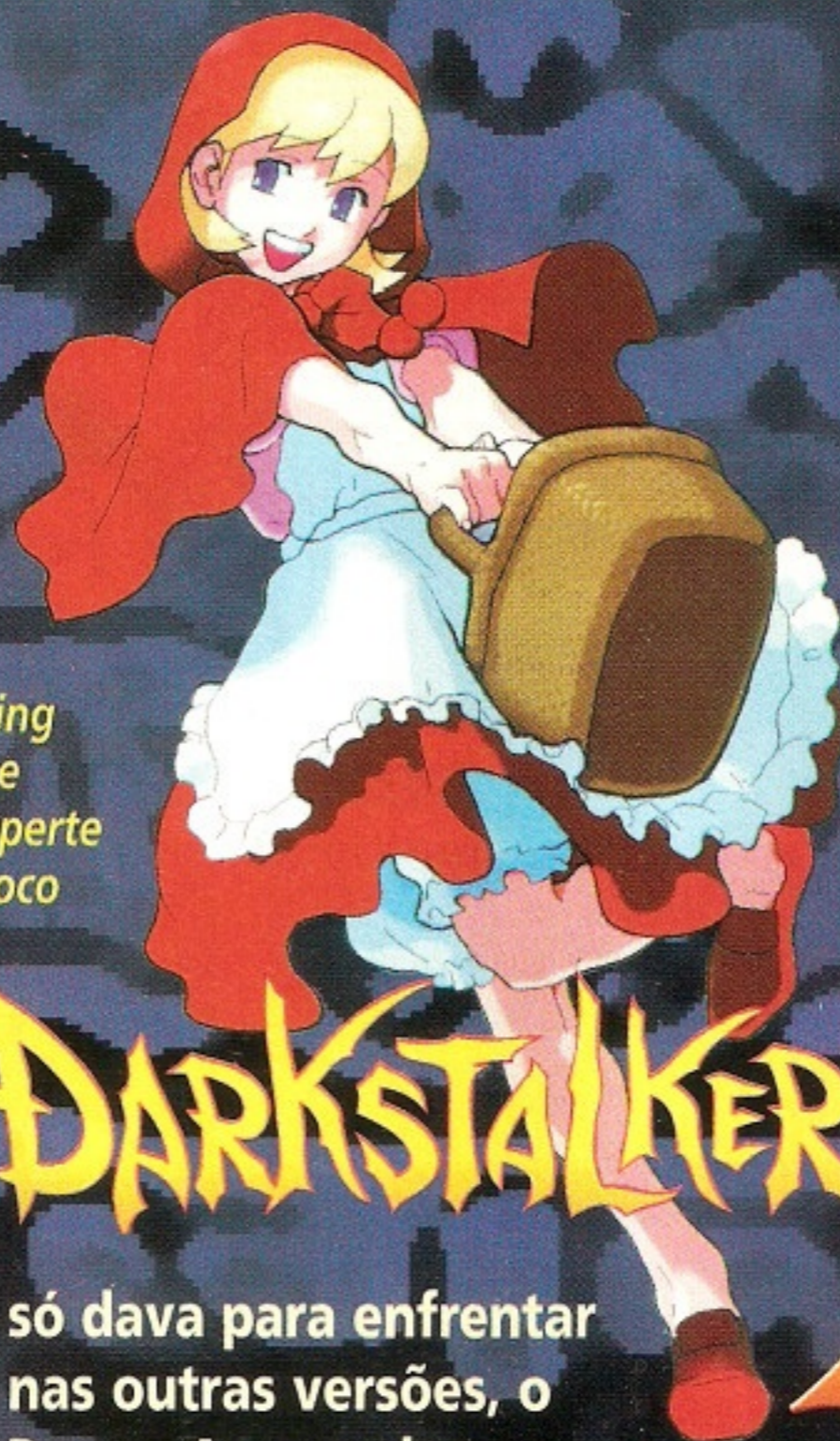
Oito criaturas da noite se enfrentam em *Darkstalkers 3*, incluindo três lutadores que não estavam na última versão do arcade de *Darkstalkers - Vampire Savior*



Aqui você pode conferir os dois lutadores estreantes desta versão: Jedah, o vampiro, e Q-Bee, a abelha rainha



DICA: para dar o B.B. Hood's Running Stab, aperte e segure → e aperte o botão de soco forte



DARKSTALKERS 3

só dava para enfrentar nas outras versões, o Pyron. Apesar de rápidos, os lutadores são fáceis de manejar. Os gráficos não são lindos como no arcade, mas estão no nível de *Marvel Super Heroes* e *X-Men vs. Street Fighter*. Além dos modos para um e dois jogadores, o Training permite praticar

os combos e special moves sem preocupação com os danos. Você pode ainda conferir uma seção de imagens bem legais no jogo. Apesar disso tudo, *Darkstalkers* não passa de uma versão de dia das bruxas de *Street Fighter*, porque quem já conhece o gênero, já sai jogando. Mesmo assim, vale a pena conferir!

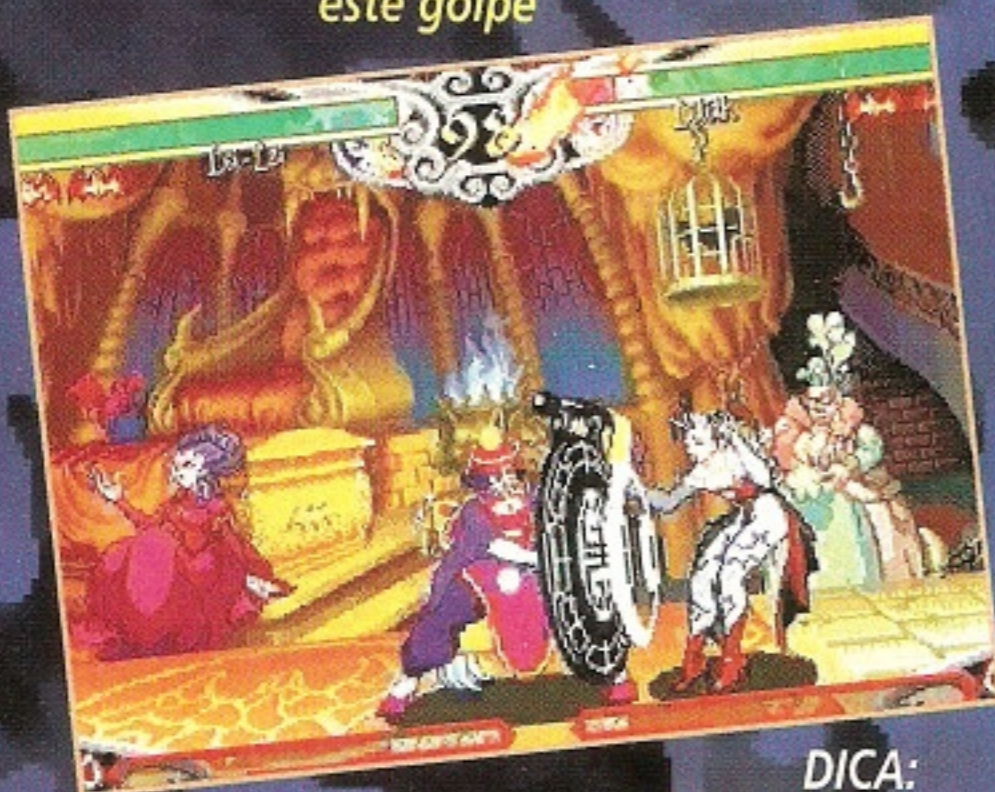
fim



DICA: para dar o Bishamon's Supreme Punishment move, aperte ← ↓ ↘ → e dois botões de chute ao mesmo tempo. Sua Dark Bar deve estar no Level 1 ou maior para dar este golpe



DICA: para insultar e machucar seu oponente, aperte simultaneamente ↑ e qualquer botão de chute após derrubar o cara no chão



DICA: o Phantom Reverb de Hsien-Ko não é apenas um ataque ofensivo. Ele também reflete os projéteis dos inimigos



DICA: para dar um golpe estranho com a Felicia, aperte ↓ em cima da cabeça do oponente durante um pulo

DARKSTALKERS

P.STATION
CAPCOM
luta

4.3

| | |
|----------|---|
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 5 |

2 Jogadores

PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK



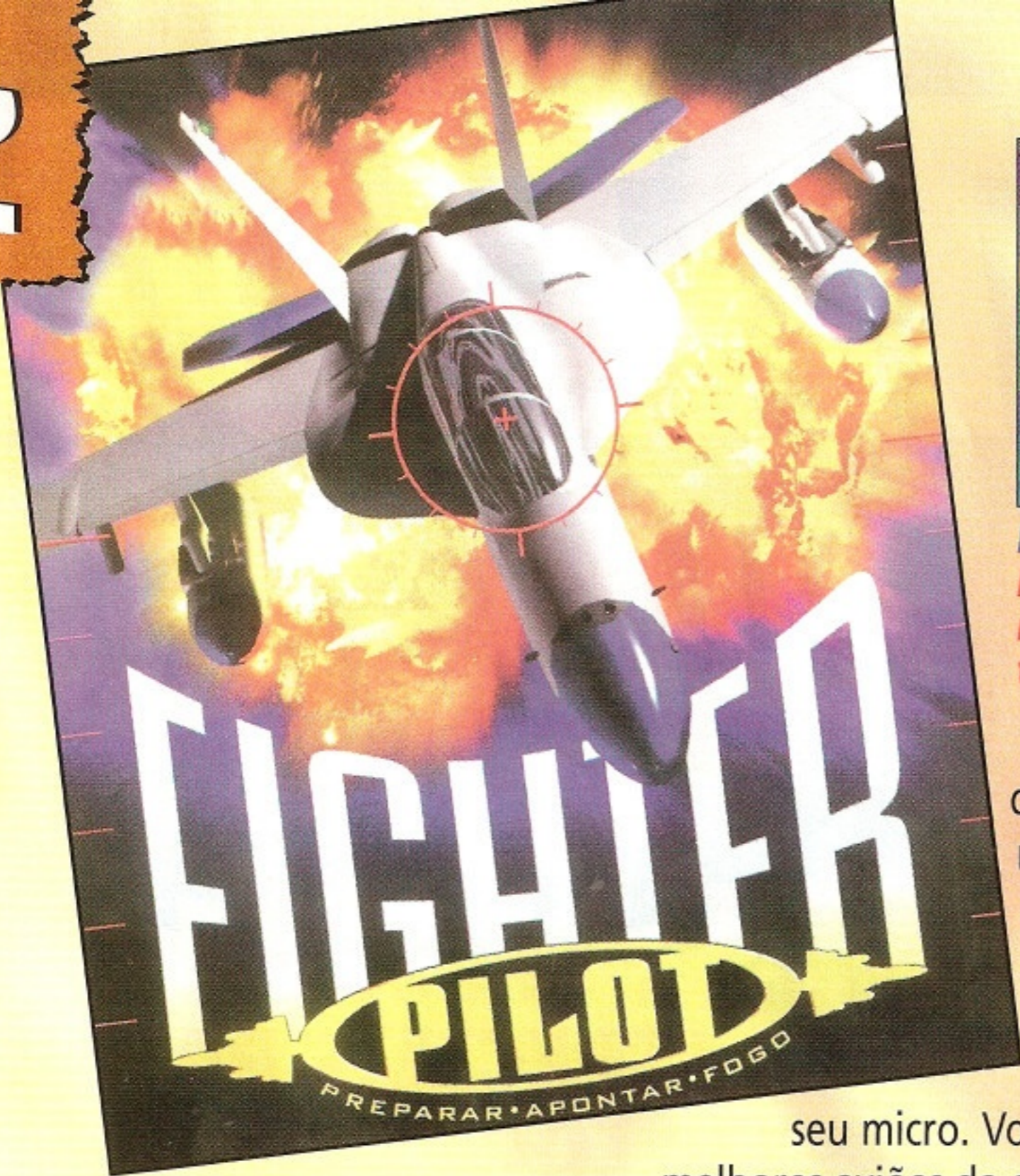
**PREÇOS
ESPECIAIS PARA
LOCADORAS**



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026 • Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365



DICA: ao mirar em um alvo, as linhas vermelhas que aparecem na tela são a simulação da trajetória que as balas irão fazer



DICA: posicione o avião da melhor forma possível, espere o alvo ficar amarelo e dispare um míssil

diminuir a resolução e os elementos gráficos de acordo com a potência do

seu micro. Você pilota os

melhores aviões da atualidade, desde um F-18 até o F-22, e ainda pode variar um pouco, montando um esquadrão e jogando via rede ou via modem. O grande defeito do jogo é a falta da visão de cockpit, um ângulo essencial para quem gosta de emoção em combate.

fim

| HIGH SCORES | | | |
|-------------|-----------------|--------|-------------------------|
| PILOT | CURRENT MISSION | SCORE | HIGH SCORE MISSION |
| Blade | Campaign Over | 623489 | 67059 - Vengeance |
| Snake | Campaign Over | 689222 | 66884 - Snake Chopping |
| Wolf | Campaign Over | 774220 | 66603 - Wolf War |
| Phantom | Campaign Over | 728507 | 65188 - Picasso Trigger |
| Steel | Campaign Over | 851953 | 65097 - Snake Chopping |
| Blade | Campaign Over | 846542 | 52806 - Lockdown |
| Blade | Campaign Over | 603323 | 42289 - Picasso Trigger |
| Blade | Campaign Over | 410961 | 28912 - Recovery |
| Cluck | Campaign Over | 435291 | 29683 - Trespasser |
| Matt | Campaign Over | 262907 | 24078 - Trespasser |
| JJ WN | Extraction | 35781 | 15495 - Burning Sands |

DICA: não fique preocupado em salvar o jogo, pois o salvamento é automático. Basta clicar duas vezes no nome que você digitou anteriormente para começar o game

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 166 MMX, 85 MB livres no HD, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Placa de vídeo de PCI com 2MB, Placa de Som 16 bits e Joystick (recomendável)

FIGHTER PILOT

PC **4.3**
ELECTRONIC ARTS
simulação

| | |
|----------|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

1 CD
até 8 Jogadores



Por Bill Games

Fighter Pilot é um simulador de vôo diferente. Quem já tentou se aventurar pelos céus num PC sabe muito bem: os jogos geralmente são complicados, têm manuais enormes e dezenas de comandos diferentes, que devem ser acionados por uma série de teclas. **Fighter Pilot** vai na contramão. É simples e fácil de jogar. Os comandos são simples e a resposta a eles é muito boa. Os gráficos são poligonais e reguláveis. Isso quer dizer que você pode aumentar ou



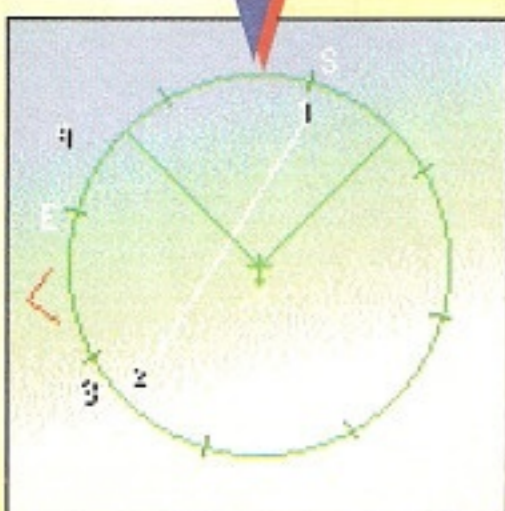
DICA: para atingir um alvo terrestre, ganhe uma boa altura e mergulhe na direção dele

ENDEREÇO:
www.ea.com



DICA: a linha com a seqüência dos

objetivos será representada em seu radar. Preste atenção e siga passo a passo os objetivos para uma melhor pontuação no final da missão



DICA: quando um míssil disparado contra você entrar no seu campo de visão, aperte o Backspace para voltar um flare

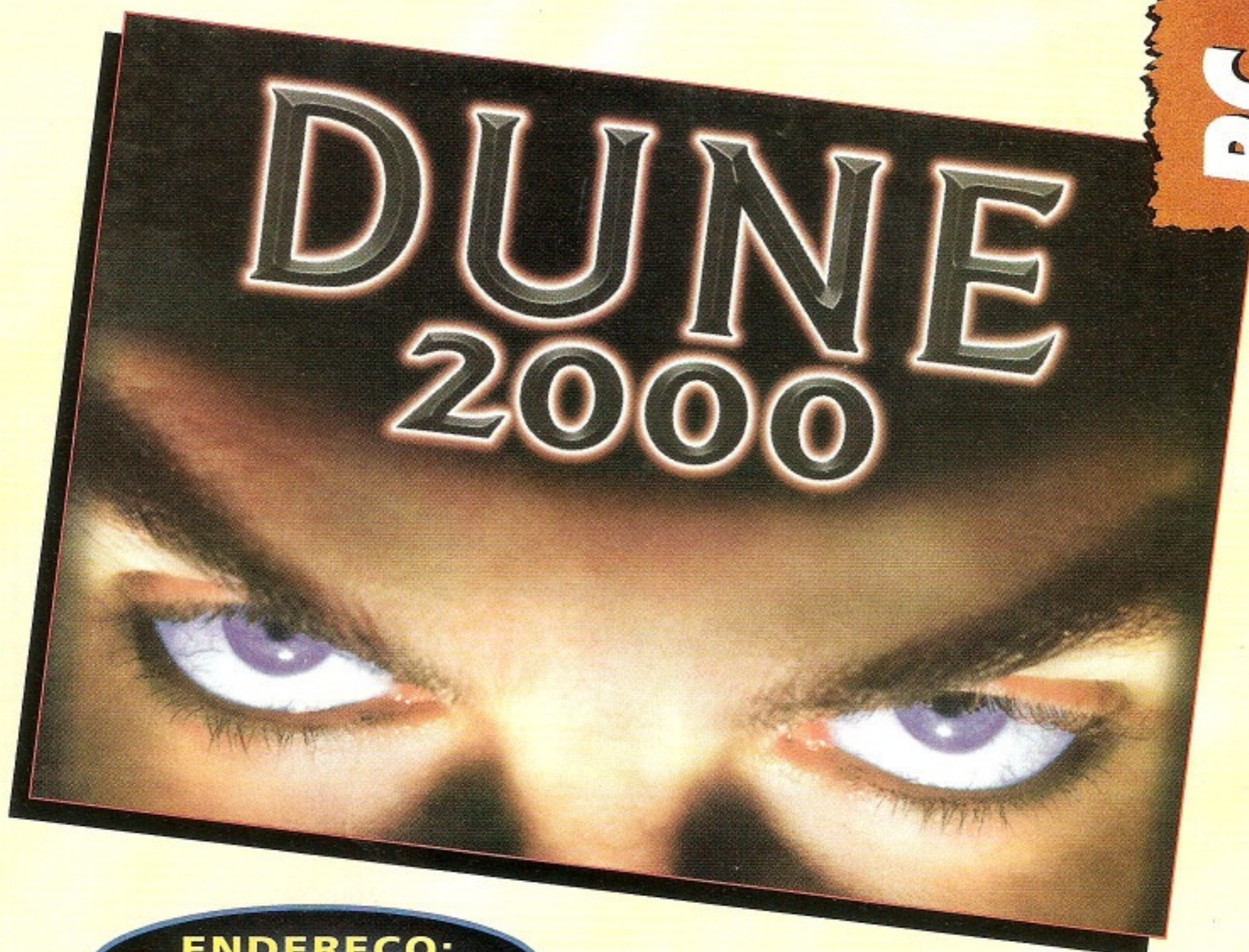


DICA: apertando F8 você aciona as linhas horizontais que auxiliam na angulação da aeronave



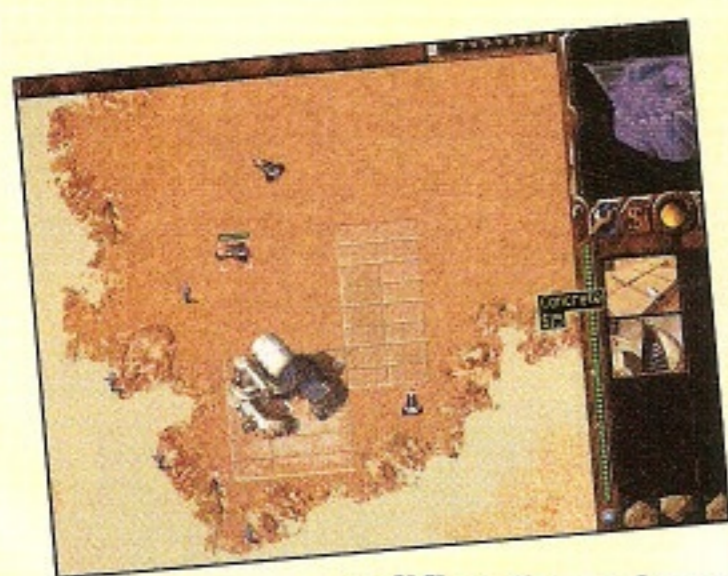
Por Bill Games

Em algum lugar do universo, existe um planeta de clima desértico que tem como principal riqueza um minério chamado Spice. Arrakis, também conhecido como *Dune*, é controlado por três forças: Atreides, liderado pelo Duque Leto, possui ótimo arsenal, principalmente em sua força aérea; Harkonnen, liderado pelo barão de mesmo nome, tem arsenal bruto com armas atômicas ilegais; e Ordos, uma força misteriosa cujo líder é desconhecido, com arsenal numeroso e forte em



PC

ENDEREÇO:
www.ea.com



DICA: sempre que construir alguma

edificação, coloque a base de concreto para evitar reparos constantes

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Placa de Vídeo 2MB, CD-ROM 4x, Windows 95

tecnologia totalmente ilegal. O jogo tem o mesmo estilo, sem grandes inovações em relação as suas versões anteriores. O que melhorou muito foram os gráficos, que ganharam efeitos mais requintados e cenas de cinema. A jogabilidade é idêntica à do primeiro *Dune* e o som não impressiona. Mas o jogo vale, e muito, pela diversão, que é ainda maior quando se joga via Internet, com rede IPX.

DICA: para defender-se melhor, construa muros e, em suas pontas, torres de combate



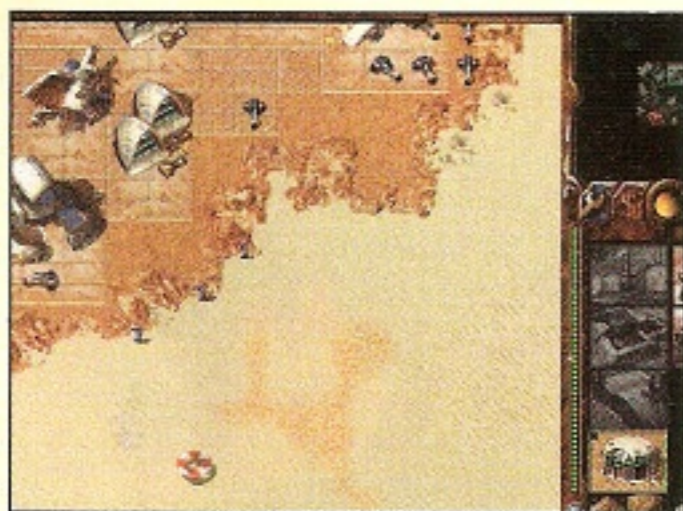
DICA: na penúltima missão, usando Atreides você só pode fazer sua invasão com um número limitado



de veículos. Espalhe-os da maneira mais variada possível na hora de invadir a base inimiga

fim

DICA: cuidado com as criaturas do deserto. Sempre que enviar



sua tropa procure desviar, pois essas criaturas são praticamente invulneráveis



DICA: ao construir uma refinaria, coloque os

silos de armazenamento perto de sua localidade para facilitar o armazenamento



DICA: ao escolher uma região para atacar, dê preferência às que tiverem maior

número de fronteiras com as forças inimigas

DICA: nem sempre o veículo com o maior poder de fogo é o melhor. Os veículos



pesados geralmente são lentos e ficam mais sujeitos a ataques de inimigos rápidos



DICA: sempre que possível, faça o upgrade de suas fábricas

de armamentos. Com isso você conseguirá maior variedade de veículos e soldados

| | |
|------------------|----------|
| DUNE 2000 | |
| PC | |
| WESTWOOD | |
| estratégia | |
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 3 |
| 4 | |
| 1 CD | |
| Até 7 jogadores | |

FIFTH ELEMENT

ACTIVISION

**Ação - 1 Jogador
Memory Card**

P.STATION



The Fifth Element vai levá-lo ao mesmo visual, sensação e história do filme de mesmo nome, O Quinto Elemento. Infelizmente, a única coisa que estraga é a confusa jogabilidade. Você é Corbin Dallas (Bruce Willis no filme) ou Leeloo, a personagem de Mila Jovovich. Além da jogabilidade, os controles e gráficos deixam a desejar. As texturas são confusas e os controles não ajudam muito. Ainda não foi com que este elemento que a Activision acertou a tacada.

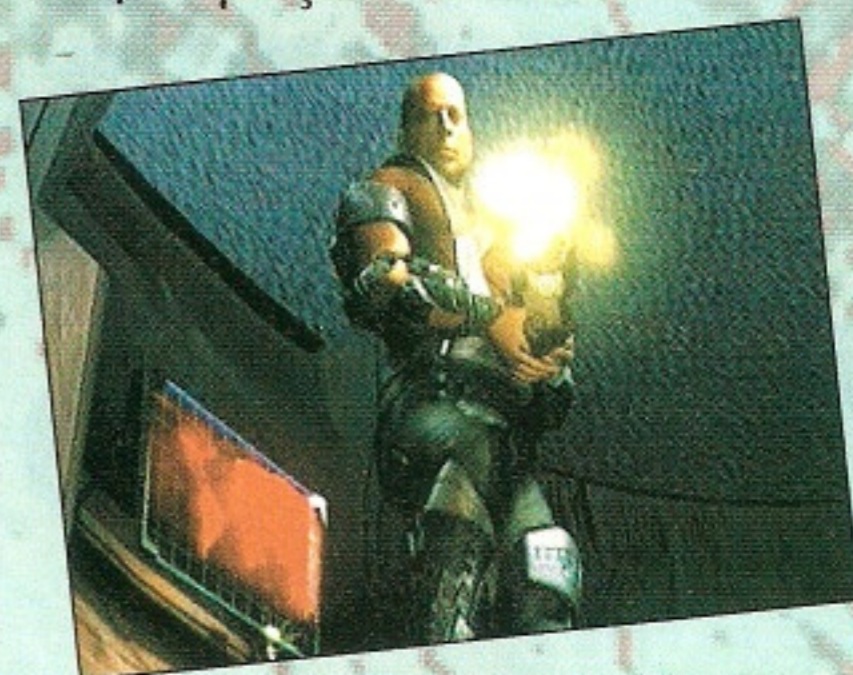
APOCALYPSE

ACTIVISION

Ação - 1 Jogador - Memory Card

P.STATION

Os fãs de tiro e do Bruce Willis vão ficar felizes. Em **Apocalypse**, você é Trey Kincaid (Bruce Willis) e deve abrir seu caminho à força pelas 11 fases e derrotar o Reverend, que quer destruir a Terra. A cada fase seu arsenal aumenta. Você maneja um lança-chamas, smart bombs e lasers. A jogabilidade lembra a de **One** (você se movimenta, dá uns pulos e atira em milhares de inimigos). Os controles são os mesmos de **Robotron**, cada botão é um tiro para uma direção. Os gráficos estão impecáveis, mas a câmera nem sempre consegue o melhor ângulo. Para fãs de tiro e do Bruce Willis. Se você não gosta dos dois, esqueça.



SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO

TEC TOY

Ação - 1 Jogador

MASTER SYSTEM

Direto das histórias de Monteiro Lobato para o Master System, a turma do Sítio do Pica Pau Amarelo deve encontrar uma poção para salvar Dona Benta, que está doente. Você pode jogar com a boneca Emília ou com Pedrinho. A missão vai ser mais difícil do que



uma dezena de buracos e para dar de cara com inimigos, mesmo tendo pulado ou desviado.

you can imagine. The controls are not very good, so get ready to fall into a dozen holes and face enemies, even if you jump or avoid them.

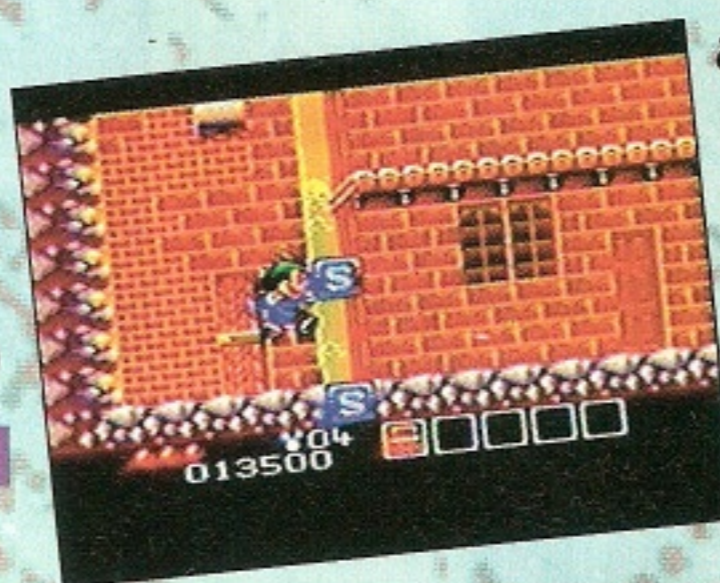
LEGEND OF ILLUSION

SEGA

Ação - 1 Jogador - Continue

MASTER SYSTEM

Mickey volta a combater o mal no Master System. O jogo tem fases curtas e simples, que Mickey encara atirando bolinhas e as caixas que encontra pelo caminho. Tudo bem, as armas podem até parecer fracas, mas os inimigos também não são lá



aquelas coisas. Não é difícil derrotá-los. Mesmo porque, você vai encontrar muitos amigos, como Pluto, dispostos a dar uma mãozinha para detonar as forças do mal.

THE HOUSE OF THE DEAD

SEGA

Tiro - 2 jogadores

PC (WIN 95/98)

Hora de os zumbis fazerem a festa no computador. Vindo do arcade e do Saturn, **The House of the Dead** traz muito tiro, sangue e carniça para **Resident Evil** nenhum botar defeito. Você pode jogar com a



pistola (ideal), mouse (bom), joystick, ou teclado (não recomendados). O legal do jogo é que o jogador pode escolher seu caminho conforme suas ações. Por exemplo, se atirar num cadeado, ele se quebra revelando uma passagem.

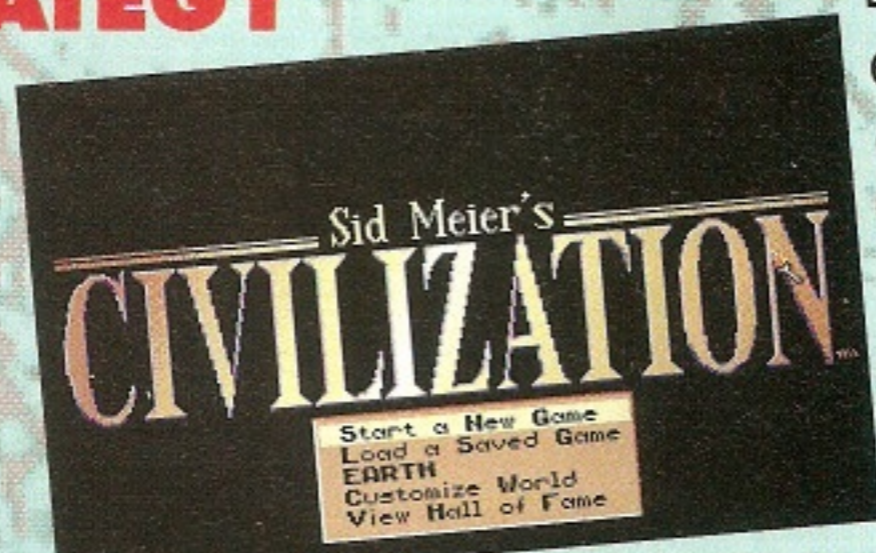
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVE

INTERPLAY

Vários jogos

PC (WIN 95/98)

A Interplay, em uma aliança com a Microprose, resolveu reunir em 4 CDs seus títulos mais famosos de estratégia.



Entre eles estão **Civilization**, **X-Com: Ufo Defense**, **Heroes of Might and Magic**,

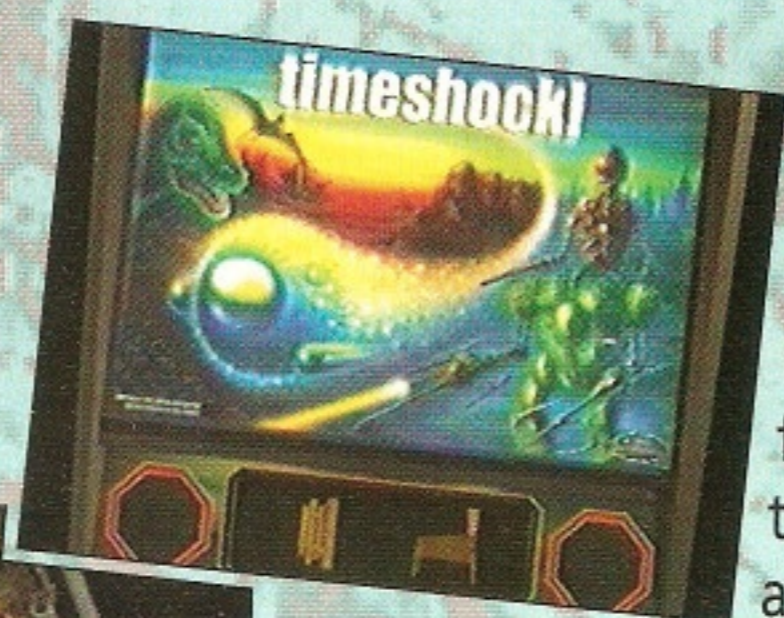
Railroad Tycoon Deluxe, **Conquest the New World Deluxe**, **Jagged Alliance: Deadly Games**, **M.A.X** e **Dark Colony** (DOS e Windows).

TIME SHOCK!

EMPIRE INTERACTIVE

Pinball - 1/4 Jogadores
Continue

P.STATION



Time Shock é um pinball no estilo de **Last Gladiators**. As mesas são como fases. Você tem três bolas para alcançar um certo número de pontos e passar à mesa seguinte. Há vários ângulos de câmera. Perca um tempinho aprendendo a usá-los, pois ajudam quando há buracos ou áreas muito escondidas. Se escolher o buraco certo, sua vida será bem melhor.

A BUG'S LIFE

SONY COMPUTER

Ação - 1 Jogador - Memory Card

P.STATION



Na pressa de agradar a garotada, a Sony lançou **Crash Bandicoot**, **Warped**, **Spyro the Dragon** e, por último, **A Bug's Life**. Nesta seleção, **A Bug's Life** merece mesmo o terceiro lugar. O filme da Disney "**A Bug's Life**", conta a história de uma formiguinha trabalhadora que está tentando salvar a sua colônia de uma gangue de gafanhotos. O jogo traz uma boa jogabilidade 3D de ação/aventura espalhada por 15 fases. Os controles são o ponto fraco. Flik sempre dá uns passos a mais depois de um pulo, por exemplo. Já os gráficos estão bem coloridos e originais.



ACTIVISION CLASSICS

ACTIVISION

Variados - 1/2 Jogadores
Memory Card

32 BITS

A onda dos emuladores trouxe do limbo clássicos que fizeram história. A Activision não perdeu tempo e reuniu 30 jogos que fizeram sucesso no Atari no CD Activision Classics. Entre os jogos estão **River-Raid**, **Enduro**, **Hero**, **Megamania**, **Keystone Kapers**. A



Activision fez mais que apenas gravar os games no CD. A

dificuldade dos jogos aumentou. E, para completar, você agora pode gravar seus records no Memory Card e mostrar pra todo mundo.

CAPCOM GENERATION 2

CAPCOM

Ação - 1/2 Jogadores
Memory Card

32 BITS



Seguindo os passos da Activision, a Capcom lança a segunda versão do CD com seus clássicos. **Capcom Generation 2**

tem três jogos: **Ghost'n Goblins**, um dos maiores sucessos do Nintendinho; **Ghouls'n Ghosts**, versão de Ghost'n Goblins melhorada para Mega Drive; e **Super Ghouls'n Ghosts**, lançado para SNes, que tem os melhores gráficos da série. O Flashback continua.

CAPCOM GENERATION 3

CAPCOM

Variados - 1/2 Jogadores
Continue

32 BITS

Dá-lhe coletânea! **Capcom Generation 3** traz quatro games. O jogo de tiro com visão vertical, chamado **Vulgus**; **Sonson**, em que



CAPCOM GENERATION 4

CAPCOM

Ação - 1/2 Jogadores - Continue

32 BITS

Mais recordações no PAINEL especial Flashback. Para a dupla Saturn/P.Station, **Capcom Generation 4** vem com **Comando**, **Mercs II** e **Gun Smoke**. Não lembram? **Comando** é um jogo bem no estilo o filme Rambo. Nele, você não usa faca, como Rambo, mas uma metralhadora. O negócio é atirar em todo mundo. Já **Mercs II** é uma versão melhorada de **Comando**. O estilo de jogo é o mesmo. Em **Gun Smoke**, você comanda um pistoleiro em pleno velho oeste. Cada botão lança a bala numa direção e você ainda tem de pegar itens para melhorar a mira e a performance da pistola.



KNIFE EDGE

KEMCO

Tiro - 4 jogadores -
Continue

NINTENDO 64

Knife Edge é um jogo de tiro em que você só tem a visão de dentro da nave. São três fases muito simples. Antes de começar a jogar, você deve escolher a rota que vai seguir.

Dependendo do caminho escolhido, você vai encontrar mais itens ou mesmo mais inimigos. Há apenas dois tipos de itens: um deles recarrega seu life, o outro recarrega a arma Vulcan, a que você mais vai usar no jogo. Mas não se preocupe. Se não encontrar itens para recarregar a Vulcan, você pode usar qualquer uma das outras armas à vontade. Elas são infinitas.



SILICON VALLEY

TAKE

Ação - 1 Jogador
Memory Card

NINTENDO 64

Ninguém aqui quer ser chamado de maluco. Que fique claro, então, que maluco é o jogo. Duvidam? A história é a seguinte: uma nave espacial, pilotada por um robô e por um homem, cai num planeta desconhecido. O robô, que não quer ficar no planeta, tenta se mandar, mas acaba se despedaçando. O chip do tal robô toma posse de um cachorro, dando consciência a ele. A partir de agora você vai incorporar o cachorro e vai ter de cumprir tarefas no mínimo esquisitas. Entre outras coisas você precisará se transformar em rato, colocar quatro ovelhas num cercado...



CHEGOU O QUE FALTAVA!

*Despachamos
para todo o
Brasil!!*



CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

GOLPE FINAL



DARKSTALKERS 3

Cheios de amor e socos pra dar, os 18 lutadores (mais um secreto) de DarkStalkers 3 estão com a corda toda nesta versão para P.Station. Nesta página e nas 3 seguintes, você confere todos os golpes de marmanjos e gatinhas. Boa diversão!



BABY BETINHO

LEGENDA

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - quaisquer dois botões de soco
CC - quaisquer dois botões de chute
SSS - os três botões de soco
CCC - os três botões de chute
(c) - carregar o direcional
GR - Guard Reversal: esses golpes podem ser acionados durante a defesa, cortando a mesma

e atacando o oponente rapidamente. Há golpes que só podem ser usados nessa situação e eles estão marcados com "só em GR"
EX - são os golpes fatais. Geralmente gastam 1 barra. Os que fogem da regra têm uma indicação de quantas barras são gastas para ativar o referido golpe. Os golpes especiais podem ser fortalecidos, com gasto de 1 barra, se feitos com dois botões. Por exemplo: o comando do Demon Cradle é $\rightarrow\downarrow\searrow$ + soco, mas se fizer $\rightarrow\downarrow\searrow$ + SS vai soltar uma versão melhorada do mesmo golpe
DFC - Dark Force Change: são golpes que só podem ser acionados se você tiver escolhido esse tipo de

GOLPES BÁSICOS

Deslocamento rápido: $\leftarrow\leftarrow$ ou $\rightarrow\rightarrow$ (alguns podem fazer o movimento no ar)

Deslocamento ao levantar: caído, faça \leftarrow ou \rightarrow (levanta se deslocando para a direção correspondente)

Golpe de chão: com o inimigo caído, \uparrow + botão ou \uparrow + 2 botões quaisquer para a versão EX (nesse caso gasta barra)

Sair de arremesso: ao ser agarrado, faça \leftarrow (ou \rightarrow) + SM ou SF

Advancing Guard: durante a defesa, aperte repetidamente algum botão (afasta o oponente)

Dark Force: soco + chute da mesma força

Provocação: Select

jogabilidade. Neste modo, o Dark Force ativa as habilidades Dark Force, com consumo de 1 barra, que conferem efeitos especiais para cada um dos lutadores (Jedah, por exemplo, pode voar). Alguns tem dois tipos de habilidade. Os combos aéreos podem ser feitos a qualquer hora.

DFP - Dark Force Power: são golpes que só podem ser acionados se você tiver escolhido esse tipo de jogabilidade. Neste modo o Dark Force gasta 2 barras, conferindo efeitos comuns a todos os lutadores: combo aéreo, dano 100% vermelho (isto é, sem a parte branca, que é recuperável), super-recuperação de energia e alguns golpes EX ficam mais poderosos. Pode também usar as habilidades Dark Force usando comandos específicos, mas nem todos tem esse privilégio. Não pode usar o combo aéreo sem usar o Dark Force.



ANAKARIS

Coffin Dance: ↓↓ + soco ou chute

Royal Judgement Day: no ar, ↓↘→ + soco

Echo Back: ↓↙← + chute (sugar magia) ↓↘→ + chute (devolver magia)

Cobra Blow: ←→ + soco

Mummy Drop: ↓↘→ + soco

Dancing Taunt: SSS + Select

EX - Word Of Truth: →↓↘ + SS (só em GR)

EX - Hell Hole: quando o inimigo usar um golpe de chão, →↓↘ + CC

EX - Punishment Hole: ←↙↓↘→ + CC

EX - Pharaoh Magic: CM SR ↓ CR SM

EX - Pharaoh Salvation: CF SM ↓ CM SF (2 barras)

EX - Pharaoh Decoration: CF SM CR ↓ SR CM SF (3 barras)

Habilidade Dark Force - Pharaoh Split: SF + CF (DFC); SR SR ↓ CM CF (DFP)

B. B. HOOD [BULLETA]

Smile & Missile: (c) ←→ + soco ou chute

Happy & Missile: (c) ↓↑ + soco

Cheer & Fire: →↓↘ + soco

Shyness & Strike: ↓↙← + soco (carregável)

Jealousy & Fake: →↓↘ + chute (só em GR)

Sentimental Typhoon: de perto, →↘↓↙← + soco

Stalking: ↓ + CCC

EX - Cool Hunting: ←↙↓↘→ + SS

EX - Beautiful Memory: ←↙↓↘→ + CC

EX - Apple for You:



→↘↓↙← + CC

Habilidade Dark Force - The Killing Time: SF + CF (só DFC)

BISHAMON

Spirit Hold: ←↙↓↘→ + soco

Divider: depois do Spirit Hold, ↓↘→ + soco

Retriever: depois do Spirit Hold, ← + soco

Sword Slash: depois do Retriever ou quando tocar o chão após um salto ou quando levantar após a queda ou durante a defesa, →↓↘ + soco (GR)

Iai Giri: (c) ←→ + soco ou chute

Torture Slash: de perto, 360° (ou →↓↑) + soco

EX - Slicing Chop: com o inimigo caído, ↓↓ + SS

EX - Spirit Crusher: →↘↓↙← + SS

EX - Enma Seki: ←↙↓↘→ + CC

Habilidade Dark Force - Golden Armor: SF + CF (só DFC)

DEMITRI

Chaos Flare: ↓↘→ + soco

Demon Cradle: →↓↘ + soco (GR; vai na diagonal se realizado durante a corrida)

Bat Spin: ↓↙← + chute

Negative Stolen: de perto, 360 (ou →↓↑) + soco

EX - Midnight Bliss: ↓→↘ + SS

EX - Demon Pillion: ↓→↘ + CC

EX - Midnight Pleasure: SR SM → CM CM (2 barras)

Habilidade Dark Force - Darkside Master: SF + CF (DFC); ←↙↘ + CC (DFP)



DONOVAN

Kill Shred: ↓↙← + chute

Sword Release: depois do Kill Shred, ↓↙← + chute

Thunder Sword: depois do Kill Shred, ↓↙← + soco

Blizzard Sword: ↓↘→ + soco

Efreet Sword: →↓↘ + soco (GR)

Lightning Sword: ←↙↘ + soco repetido

Swinging Sword: de perto, →↘↓↙← + soco

EX - Press of Death: ←↙↓↘→ + chute

EX - Change Immortal: SM SR ← CR CM

Habilidade Dark Force - Slay Shred: SF + CF (DFC); ←↙↘ + CC (DFP)

GOLPE FINAL



FELICIA

- Rolling Buckler:** ↓↘→ + soco, soco para atacar
Cat Spike: →↓↘ + soco
Delta Kick: →↓↘ + chute (GR)
Hell Cat: de perto, →↘↓↙← + chute
Ground Poke: com o inimigo caído, ↓↓ + soco
EX Charge: ↓↓ + segure CC
Head Sit: pule sobre a cabeça do oponente
Wall Grab: pule para o canto da tela e segure o direcional
EX - Dancing Flash: ←↙↓↘→ + SS
EX - Please Help Me: ←↙↓↘→ + CC
Habilidade Dark Force - Kitty the Helper: SF + CF (DFC); ←↙↘ + CC (DFP)

HSIEN-KO [LEI-LEI]

- Dark Artillery:** ↓↘→ + soco
Reversal Gong: ↓↙← + soco

- Cyclone Blade:** →↓↘ + soco repetido (GR)
Spectral Slicer: de perto, →↘↓↙← + soco
EX - Tombstone Blades: ←↙↓↘→ + CC
EX - Iron Rain: CR CF SM SM ↑
EX - Time Bomb: ←↙↓↘→ + SS
Habilidade Dark Force - Rage Spirit: SF + CF (só DFC)

HUITZIL [PHOBOS]

- Plasma Beam:** ↓↘→ + soco ou chute
Missile Launch: ↓↙← + soco
Plasma Trap: ↓↙← + chute
Circuit Breaker: de perto, →↘↓↙← + soco
Genocide Vulcan: ←↙↘ + soco
Reflect Wall: →↓↘ + soco (só em GR)
EX - Final Guardian Beta: →↓↘ + CC
EX - Erasing Sphere: ←↙↘ + CC
Habilidade Dark Force - Ray of Doom: SF + CF (DFC); ↓→↘ + SS (DFP)

JEDAH

- Dio Cega:** ↓↘→ + soco
Nero Fatica: ↓↙← + soco
San Passare: de perto, →↘↓↙← + chute
Ira Spinta: no ar, →↘↓↙← + chute (se não apertar nenhum botão)

- Jedah mergulha agarrando o oponente; se apertar soco durante o vôo, ele ataca caindo como uma gilhotina)
Spresio: →↓↘ + soco (só em GR para o modo DFC; GR para DFP)
EX - Prova de Servo: ←↙↓↘→ + CC, chute para agarrar
EX - Finale Rosso: ↓↓ + SS
Habilidade Dark Force - Santuario: SF + CF (DFC); ←↙↘ + CC (DFP)



JON TALBAIN/ DARK JON TALBAIN [GALLON / DARK GALLON]

- Beast Cannon - Frente:** ↓↘→ + soco, direcional + soco
Luna's Hammer - Diagonal: →↓↘ + soco, direcional + soco (GR)
Climb Laser: ↓↑ + chute
Million Flicker: ↓↙← + soco repetido
Eclipse Roll: de perto, →↘↓↙← + chute

- Quick Move:** ↓ + CCC
EX - Dragon Cannon: ←↙↓↘→ + CC (DFC)
EX - Dragon Cannon: ←↙↓↘→ + SS (DFP)
EX - Moment Slice: SR SM → CR CM
Habilidade Dark Force - Mirage Body: SF + CF (DFC); ←↙↓↘→ + CC (DFP)

LILITH

- Soul Flash:** ↓↘→ + soco
Shining Blade: →↓↘ + soco (GR)
Merry Turn: ↓↙← + chute (vale no ar somente para o modo DFP)
Mystic Arrow: →↘↓↙← + soco
High Jump: ↓↑
EX - Splendor Love: →↓↘ + CC
EX - Luminous Illusion: SR SR → CR SF
EX - Gloomy Puppet Show: ←↙↓↘→ + CC (2 barras)
Habilidade Dark Force - Mindless Doll: SF + CF (DFC); SR SR → SM SF (DFP)

LORD RAPTOR [ZABEL]

- Death Hurricane:** ↓↙← + chute
Skull Hunting: ↓↑ + chute
Death Phrase: →↓↘ + chute (só em GR)
Hell's Gate: ←↙↓↘→ + chute
Skull Punisher: de perto,



→↘↓↙← + soco
EX - Evil Scream:

→← + SS

EX - Death Voltage:

→↘↓↙← + CC

EX - Hell Dunk: →↓↘ + SS

Habilidade Dark Force -

Ultimate Undead: SF + CF (DFC); ←↓↙ + CC (DFP)

MORRIGAN

Soul Fist: ↓↘→ + soco

Shadow Blade: →↓↘ + soco (GR)

Vertical Dash: ↓↑

Vector Drain: de perto, →↘↓↙← + soco

EX - Valkyrie Turn:

→↘↓↙← + chute repetido

EX - Darkness Illusion: SR SR → CR SF

EX - Finishing Shower:

SM CR ← CR CM

EX - Cryptic Needle: → SF SM SR →

Habilidade Dark Force -

Astral Vision: SF + CF (DFC); SR SR → SM SF (DFP)

OBORO BISHAMON

Iai Giri: (c) ←→ + soco ou chute

Rushing Slash: ←↙↓↘→ + soco

Sword Slash: →↓↘ + soco (GR)

Rushing Poke: →↓↘ + chute

Leaping Torture Slash: ↓↘→↗ + soco (+ botão para outro golpe)

Torture Slash: de perto, 360° (ou →↓↑) + soco

EX - Spirit Crusher: →↘↓↙← + SS

EX - Enma Seki: ←↙↓↘→ + CC

Habilidade Dark Force - Golden Armor: SF + CF (só DFC)

PYRON

Sol Smasher: ↓↘→ + soco

Zodiac Fire (GR): →↓↘ + soco

Orbital Blaze: ↓↙← + chute

Burning Planet: →↘↓↙← + soco

Galaxy Trip: ←↓↙ + soco ou chute

EX - Cosmo Displaption: ←↙↓↘→ + SS ou CC (carregável)

EX - Paired Hell: →↓↘ + CC (só DFP)

Habilidade Dark Force -

Shinig Gemini: SF + CF (DFC); ←↓↙ + CC (DFP)



Q-BEE

C->R: ←↙↓↘→ + soco

Delta A: →↘↓↙← + chute

Sxp: chute repetido

R.M.: →↓↘ + chute (só em GR)

C.M.: de perto, →↘↓↙← + soco

EX - Qj: →↓↘ + SS

EX - +B: ←↙↓↘→ + CC

Habilidade Dark Force - i²: SF + CG (DFC); ←↓↙ + CC (DFP)

RIKUO [AULBATH]

Sonic Wave: (C) ←→ + soco

Poison Breath: ←→ + chute

Trick Fish: ←← + chute

Trick Fish: →↓↘ + chute (só em GR para o modo DFC; GR para DFP)

Cristal Lancer: de perto, →↘↓↙← + soco

Gems Anger: de perto, →↘↓↙← + chute

EX - Sea Rage: ←↙↓↘→ + SS

EX - Water Jail: →↓↘ + SS

EX - Aqua Spread: →↘↓ + segure SS ou CC (solte o botão quando quiser acionar o golpe)

EX - Scissor Smash: ↓↓ + SS (funciona somente para a cor original) (3 barras)

Habilidade Dark Force -

Ocean Rage: SF + CF (só DFC)

SASQUATCH

Big Breath: ↓↘→ + soco

Big Blow: →↓↘ + soco (carregável)

Big Typhoon: →↓↘ + chute (GR)

Big Towers: ↓↓ + soco

Big Brunch: de perto,

→↘↓↙← + soco

Big Swing: de perto, 360° (ou →↓↑) + chute

EX - Big Freezer: ←↙↓↘→ + SS

EX - Big Ice Bane: ←↙↓↘→ + CC

EX - Big Sleigh: de perto, 720° + CC

EX - Banana Peel:

←↙↓↘→ + Select

Habilidade Dark Force -

Big Register: SF + CF (DFC); ←↓↙ + CC (DFP)



VICTOR

Mega Stake: (c) ↓↑ + soco

Mega Forlid: (c) ←→ + soco

Giga Burn: →↓↘ + chute (GR)

Gyro Crush: ↓↙← + soco

Mega Shock: ↓↘→ + chute

Mega Spike: de perto, 360° (ou →↓↑) + soco

Short Hop: ↓ + CCC

EX - Thunder Break: (c) ↓↑ + CC

EX - Gerdenheim 3: de perto, 720° + CC

EX - Giga Brute: →↓↘ + SS (DFP)

Habilidade Dark Force -

Great Gerdenheim: SF + CF (DFC); ←↙↓↘→ + CC, soco para agarrar

ESPORTE

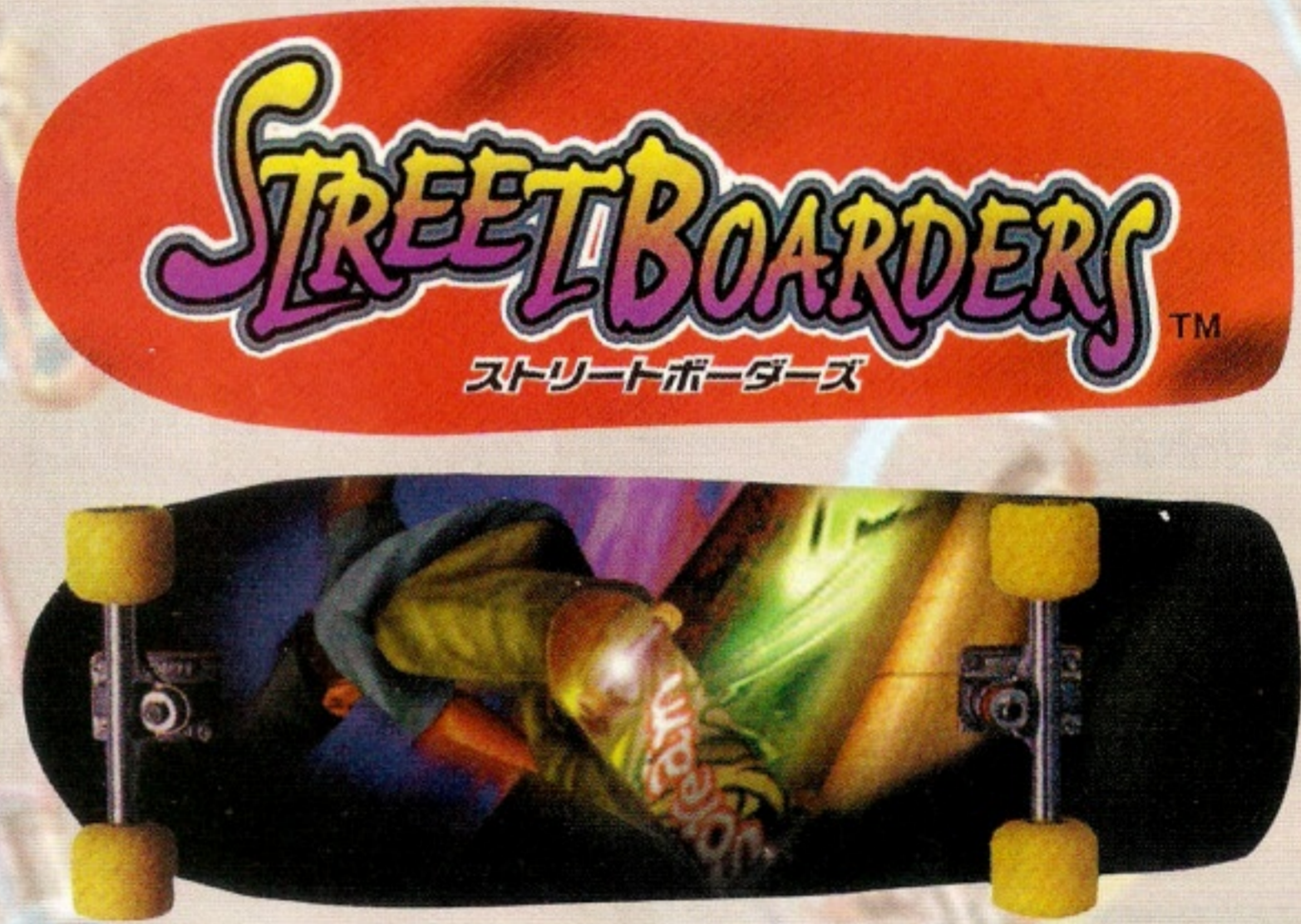
TOTAL

P.STATION

■ Fissurados em esportes radicais vão delirar com os skates de Street Boarders

O desafio nunca acaba em **Street Boarders**, para P.Station. O objetivo é alcançar ou ultrapassar um certo número de pontos em cada percurso. Assim que você atingir esse número de pontos e terminar os percursos com todos os personagens, a pontuação exigida aumentará. No início, você terá quatro personagens. Cada um tem um nível diferente de habilidade. Isso quer dizer que nem todos começam fazendo manobras radicais. Kazu e Nao têm nível 7 e Rod e Atsuya têm nível 5. Quando você terminar com um personagem, a

pontuação dele subirá para 8, que é o máximo. Aí você poderá arrepiar nos três percursos. Lembre que velocidade é tudo no jogo: quanto maior a velocidade de sua manobra, maior será sua pontuação. Fique atento aos mapas. A linha vermelha indica o melhor caminho.



| STREET BOARDERS | |
|-------------------|-----|
| P.STATION | 4.5 |
| MICRO CABIM skate | |
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |
| 1 Jogador | |
| 3 Percursos | |
| Memory Card | |

SUBFASES

Ralf Pipe: a cada 1.000 pontos em manobras você ganhará 1 segundo a mais para o próximo estágio

High Air: use as partes mais altas do Ralf para chegar cada vez mais acima. A cada 100 cm você ganhará 1 segundo a mais para o próximo estágio



Bow: o mesmo que no Ralf Pipe. A cada 1.000 pontos em manobras você ganhará 1 segundo a mais para o próximo estágio



MOVIMENTOS BÁSICOS



DICA: use R1 ou L1 para virar de lado no skate. Com isso você fará curvas com mais estabilidade. Use o botão para frear o skate



DICA: use um dos comandos do direcional (↑, ↓, ← ou →) quando estiver em um salto para selecionar a manobra conforme a velocidade

PERCURSO 1

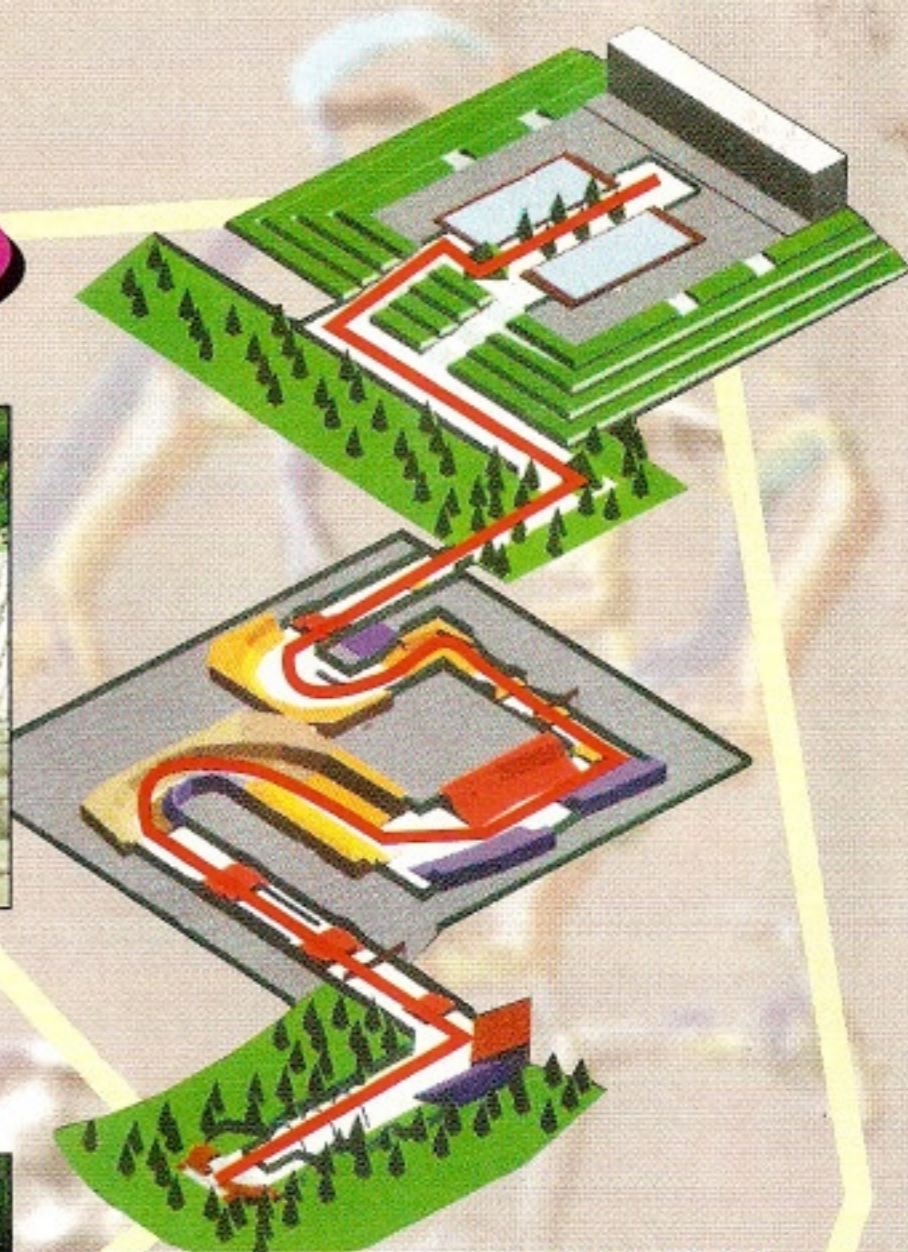


Caminho mais indicado

PERCURSO 2



DICA: logo de início, dê uma freadinha para pegar o cano numa boa



DICA: essas muretas podem ser usadas para pequenas manobras. Os bancos à frente também podem ser usados



DICA: faça algumas manobras nessa rampa e siga desse ponto direto para o cano



DICA: durante o salto na terceira rampa dessa reta, tente cair direto em cima do cano. Isso dará muito mais pontos



DICA: para finalizar, faça duas ou três manobras e, desse ponto, siga direto para o cano



DICA: aqui faça uma manobra em cada lado e siga para o outro lado, onde há mais rampas

DICA: ao seguir para essa rampa logo à frente, não faça manobras. Siga em frente por ela e faça a manobra na rampa ao lado para não cair



PERCURSO 3



DICA: no início, faça aqui 2.500 pontos e siga em frente para o tempo não acabar antes da hora



DICA: não erre esse cano, caso você vá pelo lado direito suas chances de seguir para o próximo estágio vão diminuir



DICA: faça duas manobras nessa rampa e, desse ponto, siga direto para a outra rampa, logo à frente na direita



DICA: aqui, depois de fazer a manobra, siga pela mureta à direita. Assim você não perde velocidade por causa do piso



DICA: aproveite a subida para saltar e tente cair direto nesse cano para ganhar um ótimo ponto



DICA: nessa rampa, tente cair e seguir pelo cano. Pule quando ele acabar para não cair e bater

ESPORTE TOTAL

P.STATION/PC

■ **Toque de classe na boca do gol: um Fifa mais requintado**

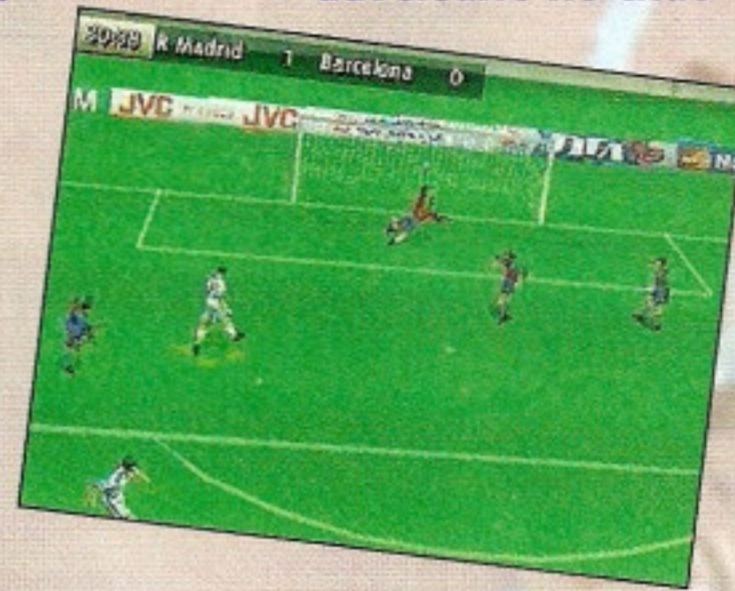
Fifa '99 chega com ginga brasileira. Principalmente no PC, que ganhou um game em português de cabo a rabo. O pessoal da Electronic Arts do Brasil traduziu todas as telas e ainda chamou o Milton Leite, comentarista da ESPN Brasil, para fazer a narração. Para completar, a versão tupiniquim do game terá 14 times brasileiros contra os oito da

FIFA 99



P.STATION

P.Station: fuja dos carrinhos apertando L1 para dar um toquinho na bola e deixar o adversário no chão



P.Station: a melhor maneira de marcar é com jogadas que começam com cruzamentos e passes do meio de campo. Use o passe apertando R1 para chegar mais fácil ao gol



P.Station: para dar um chute forte e rasteiro, aperte e segure o direcional na direção oposta a que estiver quando chutar

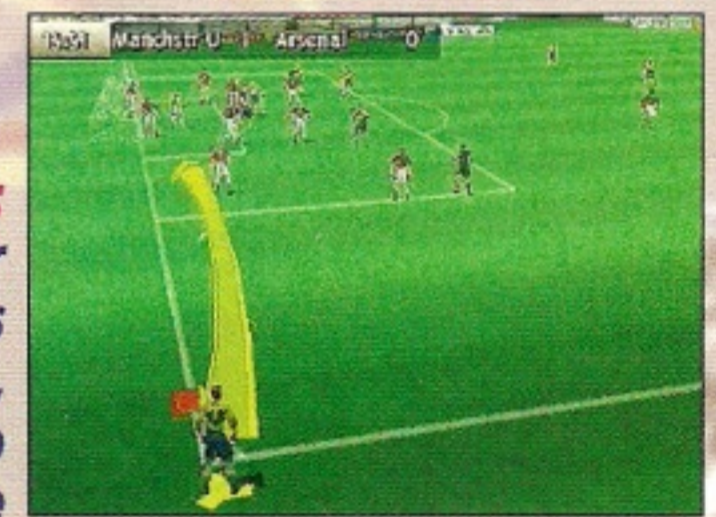
PC



PC: logo no início do jogo, arme um ataque poderoso, e pegue o rival de surpresa,

pois no início e no fim da partida os jogadores sempre ficam lentos

versão americana. Mas mesmo o jogo para P.Station, em que tudo rola em inglês, tem jeitinho brasileiro. Ficaram para trás as bicudas: agora os jogadores de **Fifa** driblam com classe e tocam a bola com perfeição.



P.Station: quando for bater os escanteios, use o atacante mais agressivo que tiver no time. Ajuste o arco da bola com L2 e R2 mirando na direção da rede e aperte **O** para cabecear

ENDEREÇOS:

www.ea.com
www.easports.com
www.fifa99.com

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 166 MMX, 16MB Ram, CD-Rom 8x, Placa de vídeo 1MB, Placa de Som 16 bits, Windows 95 ou 98.



PC: o jeito mais fácil de fazer gol é chegar bem perto do goleiro e tocar no cantinho com a tecla de passe. Esqueça dos chutes, a bola vai na Lua



PC: o toque de bola é um dos aspectos mais importantes do jogo. Sem ele, raramente você vai chegar até a área do adversário



PC: não adianta chorar, se a falta foi muito dura, você vai ganhar cartão. Talvez sobre só um amarelo, se o juiz estiver de bem com a vida

| | | |
|---------------------|----------|--------------------|
| FIFA '99 | | 4.8 |
| P.STATION/PC | | |
| EA SPORTS | | |
| futebol | | |
| CONTROLE | 5 | |
| DIVERSÃO | 5 | |
| GRÁFICO | 5 | |
| SOM | 4 | |
| | | 8 Jogadores |

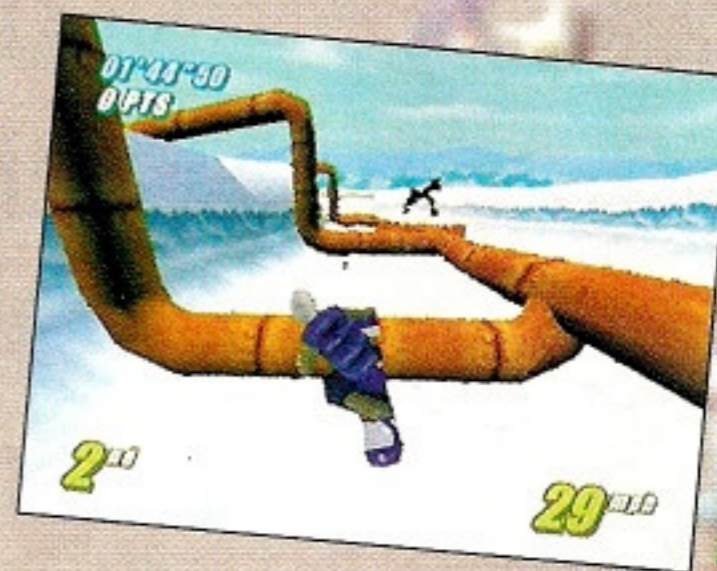
TWISTED EDGE

extreme snowboarding

Uma salada de atum deslizando na neve

Com o sucesso recente de **Coolboarders 3 e 1080° Snowboarding**, novos games do gênero estão pintando. Melhor para nós! **Twisted Edge: Extreme Snowboarding** possui uma jogabilidade simples e controles bem fiéis. Escolhendo entre quatro personagens e cinco pranchas, você parte para a corrida montanha abaixo. O maior desafio é testar seus

DICA: quando estiver em terrenos sólidos ou mesmo na neve, concentre-se em controlar a prancha e não invente muito



DICA: pratique os pulos nas rampas e outros obstáculos para ter acesso a áreas escondidas e conseguir mais pontos



DICA: para voar bem alto, pule da extremidade de uma rampa, aperte e segure Z ou B e aperte os direcionais para fazer manobras e ganhar pontos

As descidas de Twisted Edge são eletrizantes, mas 1080° ainda é o melhor



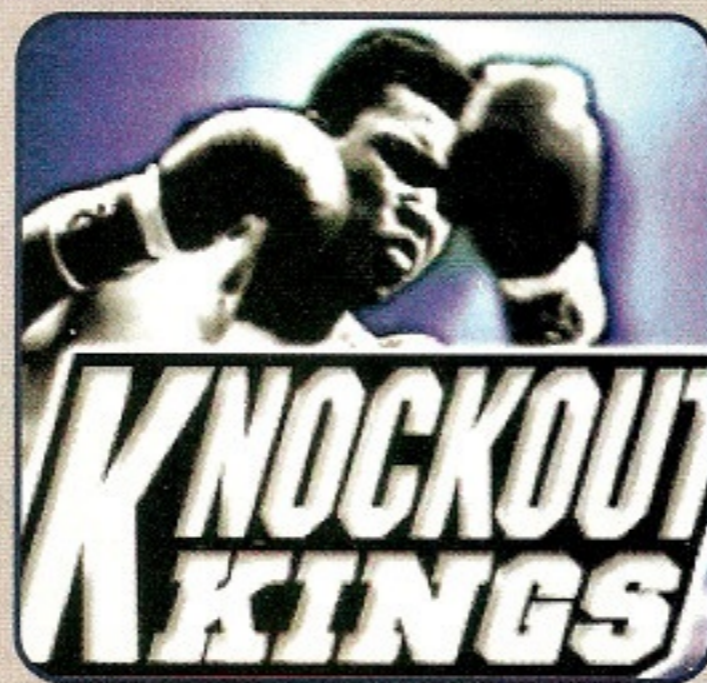
reflexos e ver se você é hábil. São vários tipos de manobras, desde tail grabs, back flips, até a estranha "salada de atum". A trilha sonora é um pouco repetitiva e o narrador meio parádico, mas o jogo é uma boa experiência para quem nunca viu neve.

| TWISTED EDGE | |
|---------------------|---|
| NINTENDO 64 | 4 |
| MIDWAY snowboarding | |
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |
| 1 Jogador | |

P.STATION

Um ringue cheio de socos e estrelas

Knockout Kings é um golpe certo para os fãs de boxe. Você pode levar ao ringue grandes nomes como Holyfield, Muhammad Ali, Oscar De La Hoya e Sugar Ray Leonard. O estilo dos lutadores foi reproduzido fielmente, inclusive seus golpes mais famosos. Você pode criar seu próprio lutador e fazê-lo começar a carreira, passando pelas várias categorias. A jogabilidade é



DICA: confunda o adversário mudando sempre de base. Isto vai fazer com que fique difícil para ele saber de onde virá o soco

DICA: quando o outro cara estiver prestes a socá-lo, solte uma combinação de socos para acertá-lo pegando-o de guarda aberta



variada. Você pode provocar o oponente, mudar de base, segurar o soco e até dar uma dançadinha no ringue. O realismo é total!



DICA: dê alguns golpes baixos logo de cara para sair na frente, mas não abuse para não perder pontos. Quando começar o primeiro round, dê uma no saco e duas no fígado

| KNOCKOUT KINGS | |
|----------------|-----|
| P.STATION | 4.5 |
| EA SPORTS luta | |
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 4 |
| 2 Jogadores | |

DICA: para provocar seu oponente, aperte simultaneamente R1, R2 e X



Enquanto as dicas para os jogos do Dreamcast não vêm, Nintendo 64 e P.Station vão arrepiando, com truques de jogaços como Metal Gear Solid, DarkStalkers 3, Rival Schools, WipeOut 64 e Extreme G2. Os jogos de Saturn ainda estão presentes, como Cotton Boomerang

P.STATION

DARKSTALKERS 3

Mais fotos no collection mode e novas opções



Jogue o Original Character Mode como Guest e, conforme a experiência ganha, você conseguirá acionar os elementos a seguir:

- Collection Mode página 2
- EX Option
- Collection Mode página 3
- Collection Mode página 4
- DX Option

Use Oboro Bishamon

Para usá-lo, mate o chefe nas seguintes condições:

- Jogue no modo manual
 - Não use continues
 - Não leve nenhum "down"
 - Ganhe pelo menos 2 lutas com os golpes descritos na tabela. Não vale vitória "queijo"
- Assim, Oboro vai aparecer. Derrote-o, entre na tela de seleção e escolha Bishamon com o botão Select pressionado.



Golpes

- DEMITRI - SR, SM, →, CM, CM
 Q-BEE - ←↵↓↘→ + CC
 VICTOR - de perto, 720° + CC
 PYRON - ←↵↓↘→ + SS
 FELICIA - ←↵↓↘→ + chute
 LILITH - ←↵↓↘→ + CC
 ANAKARIS - CF, SM, ↑, CM, SF
 MORRIGAN - SR, SR, →, CR, SF
 DONOVAN - SM, SR, ←, CR, CM
 PHOBOS (HUITZIL) - →↓↘ + CC
 LEI LEI (HSIEN KO) - ←↵↓↘→ + SS
 SASQUATCH - de perto, 720° + CC
 ZABEL (LORD RAPTOR) - →↓↘ + SS
 OURBATH (RIKUO) - →↘↓ + SS ou CC
 BULLETA (BB HOOD) - ←↵↓↘→ + CC
 JEDAH - ←↵↓↘→ + CC, chute para agarrar
 GALLON (JON TALBAIN) - SR, SM, →, CR, CM
 BISHAMON - ↓↓ + SS, quando o inimigo estiver no chão

Legenda

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| SS - dois botões de soco | CC - dois botões de chute |
| SR - soco rápido (fraco) | SM - soco médio |
| SF - soco forte | CR - chute rápido (fraco) |
| CM - chute médio | CF - chute forte |

Outros personagens secretos

- Dark Gallon:** coloque o cursor em Gallon (Jon Talbain) e faça Select + SS ou Select + CC.
Shadow: coloque o cursor em ?, faça Select cinco vezes e aperte soco ou chute. Se quiser escolher o personagem inicial, aperte Select três vezes no personagem desejado e depois faça o comando para pegar o Shadow.
Marionette: coloque o cursor em ?, faça Select sete vezes e aperte soco ou chute. Marionette se transformar no oponente quando começar a luta.



SATURN

COTTON BOOMERANG

Debug menu e ressurreição

Debug menu: na tela-título, coloque o cursor em option, pressione X + Y + Z e, sem soltá-los, aperte rapidamente A, B e C, na seqüência. Assim você ganha a opção free play, além de poder ir ao training mode.

Ressuscitar: quando tomar um tiro e morrer, aperte C na hora de tocar o chão para voltar. Gasta Change Item.



P.STATION

COOLBOARDERS 3

Códigos para o modo Tournament

Digite os seguintes códigos no modo Tournament:

WONITALL: todas as pistas

OPEN_EM: todos os carinhos

BIGHEADS: cabeção

NINTENDO 64

NHL '99

Times bônus, cabeção, mudar os trajés e mais

Times bônus: digite **FREEEA** como o password. Em seguida, os times EA Blades e EA Storm vão estar disponíveis. Se estes dois times jogarem juntos, o pau vai comer solto!

Cabeção: digite **BRAINY** como o password

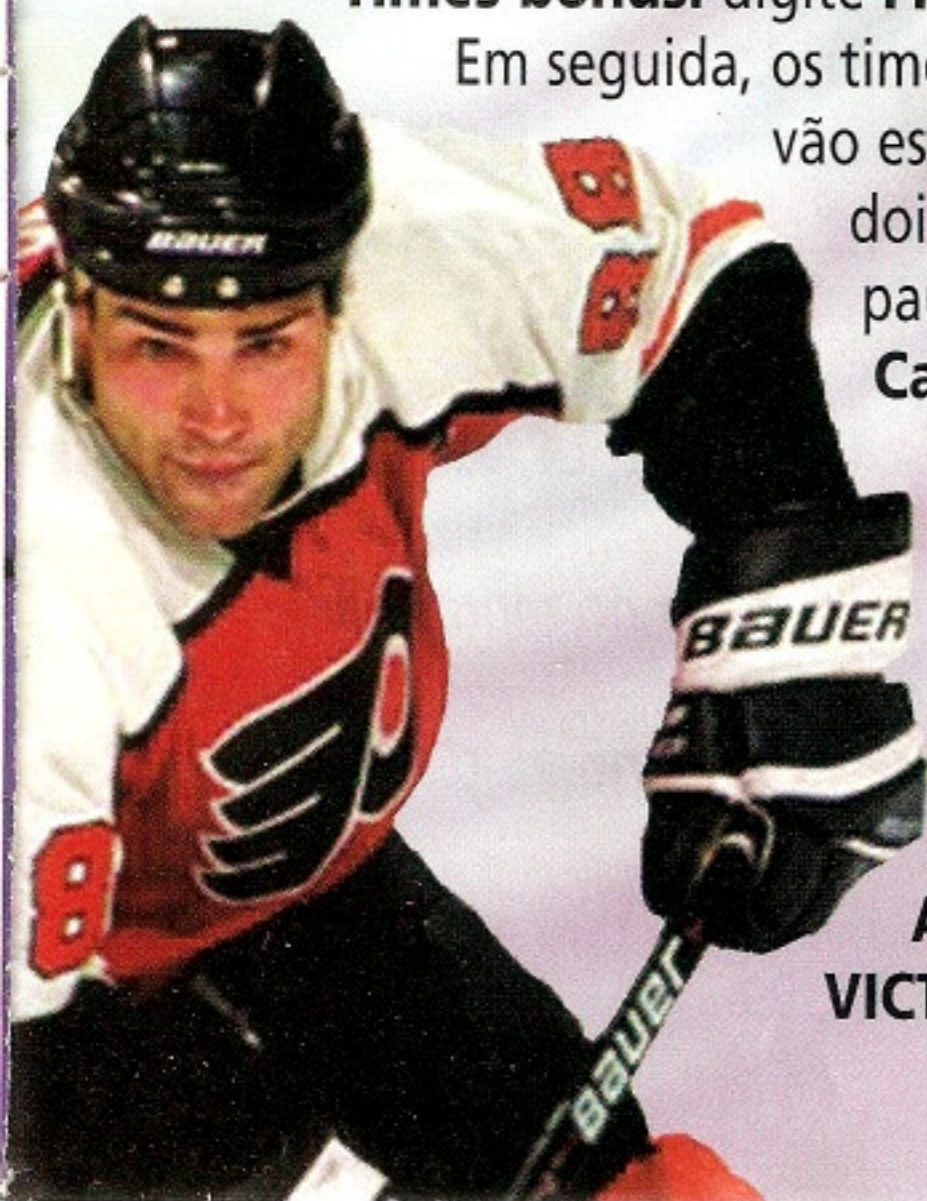
Jogadores grandes: digite **BIGBIG**

Mudar os trajés: 3RD

Jogabilidade mais rápida: **SPEEDY**

Assistir ao final:

VICTORY



NINTENDO 64

CRUIS'N WORLD

Carros escondidos

Vá para o modo Practice e selecione "Practice Championship". Em seguida, corra nas pistas abaixo e termine com o tempo indicado ao lado para ter acesso aos carros escondidos:

| Pista | Tempo | Carro |
|-----------|---------|--------------|
| France | 2:15:00 | Tommy |
| Germany | 2:27:00 | Taxi |
| Hawaii | 3:47:00 | Monsta |
| Australia | 1:49:00 | Surgeon |
| China | 1:14:00 | Enforcer |
| Egypt | 1:07:00 | Skool Bus |
| England | 1:46:00 | Bulldog |
| Japan | 2:48:00 | Rocket |
| Kenya | 2:06:00 | Conductor |
| Mexico | 1:46:00 | Howler |
| New York | 2:11:00 | Grass Hopper |
| Russia | 1:58:00 | Rocket |

Turbo Start

Logo depois que o narrador disser "Set", segure o botão do acelerador e saia na frente.

Modo Secret Championship

Termine as 3 pistas do Championship nos níveis de dificuldade easy, medium e hard.

Pistas Bônus

Termine o modo championship no nível de dificuldade mais difícil para correr nas pistas Rússia, Japão e Florida.

Speed Demon Car

Obtenha no mínimo 9999 pontos no modo championship. Em seguida, o Speed Demon vai estar disponível na tela car selection.

P.STATION

COLONY WARS: VENGEANCE

Seleção de fase, dinheiro e armas ilimitadas

Digite o password **Blizzard** para acionar vários truques como seleção de fase, todas as armas e outros.

SGP DICAS

NINTENDO 64

MADDEN '99

Times secretos e estádios

Do menu principal, entre no Code Entry e digite os seguintes passwords para acionar as dicas abaixo:



60s Greats: **PEACELOVE**
 70s Greats: **BELLBOTTOMS**
 80s Greats: **SPRBWLSHUFL**
 90s Greats: **HEREANDNOW**
 75th Anniversary All-Time Team: **THROWBACK**
 1999 Cleveland Browns: **WELCOME BACK**
 AFC Pro Bowl: **AFCBEST**
 All Madden Team: **BOOM**
 All-Time Stats Leaders: **IMTHEMAN**
 All-Time Greats: **TURKEYLEG**
 NFC Pro Bowl: **BESTNFC**

NFL Equipment Team: **GEARGUYS**
 EA Sports Team: **INTHEGAME**
 Tiburon Team: **HAMMERHEAD**
 Tiburon Stadium: **OURHOUSE**

P.STATION

C: THE CONTRA ADVENTURE

Seleção de fase, movie player e mais

Digite os seguintes códigos no menu principal:
Seleção de fase: aperte ←, ↑, →, □, □, △, △, ↓
Movie Player: △, △, ↓, □, ↑, ↑, ←, △
Supermetralhadora: →, →, □, △, →, ←, ↓, ↓
Vidas ilimitadas: ↑, →, □, △, →, ←, □, △
Smart Bombs ilimitados: □, □, →, ↓, ↓, ←, □, △



P.STATION

THE FIFTH ELEMENT

Menu de truques

No menu principal, aperte L1, L2, R2, R1, Select. Se fez certo, você vai ouvir um som. Agora leve o cursor até Load Game e aperte X para o menu de truques aparecer mostrando opções como seleção de fase, vidas infinitas e outras.

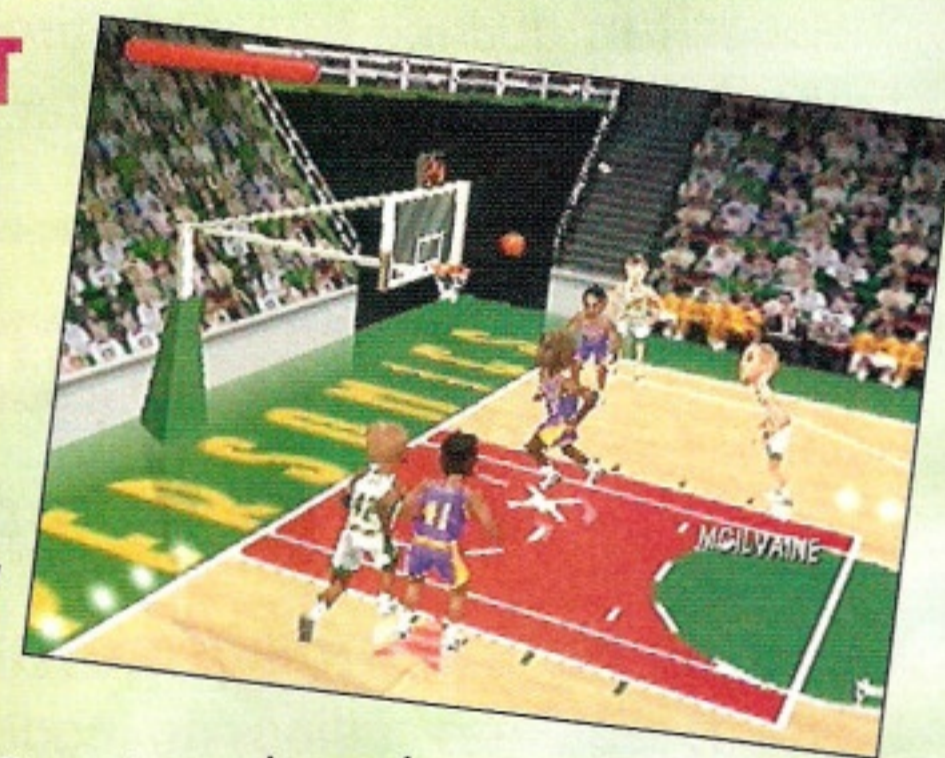


NINTENDO 64

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Modo cabeçaço

Pause o jogo e aperte →, →, ←, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z. Despause e todos os jogadores vão estar cabeçaços.



P.STATION

ROGUE TRIP

Battle boss, nightshade, fase Gulch e mais

Vá para o Options e digite qualquer um dos passwords abaixo:

Battle Boss 1: ○, R2, R1, □, L1, R2
Double Pickups: L1, L2, ○, L1, R1, □
Duke Nukem Time to Kill movie: □, □, ○, ○, △, △
Ativar Allen Saucer: R1, □, X, □, L2, ○
Ativar como Goliath: △, L1, R1, X, L2, L2
Ativar o helicóptero: L1, △, R2, △, △, R1
Ativar como Nightshade: R1, R2, L1, L1, X, ○
Fase Funtopia: X, ○, L2, X, □, L1
Obs: você só pode correr nesta pista no modo Challenge
Fase Gulth: X, □, ○, L1, L2, □
Obs: você só pode correr nesta pista no modo Challenge
Pulo Infinito: ○, □, R2, X, △
Armor melhorado: R1, △, R1, △, L1, □
Turbo Infinito: □, X, ○, △, R1, R2

P.STATION

RIVAL SCHOOLS

Truques para o Evolution Disc Hidden Games



As dicas abaixo são do jogo secreto Evolution Disc:

Modo Target: termine um game para um jogador com qualquer personagem e qualquer nível de dificuldade. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Target.

Modo Home Run: termine um game para um jogador com o Shoma no nível de dificuldade mais avançado. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Home Run.

Modo Shoot-Out: termine um game para um jogador com o Roberto no nível de dificuldade mais avançado. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Shoot-Out.

Modo Service: termine um game para um jogador com Batsu no nível de dificuldade mais avançado. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Service.

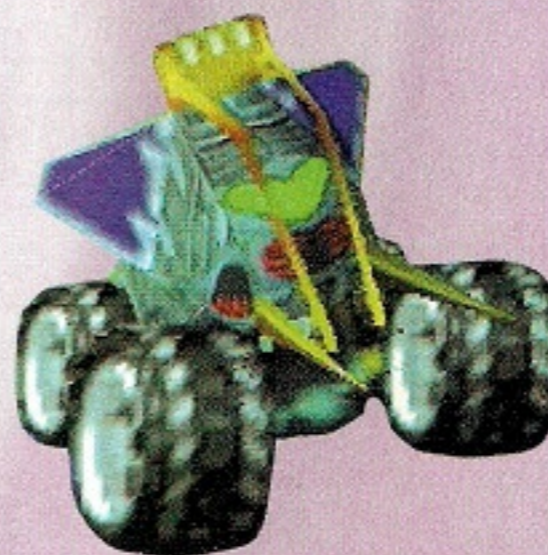
Personagens extras: cada vez que terminar um game para um jogador, um personagem secreto vai aparecer. Na tela Character Select, leve o cursor até o boxe abaixo de Kyoko e aperte \circ e em seguida \leftarrow ou \rightarrow para selecionar um desses novos personagens.



P.STATION

S.C.A.R.S.

Todos os truques, carro cobra, diamond cup e mais



Na tela Game Select, leve o cursor até Options e aperte X. No menu Options Settings, digite qualquer um dos passwords abaixo:

Ativar todos os truques: **ALLVID**

Ativar o carro Scorpion: **DESERT**

Ativar o carro Cobra: **RATTLE**

Ativar o carro Cheetah: **RUNNER**

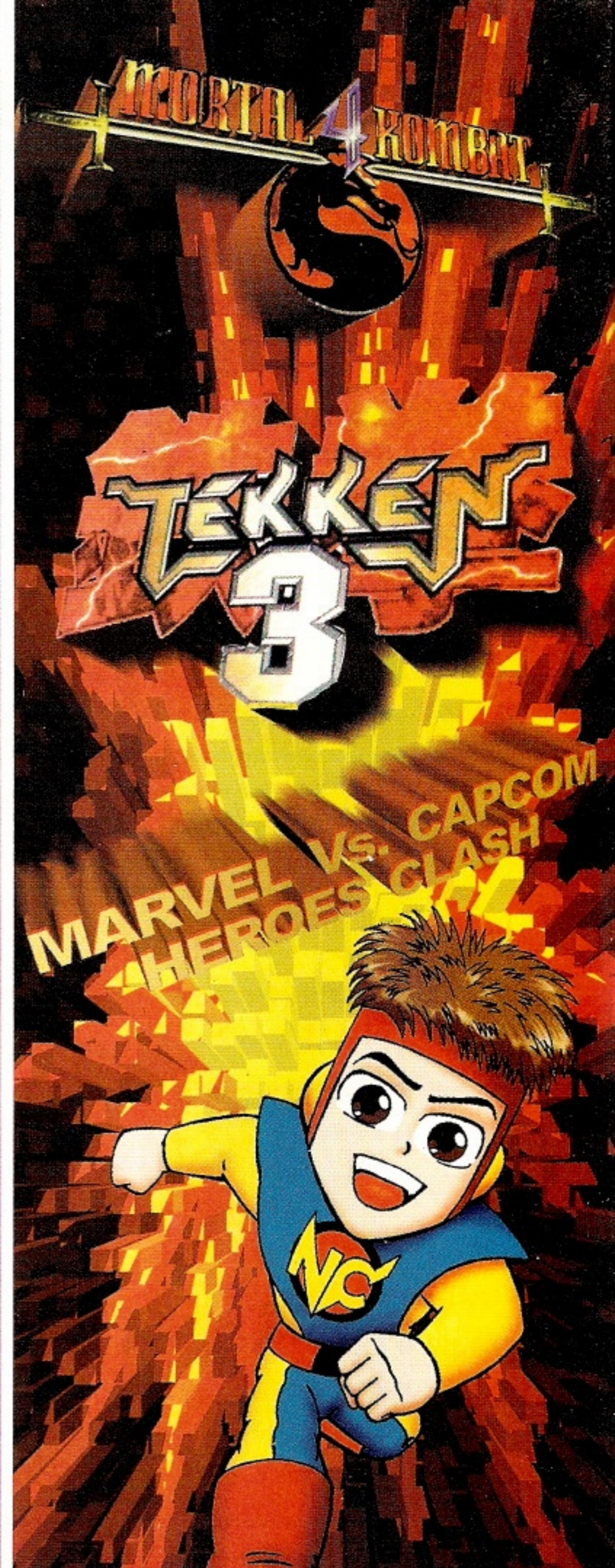
Ativar o carro Panther: **MYSTER**

Abrir o Crystal Cup no modo Grand Prix: **GLASSX**

Abrir o Diamond Cup no modo Grand Prix: **ROCKYY**

Abrir o Zenith Cup no modo Grand Prix: **ZDSPEAK**

Abrir o modo Challenge: **MASTER**



- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil



games & arcades

Fone:(011) 6971-2457

Fone/Fax:(011) 6959-1157

SGP DICAS

Corrida à noite

Selecione seu carro e, na tela Track-Select, aperte simultaneamente L1, L2, R1 e R2. Se fez certo, um ícone vai aparecer. Escolha qualquer pista e comece a corrida à noite.



P.STATION

CIRCUIT BREAKERS

NINTENDO 64

GLOVER

Fish-Eye

Quando estiver jogando, aperte C(←), C(→), C(←), C(→), C(←), C(→), C(←), C(→)

SATURN

STEAM HEARTS

Invencibilidade

Pause o jogo e aperte ↑↑↓↓←→←→ B A. Quando você despausar, sua nave ganhará um escudo até o final da fase. Depois de passar a fase, basta digitar o comando novamente para continuar com o escudo.

NINTENDO 64

EXTREME G2

Modos secret, carros escondidos e mais

Wasp bike: digite o password 55HZ1MH3H9H2

Venom bike: 68QCMH3H9HT

Tela Spirling: digite SPIRAL como o nome na tela bike options

Visão superior: digite SPYEYE como o nome na tela bike options

Modo Misplace: digite

MISPLACE como o nome na tela bike selection



P.STATION

TWISTED METAL III

Jogue com Sweet Tooth, Minion, passwords para todos os personagens e Special Moves

Jogue com Sweet Tooth: ○, ○, L1, L1, Start

Jogue com Minion: ↑, Start, ↓, L1, □

Passwords para todos os personagens:

Club Kid

D.C.: Select, R1, ↓, X, 6

Hangar 18: Start, Start, Select, R2, X

North Pole: →, R1, L2, →, △

London: Select, ↑, ○, R1, ↑

Egypt: X, ↑, Select, L2, L1

Blimp: L1, ○, Start, △, ←

Outlaw

D.C.: △, Select, ↓, ○, L1

North Pole: Start, ○, →, ↑, L2

London: ↑, R2, △, Select, R2

Tokyo: ←, →, ↑, ○, X

Egypt: L1, R2, X, ←, Start

Blimp: ○, ←, R1, ↑, L2

FireStarter

D.C.: ←, R2, □, L1, ↑

Hangar 18: L1, R2, X, ←, ↓

North Pole: ○, R2, R1, R1, R2

London: Select, R1, →, □, Select

Tokyo: Start, R2, →, L2, Start

Egypt: ↓, Select, X, △, ←

Blimp: L2, L2, ←, □, R1

Axel

D.C.: L2, △, △, □, Start

Hangar 18: R1, ↑, ↓, ↓, L1

North Pole: X, △, □, R2, X

London: ↑, L2, ○, □, L1

Tokyo: ↑, △, Select, →, ↑

Egypt: ←, ↑, L1, ↑, R2

Blimp: L1, R1, ↑, ←, ○

Hammerhead

D.C.: ○, →, ○, X, Select

△, L2, R2, R1

Tokyo: R2, ↑, △, □, X

Egypt: △, △, R1, Select, Start

Blimp: □, ↑, ↑, Start, ←

Minion

D.C.: ↑, Start, ↓, L1, □

Hangar 18: ←, R1, Select, ○, ←

North Pole: L1, Start, R2, ↓, △

London: ○, R1, ↑, L1, R2

Tokyo: Select, Start, R1, L2, ↑

Egypt: Start, L1, →, R1, R1

Blimp: ↓, X, □, ↓, Select



NINTENDO 64

DEADLY ARTS

Jogue com Gouriki

Na tela título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Se fez certo, você vai encontrar o Gouriki na tela de seleção de personagem.

P.STATION

METAL GEAR SOLID



Imagens fantasma

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

Sato: torre de comunicação A (telhado destruído por um míssil do Hind D). No canto da antena.

Nakamura: na passagem subterrânea, onde Meryl foi atingida por Sniper Wolf. Mire na poça de sangue.

Shinkawa: atrás do segundo pilar da plataforma onde estava Sniper Wolf pela primeira vez.

Shimizu: caverna dos cachorros (primeiro lugar de agachar).

Kaneda: no espelho no banheiro feminino.

Fukushima: no heliporto, olhando a linha do horizonte pelo penhasco.

Takade: sala onde enfrentou Ninja, vidro na extremidade.

Fujimura: elevador, na torre B de comunicação.

Hirano: elevador (torre de comunicação B) na última coluna do andar superior.

Muraoka: na água do reservatório de carga (logo no começo do jogo).

Ishiyama: heliporto, no topo do prédio da garagem de tanques.

Uehara: extremidade do elevador (o que tem os corvos).

Negishi: na queda d'água do armazém subterrâneo - norte.

Mizutani: quando enfrentar o Metal Gear.

Korekado: a fumacinha que sai quando o soldado está fazendo suas necessidades no banheiro masculino.

Sasaki: nos quadros da sala da diretoria onde se enfrenta Psycho Mantis.

Sonoyama: máquina de tortura.

Toyota: compartimento no meio do armazém subterrâneo onde enfrentou Vulcan Raven.

Kozyou: atrás da estrutura parecida com um tanque de água no cânion.

Kojima: laboratório de Otacon (na foto à direita).

Matsuhana: no corredor com os cadáveres (fora do laboratório Otacon).

Shikama: chão eletrificado.

Kimura: base subterrânea, na ponta do canhão de

Metal Gear (braço direito).

Kobayashi: pedra no cânion.

Okajima: larvas do verdadeiro chefe da DARPA na cela.

Nishimura: ao lado do cadáver de Baker (na sala onde enfrentou Revolver Ocelot).

Mukaide: reflexo da água na caverna dos cachorros.

Onoda: onde Baker foi amarrado.

Kitao: cadáver de Decoy Octopus (falso chefe do DARPA).

Yoshimura: final do duto de ar onde não há saída.

Ito: dentro do elevador para o hangar do tanque.

Jerem Blaustein: cadáver de Sniper Wolf.

Yoshioka: ponte no terceiro nível da usina metalúrgica.

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

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

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

Makimura: sala onde encontrou a máquina fotográfica.

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

Tanaka: heliporto, soldado dormindo.

Shigeno: heliporto, câmera perto da escada.

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

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

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

NINTENDO 64

WIPEOUT 64

Acessar a Piranha II

Termine o modo time challenge no mínimo como bronze ou melhor.

Acessar a pista Velocitar

Complete o modo race com um bronze ou melhor.

Super-Combo Challenge

Termine os três modos challenge.

Armas Cyclone

Termine o modo Challenge com um bronze ou melhor. Este power-up duplica os danos da arma.





Por Lord Mathias

Rapaziada, o Dr. Neo Cortex foi demitido por justa causa pelo seu chefe, um sujeito chamado Uka Uka. O big boss decidiu colocar a mão na massa e pegar todas as pedras preciosas e cristais necessários para dominar o mundo. A missão, óbvio, é deter o vilão. Para isso, você conta com Crash e sua irmã, Coco. Os dois vão viajar no tempo e enfrentar inimigos doidões. A jogabilidade é variada: na pele de Crash ou Coco – dependendo da fase –, você pilotará aviões, jet skis, motocicletas e até cavalgará no lombo de um tigre para pular a muralha da China!



Legenda do Controle

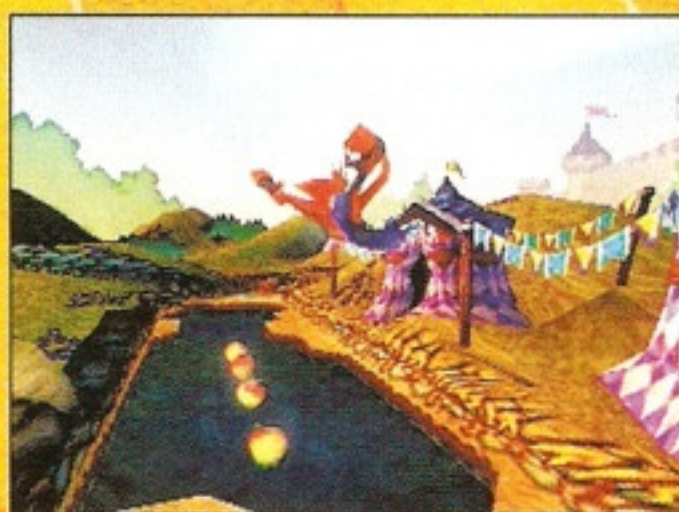


NOÇÕES BÁSICAS DE CRASH BANDICOOT: WARPED

Movimentos Suaves

No final de cada uma das cinco Warp Chambers você enfrenta um chefe. Se derrotá-lo, aprende um movimento novo que ajudará nas próximas fases.

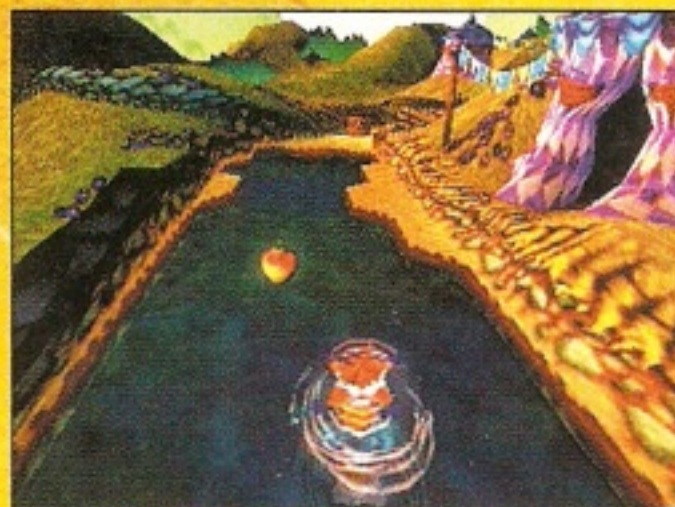
SUPER BELLY FLOP



Depois de derrotar o Tiny Tiger na Warp Chamber 1, você aprende o Super Belly Flop. Para dar o Flop, aperte X para pular

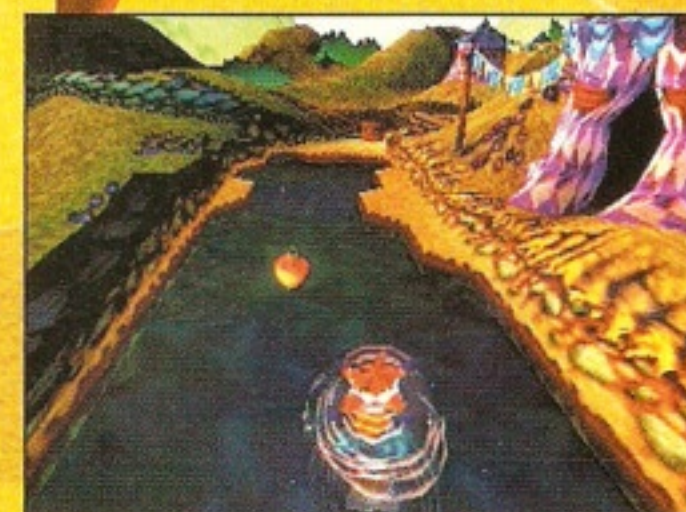
e, enquanto estiver no ar, aperte . Com o Super Belly Flop você pode destruir várias caixas de uma vez e quebrar as que eram indestrutíveis

DOUBLE JUMP



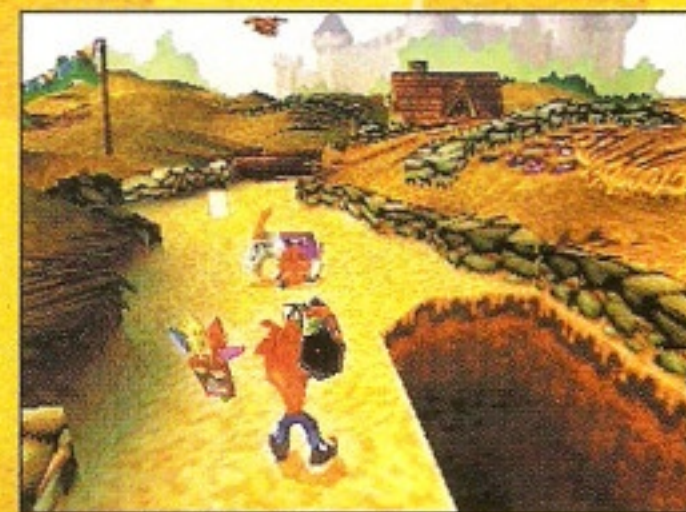
Destruindo o Dingodile na Warp Chamber 2, você ganha o Double Jump. Para acioná-lo, aperte X e, enquanto estiver no ar, aperte X outra vez

DEATH TORNADO SPIN



Derrotando o N. Tropy na Warp Chamber 3, você ganha o Death Tornado Spin. Aperte repetidamente para girar e pule e aperte outra vez para planar

FRUIT BAZOOKA



Após derrotar o N. Gin na Warp Chamber 4, você ganha a Fruit Bazooka. Segure R2 para sacá-la e aperte para atirar

SPEED SHOES



Se precisar ser mais rápido, derrote o N. Cortex na Warp Chamber 5 para ganhar os Speed Shoes. Segure R2 ao correr para dar mais velocidade ao Crash

| | |
|---------------------------------|---|
| CRASH BANDICOOT WARPED 3 | |
| P.STATION SONY ação | |
| 5 | |
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 5 |
| 1 Jogador Memory Card | |

Time Trials

SAPPHIRE RELICS



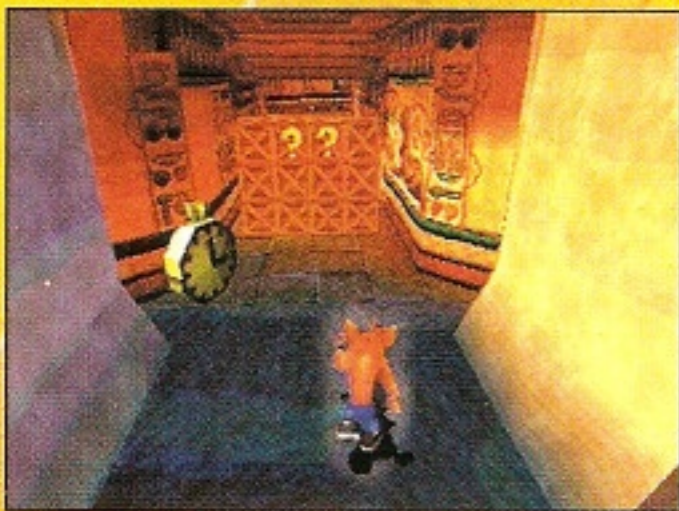
Novo na série Crash Bandicoot é o modo Time Trial. Quando completar uma fase, você pode entrar de novo nela e correr o mais rápido possível. Se chegar antes do tempo desafio, você ganha uma Sapphire Relics. Quando pegar cinco Sapphire Relics, você ganha acesso a uma fase secreta

GOLD RELICS E PLATINUM RELICS



Após vencer o tempo desafio do Sapphire Relic, o Gold Time vai aparecer para testar ainda mais sua capacidade. Se vencer todos os Gold Times do jogo e ganhar todos os Gold Relics, é hora de ir ao desafio final: o Platinum time. Essa é uma parte do jogo só para experts. É preciso manjar muito do jogo para pegar os Platinum Relics

TRUQUE DO TIME TRIAL



Não se preocupe com o modo Time Trial até derrotar todos os chefes. Eles ficam muito mais fáceis com o Speed Shoes e o Double Jump

Fases Secretas



Para achar a área do Warp escondido, pule na plataforma azul no centro da sala de Warp. Cada cinco Sapphire ou Gold ou Platinum Relics que você pegar, ganha acesso a uma fase secreta

Cristais e Jóias



Se você quer derrotar todos os chefes e chegar até o Warped o mais rápido possível, precisa dos 25 cristais (um em cada fase, sendo que cada Warp Chamber tem cinco fases) espalhados pelo jogo. Mas se o seu objetivo é terminar o jogo com 100%, precisa achar as cinco jóias coloridas e todas as jóias claras que estão escondidas pelo jogo



Pegando as Jóias



Se destruir todas as caixas de uma fase, você ganha uma jóia clara. Também ganha uma se completar o caminho da jóia colorida que aparece quando se pega a jóia certa

WARP CHAMBER 1

Level 1: Toad Village

CAIXA FLUTUANDO



A caixa mais visível em Toad Village é a primeira. Ela estará flutuando acima da sua cabeça assim que entrar na trilha (perto do frango). Para quebrá-la, basta pular na caixa abaixo dela e usar sua cabeça

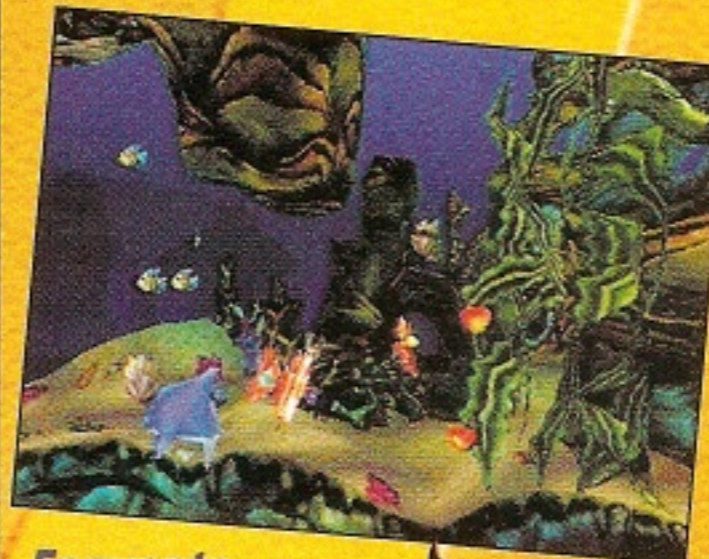
ÁREA BÔNUS



Do outro lado da ponte, passando o homem com a espada, você vai achar uma figura octogonal no chão com uma interrogação. Pule sobre ela para avançar para a área bônus

Level 2: Under Pressure

TÉCNICAS SUBMARINAS



Enquanto estiver debaixo d'água, aperte X para nadar mais rápido e quadrado para girar



JET SUB



Use o Jet Sub para atirar torpedos e matar tudo que estiver no seu caminho. Destrua o coral vermelho no fundo do mar para fazer aparecer caixas escondidas

Level 3: Orient Express

TURBO CHARGED



Quando estiver com o tigre, aperte quadrado para aumentar a velocidade. Usando o turbo você destrói os barris e, sem pular, atravessa as fendas no chão

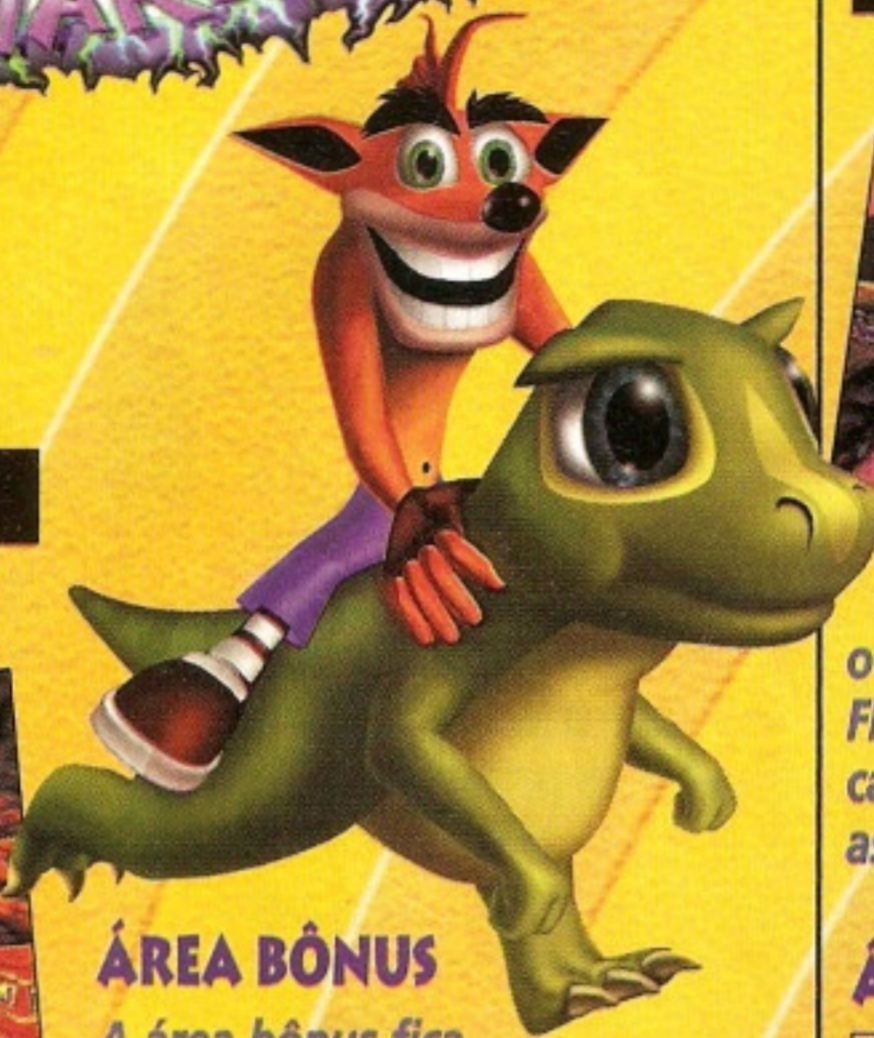


TRUQUES DO TIME TRIAL



Aperte e segure quadrado pela fase inteira e pule o menos possível. Quebre todas as Time Boxes para atingir a pontuação máxima

Continua



Level 4: Bone Yard

EXPLOÇÃO DA CAIXA



Para pegar a jóia clara no final do level, você precisa quebrar todas as caixas, incluindo as de TNT. Para destruí-las de maneira segura, pule no topo delas, ajuste o tempo e saia fora o mais rápido possível

ÁREA BÔNUS

A área bônus fica no topo de alguns ossos, mais ou menos na metade do level, a sua esquerda. Tente pegar todas as vidas extras

Level 5: Makin 'Waves

WAVE RACE



Em Makin' Waves, aperte X para acelerar. Aperte 1 ou 3 para virar para a esquerda e para a direita. Tente varar todas as rampas que vir para pegar as caixas e frutas acima delas. Ao saltar da rampa, aperte para os lados para girar

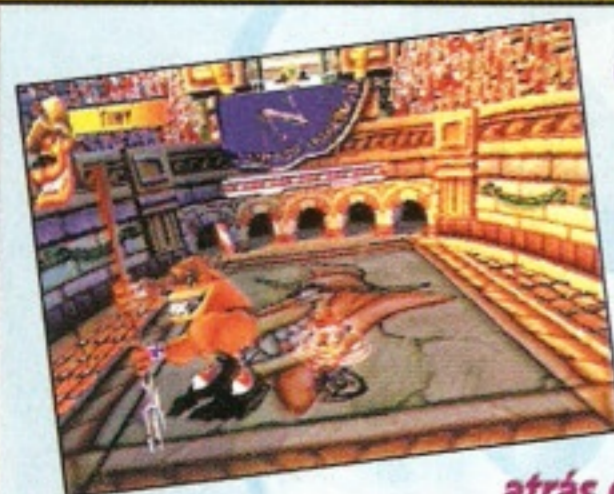
CAMINHO DA JÓIA VERMELHA

Depois de achar a jóia vermelha escondida no Level 12 (Deep Trouble), entre novamente na

Bone Yard para ter acesso ao caminho da jóia vermelha. No final deste caminho, você vai achar a jóia clara



CHEFE DA WARP CHAMBER 1: TINY TIGER



O Tiny Tiger vai pular em você cinco vezes e tentar acertá-lo com a arma. No quinto pulo, ele vai acertar o chão e ficar preso. Dê um Spin Dash nele e fuja dos tigres que vão sair correndo atrás de você. Espere o Tiny Tiger pular em você de novo. Desta vez, ele vai pular seis vezes. No sexto pulo, ele ficará preso outra vez. Acerte-o novamente. Fuja dos tigres e espere pela última tentativa do inimigo para matá-lo. Desta vez, ele vai pular sete vezes. Espere-o ficar preso na sétima e acerte-o pela última vez para ganhar o Super Belly Flop.

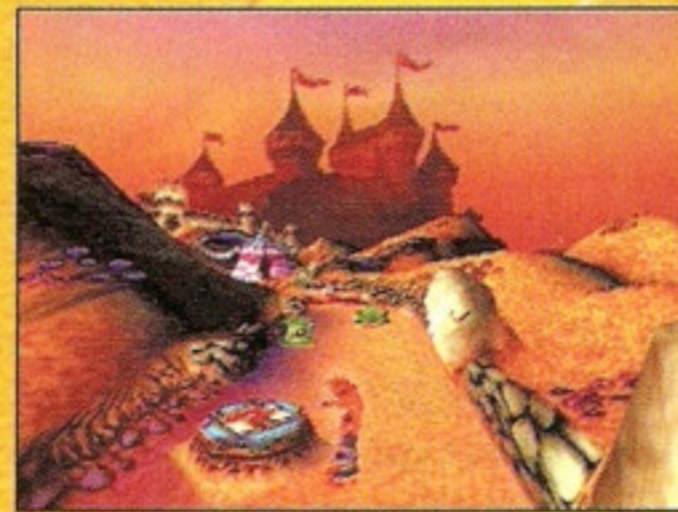
**WARP
CHAMBER 2**

Level 6: Gee Wiz



Use o seu novo Super Belly Flop para quebrar as várias caixas de uma só vez, incluindo as que eram indestrutíveis

ÁREA BÔNUS



No final de Gee Wiz, você corre pela parte com água. Após a água, há outra figura octogonal de área bônus a sua esquerda

TRUQUES DO TIME TRIAL

Corra encostado às paredes e extremidades dos dois lados da fase para evitar os inimigos e objetos

Level 7: Hang 'Em High

JACKED IN THE BACK



Ao encontrar o homem com a espada, espere-o virar e dê um Spin Dash pelas costas

ÁREA BÔNUS



Na metade da fase, você vai encontrar a segunda jaula para se pendurar. Quando balançar para a direita, logo antes de ter de virar para a esquerda, você verá uma caixa bônus no chão. Aperte X para cair

Level 8: Hog Ride

RIDE OR DIE

Para ganhar um cristal em Hog Ride, chegue à linha final em primeiro



TRUQUES DO TIME TRIAL

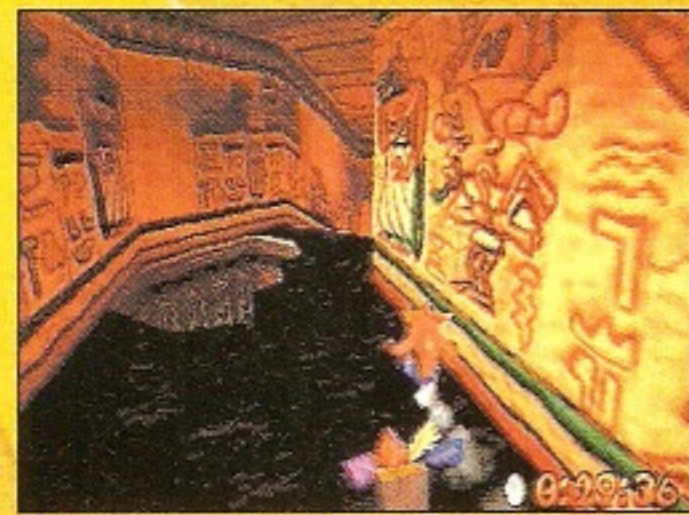


Na largada, aperte X a qualquer hora entre a segunda luz vermelha e a luz verde para sair em primeiro. No primeiro Speed Pad, aperte e segure X para manter a velocidade o maior tempo possível. Evite pular nas rampas, a não ser na última, para ir mais rápido. Em Hog Ride, existe uma faixa mais rápida onde você vai emendando os Speed Pads e mantendo a velocidade a corrida inteira

ÁREA BÔNUS

Depois de correr pelo chão que cai com as letras NEO, pule na plataforma à direita para flutuar até a área bônus

TRUQUES DO TIME TRIAL



Destrua todas as caixas na tumba depois de tocar no relógio. Correr pela graxa é mais rápido. Aperte O para escorregar na graxa e X para pular. Você consegue Speed Boosts nas esquinas. Quando pegar três

máscaras Aku Aku, todas as portas vão abrir-se e você chegará ao final sem problemas

Level 9: Tomb Time

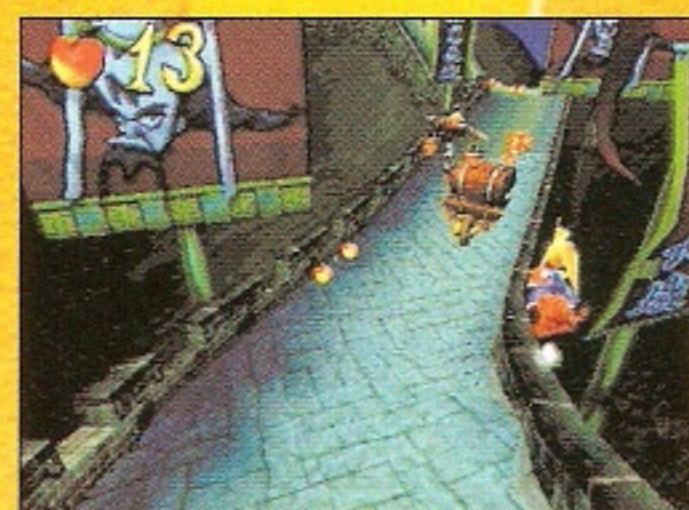
CAMINHO DA JÓIA ROXA



Após pegar a jóia roxa no Level 13 (High Time), volte para a Tomb Time e siga o caminho da jóia roxa pela porta que estava trancada. Você vai achar uma jóia clara e o resto das caixas que precisa destruir para ganhar outra jóia clara

Level 10: Midnight Run

TRUQUES DO TIME TRIAL



Use o turbo e corra no topo do lado direito pela Great Wall para acelerar bastante. Tente não pular muito

CHEFE DA WARP CHAMBER 2: DINGODILE

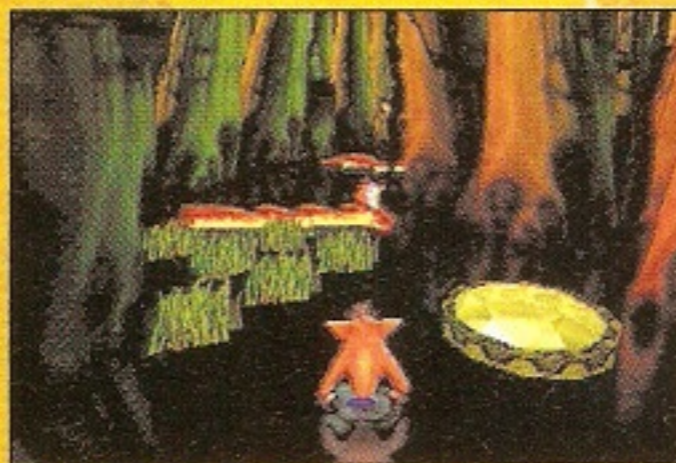
Dingodile fica protegido por vários blocos de gelo. Quando ele começar a atirar para o ar, corra para a esquerda para evitar o ataque. Em seguida, ele começa a atirar para a frente, destruindo a proteção de gelo. Corra para a direita e, quando ele começar a segui-lo com a arma, corra de volta para a esquerda. Quando a proteção dele começar a ser destruída, corra pela abertura e dê um Spin Dash. Ele vai fazer um barulho. Saia de perto antes que ele exploda. Repita o processo três vezes para matá-lo e receber o Double Jump



WARP CHAMBER 3

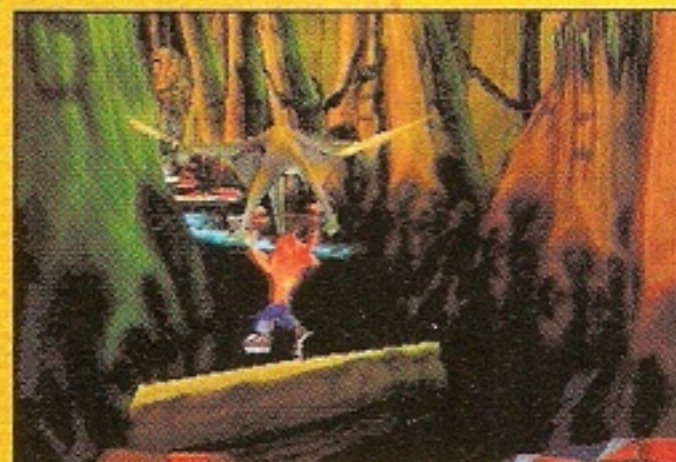
Level 11: Dino Might

CAMINHO DA JÓIA AMARELA



Depois de achar a jóia amarela no Level 27 (Hang 'em High Secret Warp), volte para o Dino Might. Vá pelo caminho da jóia amarela no começo da fase (o mesmo que antes não dava acesso). Pegue a jóia clara escondida e o resto das caixas que você precisa destruir para obter a outra jóia clara

LEVEL SECRETO



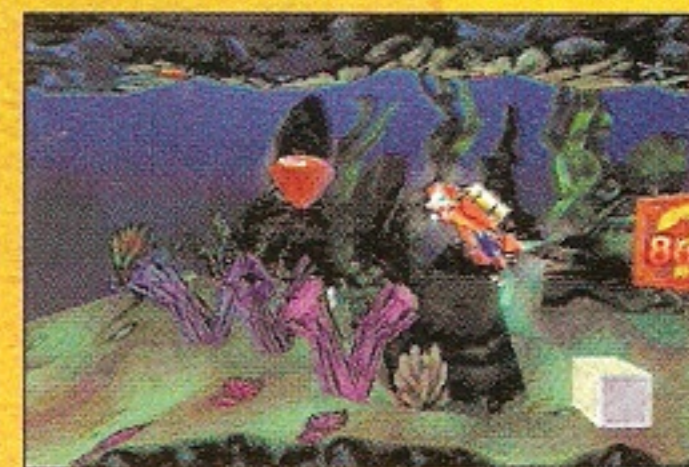
Quando estiver correndo pelo caminho da jóia amarela, pule no segundo Pterodactyl para ver o warp para o level secreto. Termine o level para ganhar uma jóia clara

Level 12: Deep Trouble

JÓIA VERMELHA



Para achar a jóia vermelha, vá até o final da fase, onde você vê a Warp Out Ball, mas não entre nela. Ao invés disso, ative a Action Box com a "I". Volte pela fase até a junção que não dava para passar antes. Agora as caixas são de TNT, por isso toque em uma delas e saia de perto



Nade até o final do caminho para pegar a jóia vermelha

TRUQUES DO TIME TRIAL

Use o Jet Sub para destruir os objetos no seu caminho e aperte R1 para acelerar. Acerte um torpedo no coral vermelho para achar as Time Boxes



Level 13: High Time

JÓIA ROXA



Para achar a jóia roxa, pegue o caminho mais difícil pulando na plataforma no meio da fase logo após o cristal. Para pegar este caminho difícil, você não pode morrer antes de chegar na plataforma. Volte para o Level 9 (Tomb Time), pois o caminho da jóia roxa está desbloqueado

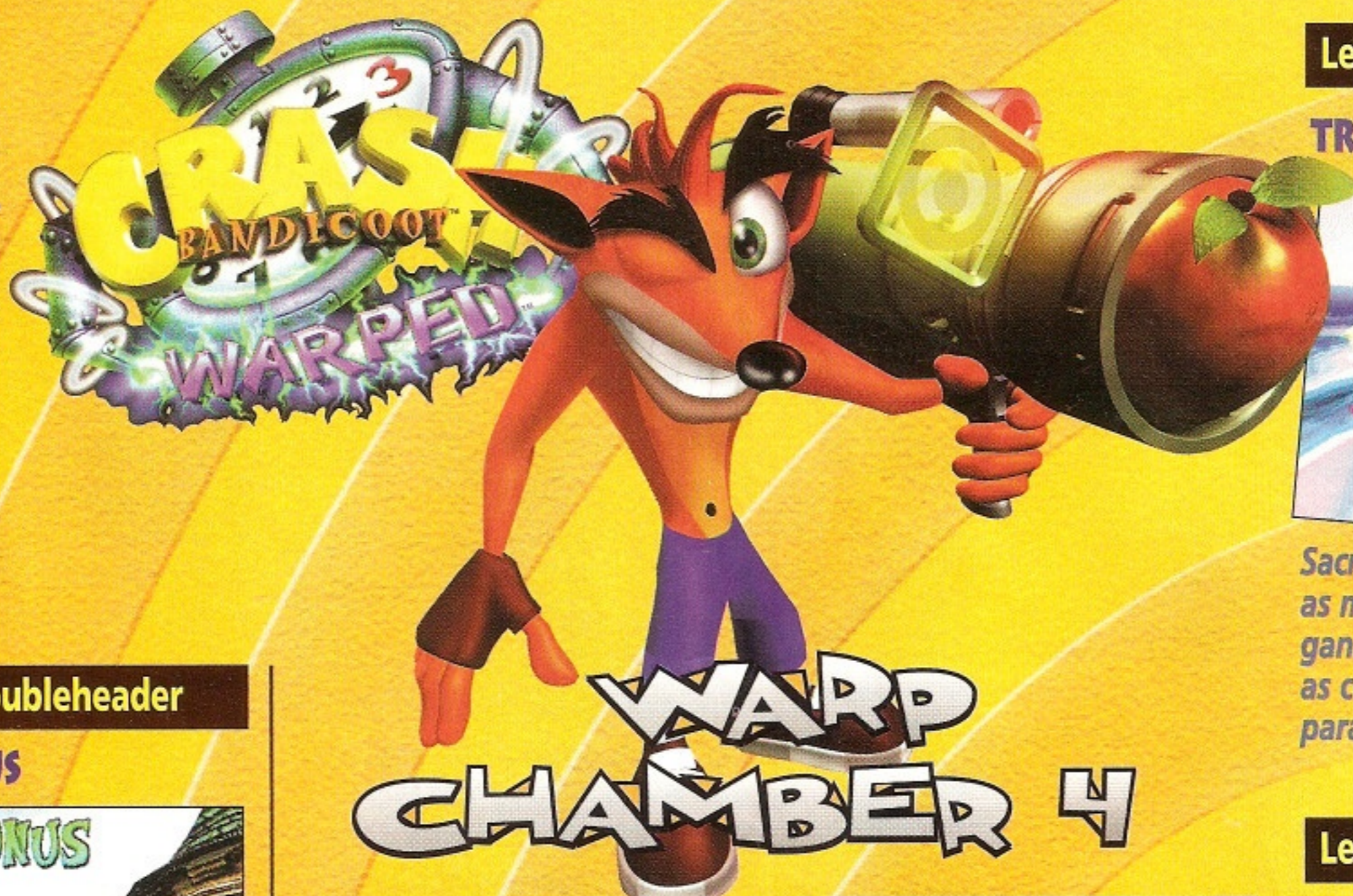
Level 14: Road Crash

FASE SECRETA



Bata a motocicleta no sinal com o alienígena ao lado esquerdo da pista e pule para uma fase secreta

Continua



Level 18: Tell no Tales

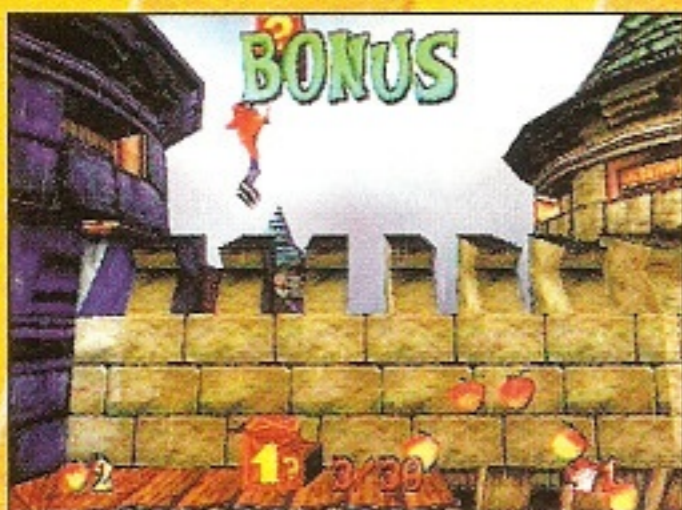
TRUQUES DO TIME TRIAL



Sacrifique as máscaras Aku Aku para ganhar tempo. Aprender a fazer as curvas é a melhor maneira para isso

Level 15: Doubleheader

ÁREA BÔNUS



Quase no final de Doubleheader, pule na caixa bônus para ir à área bônus. Lembre-se que se morrer na área bônus você não perde vida. Então, faça de tudo para destruir todas as caixas

CHEFE DA WARP CHAMBER 3: N. TROPY



Use o Double Jump para fugir dos olhos voadores e dos tiros de laser. Em seguida, corra pelos blocos para chegar perto do N. Tropy. Dê um Spin Dash nele para recomençar a soltar os olhos voadores e os lasers. Repita o processo três vezes para matá-lo e ganhar o Death Tornado Spin

Level 16: Sphynxinator

DEATH TORNADO SPIN



Use o Death Tornado Spin para atravessar os buracos. Aperte X para pular e quadrado repetidamente para evitar as áreas perigosas

CAMINHO DA JÓIA AZUL

Depois de pegar a jóia azul no Level 20 (Tomb Wader), entre de novo na Sphynxinator e pule na plataforma da jóia azul para achar uma jóia clara escondida e o caminho da jóia azul

TRUQUES DO TIME TRIAL

Depois de receber a Fruit Bazooka do chefe da Warp Chamber 4, volte para o Sphynxinator Time Trial.

Use a bazuca para destruir o relógio a distância, enquanto fica próximo das duas caixas three-second atrás da largada

Level 17: Bye Bye Blimps

KILL AT WILL



Para ganhar um cristal, você precisa atirar nas sete aeronaves. Se for muito atacado, aperte quadrado para dar um giro e sair de perto

Level 19: Future Frenzy

HEAD BOP



Para destruir as naves espaciais, mire na cabeça. Use o Double Jump para chegar na altura da nave e acerte-a na cabeça

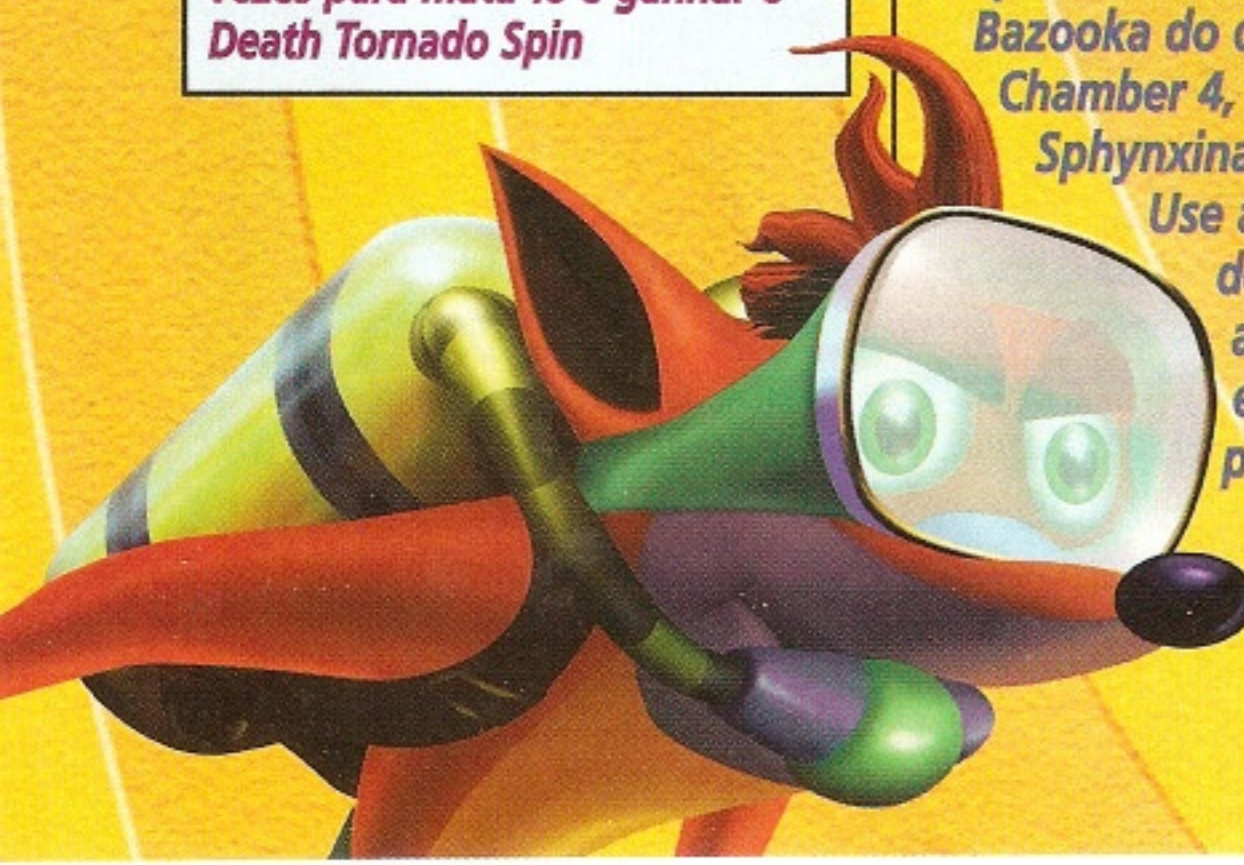
ÁREA BÔNUS



Pule na caixa da área bônus perto do final da fase para voar para um monte de outras caixas e vidas extras

CHEFE DA WARP CHAMBER 4: N. GIN

O N. Gin é um complicado chefe com duas etapas. Ele ataca primeiro em um robô gigante. Aperte O para atirar em todas as partes do robô que piscam em amarelo, incluindo as suas duas armas. Quando ele atirar com a metralhadora, abaixe-se em um dos cantos. Quando destruir todas as partes amarelas, ele vai sair voando, mas ainda não acabou. O cara volta com sede de vingança em uma nave espacial. Atire de novo nas partes que piscam em amarelo até destruir a nave e receber a Fruit Bazooka. Fuja dos quadrados amarelos que voam em sua direção, pois eles causam muitos danos.



Level 20: Tomb Wader

JÓIA AZUL



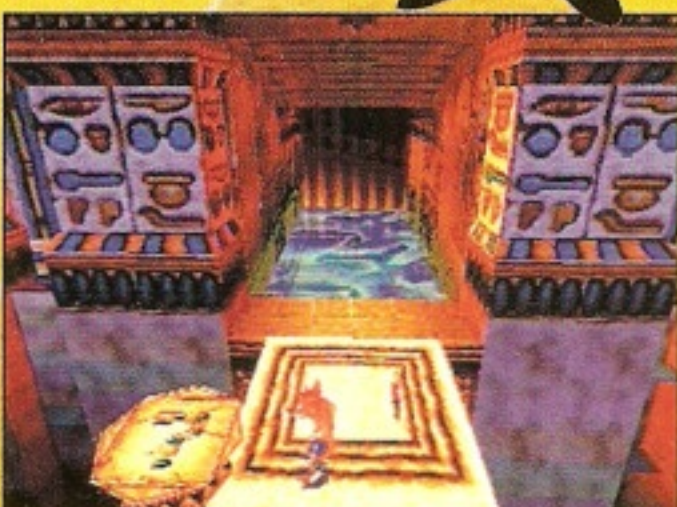
Para achar a jóia azul, você precisa atingir a plataforma do caminho difícil (logo após a área com água com as três caixas de nitro no final) sem morrer. Morrendo, você vai ter de voltar até o Warp Chamber e entrar outra vez na fase. Siga o caminho até o Warp Out Ball para achar a jóia azul. Agora volte para o Level 16 (Sphynxinator), pois o caminho da jóia azul estará aberto

AFOGANDO-SE



Crash não é um bom nadador e ele sabe muito bem que água no umbigo é sinal de perigo. Por isso, corra nas áreas com água quando estiver raso e pule em uma plataforma. Espere a água subir e quando começar a abaixar, corra de novo

ÁREA BÔNUS



Depois de pular sobre o primeiro homem com escudo, ache a plataforma da área bônus a sua esquerda

WARP CHAMBER 5

Level 21: Gone Tomorrow

CLEAR OUT



Use a Fruit Bazooka para atirar em todos os inimigos a sua frente. Isto vai limpar seu caminho, deixando-o sem nenhum obstáculo

ÁREA BÔNUS



Perto da metade da fase, procure por uma plataforma bônus onde fica passando um tambor e um laser laranja que o fará abaixar

CAMINHO DA JÓIA VERDE

Depois de achar a jóia verde no Level 23 (Flaming Passion), entre outra vez na Gone

Tomorrow e pegue o caminho da jóia verde, que fica logo após a área bônus. Você vai achar uma jóia clara

Level 22: Orange Asphalt

EXTREMIDADE DA PISTA



Corte as curvas indo por dentro da linha branca. Tome cuidado para não passar na terra escura, pois vai acabar perdendo velocidade

Level 23: Flaming Passion

JÓIA VERDE



Para achar a jóia verde escondida, alcance a plataforma do caminho difícil, que fica logo após o terceiro check point da fase, sem morrer. A bazuca ajuda bastante contra os inimigos. Chegue na jóia verde e retorne até o caminho principal para terminar a fase. Agora volte para o Level 21 (Gone Tomorrow) para ter acesso ao caminho da jóia verde que estava bloqueado

Level 24: Mad Bombers

DESTRUIÇÃO DE CAIXAS



Destrua todas as 11 caixas em Mad Bombers para ganhar uma jóia clara

Level 25: Bug Life

JÓIAS COLORIDAS

Assim que tiver as cinco jóias coloridas, volte para Bug Life. Agora você poderá ter acesso às seções coloridas da fase e ganhar uma jóia clara

SEGREDOS DA WARP CHAMBER SECRETA

Level 27: Hang 'em High Secret Warp

JÓIA AMARELA



Você precisa de 10 relics para ter acesso a esta fase. Siga o caminho pela área nova de Hang 'em High e, após alguns movimentos, a jóia amarela será sua. Depois de terminar a fase, volte para o Level 11 (Dino Might), pois o caminho da jóia amarela vai estar aberto

Level 28: Area 51?

Você precisa ter 15 relics para entrar nesta fase. Termine a corrida UFO em primeiro lugar e você vai ganhar uma jóia clara

Level 30: Rings of Power

Você precisa ter 25 relics para entrar nesta fase. Termine a corrida Biplane em primeiro lugar e você vai ganhar uma jóia clara

CHEFE DO WARP CHAMBER 5: N. CORTEX

Corra no sentido horário em volta do laser enquanto ele gira. Espere o Cortex começar a atirar minas. Quando ele atirar a última mina, dê vários Spin Dashes nele até fazê-lo cair no buraco do centro da sala. Ele vai voltar para um segundo ataque. Desta vez, fuja do redemoinho que seguirá você e espere-o começar a atirar as minas mais uma vez. Quando ele atirar a última mina, corra na direção dele e dê vários Spin Dashes até que ele caia no buraco. O último ataque de Cortex começa com duas máscaras gigantes que virão para cima de você. Fuja e espere-o jogar as minas. Dê vários Spin Dashes nele até fazê-lo cair no buraco pela última vez. Você vai ganhar os Speed Shoes.



FLASHBACK



Por Marcelo Kamikaze

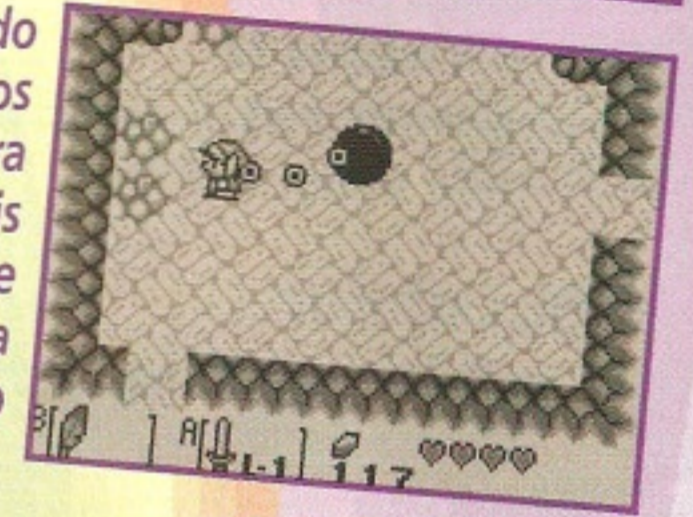
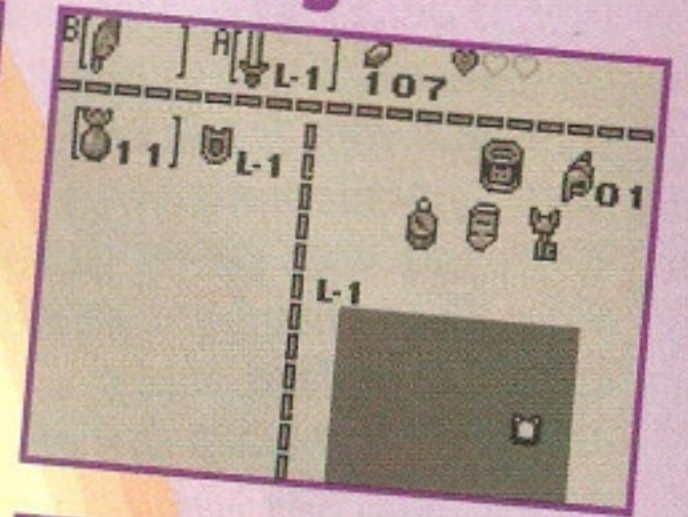
Em 86, o Nes dominava o mercado. A Capcom levou Ghost'n Goblins para o console enquanto a Sega lançava o Master System. Contra e Salamander lotavam os arcades

21 de novembro de 1986. Doze anos antes do lançamento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, a lenda de Shigeru Miyamoto teve seu início. Lançado em disquete para o Famicom (o Nes no Japão), **The Legend of Zelda** trouxe uma nova tendência aos RPGs – um

gênero ainda raro na época – incluindo ação e enigmas. Três anos depois veio a continuação, bem diferente, e não fez tanto sucesso assim. Mas foi com **A Link to the Past** (91) que o “boom” Zelda se estabeleceu e ajudou a popularizar o RPG no Brasil e em outros cantos. Claro, é um dos maiores sucessos do SNes. **Zelda** ainda seguiu carreira brilhante, em 93, no Game Boy.

GAME BOY

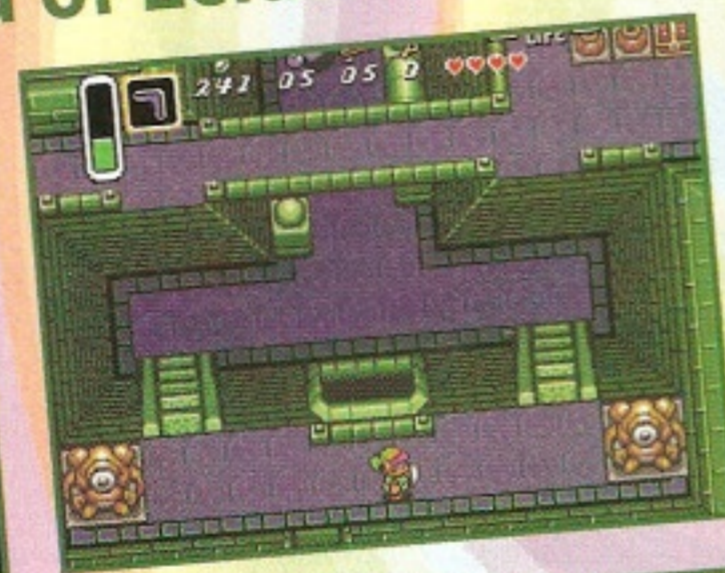
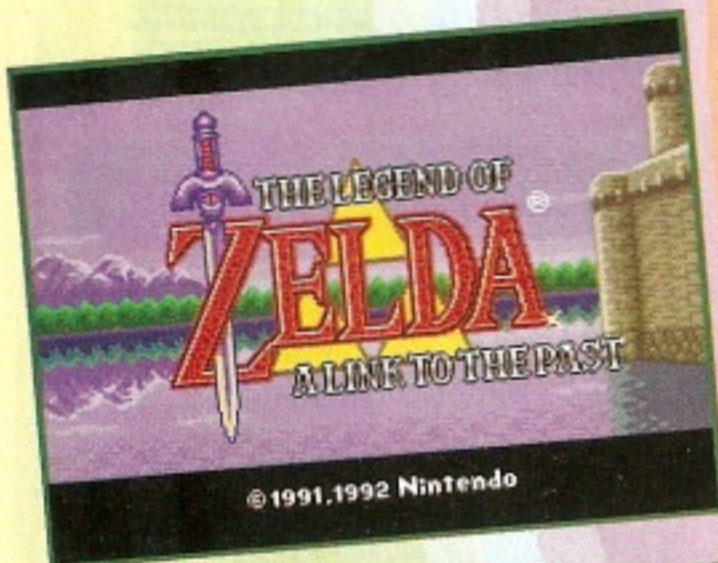
The Legend of Zelda: Link's Awakening



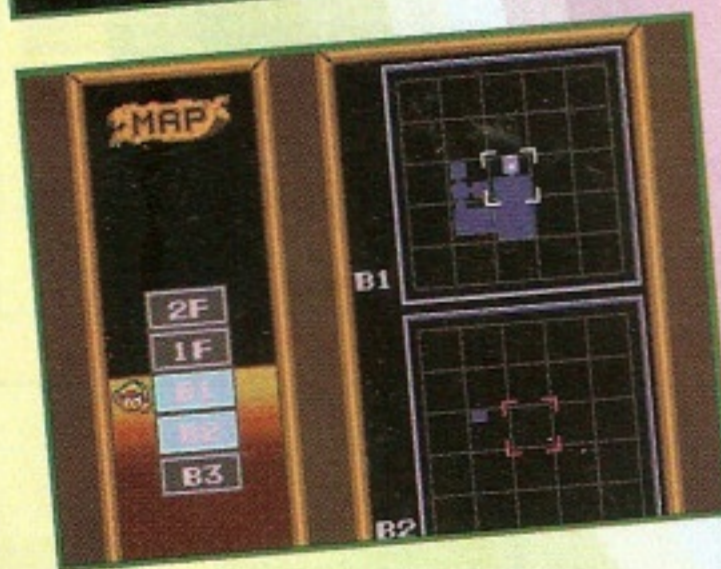
DICA: logo no começo do jogo, empurre os ouriços com seu escudo para chegar à espada. Depois siga para a floresta, pegue o cogumelo, visite a bruxa e use o pó no texugo

SNES

The Legend of Zelda: A Link to the Past

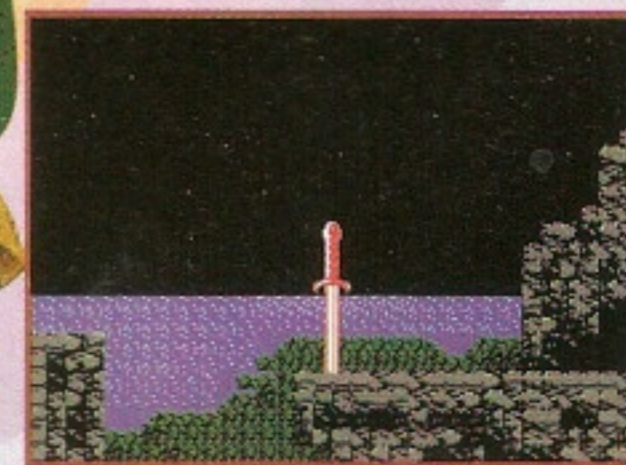


DICA: um dos itens mais úteis do jogo é o pote. Com ele você pode carregar poções. Consegue-se dois potes logo no começo. Um você compra na vila, a 100 rupees, e o outro num baú de uma casa. Mas você deverá entrar pelos fundos



NES

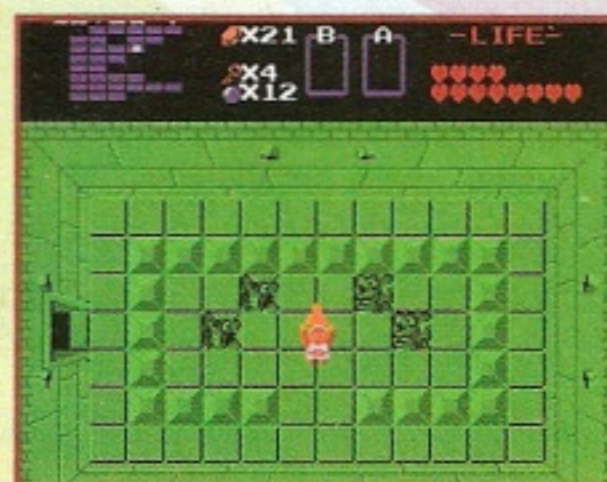
Zelda II: The Adventure of Link



DICA: um bom lugar para ganhar experiência no começo é o pântano em West Hylure. No meio do jogo o negócio é ir para o deserto ao sul de Mido

NES

The Legend of Zelda



DICA: nas cavernas, os mapas têm forma de seres com dragões e caveiras. Na parte referente ao olho há salas secretas. Algumas árvores podem ser queimadas e paredes rochosas escondem salas. Exploda-as com bombas



TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês,
3 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 5 Pça. da Liberdade, 75
loja 28 - 1º andar
Tel. (011) 239 0099 Ramal 128

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 loja 21
Tel. (011) 5583 3468

VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS

32 X

Saturn • 3DO

Master System

P.Station • Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive

Game Boy • Super Nes • PC Engine • Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar



NIKA'S GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539



Vendas, Locação e
Assistência Técnica
para todo Brasil

Av. Nossa Senhora do Sabará, 508 - Sala 6
CEP - 04686-000 - Tel/fax: (011) 523-3456/548-7725

NINTENDO 64

DE AMANHO
DOS GAMES

PARAFICHA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

Nintendo GAME OVER SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

CLASSIFICADOS

Se você quiser vender ou trocar seu videogame, escreva para a seção de Classificados da SGP. As primeiras cartas que chegarem à redação serão publicadas gratuitamente. Escreva para;

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

ZZ Games

* Compra * Venda * Troca * Ass. Técnica

Tudo em até 7 vezes

V. Mariana - (011) 572-7868
Ipiranga - (011) 6914-6640

Para anunciar na

**SUPER
GAMEPOWER**

ligue **816-5667**,
Ramal **420**

**Aí é só
DETONAR!!**

**CRZY
GAMES**

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - NEO GEO CD
3 DO - SUPER NES - MEGA DRIVE - PC CD Rom - Master

Vendas, locações, Assis. Técnica,
Acessórios e Card's Magic

Loja 1: R. DR. DJALMA PINHEIRO FRANCO, 110 ☎ 5562-5644
Loja 2: AV. MIGUEL ESTEFANO, 240 ☎ 578-6353

APRENDA COM AS FERAS!!



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

**MATRÍCULAS ABERTAS
VAGAS LIMITADAS**

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO
ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail: hector@wnet.brworld.com.br

SUPER GAMEPOWER



UM PORCO ESPINHO NUMA MÁQUINA QUE PROCESSA 3 MILHÕES DE POLÍGONOS POR SEGUNDO. OU SONIC ADVENTURE NO DREAMCAST

FEVEREIRO NA SGP

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

EDIÇÃO 57



Body Harvest, Rush 2, WipeOut 64, Extreme G2 (Nintendo 64), Shining Force III, Steam Hearts, Marvel vs. Street (Saturn), Spyro The Dragon, Beat Mania, Duke Nukem Time to Kill, Oddworld Abe's Exoddus (P.Station), Shining Force I (Mega), Israeli Air Force, War Games, Commandos (PC)

EDIÇÃO 56



Buck Bumble, GT 64, Choro Q 64 (Nintendo 64), Guardian Force (Saturn), Metal Gear Solid, Spyro the Dragon, Nascar '99, Colony Wars Vengeance (P.Station), Samurai Spirits 2 (Arcade), Metal Gear (Nes), Metal Gear 2: Solid Snake (Mx), Arquivo X, Need for Speed 3, Motocross Madness (PC)

EDIÇÃO 55



Gex 64, Nascar '99, Mission Impossible (Nintendo 64), Code R, Shining Force (Saturn), Rival Schools, Brave Fencer Musashiden, Silhouette Mirage, Future Cop (P.Station), Soul Calibur (arcade), Duke Nukem 3D, Phantasy Star III (Mega), Actraiser (SNes), Dark Earth, Mortal Kombat 4 (PC)

EDIÇÃO 54



Banjo-Kazooie, F-Zero X (Nintendo 64), Dracula X, GT 24 (Saturn), Sol Divide (32 bits), CC Red Alert Retaliation, Japan Gran Touring Car, Real Bout Dominated Mind, Rockman Adventure (P.Station), Street Fighter Zero 3, The King of Fighters '98 (arcade), Fatal Fury (16 bits), Interstate '76 Nitroriders (PC)

EDIÇÃO 53



Mission Impossible, Quest 64, World Cup France '98, WWF Warzone (Nintendo 64), Pocket Fighter, World Cup France '98 Road to Win (Saturn), Breath of Fire III, WWF Warzone, Pocket Fighter, Road Rash 3D, King 97, W. Eleven WC France '98 (P.Station), Battletoads (SNes e Mega), Unreal, Mith (PC)

EDIÇÃO 52



Banjo-Kazooie, Mortal Kombat 4, All Star Baseball '99 (Nintendo 64), Pocket Fighter, Shining Force III Scenario II, Super Tempo (Saturn), Breath of Fire III, Pocket Fighter, Mortal Kombat 4, Riven, Theme Hospital (P.Station), Rockman Forte (SNes), Comix Zone (Mega), Die By Sword, Balls of Steel (PC)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente:
Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita,
Plácido Nicoletto

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 5 - Nº 58 - JANEIRO DE 1999

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre, André Oka, Ricardo Ponsirenas, Spencer Stachi (jogos), Maximilian Winter (texto)

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS

Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Fernando Porrino,
André de Carvalho, Jorge de Oliveira

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por:  INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (011) 816-5667, ramais 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, SL 429, Edif. Mont Blanc, telefax (061) 242-9590, Brasília, DF.

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 (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000, telefone (011) 3766-3939, fax (011) 3766-3975, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

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

Fotolitos: Relevo Araujo, Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



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



2x R\$ 49,50

STAR WARS ROGUE SQUADRON

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

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

NINTENDO 64

por + R\$30,00 leve
GOLDEN EYE 007
ou DIDDY KONG RACING
ou NBA IN THE ZONE
ou INTERNATIONAL SOCCER



Novo preço

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

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



2x R\$ 49,50

SUPERMAN



2x R\$ 49,50

BUCK BUMBLE



2x R\$ 49,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO



R\$ 49,00

LEGEND OF ZELDA COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



2x R\$ 64,50

TUROK 2



2x R\$ 49,50

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



2x R\$ 49,50

FIFA 99



2x R\$ 49,50

TOP GEAR OVERDRIVE



2x R\$ 49,50

BODY HARVEST



2x R\$ 49,50

WIPEOUT 64



2x R\$ 49,50

F-1 WORLD GRAND PRIX



2x R\$ 49,50

GOLDENEYE 007



2x R\$ 49,50

E MAIS...

BANJO-KAZOOIE
F-ZERO X
CRUIS'N WORLD

2x R\$ 49,50 CADA

GAME BOY COLOR



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

2x R\$ 84,50

ZELDA: LINK'S AWAKENING



R\$ 49,90

QUEST FOR CAMELOT



R\$ 49,90

TUROK 2



R\$ 49,90

POCKET BOMBERMAN



R\$ 49,90

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R\$ 49,90

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R\$ 49,90 CADA

SUPER NINTENDO

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

Novo design +

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

KIRBY SUPER STAR



R\$ 49,90

DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 49,90

SUPER MARIO ALL STARS



R\$ 49,90

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA



(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo
by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

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

VALE UMA
Jogada
PRÊMIO
Ao recarregar seu Sports Card.*

OS ÚLTIMOS SERÃO...



www.sportsarcade.com.br

...OS ÚLTIMOS.



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

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

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

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