

MORTAL KOMBAT 4 Todos os golpes

GAME X

X-Tratégias completas

Panzer Dragoon Saga

Rockman & Forte

Banjo Kazooie

Todos os segredos para completar a aventura

Wilson
GAME-X • ANO 2 • Nº 24 • R\$ 3,50
97714131602006
24 >

200 códigos
Pro Action Replay & GameShark

WWW.GAME-X.COM.BR

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PARA PLAYSTATION: AGORA CHEGOU A SUA VEZ DE DISPUTAR UMA COPA.

• **PLAYSTATION** • • **GAMES PSX** •



**NOVO! AGORA COM
CONTROLE DUAL SHOCK**

**2X R\$
174,50**

OU 1+ 7X 51,27

GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO*

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



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

ACESSÓRIOS SAT

| | |
|-------------------|------------|
| Controle Básico | R\$ 39,90 |
| Controle Original | R\$ 69,90 |
| Conversor Japonês | R\$ 39,90 |
| Game Shark | R\$ 94,90 |
| Volante com Pedal | R\$ 129,90 |



ACESSÓRIOS PSX

| | |
|---------------------|------------|
| Controle Dual Shock | R\$ 74,90 |
| Controle Arcade | R\$ 89,90 |
| Controle Básico | R\$ 39,90 |
| Controle Original | R\$ 69,90 |
| Game Shark | R\$ 94,90 |
| Mega Memory Card | R\$ 74,90 |
| Volante Mad Katz | R\$ 129,90 |

ACESSÓRIOS N64

| | |
|---------------------|------------|
| Contr. SharkPad Pro | R\$ 59,90 |
| Controle Arcade | R\$ 89,90 |
| Controle Mad Katz | R\$ 44,90 |
| Game Shark | R\$ 94,90 |
| Memory Card 1 MB | R\$ 49,90 |
| Volante Mad Katz | R\$ 129,90 |

• GAMES SAT •

Japonês - 2x R\$ 62,45

LUTA:
Dead Or Alive
Real Bout Fatal Fury
King Of Fighters '97
Samurai Shodown 4

Vampire Savior

X-Men vs. Street Fighter
• Jogos de Luta incluem cartão de memória •

AÇÃO: (2x R\$ 49,45)

Bomberman Fight!

Castlevania: Dracula X

GT 24 (Corrida)

Soukyugurentai

Thunder Force V

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

Americano - 2x R\$ 49,45

AÇÃO:
Burning Rangers
House of the Dead
Resident Evil

AVENTURA:

Enemy Zero

Sonic Jam

ESPORTE:

FIFA Caminho da Copa 98

LUTA:

Street Fighter Collection

RPG:

Albert Odyssey

Magic Knight Rayearth

Shining Force 3

Panzer Dragoon Saga

**GAMES
agora em
2X
sem juros**



AÇÃO

• **C: Contra Adventure**

• Mega Man X4

• Resident Evil 2

• Tomb Raiders 2

AVENTURA

• Batman & Robin

• **Spice Girls/Spice World**

LUTA

• Mortal Kombat 4

• Mortal Kombat Trilogy

• **Pocket Fighters (Capcom)**

• Tekken 3

• X-Men vs. Street Fighter

ESPORTE

• FIFA Caminho da Copa 98

• FIFA Copa do Mundo 98

• **Fox Sports Soccer 99**

• **International SuperStar Soccer 98**

ESTRATÉGIA

• **Command & Conquer**

• Retaliation

• Warcraft 2

RPG

• **Elric**

• Breath Of Fire 3

• Final Fantasy 7

• Final Fantasy Tactics

• Grandstream Saga

• **Lunar: Silver Star Complete**

SIMULAÇÃO:

• Gran Turismo

• Road Rash 3D

• The Need F Speed 3

• **Turbo Prop Racing (Lancha)**

• SATURN •

GRÁTIS 4 GAMES

Virtua Fighter 2, Daytona USA,
Virtua Cop e + 1 Game Clássico

2X R\$

149,50

OU 1+ 6X 49,08



**LIGUE
AGORA**

(011) 7295-9666

**E RECEBA
EM SUA CASA**



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Index

XFLASH

4. Dr. Xurros

5. Ranking

6. Cartas

7. Classificados

8. X-Traço

10. GameXPRESS

12. Rockman e Forte

14. Banjo-Kazooie

18. Panzer Dragoon Saga

20. Chopper Attack

21. Road Rash 3D

22. G Darius

23. Einhänder

24. Tenchu

25. Burning Rangers

14. Um dos jogos mais esperados do ano, detonado pela X!

26. Bio F. R. E. A. K. S. Elevator Action: Returns

27. Forsaken Hot Shots Golf

28. Monster Rancher Off-Road Challenge

29. Quest 64 Vigilante 8

30. X FIGHT



42. Dicas do Capitão Ninja

34. X DICAS

40 *Pro* ACTION REPLAY



| | |
|-----------------------------------------------------|----|
| Blam! Machine Head (PlayStation) | 40 |
| Bust-A-Move 2: Arcade Edition (Nintendo64) | 41 |
| Diddy Kong Racing (Nintendo64) | 41 |
| GoldenEye 007 (Nintendo64) | 41 |
| Legacy Of Kain (PlayStation) | 40 |
| Lode Runner: The Legend Returns (PlayStation) | 40 |
| Madden NFL 97 (PlayStation) | 40 |
| Madden NFL 98 (PlayStation) | 40 |
| Major League Baseball 98 (PlayStation) | 41 |

| | |
|----------------------------------------------------|----|
| Major League Baseball 99 (PlayStation) | 41 |
| March Madness 98 (PlayStation) | 41 |
| Marvel Super Heroes (PlayStation) | 41 |
| Mass Destruction (PlayStation) | 41 |
| Maximum Force (PlayStation) | 41 |
| MDK: Murder Death Kill (PlayStation) | 41 |
| Mechwarrior 2 (PlayStation) | 41 |
| San Francisco Rush: Extreme Racing (Nintendo64) .. | 41 |
| Tetris Plus (Saturn) | 41 |
| Theme Park (Saturn) | 41 |
| Three Dirty Dwarves (Saturn) | 41 |
| Tomb Raider (Saturn) | 41 |
| Tunnel B1 (Saturn) | 41 |
| WCW vs. NWO: World Tour (Nintendo64) | 41 |

| | |
|---------------------------------------------------------|----|
| Aero Gauge (Nintendo64) | 34 |
| Automobile Lamborghini (Nintendo64) | 34 |
| Bio F.R.E.A.K.S. (Nintendo64) | 34 |
| Bust-A-Move 2: Arcade Edition (Nintendo64) | 34 |
| Chameleon Twist (Nintendo64) | 35 |
| Elevator Action: Returns (Saturn) | 35 |
| Forsaken 64 (Nintendo64) | 35 |
| Kobe Bryant in NBA Courtside (Nintendo64) | 35 |
| Marvel vs. Capcom: Clash Of Super Heroes (Arcade) | 35 |
| Mortal Kombat 4 (Nintendo64) | 36 |
| Nascar 98 (PlayStation) | 36 |
| NBA In The Zone 98 (Nintendo64) | 37 |
| SaGa Frontier (PlayStation) | 37 |
| San Francisco Rush: Extreme Racing (Nintendo64) | 37 |
| Starcraft (PC) | 38 |
| Super Gem Fighter Mini Mix (Arcade) | 38 |
| The King Of Fighters 97 (PlayStation) | 38 |
| TOCA Touring Car Championship (PC) | 38 |
| World Cup 98 (Nintendo64) | 38 |
| World Cup 98 (PC) | 39 |
| X-Men vs. Street Fighter (Saturn) | 39 |
| X-Men vs. Street Fighter EX (PlayStation) | 39 |

Dr. Xurros

Ampliando as fronteiras!

É hora de reviver as seções da XI! Mesmo sem aumentar o número de páginas, ampliamos as informações das seções: "Ranking", agora com 2 páginas cheias; "X-Traço", com 30 desenhos de leitores; e "X-Fight", retornando com toneladas de golpes.

Continuando a saga pela verdade, o "GameXpress" mostra TUDO sobre o Dreamcast - acabando de vez com as dúvidas sobre o sistema -. Além de revelar outros segredos do mundo dos games.

Pois é, moçada! O único problema é meu espaço diminuir... só NÃO pensem que darei mole aos meus escravos - continuarei dando MUITO trabalho a TODOS e bolando novidades... até mais!



• X-Aprovado (Luta/Versus/3D)

| | |
|----------------------------------|--------------|
| Pitfall | Atari 2600 |
| Adventure | Atari 2600 |
| Alex Kidd in Miracle World | MasterSystem |
| Super Mario Bros 3 | Nintendo |
| Yo! Noid | Nintendo |
| Castle Of Illusion | MegaDrive |
| Sonic The Hedgehog | MegaDrive |
| Toe Jam & Earl | MegaDrive |
| Super Mario World | SuperNES |
| Donkey Kong Country | SuperNES |

Fonte: GAME-X - Jogos inesquecíveis.



• TOP 10 (Estados Unidos)

| | |
|------------------------------------------------|-------------|
| Gran Turismo: The Real Driving Simulator | PlayStation |
| Tekken 3 | PlayStation |
| Panzer Dragoon Saga | Saturn |
| Tomba! | PlayStation |
| All-Star Baseball 99 | Nintendo64 |
| Einhänder | PlayStation |
| Hot Shots Golf | PlayStation |
| Kobe Bryant in NBA Courtside ... | Nintendo64 |
| Azure Dreams | PlayStation |
| 1080º Snowboarding | Nintendo64 |

Fonte: Electronic Gaming Monthly - Julho/98



• TOP 10 (Japão)

| | |
|------------------------------------------------|-------------|
| Madou Senshi Gundam: Giren No Yabau | Saturn |
| Tekken 3 | PlayStation |
| Parasite Eve | PlayStation |
| Sakura Taisen 2 | Saturn |
| Gran Turismo: The Real Driving Simulator | PlayStation |
| G Darius | PlayStation |
| Pro Wrestling Toukon Retsuden 3 .. | PlayStation |
| Bio Hazard 2 | PlayStation |
| Train De GO! | PlayStation |
| Rebus | PlayStation |

Fonte: Electronic Gaming Monthly - Abril/98



DIRETORES

Ruy Pereira
Ethel Santaella



REDAÇÃO

Editor Executivo
Darius Roos

Direção de Arte
Dawis Roos

Ilustração
Eduardo Mendes

Diagramação
Dawis Roos

Produtor Gráfico
Álvaro Corrêa

Assistente de Produção
Íris Viana
Mauricélio F. Paiva

Pilotos e Textos
Áthila Rebêlo Roos
Vinicius Rolla Marques

Scanner
Edilson Gedo Cavalheiro
Wagner Fernandes Nunes

Agradecimentos
Clezia Martins Gomes
Marcelo Barbosa
Rosa Arrais

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Diretor
Ruy Pereira

ASSINATURAS &
NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: (011) 887 5408

Coordenadora
Luzia Begalli

GAME-X (ISSN 1413-6023)
é uma publicação mensal
da Trama Editorial Ltda.
Administração, Redação,
Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879
Fax: (011) 887-3060

NOSSAS PUBLICAÇÕES

GAME-X - Videogames e PC
ESPECIAL GAME-X - Videogames e PC
DRAGÃO BRASIL - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, você e seu filho - Feminina
GRAVIDEZ Passo a Passo - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
YES MAGAZINE - Comportamento GLS

Trama na Internet: e-mail
tramaeditorial@guitarplayer.com.br

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Ilustração capa: Nilson Cardoso

CARTAS

Paul Mito, nosso carteiro malandro, passou o maior sufoco durante todo o mês: fugiu de cachorros loucos, paquerou as gatinhas, desafiou os X-Pilotos em centenas de partidas de futebol e, no final, como sempre, descolou um espaço na agenda pra responder às dúvidas da moçada.



RECORDES FALSOS?

E aí, X-caganeiras? Meu recorde no Star Fox 64 é 1.780 e NÃO acredito que o leitor Adalberto Lachowicz tenha feito 1.958:

- 1) Existem provas do recorde?
- 2) Por que as fotos NÃO são publicadas?

Milo Akistar Pereira
São José dos Campos - SP

X - Que negócio é esse de caganeira? Todo mundo aqui usa fralda descartável e passa talco nas dobrinhas. Agora, sobre os recordes:

- 1) Os recordes publicados são de verdade - TODOS são comprovadas por fotos ou fitas de vídeo-cassete.
- 2) Só NÃO publicamos as fotos por motivos de espaço. Tá tudo apertado!

CARTUCHO DE RAM?

Quero dar um chute no fígado dos X-pilotos e mandar beijos e safadezas para a gostosona da Nataxa Croft. Também gostaria que me tirassem umas dúvidas sobre o cartucho de RAM do Saturn:

- 1) O que é RAM?
- 2) Onde encontro os cartuchos?
- 3) Existem quantos modelos?

Samuel Rosa da Silva
Rio de Janeiro - RJ

X - Quase TODOS desviaram de seu chute - só o Trabuco que tá meio velhinho NÃO conseguiu. Sobre as safadezas na Nataxa, saiba que o Dr. Xurros NÃO ficou contente e contratou uns capangas pra pegá-lo na porta da escola... ugh!

- 1) RAM é 'Memória de Acesso Randômico' que, simplificando MUITO, é uma memória utilizada pra armazenar informações usadas rapidamente pelo jogo.
- 2) Procure em locadoras grandes ou naquelas que importam produtos do Japão.
- 3) Hummm! Oficialmente há 2 tipos: de 1 mega (SNK) e de 4 mega (Capcom). No entanto há versões piratas vendidas em camelôs e lojas 'safadas'... só que usar cartuchos de RAM piratas no console é arriscado!

CADÊ O N64DD?

Tudo quanto é revista falou sobre o N64DD pra 'turbinar' o N64 e, no final, parece que tudo foi esquecido! O que está acontecendo?

Alfredo Porto Resende
São Paulo - SP

X - Alfredo, o lançamento do N64DD já foi adiado 4 vezes e, conforme as últimas informações da Nintendo, NÃO há data para seu lançamento. Nada foi confirmado mas, segundo boatos, o aparelho NÃO será mais lançado.

DREAMCAST

Tenho dúvidas sobre o Dreamcast:

- 1) O console tem 64 ou 128-Bit?
- 2) O controle tem só 1 direcional analógico?
- 3) Quantos polígonos pode gerar?

Jonas Coutinho Júnior
Brasília - DF

X - Pra matar suas dúvidas e ter certeza da verdade sua única saída é a X:

- 1) O cérebro da máquina, SH-4, é 64-Bit RISC.
- 2) Por enquanto, sim! No entanto, até o lançamento, pode haver modificações no visual e acessórios.
- 3) Pode gerar 3.000.000 de polígonos.

DESENHOS?

Mandeí um desenho INCRÍVEL do Homem-Aranha com o Venon - MUITO melhor que o dos outros leitores. Só que NÃO o vi publicado na X e NÃO pude concorrer ao Nintendo64. Qual é a de vocês?

Washington Ellyseu Maia
Recife - PE

X - Calma aí, Washington! Na edição NÃO há espaço pra TODOS que chegam à redação - e olha que 24 desenhos é bem mais que o visto em qualquer outra revista.

Pois é, malandro, acontece que seu desenho deixou de ser publicado por outro motivo: trata-se de uma cópia (xerox colorida, pra falar a verdade) de uma capa de revista em quadrinhos da própria Marvel. Logo, se fossemos premiar alguém pela arte,

seria o desenhista lá dos EUA.

Então, malandros de plantão, fiquem sabendo que a X deixará fora da disputa TODOS os desenhos que NÃO forem dos próprios leitores. Sejam menos preguiçosos e ponham a imaginação pra trabalhar.

M2?

Sou uma fã do console 3DO e queria saber como andam as coisas pelo lado do M2, o videogame que traria a nova geração do 3DO. Gostaria de saber o que a Panassonic está fazendo.

Fabiana Helenice Rabelo
Curitiba - PR

X - É, Fabi, o console 3DO deixou uma legião de fãs mas, apesar de ter comprado o projeto do M2 por 100 milhões de dólares, a Panassonic NÃO deverá lançar um novo videogame com o sistema. Por enquanto, o tal M2 está sendo desenvolvido para fins educacionais - e talvez NUNCA seja lançado no mercado.

DICAS POR TELEFONE

E aí, X-trátricos! Gostaria de saber como faço pra obter dicas por telefone dos consoles da Nintendo, Sega e Sony.

Carlos Santana Terra Nova
Belo Horizonte - MG

X - Bom, a Sony NÃO lançou o console no país e, portanto, NÃO possui esse serviço. Entretanto, pra descolar truques maneiros para os consoles da Nintendo e Sega, ligue:

Nintendo Power Line: (011) 814-8505
Sega Tec Toy Hot Line: (011) 861-3533

FECHEI UM NEGÓCIO!

Brigadão, X! Graças aos 'Classificados' da revista comprei um Nintendo64 e NÃO preciso mais alugá-lo na locadora.

Valesca Binotti Guian
Porto Seguro - BA

X - Parabéns, gatinha! Desejamos felicidades à você e pedimos desculpas ao dono da locadora que perdeu as locações do aparelho... He! He! He!

Agradecimentos

A equipe da X agradece a TODOS pelas milhares de cartas e "presentes exóticos" que chegam todos os meses... ficamos MUITO felizes pela participação e sentimos NÃO poder atender a TODOS.

E aí, mano?

X-terme as dores de cabeça! Mande cartas, reclamações, sugestões, dúvidas, chocolates, casquinhas de ferida, dentes de ouro, carrapatos, pulgas, fios de cabelo tingido... bagunce a galera X e divirta-se com a revista mais quente do Brasil!

Classificados

Vendo. SuperNES, 1 Super GameBoy (adaptador), 5 jogos. Junior (011) 43305485 / São Bernardo Do Campo - SP
luizfaias@uol.com.br

Vendo. Nintendo64, 1 controle. R\$ 280,00. Eduardo Vinicius (011) 4583548 / São Bernardo do Campo - SP
mithio@uol.com.br

Troco. Jogos p/ Nintendo64: Extreme-G, Super Mario 64. Renato Silva Neves (019) 4581557 / Santa Bárbara D'Oeste - SP
addicted@dglnet.com.br

Vendo. Nintendo64, 2 controles, 1 Controller Pak (Memory Card), 1 Rumble Pak, 3 fitas. R\$ 550. Luiz Eduardo Bettega
wolf@revolta.com.br

Vendo. 14 jogos p/ MegaDrive. Antonio Carlos Cruz
tucal@e-net.com.br

Vendo. Jogo de Nintendo64: Wave Race 64: Kawasaki Challenge, Pilotwings 64. Aceito troca por WCW vs NWO: World Tour.
rafaelanj@openlink.com.br

Vendo. MegaDrive, 3 controles (1 normal; 2 com 6 botões), 8 jogos. Aceito troca por PlayStation c/ 1 controle, 1 CD. Bruno Christian (061) 3475139 / 2730070
fac@brnet.com.br

Vendo. Mega Drive, 3 controles, 1 jogo. R\$ 140. Aceito troca por jogos p/ Nintendo 64. João Geraldo (019) 4651505
qi@acia.com.br

Vendo. MegaDrive, 2 controles (1 normal; 1 com 6 botões), 14 jogos. R\$ 350. Gustavo Sousa (011) 8299866 / São Paulo - SP
gustavo@wm.com.br

Vendo. Jogo: Tunnel B1 p/ Playstation. R\$ 50. Gustavo Sousa (011) 8299866 / São Paulo - SP
gustavo@wm.com.br

Vendo. Saturn, 2 controles, 1 pistola, 7 jogos. R\$ 700. Thiago (021) 2702350 / Rio de Janeiro - RJ
bru@ccard.com.br

Vendo. NeoGeo, 2 controles, 2 fitas. R\$ 220. Thiago (021) 2702350 / Rio de Janeiro - RJ
bru@ccard.com.br

Vendo. SuperNES, 28 jogos (R\$ 35 cada). Gil Lucena de Paula Afonso (068) 2244746 / Rio Branco - AC
lucena@mdnet.com.br

Vendo. NeoGeoCD, 2 controles, 4 jogos. R\$ 250. Aceito troca por outro videogame. Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Vendo. Jogos p/ Nintendo64: Bomberman 64, Diddy Kong Racing, Snowboard Kids, Super Mario 64, Yoshi's Story. Aceito troca. Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Vendo. Volante c/ pedal p/ Nintendo64. Aceito troca. Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Troco. SuperNES, 2 controles, vários jogos por Saturno ou PlayStation. Sandro (011) 8344818
vagsan@sit.com.br

Vendo. Jogos p/ Nintendo64: Star Fox 64, Super Mario 64 (R\$ 80 cada). Axel Giorni
axelbg@canal-1.com.br

Vendo. SuperNES, 1 controle, 1 adaptador, 13 jogos. Aceito troca. Daniel (045) 5221453
japan@foznet.com.br

Vendo. Acessórios, 1 jogos p/ MegaDrive. Aceito troca. Daniel (045) 5221453
japan@foznet.com.br

Vendo. Saturn, 1 controle, 7 jogos. R\$ 250. Aceito troca. Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Vendo. Saturn, destravado, 1 cartucho de 4MB RAM, 2 controles, 8 jogos. R\$ 250. Elmo Medeiros (084) 9823087 / Natal - RN

Vendo. Jogos p/ PlayStation: Gradius Deluxe Pack, Parodius Wars, Porsche Challenge, The Crow (R\$ 7 cada). Paulo Henrique (067) 4212217 / Dourados - MS

Troco. Jogos p/ Saturn: Black Fire, Nights: Into Dreams, Sega Touring Car Championship. Rudnei / Guaíba - RS
Rua C2, 114, Cohab, CEP 92500-000

Troco. Jogo p/ Saturn: Worldwide Soccer. Luciano Barbosa Silva (061) 3852326 / Gama - DF

Vendo. SuperNES, 2 controles, 14 jogos. R\$ 250. Marcio (011) 2067405 / São Paulo - SP

Vendo. Nintendo64, 1 controle. R\$ 200. Luis Fernando (011) 4601165 / Mogi das Cruzes - SP

Vendo. SuperNES, 2 controles, 5 jogos. R\$ 100. Bruno (021) 5679497 / Rio de Janeiro - RJ

Troco. Jogo p/ Nintendo64: Aerofighters Assault. Esequiel Júnior (011) 55151150 / São Paulo - SP

Vendo. Nintendo64, 1 controle, 3 jogos. R\$ 380. Rafael (011) 8359858 / São Paulo - SP

Vendo. MasterSystem, 2 controles (1 normal; 1 turbo), 3 jogos (1 embutido). R\$ 70. Luis Fernando da Rosa (035) 4341601 / Itapeva - MG

Compro. PlayStation, 2 controles. R\$ 230. Pagamento facilitado. Fábio Eugênio de Lima / Várzea Paulista - SP
Rua Embú, 410, CEP 13220-000

• Para anunciar nos 'Classificados' e realizar seus negócios, escreva ou envie e-mails pra galera da X:

game-x@game-x.com.br

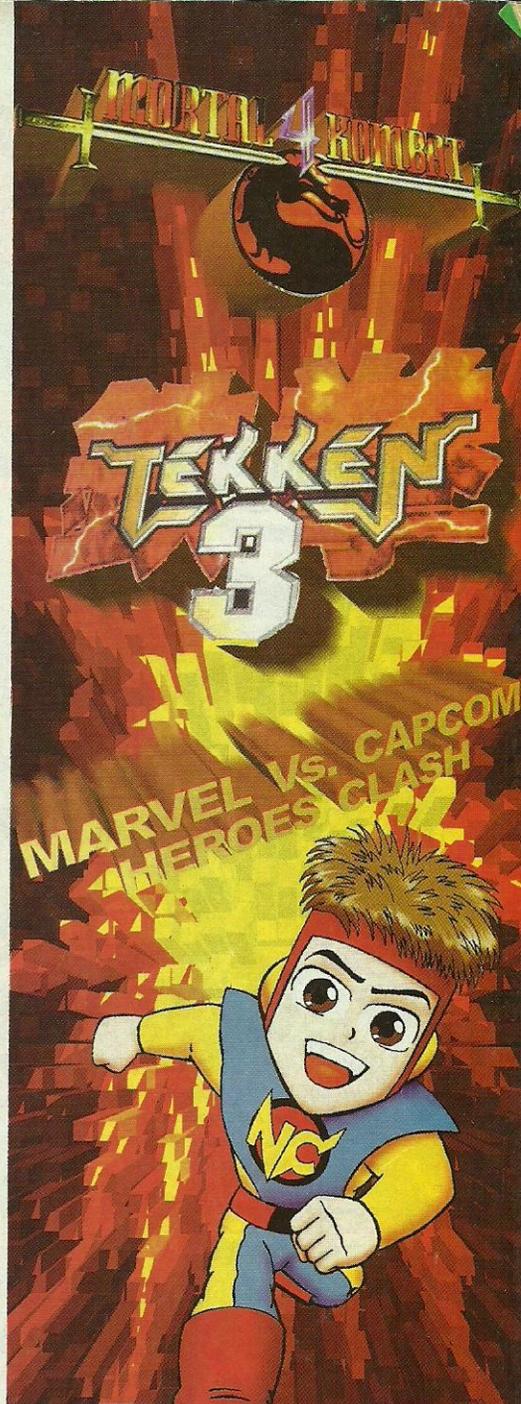
Clube. Gamemaster / Campos do Jordão - SP
Serviços: carteira de associado, jornal, dicas, sorteio de jogos. Sistemas: GameBoy, Nintendo, SuperNES, Nintendo64, MasterSystem, MegaDrive, PlayStation.
Requisitos: Enviar envelope selado p/ resposta.
Caixa Postal 343, CEP 12460-000

Clube. Nintendo Total / Rio de Janeiro - RJ
Serviços: equipe, jornal, dicas, recordes nacionais e estrangeiros. Sistemas: GameBoy, Nintendo, SuperNES, Nintendo64.
Requisitos: Enviar envelope selado p/ resposta.
Rua Teixeira de Melo, 42, apto 202, CEP 22410-010

Desafio. TODOS os leitores a fazerem desenhos para a seção X-Traço. A tarefa é desenhar jogos nos estilos: aventura, ação, RPG.
Thiago Bryant Millo Gino / São Paulo - SP

Desafio. TODOS os leitores a fazerem recordes para Nintendo64, Saturn, PlayStation para a seção Ranking. Marcelo Alcinha Mendes Santissimo / Teresina - PI

Atenção. A revista NÃO se responsabiliza pelos negócios dessa seção. Caso seja menor de idade, fale com um responsável antes de fechar um acordo. NÃO se esqueça de colocar o prefixo (DDD) do telefone, o endereço completo, nome, e-mail... tudo legível!



- 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

(011) 267-2706

Fax/fone:(011) 6959-1157

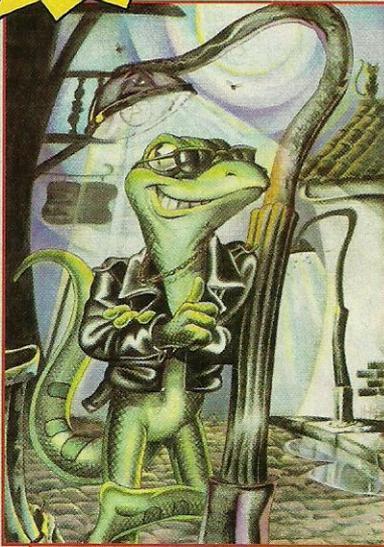
XTRAÇÃO



Nataxa
Croft

PREMIADO

O desenho premiado leva pra casa um Nintendo64 novo.
Cortesia da NC GAMES - a fornecedora oficial de jogos para a X.



Gex, o lagarto malandrão, faz pinta de galã sob as luzes da cidade... ele tá sorrindo porque acabou de descolar um Nintendo64 ao seu criador... Yesss!

Humberto José
Governador Valadares - MG



Hummm! Parece que Ryu também foi uma vítima do fatal Akuma... agora quem é que vai encarar o lutador com cabelos estranhos e cara feia?

Sergio Nascimento Grecco
São Paulo - SP



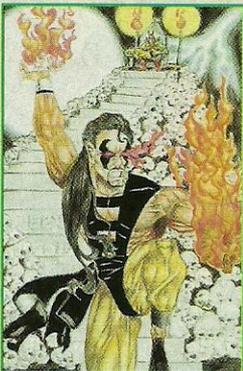
Pelo jeito a galera está mesmo caindo de paulada em X-Men vs. Street Fighter - agora são Akuma e Wolverine que se desentendem e saem na mão.

Tiago Moraes
Joinville - SC



Mario, Sonic e Crash juntos? Já imaginaram os estragos que fariam a seus inimigos... essa turma NÃO é brincadeira!

Antônio (Equipe PSX)
Recife - PE



Shang Tsung (Mortal Kombat) virou um dos maiores assassinos do pedaço desde seu rejuvenescimento... o safado pode se transformar em qualquer um de seus inimigos e ainda suga a alma de suas probres vítimas fatais!

Emmerson Pinheiro Xavier
Fortaleza - CE



Megaman X, conhecido como Rockman X no Japão, dá uma aquecida em seu Mega Buster e prepara-se pra enfrentar outra penca de inimigos espalhados pelas páginas da X... lá vem a galera do mal!

William Coelho Fulgencio
São José dos Campos - SP

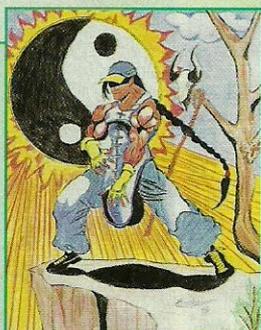


Sean, o brasileiro que estreou em Street Fighter 3, prepara-se pra mais um duelo nas páginas quentes que o aguardam na X!

Marcio Viagnoli de Lima
Rio Grande - RS

Quem é que vai encarar a força mística de Yun (Street Fighter). Se sozinho o cara já é o maior espancador do pedaço, imaginem quando se junta a seu companheiro nervosinho... fica PAULEIRA pura e os inimigos só tem a reclamar... haja magia pra encarar esse malandro!

Ronderson Santos Fonseca
Rio Claro - RJ



Vega vs. Goro (Street Fighter vs. Mortal Kombat) - já pensou nas fabricantes se juntando pra criar um 'crossover' desses jogos... DEMAIS!

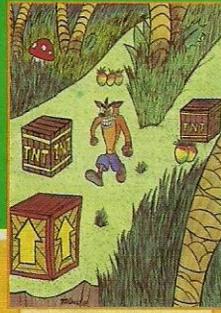
Francisco Alexandre L. Batista
Ubatuba - SP



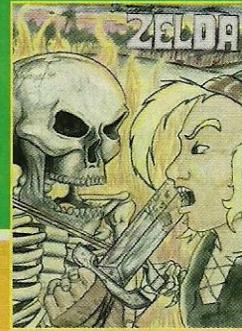
X + Leitores = 30 desenhos! Pois é, gente, agora mostramos 3 dezenas de artes dos Xmaniacos... e ainda descolamos 1 Nintendo 64 novinho para o melhor desenho conforme a opinião da galera da redação... etá!



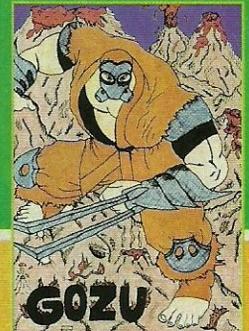
Genilson Rogério Lucas
Patolína - PR



Thômas dos Santos
Piçarras - SC



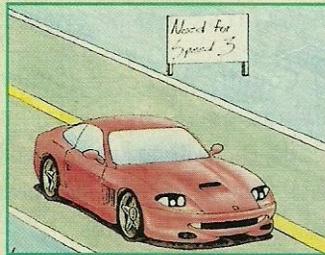
Valdeir C. Patrocinio
Vitória - ES



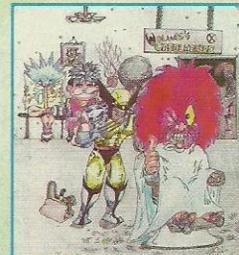
Jonhy Clayton Neves Ciriaco
São Vicente - SP



Cesar Nascimento Grecco
São Paulo - SP



Marcos Hiroyuki Nakasone
Santo André - SP



Ronilson Alan de Oliveira
Atibaia - SP



Marcelo Bertholdt Aymene
Cachoeirinha - RS



Francisco Alexandre L. Batista
Ubatuba - SP



Orlando Alves do Nascimento
São Paulo - SP



Genaro Luigi Zandonai
Sapucaia do Sul - RS



Júlio César Santana de Amorim
Goiatuba - GO



Tiago Moraes
Joinville - SC



Eduardo Schiffer Fernandes
Rio de Janeiro - RJ



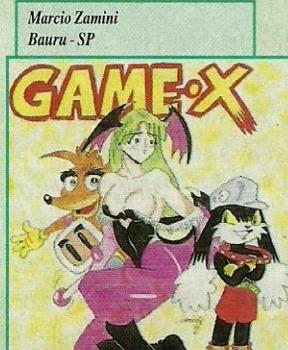
Marcio Alves da Silva
São Paulo - SP



Sergio Nascimento Grecco
São Paulo - SP



Antônio Marques de Medeiros
Ceilândia - DF



Marcio Zamini
Bauru - SP



Antônio Marques de Medeiros
Ceilândia - DF



Sandro Reis
Rio de Janeiro - RJ

GAME PRESS



Pra comprovar a verdade - que está na X - nosso agente secreto foi aos confins da Internet e documentos oficiais das empresas envolvidas com o Dreamcast e traz a verdade sobre a quantidade de "Bit" do console... aliás, MUITO mal explicada pela Sega.



Agente-X

Nintendo: Novos Departamentos

A sede da Nintendo norte-americana, na cidade de Redmond, estado de Washington, está criando um novo departamento responsável exclusivamente pela produção de jogos desenvolvidos junto à outras "Softhouses" (chamado Nintendo Software Technology Company). Pra integrar a equipe do novo setor estão sendo contratados profissionais graduados no DigiPen Institute of Technology - uma espécie de universidade de ponta especializada em tecnologia de games e aplicativos.

Só pra lembrar o quanto isso é bom, vai uma lista com alguns jogos feitos desse modo: Star Fox, Pilotwings, Super Mario RPG: Legend Of The Seven Stars, Donkey

Kong Country 1, 2 e 3 (SuperNES); Pilotwings 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Diddy Kong Racing, Ken Griffey Jr. Major League Baseball, Banjo-Kazooie (N64)... entre vários outros.

N64DD: Vida ou Morte?

Ele já foi chamado 64DD, Disk Drive, Bulkie Drive e N64DD... mas agora parece estar sendo chamado para a linha a fuzilamento. Isso porque, segundo vários correspondentes de revistas americanas e 2 jornalistas do Japão, o aparelho NÃO será mais lançado pela Nintendo.

Pois é, galera, segundo esse pessoal - geralmente MUITO bem informado - a Nintendo está largando o projeto de lado e cuidará apenas dos lançamentos para N64 e do novo projeto de console da empresa (que ainda deve demorar pra ser lançado).

Bom, ainda NÃO há nenhuma afirmativa disso pela própria Nintendo mas, se o mercado japonês continuar respondendo mal aos investimentos da Nintendo, o aparelho NÃO será lançado. Só pra lembrar, em fevereiro Howard Lincoln disse que a empresa só tinha previsão de lançamento do N64DD caso fossem vendidos mais de 7 milhões de N64 no Japão - até agora são menos de 4 milhões.

Nintendo: um novo console!

O presidente da Nintendo nos EUA, Howard Lincoln, confirmou que a grande "N" está desenvolvendo um novo console em conjunto com a empresa "ArtX" - instalada no Vale do Silício, estado da Califórnia. O comunicado se deu através de uma entrevista à rede de televisão CNN, acabando com as suspeitas já levantadas a meses atrás.

A ArtX foi fundada a pouco mais de 2 anos por ex-funcionários da SGI que estavam diretamente ligados ao projeto do N64 e, segundo a Nintendo, a ArtX possui os melhores engenheiros em gráficos 3D do mundo.

Pois é, junto com a Nintendo e a ArtX, também continua a Silicon Graphics no apoio e, acreditem se quiser, pode estar entrando a Microsoft - numa parceria semelhante a feita com o Dreamcast - só que com tecnologia mais avançada.

Até agora o nome do projeto é conhecido como "Nintendo 2000" mas, conforme ocorrido com o "Projeto Reality" (que deu no Nintendo64), o nome deve ser poderá ser totalmente diferente.

Obs.: A data especulada para o lançamento do aparelho é dezembro de 2000 no Japão.

ERRAMOS

- Tivemos apenas alguns pequenos erros de português e só (no entanto, seria mais orgulhoso dizer que nem isso tínhamos errado... mas tudo bem).
- Por mancada da gráfica, 5% das revistas distribuídas por todo o Brasil saíram com páginas trocadas. Pedimos pra que os leitores prejudicados entrem em contato com a Trama Editorial Ltda. pra solucionar o problema.

Dreamcast nos Arcades

A Sega anunciou que uma de suas divisões está produzindo uma versão do Dreamcast para arcades. Segundo a empresa, com a nova máquina é possível reduzir os custos dos fliperamas em até 4 vezes e ainda gerar 25% mais polígonos que as versões com o poderoso Model 3. Caso o projeto prossiga com sucesso as conversões dos arcades para os console caseiro poderão ser quase imediatas (em questão de dias) e NÃO haverá perdas de qualidade nos jogos... Yesss!



Na cama com o Dreamcast

Pra deixar os Xmaníacos mais íntimos ao console de 64-Bits da Sega relatamos algumas informações básicas sobre o aparelho:

- Dreamcast é o nome oficial e definitivo.
- A abreviação oficial do console é 'DC'.
- Será lançado 20 de Novembro de 1998 no Japão.
- Será lançado no resto do mundo em 1999.
- O preço inicial é de 29.800 yen (em torno de 250 dólares).
- Rodará CDs (inclusive de alta densidade).
- Estão programadas 5 títulos para o lançamento
- O 'Design' do aparelho e acessórios podem mudar.
- Há mais de 40 empresas desenvolvendo jogos para o sistema.



O VMS (Sistema de Memória Visual) do Dreamcast deverá ser lançado pouco antes do console da Sega e, além de Memory Card, terá funções ainda NÃO reveladas.



VOCE SABIA

A Sega gastou em torno de 500 milhões de dólares para desenvolver o Dreamcast e todo seu projeto de produção. Isso é uma grana ANIMAL e representa 1/6 do valor TOTAL da empresa no mercado (3 bilhões de dólares). Com isso, estaremos sendo cúmplices do maior projeto do mundo dos videogames já visto n história... uma loucura!

TIRANDO DÚVIDAS

O Dreamcast tem causado MUITA confusão entre os gamemaniacos e, principalmente, entre as revistas do Brasil. Então, pra tirar de letra e comprovar de vez a verdade sobre o console, a X foi ao fundo do poço e pegou as informações das fontes (Hitachi, VideoLogic, NEC) - parceiras da Sega na produção do aparelho... veja o resultado:

- O CPU SH-4 tem 64-Bit RISC.
- A "performance" de 128-Bit (Bus) é só para os "Floating Points".
Obs.: "Floating Points" é um termo técnico que, grosseiramente falando, são informações necessárias para os cálculos das imagens em processamento.
- O processador gráfico, PowerVR (2ª geração) pode gerar MAIS de 3 milhões de polígonos.
- O aparelho processa "Floating Points" 4 vezes mais rápido que o Pentium II 266 - NÃO é 4 vezes mais que o Pentium 3 da Intel, como a revista cheia de agitAÇÃO afirmou.

• Para comprovar as informações, consulte os "Sites" oficiais:

Power VR www.powervr.com

NEC Electronics Inc. www.nec.com

Hitachi www.hitachi.com

MUITO mais sobre o Dreamcast e outras novidades que estão para chegar você ficará conhecendo na próxima edição... estaremos mostrando como de fato funciona o aparelho da Sega por dentro e revelando os segredos que ninguém mostrou... a verdade é aqui!

ROCKMAN & FORTE

ROCK'N ROLL E FORTE!

O robô mais famoso dos games está de volta numa aventura onde o perverso Dr. Willy, acreditem, se aliou a Dr. Light para enfrentar o safado do King - um robô espertíssimo que roubou os planos e projetos dos 2 cientistas e criou um exército "Hi-Tech" pra tentar dominar o mundo.

Pois é, moçada, estamos enfrentando forças malignas novamente mas, trazendo novidade, agora pode-se optar entre se aventurar com: Megaman (Rockman no Japão) ou Bass (Forte no Japão)... cada um com seu próprio cachorro biônico: Rush e Gospel, respectivamente. Durante a ação cada personagem precisará enfrentar os perigos de maneiras diferentes, usando e abusando de suas habilidades específicas. Além disso, também será preciso recolher parafusos pra equipar-se na loja do robô, Auto, e encontrar CDs escondidos pelos cenários (100 no total) para recuperar o arquivo de registro com inimigos e amigos enfrentados pelo herói.

DICA: Com Forte você tem o tiro mais fraco, porém tem a vantagem de poder dar um pulo duplo, basta apertar duas vezes o pule (B)



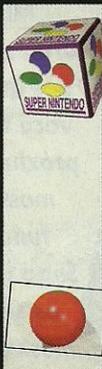
DICA: Pra dar um tiro 3X mais forte que o tiro normal, segure o botão de tiro (Y) por um tempo e depois solte. (Somente com Rockman)

| | |
|----------|-------|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★ |
| Desafio | ★★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|------------|---------------|
| Fabricante | Capcom |
| Estilo | Aventura / 2D |
| Fases | 13 |
| Jogadores | 1 |

• 16 Mega / Bateria Interna / Contínua / Controle Digital

www.capcom.co.jp



DICA: Sempre que você for cair em um buraco e você estiver ao lado de uma plataforma, dê um pause no jogo e escolha a arma "Lightning Bolt". Ao despausar, fique apertando rapidamente o botão de tiro, dando um raio, você ainda tem um pequeno impulso pra poder ir para o lado.

LET'S ROCKMAN

Trazendo MUITOS elementos de sua aventura anterior há 2 chefões já bem conhecidos pelo robô azul: Astro Man e Tengu Man, além de outros 6 inéditos: Cold Man, Ground Man, Burner Man, Pirate Man, Dynamo Man e Magic Man - sem contar os inúmeros sub-chefes espalhados pelos cenários - sem dúvida, a mais difícil aventura de toda a série.

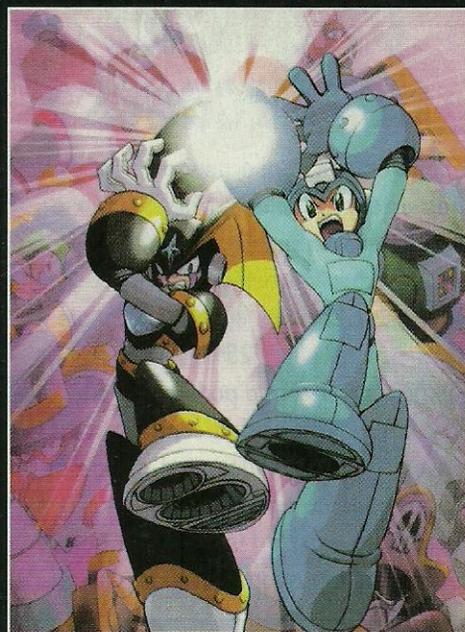
É, mas nem tudo é pedreira! Com o decorrer da ação, os heróis podem ainda garantir-se com a participação de Roll, Auto, Beat, Eddie "Flip-Top", Blus, Protoman... vários companheiros pra quebrar um galhão e entrar na farrá!

| Inimigo | Use | Ganhe |
|------------|------------------|------------------|
| Cold Man | "Lightning Bolt" | "Ice Wall" |
| Astro Man | "Magic Card" | "Copy Vision" |
| Ground Man | "Remote Mine" | "Spread Drill" |
| Burner Man | "Ice Wall" | "Wave Burner" |
| Pirate Man | "Wave Burner" | "Remote Mine" |
| Dynamo Man | "Copy Vision" | "Lightning Bolt" |
| Tengu Man | "Spread Drill" | "Tengu Blade" |
| Magic Man | "Tengu Blade" | "Magic Card" |

DICA: Pra comprar os itens na loja você precisa de para-fuso, eles são encontrados no meio das fases, é só procurar.

DICA: Pra dar rasteira com Rockman basta colocar pra baixo ou diagonal e apertar o pulo, com Forte, dê dois toques rapidamente no direcional para o lado que você quer (→→ ou ←←).

DICA: Sempre que suas armas especiais estiverem quase sem munição, volte pra primeira tela e fique na parte dos parafusos destruindo-os, lá você pega tudo o que precisa.



• 1ª Fase

- Apenas tome cuidado com o vento durante a chuva e com as labaredas de fogo.
- **Chefe:** Pule e descarregue tiros no meio do sacana pra acertar o centro dele. Pra fugir, apenas pule sobre as bolas uma a uma.

• Cold Man

- Encoste na esquerda e fique atirando. Então, salte quando ele jogar barreiras de gelo e, quando o coitado pular para a esquerda, passe para o outro lado, atire nele e destrua a nuvenzinha.



• Astro Man

- Atire somente na parte superior (qualquer lugar usando o "Magic Card"). No início, pule e acerte-o, detonando-o sempre que descer e fugindo dos rasteiras.



Quando voar de um lado ao outro e invocar os clones, atire no momento em que começar a descer e solte uma rasteira pra alcançar o outro lado.

• Ground Man

- Atire sem parar e, quando penetrar no teto, espere até que se aproxime e passe com uma rasteira pra alcançar o outro lado.



• Burner Man

• Solte um bloco com o "Ice Wall" e empurre-o no inimigo parado. Quando o oponente correr, use pulos pra fugir e, quando ele soltar bombas ou labaredas pelo braço, mantenha distância e atire em segurança. Caso "Burner Man" pule e gire use rasteiras pra fugir.



• Pirate Man

• Dê rasteiras quando a água abaixar e o inimigo ir de um lado ao outro. Use o "Wave Burner" pra imobilizá-lo e aproveite para atirar no salafatório, pulando as bombas sempre que necessário.



• Dynamo Man

• Atire sem parar e pule as bolas: alta, pulando; média, rasteira; e baixa, atirando. Depois disso, dê uma rasteira para o canto pra fugir do raio. Procure SEMPRE destruí-lo o mais rápido possível pra NÃO deixá-lo recarregar a energia.



• Tengu Man

• Use o "Spread Drill" pra fazê-lo cair e, quando ele voar de um lado ao outro, ataque-o - fugindo dos rasteiras e furacões usando-se o pulo.



• Magic Man

• Atire por cima e, quando ele correr, pule por cima. Caso o inimigo atire, pule e dê uma rasteira. Agora, quando o sacana jogar cartas, pule pra fugir e NÃO ser drenado. Ah! Também lembre-se de que ao pular o inimigo pode arremessar um ovo.



• Teste de Bônus

Agora é preciso bolar maneiras pra apanhar os itens especiais e prosseguir... confira as armas necessárias pra completar os "quebra-cabeças".

ESQUERDA

"Lightning Bolt"
"Ice Wall"
"Spread Drill"
"Tengu Blade"

DIREITA

"Magic Card"
"Wave Burner"
"Remote Mine"
"Copy Vision"

• Castelo do Dr. Willy

• O castelo do vilão é osso duro de roer. Fases cabeludas, MUITO desafio e 5 chefões antes de enfrentar o próprio Dr. Willy. Confira como detonar os mestres:

• 1º Andar

• 1º Mestre: Pra vencer o macaco suba na plataforma à esquerda, abaixe-a e acione o canhão à direita, atirando na cabeça e tomando cuidado pra NÃO cair na lava. Assim, atire na plataforma SEMPRE que o chimpanzé aparecer e, se ele atirar, pule e atraia o projétil para cima. Deixando o canhão abrir, é preciso pular pra fugir dos mísseis. Use "R. Buster" ou "Copy Vision".



• 2º Andar

• (1ª parte)

• 2º Mestre: Destrua o tanque acertando 3 locais: alto, soltando "Remote Mines" e acionando-as quando abrir pra soltar bombas; frente, deixando

um "clone" ao usar o "Copy Vision" na direção do olho; e traseira, esperando até que a porta se abra soltando inimigos - subindo a escada e descarregando o tiro normal.

• (2ª parte)

• 3º Mestre: Memorize a distância das plataformas e siga pulando. Acerte o "cérebro" na parte superior, destrua as mãos que o malandro solta e evite acertar as bolhas com lanternas. Seu objetivo é estourar o ponto vermelho que fica atrás da proteção. Use "Remote Mines" ou "R. Buster".



• (3ª parte)

• 4º Mestre: Só atire quando ele abrir a guarda e permaneça no canto esquerdo agüentando King por um tempo. Pra fugir da seqüência de "Xs": 1º, pule; 2º, pule; 3º, ras-

teira; 4º, pule; 5º, rasteira. Caso esteja com Forte, apenas pule TODOS. Lute novamente após o aparecimento de Protoman ou Blus e desta vez, quando o cara pular de um lado ao outro, ao soltar o tiro laser,



use a rasteira e, contra o ataque das machadadas, use pulo.

• 5º Mestre: Fique sob a plataforma quando soltar bombas e atire na parte de vidro para feri-lo. Lembre-se também de usar o "Lightning Bolt" SEMPRE que o ponto vermelho aparecer. Procure manter-se na plataforma (Megaman), atirando pra destruir as bolas azuis e, quando escutar um barulho diferente, fuja pra baixo pra escapar da corrida com soco. Com Forte, use pulos duplos.



• 3º Andar

• Passando por uma espécie de "Endurance", será preciso encarar os 8 robôs nessa mesma fase... olhe a ordem: Cold man, Astro man, Dynamo man, Pirate man, Burner man, Magic man, Ground man, Tengu man.

• Dr. Willy

• (1ª parte)

• Willy: Protegido na nave, acerte o vidro pra ferrar Dr. Willy. Contra os mísseis, pule e atire e, quando ele voar para cima, dê uma rasteira à esquerda. Caso ele ataque com uma serra, pule à frente, dê uns 2 segundos e pule pra trás. Detone tudo e Willy voltará numa navezinha.

• (2ª parte)

• Willy: O velhote volta numa nave menor que fica desaparecendo. Lembre-se que só é possível atingi-lo no vidro da cabina. Lembre-se que Willy tem 3 ataques: contra

os 8 tiros giratórios, pule ou dê rasteira pra fugir; contra os 4 projéteis teleguiados, basta dar uma rasteira; contra as naves perseguidoras, pule ou dê rasteiras pra fugir e atire pra destruí-las. Ufaaa!





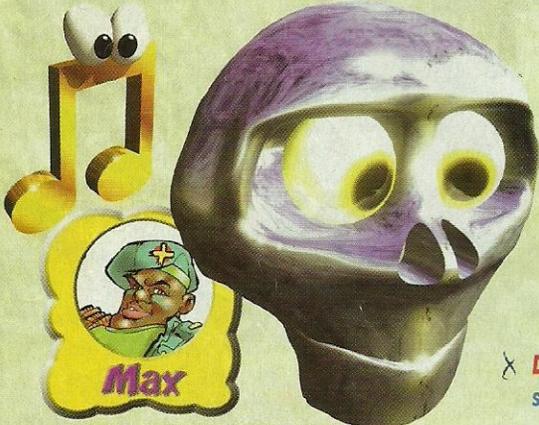
BANJO-KAZOOIE

O URSO E SEUS AMIGOS

Pra avançar na aventura e abrir TODAS as portas do castelo da bruxa, Banjo precisará desvendar quebra-cabeças, descobrir passagens secretas, encontrar itens especiais, aprender mais de 20 movimentos com o Mr. Mole, transformar-se em outras coisas (formiga, crocodilo, abelha, leão-marinho e abóbora) com a ajuda da magia "Voodoo" do feiticeiro Mumbo e ainda enfrentar sérios desafios ao lado do amigo Kazooie.

AVENTURA FANTÁSTICA!

Gruntilda, uma bruxa feiosa, perguntou ao seu caldeirão mágico se existia alguém mais bela que ela. O caldeirão respondeu que sim: "Tooty era a mais bela de todas". A aventura começa quando a velha rapta a pequena e leva-a a seu castelo. Agora, na pele peluda de Banjo, com a ajuda do pássaro Kazooie, você terá de resgatar a irmã caçula do urso passando por 9 mundos cheios de quebra-cabeças e segredos, inimigos muito loucos e muita ação pela frente... grande aventura!



DICA: O melhor final só aparece ao pegar 100 notas musicais e 10 peças de quebra-cabeça em TODAS as fases.

DICA: Escute a fada Bruntilda. Suas fofocas ajudam no "Gruntly's Furnace Fun".

DICA: Pegue o máximo de notas musicais que puder, pois algumas portas só abrem após um certo número delas.

DICA: Pra fugir do tubarão Snacker, nade pela superfície e use o pulo duplo.

DICA: Destrua os inimigos e pegue os favos de mel só quando precisar.

DICA: Procure pelas caveiras de Mumbo espalhadas pelos mundos e lembre-se que, mesmo transformado, o herói pode sair da fase e explorar "Gruntilda's Lair".

DICA: No "Gruntly's Furnace Fun" use as cartas lembre-se de que os melhores locais pra soltar as cartas coringa são as caveiras - pois perdendo-se esse desafio é morte na certa.

DICA: O caminho que apresenta menos perigo é pelo lado esquerdo - mas é preciso estar atento às imagens, curiosidades e sons do jogo pra vencer.

DICA: Após pegar a peça no castelo de "Treasure Trove Cove", volte à casa de Banjo em "The Spiral Mountain" e olhe o quadro de Mr. Mole pra entrar num "Mini Game" e descolar códigos para o castelo de "Treasure Trove Cove".

DICA: TODOS os inimigos podem ser detonados com ovos, pulos esmagadores e bicadas. As exceções ficam no boneco de neve (destruído com o ataque aéreo); e com os indestrutíveis: touro e planta carnívora.

| | |
|----------|-------|
| Gráfico | ★★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|------------|----------------------------|
| Fabricante | Rareware |
| Estilo | Aventura / Plataforma / 3D |
| Fases | 11 |
| Jogadores | 1 |

128 Mega / Bateria Interna / Controle Analógico / Joystick Treme
www.banjo-kazooie.com
www.rareware.com





• THE SPIRAL MOUNTAIN

- Mr. Mole:

1. Por toda parte.

- Honeycombs:

1. Debaixo da ponte de madeira.

2. Sobre a árvore, próximo aos campos amarelos.

3. Perto da casa de Banjo, detonando os obstáculos no jardim.

4. Amasse os 4 pedregulhos.

5. Suba os tocos de árvore.

6. Nas plataformas da cachoeira.

• MUMBO'S MOUNTAIN

- Mr. Mole:

1. Perto da casa de Mumbo.

2. Em volta das paredes de pedra.

3. Pegue a laranja na copa da árvore do gorila Conga e dê à Chimpy.

- Jiggies:

1. Nos pilares de pedra.

2. No olho da casa de Mumbo.

3. Faça o gorila Conga jogar laranjas nos quadros em volta.

4. Lance ovos em Conga.

5. No início, numa plataforma à direita.

6. Destruindo uma das casas perto da caveira.

7. Dando uma laranja à Chimpy.

8. Na caverna da formiga (transformado).

9. Atire ovos na boca dos totens próximos à casa de Mumbo.

10. Pegue 5 "Jinjós".

- Gruntilda's Switch:

1. Numa plataforma perto de Conga, o gorila.

- Honeycombs:

1. Debaixo d'água, no buraco na montanha.

2. Subindo no último totem, próximo à casa de Mumbo.

• TREASURE TROVE COVE • BUBBLELOOP SWAMP

- Mr. Mole:

1. No alto, próximo ao navio, subindo os caixotes.

2. No topo do navio.

- Jiggies:

1. Pegue os 2 tesouros do pirata: entrada ao lado do navio; entrada no chão do navio.

2. Pule esmagando TODOS os "X" e vença o baú secreto na ilha.

3. Na montanha, no fundo do lago com o peixe explosivo.

4. Num dos buracos da ponte de pedra, dentro do

baú.

5. No topo da montanha, no farol.

6. Próximo às 3 escadas, no final das plataformas laterais.

7. Dentro de Nipper, o ermitão.

8. Próximo ao navio, subindo os caixotes, na plataforma. Atire 2 ovos no balde, entre no castelo e escreva BANJOKAZOOIE.

9. Voando, no buraco da caverna.

10. Pegue 5 "Jinjós".

- Gruntilda's Switch:

1. No topo da montanha, no farol.

- Honeycombs:

1. Na água, seguindo pela parede.

2. Próximo aos 2 baús gigantes, na caixa boiando no mar.

• CLANKER'S CAVERN

- Mr. Mole:

1. Na sala, acima botão para voar, dentro de Clanker.

- Jiggies:

1. Vença o desafio no tubo atrás de Clanker.

2. No túnel abaixo do tubo com o desafio.

3. Solte a corrente sob Clanker.

4. Suba usando o parafuso na cabeça de Clanker.

5. Desça pelo buraco na cabeça de Clanker e acerte o "Switch".

6. Dentro de Clanker, passe pelas lâminas.

7. Dentro de Clanker, pegue TODOS os anéis verdes.

8. Dentro de Clanker, passando pelas lâminas.

9. Arranque o dente dourado de Clanker e entre.

10. Pegue 5 "Jinjós".

- Gruntilda's Switch:

1. Desça pelo buraco na cabeça de Clanker.

- Honeycombs:

1. No cano entre os ovos e a vida.

6. Destrua as cabanas de TODAS as árvores.

7. Pule esmagando TODOS os pés da tartaruga.

9. Dentro da tartaruga, repita as notas musicais dos sapos.

8. Alimente TODAS as cabeças de crocodilo douradas com ovos.

10. Ache 5 "Jinjós".

- Gruntilda's Switch:

1. Numa das cabanas sobre as árvores GIGANTES.

- Honeycombs:

1. Dentro da casa de Mumbo.

2. Sobre a mesa do maestro.

• FREEZEEZY PEAK

- Bottles:

1. Próximo à pilha de presentes, à esquerda do homem de gelo.

- Jiggies:

1. Dentro do cano coberto de gelo.

2. Suba o boneco GIGANTE e caia com o trenó na barriga do urso.

3. Dê TODOS os presentes aos garotos.

4. Vença o leão marinho.

5. Na forma de leão-marinho, vença a corrida contra o urso.

6. Na forma de Banjo-Kazooie, vença a corrida contra o urso.

7. Faça um ataque aéreo em TODOS os botões do boneco GIGANTE.

8. Mate TODOS os homens de neve com ataques aéreos.

9. Ligue a árvore e corra até o botão de vôo. Feito isso, passe 3 vezes pela estrela no topo.

10. Pegue 5 "Jinjós".

- Gruntilda's Switch:

1. Debaixo de um dos bonecos de neve.

- Honeycombs:

1. Debaixo de um dos bonecos de neve.

2. Na forma de leão-marinho, desça o túnel da caverna larga.

• GOBI'S VALLEY

- Bottles:

1. Atrás da pirâmide próxima ao tapete mágico da esfinge.

- Jiggies:

1. Jogue um ovo em cada narina da esfinge e entre.

2. Vença a mão da múmia, usando o "Running Shoes".

3. Pule esmagando na pedra que prende o camelo.



• LIVROS MÁGICOS

Dentro do "Gruntilda's Lair" encontra-se Cheato, o livro mágico renegado pela bruxa. Pegando ele pode-se magias para o castelo em "Treasure Trove Cove".

X1) Próximo à "Bubbleloop Swamp", na forma de crocodilo, procure pelo túnel atrás e suba o morro gelado, entrando no túnel onde há uma Gold Feather.X

Obs.: Antes destrua a pedra na forma de urso.

X2) Próximo à "Mad Monster Mansion", na forma de abóbora, procure pela caverna com um foço de lava e entre no buraco ao lado de Brentilda.

X3) Próximo à entrada de "Rusty Bucket Bay", olhe para o alto e veja a caverna. Então, volte para o túnel à direita, debaixo d'água, e siga para Shrapnel (mina). Agora é preciso acionar o "Switch" e nadar rapidamente pra alcançar a caverna.

• CALDEIRÕES

Dentro do "Gruntilda's Lair", os caldeirões servem como teletransportadores. Para usá-los é preciso encontrar 2 da mesma cor:

- Rosa:

X1) À esquerda da área com o quadro de "Treasure Trove Cove".

X2) Na caverna gigante, próximo à "Freezezy Peak", na entrada à esquerda, destruindo a teia.

- Azul:

X1) Na caverna gigante, próximo à "Freezezy Peak", subindo pelo caminho circular, destruindo a teia.

X2) À esquerda, no alto, próximo à entrada de "Rusty Bucket Bay".

- Vermelho:

X1) Dentro do cano, antes da área que leva à entrada de "Treasure Trove Cove".

X2) No pé da montanha com a entrada de "Click Clock Wood", numa caverna escondida pela grama.

X4. Pule esmagando nas costas do camelo, próximo à árvore com sede.X

X5. Chegue ao final do labirinto, usando Kazooie.X

X6. Voe passando por dentro de TODAS as estátuas com um "anel" sobre a cabeça.X

X7. Na pirâmide à direita, ao fundo, vença o jogo da memória.X

X8. No fundo, à direita, pegue os "Running Shoes", aperte o "Switch" e corra pra entrar no topo da pirâmide.X

X9. Próxima à esfinge, pule esmagando no "Switch" e entre na pirâmide com um olho. Então, jogue 5 ovos na tigela.X

X10. Pegue 5 "Jinjós".X

- Gruntilda's Switch:

X1. No labirinto, à direita da saída.X

- Honeycombs:

X1. Acione o "Switch" atrás da pirâmide ao fundo, à direita. Então, voe e passe por dentro do círculo do cacto.X

X2. Após libertar o camelo e alimentar a árvore, pegue o tapete ao lado da esfinge e siga até o buraco na montanha.X

• MAD MONSTER MANSION

- Jiggies:

X1. No topo da casa, entrando pela chaminé. Suba pelas cadeiras sem pisar no chão.X

X2. Num dos quartos com as luzes acesas. Entre quebrando a vidraça.X

X3. Coloque 3 ovos em cada vaso do cemitério.X

X4. No balde do poço.X

X5. Abra a porta de acesso à igreja, ative o "Switch" perto dos sapatos e corra até a igreja. Então, no piano, repita as notas musicais.X

X6. Na forma de abóbora, entre na privada - dentro de um dos quartos com luzes acesas.X

X7. Na forma de abóbora, desça pela calha à direita.

X8. Seguindo pela direita, no porão da casa, quebre os barris.X

X9. Usando Kazooie, suba a torre da igreja até o topo.X

X10. Pegue 5 "Jinjós".X

- Gruntilda's Switch:

X1. Na igreja, procure pelo alto.X

- Honeycombs:

X1. No topo dos pilares na igreja.X

X2. Na forma de abóbora, dentro de um dos quartos com luzes acesas, sob o assoalho.X

• RUSTY BUCKET BAY

- Jiggies:

X1. No topo de uma das chaminés.X

X2. Liberte o golfinho acionando o "Switch" que levanta a âncora. A entrada fica sob a água.X

X3. Na sala com 2 fantasmas e uma cama (hummm!).

X4. Acione o botão que desaceleram os motores na sala de máquinas. Depois, na sala de máquinas, pule por cima dos motores.

X5. Na sala de máquinas, acione os 2 "Switches" laterais e corra para as lâminas atrás do barco, debaixo d'água.

X6. Suba pela corda que prende a TNT e acione o "Switch" na torre. Feito isso, entre no buraco e vença o caixotão explosivo - use bicadas e ovos.

X7. Suba pela corda que prende a grade e acione o "Switch" na torre. Feito isso, corra pra apanhar seu prêmio.

X8. Nos "apitos" GIGANTES, acione-os na ordem "312-111".

X9. Perto do foço com o tubarão, entre no galpão pela passagem lateral debaixo d'água.

X10. Pegue 5 "Jinjós".

- Gruntilda's Switch:

X1. Subindo pela corda do TNT, sobre o buracão, corra e pule com Kazooie e use o ataque das bicadas pra alcançar o topo.

- Honeycombs:

X1. Na 1ª parte da sala de máquinas, após descer a torre, entre no túnel pouco acima da entrada para a sala dos motores.





- X 2. Perto do foço com o tubarão, entre no galpão pela passagem lateral debaixo d'água. Então, vá à parte de trás, acione o "Switch" e suba as plataformas.

• CLICK CLOCK WOOD X

- Jiggies:

- X 1. Na forma de abelha, na primavera, voe até o alto e encontre uma planta carnívora.
- X 2. No outono, encontre 6 nozes próximas à casa do esquilo e dê ao esquilo esfomeado.
- X 3. Na primavera, quebre o ovo do ninho e, depois, alimente com minhocas o pássaro durante o verão e outono. Feito isso, procure o ninho no inverno.
- X 4. No verão, corra pelo rio e quebre a pedra que está cobrindo a passagem da casa do castor. Agora, no outono, entre pra fazer uma visita.
- X 5. Na primavera ou outono, procure dentro da casa da árvore.
- X 6. Na primavera, coloque 5 ovos no buraco dentro do canteiro. Depois, no verão, pule esmagando o camelo e volte no outono, remexendo pelo topo.
- X 7. No verão, entre por cima da colmeia com o urso e detone TODAS as abelhas.
- X 8. No verão, suba pelas folhas grudadas ao tronco principal da árvore.
- X 9. Na primavera, siga até o topo da árvore e quebre a porta pra entrar no local.
- X 10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

- X 1. No inverno, voe e destrua o boneco de neve sobre uma plataforma grudada à árvore.

- Honeycombs:

- X 1. No inverno, procure pelo buraco no rio congelado e nade até a casa do castor.
- X 2. No inverno, quebre a janela acima da entrada da casa e entre - usando o ataque aéreo.

GRUNTILDA

• GRUNTY'S FURNACE FUN

Agora é preciso passar pelos quadrinhos no chão e vencer os desafios para seguir em frente. Lembre-se de que cada derrota significa menos energia. Responda apenas quando tiver certeza e, se NÃO souber ao certo, elimine aquilo que sabe que NÃO é... hummm?

• THE FINAL BATTLE

- 1ª Parte:

Após 2 vôos rasantes, Gruntilda fica vulnerável enquanto tenta ajeitar sua vassoura - é o momento de atacá-la. Feito isso, a sacana lançará bolas de fogo e tentará usar o rasante novamente. Desvie-se de tudo e, quando a malvada soltar uma magia perseguidora, lembre-se de usar a invencibilidade.

- 2ª Parte:

Soltando bolas de fogo, Gruntilda precisa ser atacada com ovos. Primeiro, defenda-se ficando atrás dos muros do castelo e, quando ela parar de atacar, suba e ataque a feiosa. Conforme ela é atingida sua velocidade aumenta.

- 3ª Parte:

Agora Gruntilda está voando. Pegue impulso no botão de vôo da toupeira e acerte ataques aéreos na cabeça da bruxa. Desvie-se de longe dos ataques com bolas de fogo e tome MUITO cuidado pra NÃO cair pelas laterais da torre.

- 4ª Parte:

Gruntilda ganha um campo de força especial e Banjo NÃO é capaz de atingi-la. Pra vencer a feiticeira ridícula é preciso desviar-se dos ataques dela e colocar ovos nas estátuas dos Jinjos para libertá-los e atacá-la. Então, após acionar as 4 estátuas pequenas, será possível acionar a estátua do Jinjonator ao centro (use 5 ovos). Depois de MUITO corre-corre e esquivas dos ataques malignos, acionando o Jinjonator, será o fim da bruxa feia e de seus planos diabólicos.

• BÔNUS DO BOTTLES

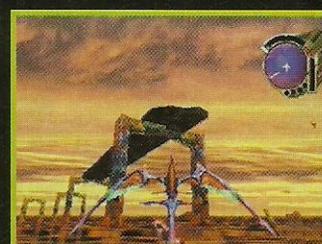
| | |
|---------------------------|-----------------------|
| BLUEEGGS | 200 Blue Eggs |
| READFEATHERS | 100 Red Feathers |
| GOLDFEATHERS | 20 Gold Feathers |
| BLUEREDGOLDFEATHERS | Max Power |
| BOTTLESBONUSONE | Big Head |
| BOTTLESBONUSTWO | Big Feet |
| BOTTLESBONUSTHREE | Big Kazooie |
| BOTTLESBONUSFOUR | Weiner Banjo |
| BOTTLESBONUSFIVE | Big Feet, Weiner Body |
| BIGBOTTLESBONUS | Big Everything |
| WISHYWASHYBANJO | Washing Machine |
| NOBONUS | Desligar Truques |

Obs.: Só é possível usar as "palavras mágicas" após acioná-los com o Mr. Mole ou Cheato.

• MUNDO

| | NOTAS MUSICAIS | JIGGIES |
|------------------------|----------------|---------|
| X The Spiral Mountain | 0 | 0 |
| X Mumbo's Mountain | 0 | 1 |
| X Treasure Trove Cove | 50 | 2 |
| X Clanker's Cavern | 50 | 5 |
| X Bubbleloop Swamp | 180 | 7 |
| X Freezezy Peak | 260 | 8 |
| X Gobi's Valley | 350 | 9 |
| X Mad Monster Mansion | 350 | 10 |
| X Rusty Bucket Bay | 450 | 12 |
| X Click Clock Wood | 640 | 15 |
| X Grunty's Furnace Fun | 765 | - |
| The Final Battle | 810 | 25 |





PANZER DRAGON SAGA



NAS ASAS DO DRAGÃO

Na pele de Edge, um aventureiro mercenário, você é atacado pelas tropas de Craymen, um vilão sacana que pretende dominar o mundo após encontrar a lendária arma "The Tower" - Segunda a lenda, a força biomecânica dessa arma é capaz de causar estragos nunca vistos pela humanidade. Quase toda sua aventura será passada nas costas de um dragão que, conforme adquire experiência, vai se tornando imenso. Nessas horas é preciso enfrentar monstros, bestas aladas, frotas do Império, chefões grandes e até outros dragões... um "Show" que dá direito a um arsenal com lasers, metralhadoras, magias e itens... demais!

DICA: As áreas verdes do radar indicam locais livres - os inimigos NÃO podem atacá-lo.

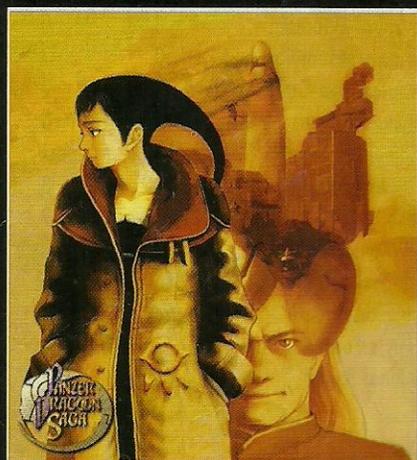
DICA: As áreas transparentes do radar indicam locais equilibrados - pode-se levar danos, mas NÃO são fortes.

DICA: Vá à caravana ("Caravan") SEMPRE que quiser equipar-se de itens ou colher novas informações.

DICA: Nas lutas, tenha pelo menos um remédio de cura de cada tipo. Só assim é possível garantir-se contra danos de veneno, petrificação, etc.

DICA: Contra vários inimigos, use "Spiritual Attacks" pra atingir TODOS.

DICA: As áreas vermelhas do radar indicam locais perigosos - pode-se levar danos MUITO fortes.



DICA: Pra tirar o maior dano possível dos inimigos é preciso acertá-los nos pontos fracos ("Weak Points"). Gire em volta dos oponentes pra encontrá-los.

| | |
|----------|-------|
| Gráfico | ★★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|------------|------------|
| Fabricante | Sega |
| Estilo | RPG / 3D |
| Fases | Indefinido |
| Jogadores | 1 |

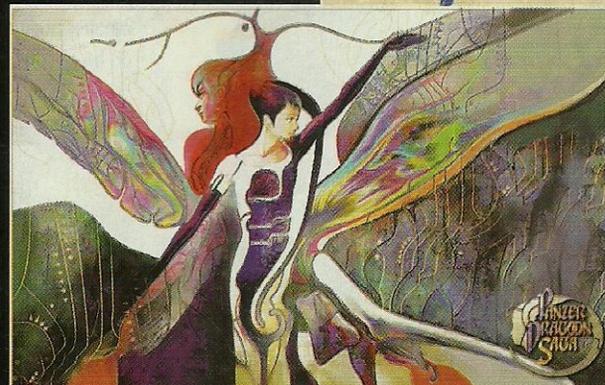
4 CDs / Bateria Interna / Controle Digital ou Analógico
www.sega.com
www.sega.co.jp

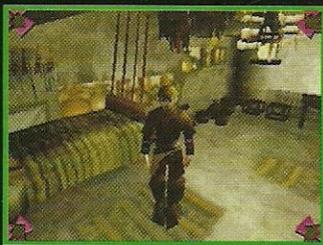


DICA: Atire em TUDO o que encontrar pelos cenários. Há vários objetos com itens escondidos dentro.

DICA: Fale com TODAS as pessoas que encontrar pelo caminho pra obter informações importantes. Os melhores do ramo são o Barkeeper, Paet e Abner.

DICA: Algumas passagens são reveladas só ao passar a mira por cima. Então, trate de acionar o cursor de mira e vasculhe pelo cenário.





Excavation Site

A aventura começa quando homens do Império são atacados por tropas de Craymen na "Excavation Site" - uma espécie de mina de exploração. Aproveite o início pra acostumar-se ao esquema das batalhas e movimentação pelos ambientes.

Mestre: O ponto fraco ("Weak Point") é atrás. Use o laser (botão B).

Garil Desert

Passa pelos 3 arcos em fila pra descolar um item e, ao ver os redemoinhos na terra, aproxime-se e salve a "minhoca bebê" pra abrir uma passagem e descolar outra arma. Procure pelo oásis e atire nas 2 pedras pra desvendar outra passagem secreta.

Sub-Chefe: Use o laser do dragão pra arrancar pedaços da raia flutuante e descobrir seu ponto fraco. Depois, atire sem piedade.

Chefe: O ponto fraco é à frente. Se o safado usar o "Defensive Mode", trate de paralisar um dos braços dele atirando pelas laterais.

Forbidden Zone

Ande por volta do centro e ative TODAS as pedras usando a mira e encontre as tropas de Craymen.

Tropas: O ponto fraco é atrás. Atire sem dó!

Mestre: O ponto fraco é no rabo - use tiros normais e fique sempre buscando posição. Caso a menina grite "Ne-Rai", prefira ficar à frente.

Village of Zoah

À noite, entre no poço e fale com o garoto. Vá ao bar, converse e pegue a foto. Depois, na cidade de dia, fale com Paet.

Georgius

Siga até o furacão e atire rápido nas pequenas órbitas que passam ao lado pra desativá-lo. Após erguer o barco, pegue "Ship Parts" nas caixas e entregue à Paet, voltando à Georgius depois pra enfrentar o mestre no barco.

Mestre: Espere ao lado até que ele abra a carapaça. Então, voe pra trás e atire.

Ruins Of Uru

Atire nas 2 baleias - no começo e na caverna - e, antes de seguir pela caverna, acerte a "bolota" sobre o túnel pra girá-lo.

Na 2ª área pegue as "Protect Keys" e acione os cata-ventos pra seguir em frente.

1º Mestre: "Drenholm", atire apenas no centro da máquina.

2º Mestre: "Atolm Dragon", O ponto fraco é no rabo - use tiros normais e fique sempre buscando posição. Caso a menina grite "Ne-Rai", prefira ficar à frente.

Underground Ruins

Alguns inimigos são imunes aos tiros ("Anti Shot") enquanto outros ao laser ("Anti Laser"). Sua tarefa é encontrar os buracos, descer e acione o "Switches" pra alagar tudo.

Mestre: NÃO atire no mestre. Acerte tiros normais nos bichos até virarem refletores. Então, use o laser neles e rebater para o mestre. Depois, arrebente o chefe por trás e atinja as laterais em seguida.

Depois, siga à "Zoah", fale com Vaiman e continue.

Imperial Post

Pegue itens nas pedras brancas.

Mestre: Na decolagem, acerte os motores. No vôo, acerte nos locais NÃO giratórios - tudo em menos de 7 minutos.

Mel Kava

Erga TODAS as plataformas. Quando estiver na parte baixa aparecerá um tanque - o ponto fraco é atrás.

Mestre: Ataque a máquina quando suas partes estiverem abertas, usando o laser.

The Tower

Passa em TODAS as salas e pegue TODOS os itens até subir a torre.

Mestre: O ponto fraco é à frente. No entanto, só vá pra lá quando for atacar.

Depois, siga à caravana e pegue o "Seekers' Fort".

Seeker Stronghold

Fale com Gash e procure por Azel. Então, após uma batalha, Azem terá sumido novamente. Agora, siga para os subterrâneos de Uru e abra caminho para a Torre.

Forest of Zoah

Pra vencer os monstros é preciso entrar na floresta, pegando itens pra enfreqüecê-los.

Mestre: Ataques os bichos que saem da máquina e só depois acerte o ponto fraco do chefe.

Tower

Siga pelos caminhos abertos e, para desligar o motor, acione a alavanca que está no mesmo andar. Feito isso, volte e mire no centro do mecanismo.

Ao encarar os guardiões gêmeos, destrua apenas um deles, posicionando-se ao lado e atirando no mais afastado.

Na parte com luzes azuis tome cuidado pra NÃO acionar o alarme - use o "Switch" pra ligar e desligar. Depois, ao ver um objeto diferente no teto, tente acertá-lo no tempo certo (se errar, lute!). Agora, quando aparecerem 3 sondas, use o laser pra abrir o chão.

Mestre: Usando a "Berserk Vampire Gun" NÃO haverá problemas. Solte a magia "Genesis" e depois o tiro... You Win!

Dragoes Secretos

1º Dragão: Encontre os 12 "D-Unit" espalhados pelo mundo - veja onde:

| | | |
|-----------|-------|--------------------------|
| D-Unit 01 | | Above Excavation Site #4 |
| D-Unit 02 | | Excavation Site |
| D-Unit 03 | | Garil Desert |
| D-Unit 04 | | Garil Desert |
| D-Unit 05 | | Uru |
| D-Unit 06 | | Uru |
| D-Unit 07 | | Uru |
| D-Unit 08 | | Uru |
| D-Unit 09 | | Forest of Zoah |
| D-Unit 10 | | Forest of Zoah |
| D-Unit 11 | | Tower |
| D-Unit 12 | | Tower |

2º Dragão: Vá para Georgius com o laser bastante forte e ative TODAS as pirâmides do lado de fora. Então, siga com o dragão até a floresta, o acesse o centro um para o lado mais afastado. Feito isso, use o laser na moeda do dragão e um bebê draconiano aparecerá.

Acione o "Box Game"

Termine a aventura uma vez e, na mesma partida, aparecerá um novo local chamado "Box Game" onde pode-se jogar vários "Mini-Games".





CHOPPER ATTACK

Missão: DESTRUIÇÃO!

O exército inimigo está avançando sobre suas fronteiras e medidas extremas precisam ser tomadas. Encarne num dos 8 pilotos da base de operações e entre no "Cockpit" de helicópteros avançados pra receber as primeiras informações da missão. Antes de caírem na ação, cada militar - com seu helicóptero - pode equipar o assassino alado com 8 armas diferentes - uma delas secreta, só revelada antes da missão final... pura destruição!

DICA: Cada fase tem características diferentes. Escolha o helicóptero e as armas conforme as necessidades de cada missão.

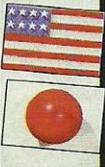


DICA: Cuidado! Nos caixotes deixados pelas estruturas inimigas destruídas também podem haver armadilhas explosivas.

| | |
|----------|------|
| Gráfico | ☆☆ |
| Música | ☆☆ |
| Desafio | ☆☆☆☆ |
| Diversão | ☆☆☆☆ |
| Controle | ☆☆☆☆ |



| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Fabricante | Seta |
| Estilo | Nave / Tiro / 3D |
| Fases | 8 |
| Jogadores | 1 |
| * 64 Mega / Bateria Interna / Contínuo / Controle Analógico & Digital / Joystick Truque / Memory Card | |
| www.seta.co.jp | |
| www.midway.com | |



DICA: Quando algum soldado inimigo agarrar-se à traseira do helicóptero é preciso balançar o veículo, remexendo o controle.



DICA: Lembre-se de que seu helicóptero NÃO pode variar de altura durante as fases. Pra desviar dos ataques inimigos as chances ficam nas esquivas.

DICA: Preste atenção e note que algumas estruturas inimigas deixam itens após destruídas. Pegue-os SEMPRE que necessário.



DICA: Quando for à loja comprar armas para seu helicóptero só gaste o suficiente para completar a fase. Guarde dinheiro para uma eventual emergência.



DICA: Ao atacar alvos estáticos ou de pouca movimentação, fique gerando ao redor pra evitar contra-ataques.

DICA: Os tiros de metralhadora são infinitos. Use-os SEMPRE que quiser economizar outra arma.



Alvo Fácil!

Dentro do helicóptero é matar ou morrer e, pra NÃO bancar a vítima, os pilotos poderão abusar de armas que vão desde metralhadoras até bombas ar-rasa-quarteirão que fazem um estrago animal - tudo encontrado à venda na própria base -.

Nas missões, que incluem uma série de pequenos objetivos, os combates envolvem tanques, helicópteros, embarcações, baterias anti-aéreas, aviões Stealths (invisíveis aos radares), etc. Pois é, esse bando de inimigos fica espalhado por cenários que incluem montanhas, selvas, desertos, campos e até cavernas... uma pedreira que inclui 2 finais diferentes - conforme a dificuldade escolhida.



DICA: Fique esperto! Há inimigos espalhados tanto no céu como no chão. Voe devagar e tente destruí-los o mais rápido possível.

DICA: Procure SEMPRE destruir os inimigos à distância para ficar mais protegidos dos ataques ao helicóptero.



ARSENAL

- AGM (\$ 1.000): Missil perfeito contra alvos lentos.
- AAM (\$ 1.000): Torpedo para derrubar estruturas.
- AGAM (\$ 1.800): Missil para alvos ágeis.
- CLUSTER (\$ 1.500): Bomba para ataques pesados.
- DUMMY (\$ 500): Contra-Medida para desviar mísseis inimigos.
- ROCKET (\$ 500): Rajada de mísseis para ataques à curta distância.
- H-CLUSTER (\$ 7.500): Bomba teleguiada para ataques pesados.



Prazer em dirigir...

No maior pega que já se viu, pode-se ingressar numa das 4 gangues de motoqueiros: DeSades, Dewleys, Kaffe Boys, Techgeists - e escolher entre motocas nos estilos: Racer, Sport, Rat, Cruiser - num TOTAL de 12 modelos.

Sem dúvida é um prazer guiar pelos cenários afinal, são 100 milhas (169 Km) de estradas interconectadas... variando o tráfego, relevo, terreno - passando por montanhas, cidades, campos - tudo detalhado... Yeah!



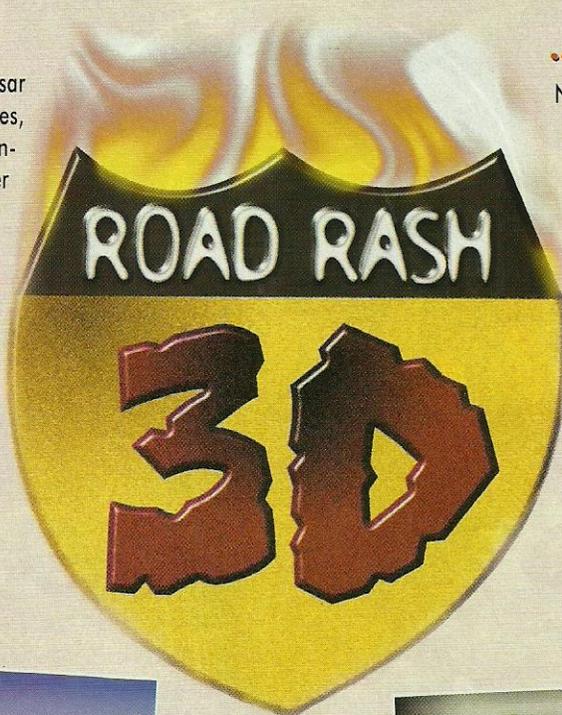
DICA: Quando o policial estiver na sua cola há apenas 2 opções boas: correr bastante e deixá-lo pra trás; ou espancá-lo e derrubá-lo pra fugir.

DICA: Caso o pneu traseiro comece derrapar, solte o acelerador, prossiga com o movimento e acelere pra retomar velocidade.



DICA: Se ligue nesses movimentos: ataque normal, ●; cotovelada, ↑+●; pontapé, ↓+●.

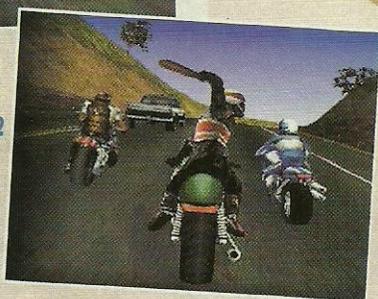
DICA: Ao escolher o percurso leve em conta o tráfego e distância. As pistas curtas e com poucos veículos são mais fáceis de vencer.



... e dar MUITA porrada!

Na corrida a pancadaria rola do início ao fim com pilotos armados de canos de ferro, correntes, bastões, aparelhos de choque, etc -. Bom, é claro que há policiais rodoviários... mas NÃO é problema para os motomaniacos que batam em todo mundo... Hummm!

Para manter a selvageria e animar as competições, rolam músicas de 6 bandas emergentes: CIV, Full on the Mouth, Kid Rock, The Mermen, Sugar Ray, The Tea Party - da irreverente Atlantic Records... Yesss!



DICA: Pra conseguir uma arma soque um inimigo armado quando o sacana tentar agredi-lo com o objeto.

DICA: Lembre-se que, enquanto ataca, o piloto perde parte do controle da moto e pode desequilibrar-se.



DICA: Lembre-se que NÃO existem atalhos. As bifurcações apenas fazem as ligações entre as pistas e, apesar de poder correr por elas, NÃO ganha-se nada com isso!



DICA: Cada estilo de moto tem suas características mas, no entanto, a melhor motoca pra X é a Tsunami XZR1000 (Racerr).

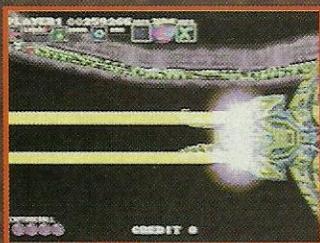


| | |
|----------|------|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★★ |

| | |
|------------|--------------------|
| Fabricante | Electronic Arts |
| Estilo | Corrida / 3D |
| Fases | 32 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

1 CD / Controle Analógico & Digital / Joystick Tremé / Memory Card
www.ea.com
www.roadrash.com





Jogo velho... Cara nova!

No controle da nave Darius, 2 pilotos da equipe Silver Hawk partem numa missão suicida contra um exército de naves GIGANTES em forma de criaturas marinhas - atravessando oceanos, desertos, cidades, florestas, espaço, etc - Com MUITO desafio na frente, pra compensar, pode-se usar canhões de tiro, mísseis, escudos refletores com vários níveis de força e as maravilhosa "Capture Ball" - arma que hipnotiza inimigos... ANIMAL!

DARIUS

PESCA ESPACIAL

Tiros, naves, destruição... a bizarra saga Darius tem tudo e chega embalada pela equipe "Zuntata" - famosa produtora que criou músicas mesclando coral, "Techno" e "New Age". Pelos 15 cenários presentes (com 2 caminhos cada), estão 30 chefes e vários sub-chefes... lembrando que, além do modo normal, pode-se optar pelo "Boss-Only Mode", enfrentando só os mestres.



DICA: Os equipamentos (tiro, míssil, escudo) possuem "Upgrades" com 3 níveis. Procure pelas bolas de cores respectivas aos poderes - geralmente estão dentro de inimigos.



DICA: Atenção! **TODOS** os tiros de bolinhas azuis dos chefões podem ser destruídos. Preocupe-se apenas em fugir dos projéteis amarelos.



DICA: Ao enfrentar um mestre, aparecendo a mensagem "Warning", voe rapidamente para o outro lado da tela para fugir do ataque inimigo.



DICA: Hipnotize os sub-chefes. Destrua as proteções dos cérebros e ataque os miolos com as "Capture Balls".

DICA: Use inimigos hipnotizados pela "Capture Ball" como escudo.



DICA: Quando hipnotizar uma nave, numa situação de sufoco, trate de explodi-la pra limpar a tela e aliviar a situação.

DICA: Ao enfrentar mestres que trocam frequentemente o lado da tela, preste atenção pra **NÃO** ficar pelo caminho dos sacanas e acabar sendo atropelado.



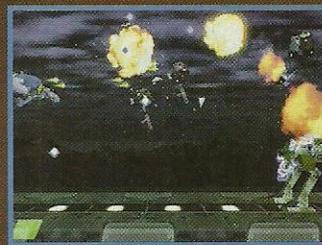
DICA: Alguns inimigos possuem ataques especiais que arrebatam os adversários. Veja quais são: First Captain, $\downarrow\rightarrow+\bullet$; Queen's Child, $\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+\bullet$; Gray Strife, $\rightarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+\bullet$; UN Guardian, $\leftarrow\downarrow\downarrow+\bullet$; Hard Armament, $\leftarrow\downarrow\downarrow+\bullet$; Dream Tender, $\leftarrow\downarrow\downarrow+\bullet$; Reverse Direction, $\rightarrow\downarrow\downarrow+\bullet$; Tail Blade, $\rightarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+\bullet$.

| | |
|----------|------|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★★ |

| | |
|------------|--------------------|
| Fabricante | Taito |
| Estilo | Nave / Tiro / 3D |
| Fases | 15 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

* 1 CD / Continue / Controle Digital / Joystick Treme / Memory Card
www.taitoinc.com
www.taito.co.jp





TERRA VS. LUA

Numa época em que Terra e Lua estão dominadas pelo caos, uma grande batalha tem início causando um confronto entre os governos locais e ameaçando a sobrevivência da humanidade.

Agora, guiada por um grupo de rebeldes, uma nave protótipo chamada "Einhänder" - última esperança em alemão - parte numa missão buscando romper TODAS as barreiras militares possíveis e restabelecer a paz local - mesmo que seja através da violência.

Novidades no Velho Estilo

Revolucionando no visual, a aventura traz gráficos poligonais e apresentações em CGs. Pra entrar de jeito na ação, pode-se conferir 12 armas (algumas escondidas) e 3 naves "Hi-Tech" (além das secretas) - lembrando ainda que cada fase tem 3 "Secret Bonus" escondidos. Tudo pronto pra enfrentar montanhas de atravessar por cenários que incluem montanhas, bases militares, estações espaciais, portos, cidades, etc... demais!

DICA: No sufoco, cercado de tiros, use suas armas como proteção e "chupe" os tiros com elas.

DICA: Use o L2 e R2 pra controlar a velocidade da nave conforme seu estilo de ação.

Fase 1

- Sub-Chefe: Comece destruindo os braços mecânicos e mantenha distância pra fugir dos tiros.
- Mestre: De início, ataque a parte do "pescoço" e, após destruir a peça, comece a concentrar os tiros na parte de trás.

Fase 2

- Sub-Chefe: Preste atenção aos tiros - que são MUITO rápidos -. Mantenha distância e atire sem parar. Quando o inimigo "rebolar" suba para o canto esquerdo.
- Mestre: Destrua os braços e mire SEMPRE o meio, tomando cuidado com os tiros. Seja rápido, pois os braços reaparecem.

Fase 3

- Sub-Chefe: Destrua tudo na seguinte ordem: canhões centrais, pernas, cabeça.
- Mestre: Ataque e, quando ele aproximar-se, passe por cima pra fugir. Tente usar o canhão e o lança-granadas.

Fase 4

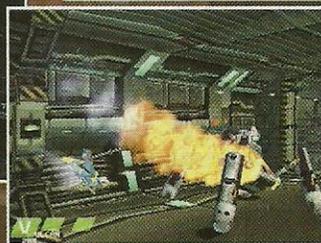
- Sub-Chefe: Descarregue tiros no inimigo na água e suba quando o safado soltar as minas explosivas. Então, quando o malandro se pendurar, atire sem parar. Lembre-se

EINHÄNDER

DICA: Antes de acionadas as armas secretas, a melhor combinação é: "Canon", inferior; "Wasp", superior.



DICA: Após acionadas as armas secretas, a melhor combinação é: "Wasp", superior; "Python", inferior.



também de descer quando o maluco girar os braços.

- Mestre: Cuidado com as minas explosivas. Então, quando o malandro se pendurar, atire sem parar. Lembre-se também de descer quando o maluco girar os braços.

Fase 5

- Sub-Chefe: Acerte na cabeça e fuja dos tiros. Enquanto desvia dos ataques inimigos atire nas rodelas que o maluco joga no chão.
- Mestre: Fuja dos tiros e, quando ele "puxar energia" com o olho, encoste nos pés dele. Caso ele vire, suba e destrua a "calda" dele atirando SEMPRE.

Fase 6

- Sub-Chefe: Destrua os jatos propulsores e desvie-se das naves de plantão.
- Mestre: Destrua as asas e partes inferiores, tomando cuidado com os tiros, mísseis e rodelas que soltam raios.

Fase 7

- Mestre: Acerte na cabeça e peito do bundão. Ande pra baixo enquanto ele soltar tiros vermelhos ou azuis e, quando ele lançar uma parte do corpo, siga pra baixo, longe das pernas.

DICA: Evite encostar as armas em inimigos e paredes pois, como sua nave, elas também se danificam.

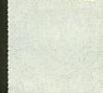
DICA: Atenção! Algumas armas se apresentam de formas diferentes conforme a posição (inferior/superior). Teste tudo!



| | |
|----------|-------|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★ |

| | |
|------------|------------------|
| Fabricante | Square Soft |
| Estilo | Nave / Tiro / 3D |
| Fases | 7 |
| Jogadores | 1 |

1 CD / Continue / Controle Digital / Memory Card
www.squaresoft.com
www.square.co.jp





DICA: Preste atenção aos ninjas. Geralmente eles **SEMPRE** andam em grupo e tem reforços por perto.



DICA: Ataques surpresa matam instantaneamente. Esconda-se e, quando o inimigo virar as costas, ataque-o sem piedade.



DICA: Alguns inimigos são **MUITO** fortes. Pra derrotá-los, acerte-os e fuja - voltando pra atacar depois.



DICA: Seja enxerido e procure por itens em **TODOS** os locais do cenário.



NA CALADA DA NOITE...

Enfrentando ninjas, samurais, lutadores de vários estilos, cães de guarda e até alguns marginais do velho oriente, você encarna nos ninjas "Rikimaru" ou "Ayame" e precisa resgatar a irmã seqüestrada pelo misterioso "Shogun".

Durante a ação, os heróis cruzarão vilas, florestas, montanhas, templos... contando com a ajuda de espadas, bombas de fumaça, gás do sono, etc... são 20 equipamentos animais!

É claro, bastante habilidosos, os ninjas poderão escalar telhados, subir árvores, pendurar-se, golpear, correr e, acima de tudo, esconder-se para assassinar suas vítimas na calada da noite!

Obs.: Na versão americana há 2 missões inéditas.

TENSHU

DICA: Pra fugir dos inimigos que atacam à distância é preciso manter-se em movimento e procurar um abrigo.

1 Fase

- Suba no telhado à esquerda do início da fase, siga até a entrada da vila, pule para a casa à esquerda e procure pela casa com abertura no telhado.
- **Chefe:** Cole no gordão tarado e ataque rapidamente pra NÃO deixá-lo usar a pistola.

2 Fase

- Cruze a vila até o velho "samurai" do outro lado da ponte, próximo à porta.

3 Fase

- Sua missão é penetrar na prisão para resgatar "Rikimaru" ou "Ayame" (conforme seu ninja escolhido).
- **Chefe:** Contra o chefe "sumô-samurai", fuja das seqüências pelas laterais e ataque em seguida. Se possível, use "Smoke Bombs" pra atordoá-lo.

4 Fase

- Sua tarefa subir na cabeça da estátua gigante do templo.
- **Sub-Chefe:** Use "Smoke Bombs" pra atordoar o grandalhão e ataque-o. Caso NÃO tenha "Smoke Bombs", defenda-se e golpeie em seguida.
- **Chefe:** Fique na defensiva contra o lutador de "Kung Fu" e contra-ataque após abafar os chutes adversários.

DICA: Evite contato com qualquer inimigo. Como um verdadeiro ninja sua arma é o disfarce.

5 Fase

- Atravessar a vila e siga até as embarcações ancoradas no rio.
- **Chefe:** Procure deixar o capitão do barco próximo à beirada e use "Smoke Bombs" para atordoá-lo e empurrá-lo pra água. Caso NÃO tenha "Smoke Bombs", esquive-se e golpeie em seguida.

6 Fase

- Atravesse a floresta e suba a montanha até encontrar uma flor.

7 Fase

- Sua meta é alcançar a torre mais alta de todo o templo.
- **Chefe:** Novamente o lutador de "Kung Fu". Use a tática anterior - tomando cuidado com os chutes giratórios e a agilidade do inimigo.

8 Fase

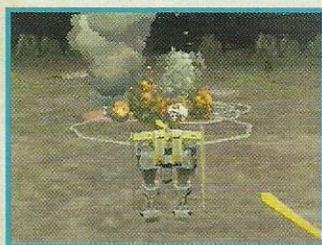
- O confronto final está chegando. Seja rápido e NÃO espere pelos inimigos.
- **Sub-Chefe:** O lutador de "Kung Fu" parece NÃO morrer. Use a mesma tática - agora, ainda com mais agilidade.
- **Chefe:** Fique movimentando-se e, quando "Shogun" parar com a espada à frente, fuja pelas laterais e ataque em seguida. Também tome cuidado quando "Shogun" correr para o centro... ele voltará atropelando.



DICA: Algumas fases possuem armadilhas no chão. Ande com cuidado pa evitá-las.

| | |
|------------------------------------------------------|-----------|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★ |
| Fabricante | Aquire |
| Estilo | Ação / 3D |
| Fases | 10 |
| Jogadores | 1 |
| * 1 CD / Controle Analógico ou Digital / Memory Card | |
| www.activision.com | |





BURNING RANGERS

DICA: Use tiros normais nas chamas verdes pra transformá-las em cristais.

DICA: Ande SEMPRE com pelo menos 1 cristal guardado, deixando como proteção ao personagem.

DICA: Pra resgatar as pessoas são necessários 5 cristais. No entanto, salvando-as com 10, ganha-se 1 continue.

DICA: Logo que ouvir algum barulho ou brilho diferente coloque o direcional pra trás rapidamente pra se transformar em carvão.

DICA: Geralmente os locais de difícil acesso dos cenários guardam cristais. Vasculhe-os SEMPRE.

BOMBEIROS HI-TECH

No futuro, pra salvar os sobreviventes de explosões em estações espaciais, bases submarinas e outros locais de difícil acesso, são destacados os corajosos integrantes do esquadrão de elite conhecido como Burning Rangers. Na equipe, estão Shou Amabane, Tillis e outros 2 integrantes de apoio. Pra encarar esses perigos, os bombeiros "Hi-Tech" contam com um arsenal bem pesado, alguns itens especiais e armaduras pra lá de resistentes... equipamentos MUITO avançados.

DICA: Nas chamas amarelas use o tiro simples; nas azuis, o concentrado; nas verdes, um concentrado e alguns simples.

DICA: Algumas portas só abrem com o acionamento dos "Switches". Parte deles fica próximo, enquanto outros estão bem afastados do local.



• 1º CHEFE: "FALLEN MEMORY"

Pra detonar a flor GIGANTE, fique rodeando-a e, quando ela abrir pra atirar, pule e solte um tiro carregado. Pra fugir, saia pelas laterais e repita a operação.

• 2º CHEFE "SILENT BLUE"

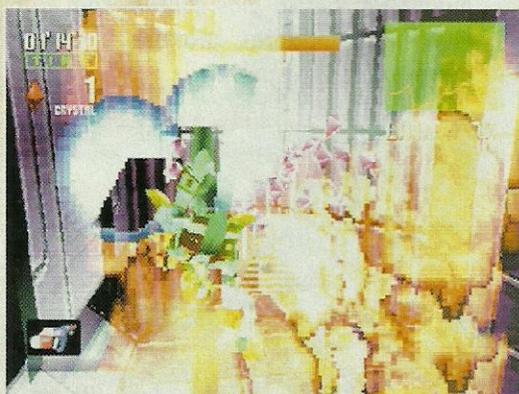
Fique SEMPRE numa das plataformas e, quando o peixe aproximar-se, solte o tiro carregado - pulando pra outra plataforma em seguida.

• 3º CHEFE "GRAVITY ZERO"

Fique carregando o tiro enquanto apanha os cristais e, após soltar o tiro, desvie-se da garra e ataque-o novamente - repetindo a operação.

• 4º CHEFE "WINGED CRADLE"

Use pulos duplos pra fugir dos ataques inimigos e carregue o tiro pra revidar no chefe.



DICA: Alguns focos de fogo escondem plataformas que dão acesso à outras partes do cenário - apague os incêndios e fique de olhos abertos.



DICA: Seja rápido ao efetuar as tarefas. A cada 20% de aumento no "Limit" ocorrem explosões pelo cenário, alastrando o fogo.

Explosão de AÇÃO!

Trazendo um enredo bastante original e emocionante, essa aventura traz algumas inovações na jogabilidade e a ação NÃO pára por um segundo - pois o fogo vai se alastrando com o tempo.

No total são 4 missões cheias de tarefas além da fase "Training Space", desenvolvida só pra treinar suas habilidades. Pelas telas, que chegam a lembrar labirintos, é preciso capturar cristais e levá-los às pessoas presas em meio às chamas... tá esquentando!



| | |
|--------------------------------------------------------------|-----------|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★ |
| Fabricante | Sega |
| Estilo | Ação / 3D |
| Fases | 4 |
| Jogadores | 1 |
| • 1 CD / Continue / Controle Digital ou Analógico / Password | |
| www.sega.com | |
| www.sega.co.jp | |

XFLASH

Bio F. R. E. A. K. S.

DICA: Empurre os oponentes para os cantos e armadilhas.

DICA: Diminua o tempo de luta, tire um pouco de energia do adversário e fuja até zerar o relógio.

DICA: Na forma defensiva, metal líquido, a imunidade é apenas contra projéteis... ainda leva-se socos e chutes.

DICA: Voe e atraia o inimigo para o alto. Depois, caia rapidamente e, antes do inimigo descer, inicie o movimento de finalização para acertá-lo logo que descer.

DICA: Contra 'Mutilator', use o 'Jet Pack' para voar, caia golpeando na cabeça e voe novamente sobre o cafejeste.

Bio F. R. E. A. K. S.

Num futuro de caos a nação Neo-América é palco da disputa entre grandes corporações. Buscando o poder há 8 mutantes da 'espécie' Bio FREAKS (Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids) e 2 chefões. Nas batalhas rolam armas pesadas, vôos, explosões, carnificina, decapitações, 'Combos' e MUITO sangue espirrando. Pra iniciar há 11 arenas preparadas com armadilhas e os modos: 'Arcade', '2P Battle', 'Vs Mode', 'Survival', 'Practice'. Nervosíssimo!



Os lutadores são MUITO legais e podem inclusive arrancar pedaços dos inimigos.



Sansão

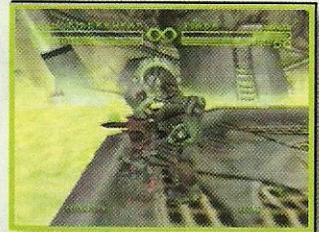


Gráfico ★★★★★
Música ★★★★★
Desafio ★★★★★
Diversão ★★★★★
Controle ★★★★★

Fabricante Saffire
Estilo Luta / Versus / 3D
Fases 10
Jogadores 1 ou 2 simultâneos

• 128 Mega / Continue / Controle Digital / Memory Card / Joystick Trame
www.midway.com
www.saffire.com



Elevator Action: Returns

DICA: Gaste TODOS os créditos no 'Player 1' e depois, quando acabarem, entre no controle 2 e ganhe mais créditos.

DICA: Derrube os barris nas portas e elevadores pra atingir vários inimigos.

DICA: Fique atento à contagem regressiva... demorando MUITO a bomba explode sozinha e manda tudo pelos ares.

DICA: Pode-se controlar os elevadores quando se está dentro deles. Use-os pra esmagar os inimigos.

DICA: Pra fugir dos ataques terroristas pode-se abaixar, pular ou, em último caso, soltar a bomba e esperar pela explosão que anula tudo!

Elevator Action: Returns

EMERGÊNCIA! Um clássico dos arcades volta explodindo. Terroristas internacionais estão em ação. Agora, pra resolver a parada, 3 agentes de elite do esquadrão anti-bombas (Kart Bradfield, Edie Burret, Jad The Taff) terão de encarar desde espíes e marginais, até cães assassinos - atravessando locais como prédios, aeroportos e bases inimigas -. Pra ajudar um pouco eles contam com armas, raios laser, metralhadoras, granadas... além de vários outros poderes especiais.



Há um modo secreto com o Elevator Action original - sucesso nos anos 80.



Trabuço

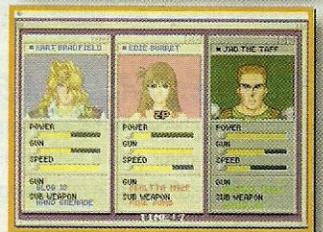
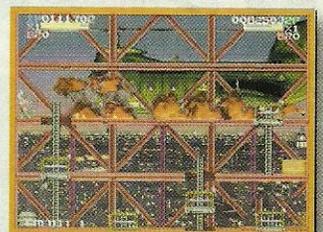
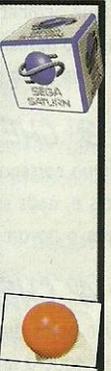


Gráfico ★★★★★
Música ★★★★★
Desafio ★★★★★
Diversão ★★★★★
Controle ★★★★★

Fabricante Ving Entertainment
Estilo Ação / 2D
Fases 6
Jogadores 1 ou 2 simultâneos

• 1 CD / Continue / Memory Card / Controle Digital
www.taito.co.jp



Forsaken

Ano 2113, a Terra pós-guerra nuclear é controlada por computadores assassinos. Pra tentar recuperar o poder, um grupo de rebeldes humanos parte numa missão suicida atravessando cenários como labirintos, ruínas, bases militares, reatores nucleares, refinarias, templos... sempre repletos de inimigos "Hi-Tech". No total são 8 navas turbinadas e equipadas com mísseis, granadas, metralhadoras, lasers... num total de 15 armas com 3 níveis de potência cada... pauleira!



| | |
|----------|-------|
| Gráfico | ★★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|------------|------------------------|
| Fabricante | Acclaim |
| Estilo | Tiro em 1ª Pessoa / 3D |
| Fases | ? |
| Jogadores | 1 a 4 simultâneos |

• 64 Mega / Continue / Controle Analógico & Digital / Memory Card / Joystick Trame
www.forsaken.com
www.aklm.com



Só no N64 há "Multiplayer" de 4 pessoas... além disso, as fases são diferentes.



Forsaken

DICA: Explore os cenários em busca dos "Power Pods" pra melhorar as armas e deixá-las no 3º nível.

DICA: Ande devagar e procure atingir os inimigos à distância, diminuindo as chances de ser atacado.

DICA: Ao explorar uma área nova, caso note a presença de inimigos, procure atraí-los pra fora. Geralmente eles vêm um por vez e podem ser destruídos mais facilmente.

DICA: Ao usar as armas "Titan Missile" e "Quantum Mine" procure ficar à distância pra NÃO sofrer danos.

DICA: Nos combates, mexa-se bastante e use pilares e paredes como escudo.

Hot Shots Golf - Everybody's Golf

Chega de frescura! Agora TODOS vão aprender a jogar golfe. Trazendo 10 personagens - variando entre homens e mulheres - além de outros segredos, as partidas são relativamente agitadas e têm detalhes sobre vento, relevo, força, inércia... tudo respeitando as leis físicas. Além disso, há mais de 10 tacos diferentes pra se efetuar jogadas e inúmeros campos de golfe - alguns escondidos -. Nas partidas, as novidades ficam no acúmulo de experiência e modo "Mini Golf"... Yesss!



| | |
|----------|-------|
| Gráfico | ★★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|------------|-------------------|
| Fabricante | Camelot |
| Estilo | Esporte / 3D |
| Fases | ? |
| Jogadores | 1 a 4 simultâneos |

• 1 CD / Controle Digital / Memory Card / Multi-Tap
www.camelot.co.jp
www.scea.sony.com



Golfe fácil de aprender, cheio de segredos e ainda com um modo de "Mini-Golf".



Hot Shots Golf

DICA: Fique atento à direção do vento. As vezes é preciso lançá-las em outra direção pra compensar o desvio.

DICA: Par colocar efeito aperte 6 pra escolher a força e, quando for confirmar, aperte na direção desejada junto - fazendo o mesmo ao ajustar a mira.

DICA: Troque de taco conforme a inclinação do campo ou tipo de terreno (areia, grama, etc).

DICA: Ao chegar ao "Green", parte verde clara do campo, é que se deve usar o taco reto. Nessas horas a tacada deve sempre buscar a pontuação.

DICA: Evite tacadas próximas à água e areia ("Bunker").

Monster Rancher

DICA: Com um monstro experiente, selecionando "Battle", escolha NÃO orientá-lo pra agilizar a luta.

DICA: Ao acionar o "Shrine", teste TODOS os CDs que tiver (Saturn, PC Engine, Macintosh, música, etc).

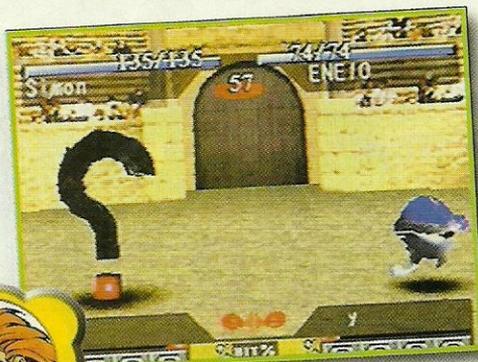
DICA: Ao criar um monstro, para guardá-lo em segurança, deixe-o congelado.

DICA: Pra ganhar dinheiro sem entrar nos campeonatos e treinar seu monstro, escolha a opção "Work" e ponha sua criatura pra trabalhar.

DICA: Fique atento às promoções realizadas pela loja ("Shop") e treino ("Training"). Aproveite-as sempre que puder.

Monster Rancher

Sua tarefa é criar e cuidar de monstros até que tornem-se campeões das arenas. Pra isso é preciso alimentar, treinar, ensinar, congelar, castigar... várias opções pra ajudá-lo no desenvolvimento - inclusive misturar espécies diferentes pra obter novas raças. Pois é, existem MUITOS tipos de criaturas e, combinando outro CD no "Shrine" - esse número torna-se quase infinito. Nos combates, rolam golpes, ataques especiais, objetos raros e até prêmios em dinheiro... Yeah!



DIVERSÃO! Pode-se usar qualquer CD pra criar novos monstros e combinações.



Sansão



Gráfico ★★
Música ★★
Desafio ★★
Diversão ★★★★★
Controle ★★

Fabricante Tecmo
Estilo Estratégia / 3D
Fases 6 níveis
Jogadores 1 ou 2 simultâneos
• 1 CD / Controle Digital / Memory Card

www.tecmo.com
www.tecmo.co.jp



Off-Road Challenge

DICA: Cuidado com as batidas! Conforme seu carango se arrebenta pelos obstáculos alguns equipamentos podem ir quebrando.

DICA: Os itens espalhados nas pistas ajudam bastante, confira: nitros, dá turbos pra acelerar o carro; capacetes, aumentam a proteção às batidas; dinheiro, 40.000 dólares.

DICA: Desvie dos obstáculos pra NÃO perder velocidade e acabar saindo da pista.

DICA: Algumas pistas possuem pequenas bifurcações ou rampas.

DICA: Na largada, espere até que a palavra "Set" suma e, pouco antes do "Go" aparecer, pise fundo.

Off-Road Challenge

Numa competição entre veículos "Off-Road", preparados pra qualquer terreno, 8 carangos nervosos (4 deles secretos) encaram 6 pistas com terra seca, areia, asfalto, lama, grama e vários obstáculos pelo caminho - passando por localidades como Mojave, Baja e Las Vegas entre outras -. Nas corridas, além de itens pelo trajeto, rolam prêmios em dinheiro e pode-se ir ao "Speed Shop" e comprar equipamentos como acelerador, suspensão, nitro, motor, pneus pra melhorar o carro.



A conversão entre arcade e N64 ficou ridícula e o jogo perdeu MUITA qualidade.



Tafu



Gráfico ★★
Música ★★
Desafio ★★
Diversão ★★
Controle ★★★

Fabricante Midway
Estilo Corrida / 2D
Fases 24
Jogadores 1 ou 2 simultâneos

Continue / Controle Analógico / Joystick Tremé / Memory Card
www.gtinteractive.com
www.midway.com



Quest 64 - Holy Magic Century Eltate

Celtland era uma ilha pacífica até que um perverso homem roubou o "Eletale's Book" - que contém as maiores magias do mundo - e ainda seqüestrou o imperador local. Agora, o aprendiz de feiticeiro e herdeiro do trono, Brian, precisará atravessar desertos, cavernas, florestas, cidades... tudo enfrentando criaturas dos mais diversos tipos, colhendo itens, equipamentos, ganhando experiência e abusando das magias: Terra, Vento, Fogo, Água. Essa aventura está só no início!

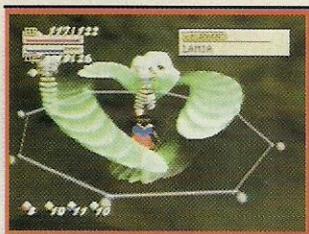


Gráfico ★★
Música ★★
Desafio ★★
Diversão ★★
Controle ★★



Fabricante Imagineer
Estilo RPG / 3D
Fases ?
Jogadores 1



64 Mega / Continue / Controle Analógico / Memory Card
www.thq.com
www.imagineer.co.jp



O esquema das batalhas consegue juntar elementos com ação e estratégia.



Quest 64

DICA: Vasculhe pelos cenários e procure por segredos ao ver um ponto de exclamação (!) sobre o herói.

DICA: Nas cidades, SEMPRE colha informações com TODOS os habitantes.

DICA: Nas batalhas, movimente-se bastante pra fugir dos ataques inimigos e posicione-se melhor pra atingir os oponentes.

DICA: Pra fugir de uma luta, encoste na linha de delimitação do campo de batalha e aperte o botão A. Depois, fique correndo e afaste-se do local.

DICA: Teste suas magias. Alguns inimigos são mais vulneráveis a certos tipos de poderes que outros.

Vigilante 8

Duas "Motor Gangs" animais roubaram armas experimentais de uma base militar secreta e iniciaram uma guerra pra ver quem tomará conta do pedaço. Os malandros equiparam seus carangos - que vão desde jipes até ônibus escolares e agora se explodem por locais como cemitérios de aviões, estações de esqui, refinarias, etc. Pra iniciar toda a ação, pode-se optar entre os modos "Arcade", "Versus" ou "Cooperative" - esbanjando com visual fantástico e apresentações em CG animais.



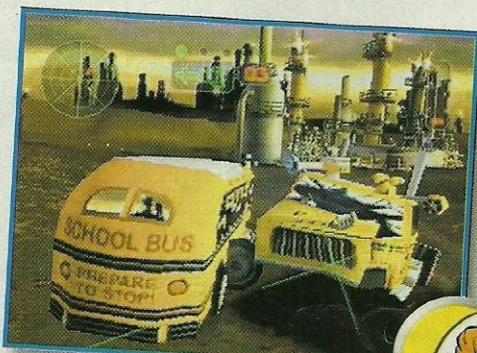
Gráfico ★★★★★
Música ★★★★★
Desafio ★★★★★
Diversão ★★★★★
Controle ★★★★★



Fabricante Activision
Estilo Ação / Tiro / 3D
Fases 12
Jogadores 1 ou 2 simultâneos



1 CD / Controle Analógico & Digital / Memory Card / Continue
www.bullfrog.ea.com
www.ea.com



Um "pega pra capturar" envolvendo carros armados até os dentes... ANIMALESCO!



Vigilante 8

DICA: Preste atenção! Enquanto o jogo carrega aparecem telas mostrando os objetivos para se completar os cenários.

DICA: Para virar rápido, enquanto estiver em baixa velocidade, segure o freio de mão e acelere.

DICA: Evite usar a metralhadora continuamente. Dê tiros pausados pra NÃO superaquecer a arma.

DICA: Mantenha distância das explosões e NÃO fique no meio de outros adversários... pode ser fatal.

DICA: Quando estiver MUITO próximo do inimigo, descarregue a metralhadora com tudo e veja a energia do adversário desaparecer.

XFIGHT



GORO

• Normal Moves

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| Diagonal Wrestle Dropkick | →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal). |
| Wrestle Dropkick | →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal). |
| Front Face Upward Kick | ↑+HK ou LK (no ar). |
| Forearm Smash | HP (perto). |
| Vertical Side Kick | ↓+HK |

• Special Moves

| | |
|---------------------------|------------|
| Fireball | →←+HP |
| Tele Stomp | →→←+HK |
| Ground Shaker Stomp | ↔↔↓+HK |
| Two Hand Swipe | →→+HP |
| Super Uppercut | ↓↓+HP |
| Lunge Kick | ←←+HK |
| Stomp | ?????????? |
| Overhand Hit | ?????????? |
| Taunt | ?????????? |

• Plus

- Goro NÃO tem 'Fatality'.
- NÃO pode ser agarrado no ar.

NOOB SAIBOT

• Normal Moves

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| Diagonal Wrestle Dropkick | →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal). |
| Wrestle Dropkick | →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal). |
| Front Face Upward Kick | ↑+HK ou LK (no ar). |
| Forearm Smash | HP (perto). |
| Vertical Side Kick | ↓+HK |

• Special Moves

| | |
|----------------------------------------------|---------------------------|
| Weapon | →→+HK ('Scythe') |
| Fireball | ↓→+LP |
| Air Fireball | ↓→+LP (no ar). |
| Teleport | ↓↑ |
| Air Punch LP ou HP (durante 'Teleport'). | |
| Air Kick LK ou HK (durante 'Teleport'). | |
| Air Throw | Blk (durante 'Teleport'). |
| Follow Up | Blk (no ar, perto). |

• Fatalities

| | |
|-----------------------|-----------------|
| *Fatality 1 | ?????????? |
| *Fatality 2 | ?????????? |
| *Spike Fatality | →↓→+HK (perto). |
| *Fan Fatality | ↓←←+HK (perto). |

FUJIN

• Normal Moves

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| Headbutt | HP (perto). |
| Spin Kick | ↑+HK ou LK (no ar). |
| Crouching Crotch Kick | ↓+HK |
| Diagonal Wrestle Dropkick | →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal). |
| Wrestle Dropkick | →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal). |

• Special Moves

| | |
|----------------------|-------------------------------|
| Weapon | ←←+LP ('Crossbow'). |
| Whirlwind Spin | →↓+LP |
| Tornado Lift | →↓→+HP |
| Dive Kick | ↓+LK (no ar). |
| Slam | ↔↔↓+LK (após 'Tornado Lift'). |
| Rising Knee | ↓→+HK |

• Fatalities

| | |
|---------------------------------------------|------------------------------|
| *Fatality 1 ... Rn+Blk (5 vezes/meia tela). | |
| *Fatality 2 | ↓→→↑+Blk (menos de 1 passo). |
| *Spike Fatality | ↔↔←+HP (perto). |
| *Fan Fatality | ↓↓↓+HK (perto). |

JAREK

• Normal Moves

| | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| Diagonal Ninjitsu Dropkick | →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal). |
| Ninjitsu Kick | →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal). |
| Front Face Upward Kick | ↑+HK ou LK (no ar). |
| Forearm Smash | HP (perto). |
| Crouching Chest Kick | ↓+HK |

• Special Moves

| | |
|-----------------------|---------------------|
| Weapon | →→+HP ('Scimitar'). |
| Cannonball Roll | ↔↔+LK |
| Ground Shaker | ↔↔←+HK |
| Tri-Blade | ↓←+LP |
| Vertical Roll | →↓→+HP |

• Fatalities

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| *Fatality 1 | →↔→→+LK (perto). |
| *Fatality 2 | ↑↑→→+Blk (meia tela). |
| *Spike Fatality | ↔↔→+LP (perto). |
| *Fan Fatality | →↓→+HK (perto). |



LEGENDA

| | |
|------------------|-----|
| Cima | ↑ |
| Baixo | ↓ |
| Frente | → |
| Trás | ← |
| High Punch | HP |
| Low Punch | LP |
| High Kick | HK |
| Low Kick | LK |
| Run | Rn |
| Block | Blk |
| Carregar | (c) |

Observações:

- Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.
- O asterisco (*) indica ataque acionado após a mensagem 'Finish Him/Her'.

MOVIMENTOS BÁSICOS

| | |
|------------------------|-------------|
| Crouch | ↓ |
| Pick Up | ↓+Rn |
| Side Step Out | Rn, Rn |
| Side Step In | ↓+Rn, Rn |
| Throw | LP (perto). |
| Heavy Jump Punch | LP (no ar). |
| Light Jump Punch | HP (no ar). |
| Bone Breaker | LK (perto). |
| Knee Smash | HK (perto). |
| Crouch Punch | ↓+LP |
| Uppercut | ↓+HP |
| Ankle Kick | ↓+LK |
| Foot Sweep | ←+LK |
| Roundhouse Kick | ←+HK |

JAX

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Crouching Chest Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ↓→+HP ('Spiked Club').
 Ground Wave →→↓+LK
 Dash Punch ↓←+LP
 Backbreaker Blk (no ar, perto).
 Fire Ball ↓→+LP
 Multi-Slam LP, Rn+Blk+HK, HP+LP+LK,
 HP+Blk+LK, HP+LP+HK+LK

• Fatalities

*Fatality 1
 Segure e solte 5s LK+→→↓→ (perto).
 *Fatality 2 ←→→↓+Blk (perto).
 *Spike Fatality →→←+HP (perto).
 *Fan Fatality →→←+LK (perto).

JOHNNY CAGE

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Front Face Upward Kick
 ↑+HK ou LK (no ar).
 Headbutt HP (perto).
 Vertical Side Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon →↓→+LK ('Sword').
 Shadow Kick ←→+LK
 Shadow Uppercut ←↓←+HP
 High Fireball ↓→+HP
 Low Fireball ↓←+LP
 Split Punch Blk+LP

• Fatalities

*Fatality 1 →←↓↓+HK (perto).
 *Fatality 2 ↓↓→↓+Blk (perto).
 *Spike Fatality ←→→+HK (perto).
 *Fan Fatality ↓→→+HK (perto).

KAI LOTUS

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar).
 Headbutt HP (perto).
 Vertical Side Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ↓←+LP ('Bladed Staff').
 Falling Fireball ←←+HP
 Rising Fireball →→+LP
 Air Rising Fireball →→+LP (no ar).
 Air Fist ↓→+HP
 Super Roundhouse ↓→+LK
 Handstand Circle Kick Blk+LK, LP
 Handstand Great Kick Blk+LK, LK ou HK

• Fatalities

*Fatality 1
 Segure Blk+↑↑↑←+HK (perto).
 *Fatality 2 ↑↑↑↓+Blk (meia tela).
 *Spike Fatality ←→↓+HK (perto).
 *Fan Fatality →→↓+Blk (perto).

LIU KANG

• Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Ninjitsu Kick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Crouching Chest Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ←→+LK ('Jagged Sword').
 High Fireball →→+HP
 Air Fireball →→+HP (no ar).
 Low Fireball →→+LP
 Flying Kick →→+HK
 Bicycle Kick Segure 3s LK e solte

• Fatalities

*Fatality 1 →→→↓+HK (meia tela).
 *Fatality 2 →↓↑↑+HP (perto).
 *Spike Fatality →→←+HK (perto).
 *Fan Fatality →→←+LP

QUAN CHI

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Front Face Upward Kick
 ↑+HK ou LK (no ar).
 Headbutt HP (perto).
 Vertical Side Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ↓←+HK ('Dagger').
 Air Throw Blk (no ar).
 Tele Stomp →↓+LK
 Flying Skull →→+LP
 Slide Kick →→+HK
 Weapon Steal →←+HP

• Fatalities

*Fatality 1
 Segure e solte 5s LK+→↓→ (perto).
 *Fatality 2 ↑↑↓↓+LP (meia tela).
 *Spike Fatality →→←+LK (perto).
 *Fan Fatality →→↓+HP (perto).

RAIDEN

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Vertical Side Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon →←+HP ('Mallet').
 Torpedo →→+LK
 Air Torpedo →→+LK (no ar).
 Teleport ↓↑
 Lightning Bolt ↓←+LP

• Fatalities

*Fatality 1 Segure Blk →←↑↑+HK
 (perto).
 *Fatality 2 ↓↑↑↑+HP (perto).
 *Spike Fatality →→↓+LP
 *Fan Fatality ↓→←+Blk

XFIGHT

REIKO

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Crouching Chest Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ↓←+HP ('Spiked Club').
 Teleport Slam ↓↑+Blk (perto).
 Circular Teleport ←→+LK
 Flip Kick ←↓→+HK
 Shurikens ↓→+LP

• Fatalities

*Fatality 1 →↓→+LP+Blk+HK+LK (perto).
 →↓→+LP+Blk+HK+LK (perto).
 *Fatality 2 ←←↓↓+HK (1 passo).
 *Spike Fatality →→↓+LK (perto).
 *Fan Fatality ↓↓←+LP (perto).

REPTILE

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Front Face Upward Kick
 ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Vertical Side Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ←←+LK ('Axe').
 Acid Spit ↓→+HP
 Dashing Punch ←→+LP
 Invisibility Blk+HK
 Super Crawl ←→+LK

• Fatalities

*Fatality 1
 Segure HP+LP+HK+LK+↑ (perto).
 *Fatality 2 ↑↓↓↓+HP (mais de 1 passo).
 *Spike Fatality ↓↓→+HK (perto).
 *Fan Fatality ↓→→+LP (perto).

SCORPION

• Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Ninjitsu Kick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Front Face Upward Kick
 ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Crouching Chest Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon →→+HK ('Sword').
 Sword Spin ↓+LP (armado)
 Spear ←←+LP
 Teleport Punch ↓←+HP
 Air Teleport Punch ↓←+HP (no ar).
 Air Throw Blk (no ar, perto).
 Breathe Fire ↓→+LP

• Fatalities

*Fatality 1 ←→→←+Blk (1 passo).
 *Fatality 2 ←→↓↑+HP (perto).
 *Spike Fatality ←→→+LK (perto).
 *Fan Fatality →↓↓+LK (perto).

SUB-ZERO

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Front Face Upward Kick
 ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Vertical Side Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ↓→+HK ('Wand Freeze').
 Wand Freeze ←+LP (armado).
 Ice Blast ↓→+LP
 Ice Clone ↓←+LP
 Slide LP+Blk+LK

• Fatalities

*Fatality 1 →←→↓+HP+Blk+Rn (perto).
 *Fatality 2 ←←↓←+HP (1 passo).
 *Spike Fatality ↓↓↓+LK (perto).
 *Fan Fatality
 Segure Blk+↓↑↑↑+HK (perto).

SHINNOK

• Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Ninjitsu Kick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Front Face Upward Kick
 ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Crouching Chest Kick ↓+HK

• Special Moves

Weapon ←→+LP ('Bladed Staff').
 Jarek ←←←+LK
 Sub-Zero ↓←+LP
 Scorpion →←+LP
 Reiko ←←←+Blk
 Liu Kang ←←→+HK
 Sonia →↓→↓+HP
 Quan Chi ←→←→+LK
 Johnny Cage ↓↓+HP
 Kai →→→+LK
 Fujin →→←+HK
 Raiden ↓→→+HP
 Reptile ←←→+Blk
 Jax →↓→+HK
 Tania ←→↓+Blk

• Fatalities

*Fatality 1 ↓←→↓+Rn (perto).
 *Fatality 2 ↓↑↑↓+Blk (perto).
 *Spike Fatality ↓→←+HP (perto).
 *Fan Fatality ↓↓→+HK (perto).





SONYA BLADE

• Normal Moves

- Diagonal Wrestle Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Wrestle Dropkick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Front Face Upward Kick
 ↑+HK ou LK (no ar).
 Headbutt HP (perto).
 Crouching Crotch Kick ↓+HK

• Special Moves

- Weapon ... →→+LK ('Spinning Blades').
 Fireball ↓→+LP
 Leg Grab ↓+LP+Blk
 Square Wave Punch →←+HP
 Vertical Bicycle Kick ←←↓+HK
 Air Throw Blk (no ar, perto).
 Front Flip Kick ←↓→+LK

• Fatalities

- *Fatality 1
 Segure Blk+↓↓↓↑+Rn (1 passo).
 *Fatality 2 ↑↓↓↑+HK (mais de 1 passo).
 *Spike Fatality →↓→+HP (perto).
 *Fan Fatality ↓←←+HK (perto).

TANYA

• Normal Moves

- Diagonal Ninjitsu Dropkick
 →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
 Ninjitsu Kick
 →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
 Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar).
 Forearm Smash HP (perto).
 Crouching Chest Kick ↓+HK

• Special Moves

- Weapon →→+HK ('Boomerang').
 Fireball ↓→+HP
 Air Fireball ↓←+LP (no ar).
 Split Kick →↓←+LK
 Corkscrew Kick →→+LK

• Fatalities

- *Fatality 1 ↓↓↑↓+HP (perto).
 *Fatality 2 ↓→↓→+HK (perto).
 *Spike Fatality →→→+LP (perto).
 *Fan Fatality ←→↓+HP (perto).



WEAPON MOVES

MALLET

- Swing to Right HP
 Swing to Left LP
 Overhead Smash ←+HP
 Swing Uppercut ←+LP

BOOMERANG

- Downward Slash HP
 Throw Boomerang LP
 Spin Slash ←+HP
 Throw Upward ←+LP

NAGIMAKI

- Strike Overhead HP
 Upward Swing LP
 Trip Opponent ←+LP
 Thrust ←+HP

ICE CLUB

- Slash HP
 Trip Opponent LP
 Uppercut Swing ←+HP
 Freeze Opponent ←+LP

FLAMBERGE SWORD

- Slash Downward LP
 Quick Slashes H P
 Repetidamente
 Thrust Stab ←+HP
 Spin Slash ←+LP

INACE STAFF

- Swing to Right HP
 Swing to Left LP
 Overhead Smash ←+HP
 Swing Uppercut ←+LP

BATTLE AXE

- High Slash HP
 Low Slash LP
 Uppercut Slash ←+LP
 Spinning Slash ←+HP

BLADE WHEEL

- Downward Slash HP
 Upward Slash LP
 Thrust Slice ←+LP
 Uppercut Slash ←+HP

CLAYMORE

- High Slash HP
 Low Slash LP
 Spin Slash ↓+LP
 Overhead Slash ←+HP
 Uppercut Slash ←+LP

LIGHTNING STAFF

- Upward Swing HP
 Downward Swing LP
 Swing at Torso ←+HP
 Straight Stab ←+LP

SPIKED CLUB

- Swipe HP
 Backhand LP
 Overhead Swipe ←+HP
 Uppercut Swipe ←+LP
 Smack Screen →+LP

PISTOL

- Straight Shot LP
 Upward Bouncing Shot HP
 Downward Bouncing Shot ←+LP

BOWIE KNIFE

- Spinning Slash HP
 One-Hand Slash LP
 Two-Hand Slash ←+HP
 Backhand Slash ←+LP

SCYTHE

- Upward Swing HP
 Downward Swing LP
 Swing at Torso ←+HP
 Straight Stab ←+LP

SCIMITAR

- Slash Upward HP
 Slash Downward LP
 Thrust ←+HP
 Spin Slash ←+LP

GHURKA KUKHRI

- Upward Slash HP
 Downward Slash LP
 Spinning Slash ←+LP ou HP

CROSSBOW

- Straight Shot LP
 High Angled Shot HP
 Low Angled Shot ←+LP



XDICAS



Kanja

Dessa vez o velho Kanja exagerou! Enquanto a concorrência aumenta o tamanho das letras pra ocupar mais espaços nas páginas, a X dá uma expremida em tudo e entope suas páginas de truques, macetes e outras mutretas do mundo dos games... só aqui!

Aero Gauge

Acionar 'Turbo Boost'

Durante a corrida, segure o acelerador (botão A) e use o 'Drift' (botão Z) nas curvas. Então, pra retomar a velocidade rapidamente, solte ambos os botões e depois volte a acelerar.



Cores Secretas

Na tela de seleção de veículos, aperte R pra trocar a cor da máquina.

Largada Rápida

Quando estiver para dar a largada, segure o acelerador e o freio (botões A e B) e, quando o narrador gritar 'Go!', solte o freio (botão B).

Pista Secreta 'China Town Jam'

Termine o jogo no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', pegando 1º lugar em TODAS as pistas.

Pista Secreta 'Neo Speed Way'

Termine o jogo no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Intermediate', pegando 1º lugar em TODAS as pistas.

Todas as Pistas e Veículos

Aqui vai um modo fácil de descolar todas as pistas e veículos sem ter o trabalho de encarar os inimigos:

- 1) Ligue o jogo e aperte START até aparecer a tela com a inscrição 'Push Start'.
- 2) No controle 2, aperte ↑, C↓, R, L, Z simultaneamente e depois solte-os.
- 3) Imediatamente após, aperte A ou START no controle 1 pra entrar no modo 'Grand Prix'.

Obs.: Pra acionar o truque é preciso 2 controles encaixados e precisão nos comandos.

Veículo Secreto 'Dominator'

Termine o jogo em 1º lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Black Lighting'.

Veículo Secreto 'N64 Controller'

Entre no modo 'Time Attack' e corra em qualquer pista. Feito isso, conseguindo um final de tempo '064', o novo veículo ficará disponível.

Veículo Secreto 'Prowler'

Termine o jogo em 1º lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Hornet'.

Veículo Secreto 'Reaper'

Termine o jogo em 1º lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Shredder'.

Veículo Secreto 'Vengeance'

Termine o jogo em 1º lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Avenger'.

Automobile Lamborghini



Pista 4 (3 atalhos)

- Túnel à esquerda, duas curvas após os pilares.
- Após o arco de pedra, siga à esquerda pela parede.
- No meio do grande túnel, pela abertura à esquerda.

Pista 5 (2 atalhos)

- Logo depois da primeira curva em 'S', passe pelas barreiras que dizem 'Road Closed'.
- Mais ou menos na metade da pista existe uma pequena placa azul do lado direito da estrada com uma flecha apontando para baixo. Passe por ali para pegar o atalho.

Equipe Macula Salvador - BA



Bio F.R.E.A.K.S

Data de Criação

Pra saber quando seu cartucho 'Bio F.R.E.A.K.S.' foi criado, imediatamente após ligar o console, aperte repetidamente C←. Feito isso, um som diferente confirmará o truque.



'Fatalities' Secretos

Aqui vão alguns movimentos que arrebatam os inimigos facilmente... Yess!

MinaTek

'Headspit' →←+LP+LK (perto)

ZipperHead

'Buzzcut' →←←+RK (perto com braços)

Ssapo

'Headeavour' →←←+RP+RK (perto)

PsyClown

'Cut In Half' →←←+LP+LK (perto)

Sabotage

'Decapiblast' →←←+RP (1 à 3 passos com braços)

BullzEye

'Backhandecap' →←←+RP (perto)

Delta

'TorsoShears' →←←+LK (perto)

Purge

'Mutilator' ←→+RP+RK

Pausa com 'Screen-Saver'

Pause a batalha e deixe tudo parado por alguns minutos. Feito isso, será acionado o 'Screen-Saver' e a inscrição 'Game Paused' piscará.

Provocação

Aperte LP+RK simultaneamente e seu lutador zombará do adversário.

Mudar Visão

- Pra jogar com a visão em 1ª pessoa, segure ← e aperte START.
- Pra voltar à visão normal, segure ↓ e aperte START.

Seguidores do Dr. Xurros Belo Horizonte - MG



Bust-A-Move 2 Arcade Edition

Mundo Secreto 'Another World'

Na tela do título, aperte L, ↑, R, ↓. Fazendo tudo corretamente aparecerá um pequeno personagem verde no canto direito da tela.



Agora, quando entrar no 'Puzzle Mode', a opção 'Another World' estará disponível, abrindo várias fases novas de quebra-cabeças.

Personagens Secretos

Na tela do 'Puzzle Mode', enquanto escolhe entre os modos A e B, aperte ←, ↵, ↓, L, R, L, R, L+R. Feito isso, aparecerá uma tela de seleção de personagens.

Pular Fases

A qualquer momento da partida, aperte A, L, R, Z simultaneamente.

Paula de Catho Miena
São Paulo - SP



Chameleon Twist



Enfrentar os Chefes

Pegue TODAS as coroas nas 6 fases da aventura e mate o chefe final. Feito isso, note que aparecerá um sinal de interrogação (?) sobre o Mundo 1. Feito isso, entre na tela da interrogação e escolha qual mestre quer enfrentar.

Fase de Bônus

No 'Ghost Castle' (Mundo 6), logo na primeira sala, NÃO suba as escadas, fique perto do coelho e note que há uma porta fechada próxima à coroa. Agora, pegue a coroa e entre na porta.

Obs.: É preciso 50 coroas pra acionar a porta.

Mundo Secreto

Pegue TODAS as coroas nas 6 fases da aventura e mate o chefe final. Feito isso, na tela de seleção de fases, aparecerá um novo cenário.

Elevator Action: Returns



Jogo Secreto 'Elevator Action'

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.

Mais Créditos

Jogando sozinho, prossiga até acabarem TODOS os créditos do 'Player 1' e, quando isso acontecer, pegue o controle 2 e continue a aventura com o 'Player 2'.

Evandro Cunha da Silva
Fortaleza - CE



Forsaken 64

Modo 'Gore'

Pra acionar o modo sangrento, na tela de 'Press Start', aperte: Z, ↓, C↑, C←, C←, C←, C←, C↓.



Modo 'Psychedelic'

Pra acionar o modo psicodélico, na tela de 'Press Start', aperte: A, R, ←, →, ↓, C↑, C←, C↓.

Modo 'Turbo Crazy'

Pra acionar o modo turbinado, na tela de 'Press Start', aperte: B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑, C←.

Modo 'Wire-Frame'

Pra acionar o modo vetorial, na tela de 'Press Start', aperte: L, L, R, Z, ←, →, C↑, C→.

Passar Telas de Entrada

Ligue o aparelho, espere pela primeira tela de abertura e dê RESET console. Feito isso, será possível passar as telas de entrada apertando o START.

Kobe Bryant in NBA Courtside

Modo 'Disco Floor'

A qualquer momento da partida dê um 'pause' e aperte A, C↑, ↓, ↑, C↓, R, R, B, C→, C→, Z.



Marvel Vs. Capcom: Clash Of Super Heroes



Continue Lutando

Após derrotar seu oponente, segure START pra continuar mexendo seu personagem e bater em seu inimigo até iniciar a próxima luta, podendo inclusive soltar 'Special Moves' e 'Hyper Moves' nos trouxas.

Enfrente 'Hyper Chun Li'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça o 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e o 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Hyper Hulk'

Vença TODAS as 6 primeiras batalhas usando 'Hyper Moves' e sem perder nenhum lutador. Feito isso, na 7ª luta, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Hyper Venon'

Troque o líder de cada combate segurando o botão de soco antes do início de cada batalha. Também faça o 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM) sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Hyper War Machine'

Faça o 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Lilith'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça o 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Roll'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça o 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Escolha seu 'Partner'

Antes de selecionar seu segundo personagem, segure START e digite os comandos correspondentes ao personagem desejado:

- 'Anita': SR+SM+SF (usada até 5 vezes).
- 'Colossus': SR+SM+CM (usado até 5 vezes).
- 'Cyclops': SR+CR+SM
- 'Devilot': SM+SF (usado até 5 vezes).
- 'Iceman': SM+CM (usado até 4 vezes).
- 'Juggernaut': SR+CM (usado até 3 vezes).
- 'King Arthur': SR+SM (usado até 8 vezes).
- 'Lou': SM (usado até 8 vezes).
- 'Magneto': CR+SF (usado até 7 vezes).
- 'Michelle Heart': SR+CR (usada até 6 vezes).
- 'Psylock': CM (usada até 5 vezes).
- 'Pure And Fur': CR (usada até 5 vezes).
- 'Rogue': SR+SM+SF+CR (usada até 7 vezes).
- 'Saki': SF (usada até 7 vezes).
- 'Sentinel': SM+CM+SF
- 'Shadow': SR+CM+SF
- 'Storm': SR+CR+SF (usada até 6 vezes).
- 'Thor': CR+SM (usado até 8 vezes).
- 'Ton-Pooh': SR+SF (usada até 9 vezes).

NBA In The Zone 98



Lance Livre Fácil

Nos lances livres pode-se diminuir a velocidade da 'linha' apertando-se várias vezes ↑. Feito isso, fica MUITO mais fácil acertar a bola na cesta.

Pontos Fáceis

Com a posse de bola, durante um ataque, com o jogador posicionado próximo à cesta, vire em direção ao aro, siga em direção ao oponente e pule pra soltar a bola na cesta. Feito isso, seu jogador terá 95% de chance de sofrer uma falta. Assim, além dos pontos obtidos com a cesta, o atleta terá mais uma chance no arremesso livre.

Obs.: Repetindo o truque várias vezes pode-se encher o time adversário de faltas e, após algumas advertências, até receber 2 lances livres.

Trocar Número dos Jogadores

Primeiro, remova um jogador de sua equipe. Depois, pegue-o como um 'Free Agent' e pronto!

SaGa Frontier

Ataque Devastador



- 1) Encha a barra de 'Magic Points'.
- 2) Escolha 'Shadow Servant' seguida de 'Tower' 7 vezes.
- 3) 'Blue' criará a 'Shadow Servant' e, depois, ambos criarão as torres - totalizado 14 ataques!

Dinheiro Fácil

- 1) Pegue 25 peças de ouro com o vendedor em 'Nelson'.
 - 2) Venda o ouro à 'Koorong'.
 - 3) Compre ouro com TODO seu dinheiro.
 - 4) Retorne à 'Koorong', fale com o negociante.
 - 5) Reduza o número e o preço por peça aumentará.
 - 6) Venda até o preço cair para 520.111111.
 - 7) Repita os passos 3 e 6 até ficar rico.
- Obs.:** No 'Arcane Quest' passe longe dos 'Gnomos'.

San Francisco Rush: Extreme Racing



Carro Bomba

Na tela de seleção de veículos, aperte C→, C→, Z, C↓, C↑, Z, C←, C←.

Obs.: Os cones são transformados em minas explosivas.

Carro Secreto 'Burning Wreck'

Na tela de seleção de veículos, segure C↑ e aperte Z 4 vezes.

Carro Secreto 'Cab'

Pegando metade das chaves em qualquer corrida irá desbloquear o 'Cab'.

Obs.: O veículo só pode ser usado nas pistas onde for desbloqueado.

Carro Secreto 'Formula 1'

Após passar as 24 corridas no modo 'Circuit' em 2º no 'Ranking' ou melhor, entre na tela de seleção de pistas e aperte Z 4 vezes. Fazendo tudo corretamente o som de uma buzina é acionado e o carro estará disponível.

Carro Secreto 'Hot-Rod'

Pegando TODAS as chaves em qualquer corrida irá desbloquear o 'Hot-Rod'.

Obs.: O veículo só pode ser usado nas pistas onde for desbloqueado.

Corrida de Cabeça para Baixo

Na tela de 'Setup', aperte ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←.

Desligar Auto-Abortagem

Na tela de 'Setup', aperte C↑, C↑, C↑, C↑.

Desligar Colisões de Carros

Na tela de 'Setup', aperte ←, →, C→, C↑, C←, C↓, Z.

Desligar Relógio

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte e segure C↓, C↑, C↑, C↓.

'High Score' do Computador

Na tela de 'Fast Times' ou 'Best Laps', aperte L, R, L, R, L, R, L, R. Feito isso, serão circulados os recordistas criados pelo computador.

Ligar 'Foggy Night'

Na tela de opções, durante o jogo, seleccione 'Extreme Fog' com TODOS os botões C apertados.

Neblina Colorida

Na tela de seleção de veículos, segure Z e aperte C↓ 3 vezes.

Pista Secreta 'Alcatraz'

Primeiro, termine o circuito, escolha a opção pra continuar, veja a rápida tela de congratulações e:

- 1) Na Seleção de Veículos: Segure C←, Z e depois solte-os e aperte ←.
- 2) No 'Setup': Segure C↑, Z, Solte-os e aperte ↑.
- 3) Na Seleção de Pistas: Segure C→, Z, solte-os e aperte →.
- 4) Na Seleção de Veículos: Segure C↓, Z, solte-os e

TILT'S

GAME LOCADORA

TILT'S 1

Av. do Imigrante
Japonês, 93 S. L.
Tel.: (011) 843 9021

TILT'S 3

Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 -
Tel.: (011) 5583 3468

TILT'S 5

Pca. da Liberdade, 141
Box 8 - Tels.: (011)
278 7956 / 278 7054
Ramal 338

Vendas & Locações

32X - 3DO
SATURN
MASTER SYSTEM
PLAY STATION
NEO GEO CD
NINTENDO 64
MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NES
PC ENGINE PLAYDIA
GAME GEAR
NEO GEO
JAGUAR

Salão de Jogos

segure L, R.

Obs.: Nas telas de seleção de veículos, pistas e 'Setup' - para passar de uma à outra - use apenas os botões A e B.

Pista Secreta 'Alcatraz' Salva

Usando um 'Controller Pak', faça o seguinte:

- 1) Entre o truque da pista secreta 'Alcatraz', continue e grave.
- 2) Termine a corrida, morra ou deixe o tempo acabar.
- 3) Comece um novo jogo (com outro jogador).
- 4) Na Seleção de Veículos: Segure C↵, Z e depois solte-os e aperte ←.
- 5) No 'Setup': Segure C↑, Z, Solte-os e aperte ↑.
- 6) Comece uma nova partida usando o jogador salvo.
- 7) Na Seleção de Veículos: Segure C↵, Z, solte-os e segure L, R.
- 8) Agora a pista 'Alcatraz' está habilitada.

Ressuscitar no Local

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte C↵, C→, C→, C↵.

'Special Cars' nas Pistas

Pra deitar e rolar com os carros especiais em TODAS as pistas, primeiro, obtenha um carro especial numa única pista (apanhando TODAS as chaves escondidas). Então, na tela de seleção de pistas, tenha certeza de que a mostrada inicialmente é a sua e, em seguida, aperte o botão A pra selecionar uma outra pista qualquer e finalize apertando o botão B. Agora, siga repetindo a operação até que a primeira pista apareça novamente. Feito isso, finalmente será possível usar os carros especiais em quaisquer dos circuitos.

Transformar Cones em Minas Explosivas

Na tela de 'Setup', aperte L, R, L, R, L, R.

Trocar Distância da Visão.

Segure L e aperte ↑ ou ↓ pra controlar o 'Zoom'.

Trocar Gravidade

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte ↑, ↓. Depois, soltando o Z, aperte ↑, ↓, ↑, ↓. Repetindo até obter a gravidade desejada.

Trocar Pneu Dianteiro

Na tela de seleção de veículos, segure C↵ e aperte C→. Agora, segure C→ e aperte C↵. Repetindo até obter o pneu desejado.

Trocar Pneu Traseiro

Na tela de seleção de veículos, segure C→ e aperte C↵. Agora, segure C↵ e aperte C→. Repetindo até obter o pneu desejado.

Trocar Tamanho do Carro

Na tela de seleção de veículos, aperte C↵, C↑, C↑, C↵.

Trocar Texturas

Na tela de 'Setup', segure C→ e aperte L. Solte os botões e aperte Z. Agora é só ficar repetindo o processo e escolher as texturas preferidas para serem aplicadas nas corridas.

Voando Fácil

Ligue os códigos 'Ressuscitar no Local' e 'Desligar Auto-Abortagem'. Agora, ao bater numa 'Resurrect Key', segure o freio imediatamente e repita até seu carro parar piscando.

Starcraft



X-Truques

Aqui vai uma tonelada de senhas pra galera escandalizar no espaço. Para acionar os macetes, a qualquer momento da partida, aperte ENTER, digite o código correspondente ao truque desejado e aperte ENTER novamente:

- 10.000 'Gas/Crystal': 'Show me the money'
- Abrir Mapa: 'Black Sheep Wall'
- Completar Fase: 'There is no cow level'
- Construção Rápida: 'Operation CWAL'
- Derrota Imediata: 'Game Over Man'
- Ignorar Materiais de Construção: 'Modify the phase variance'
- Ignorar Suprimentos: 'Food for thought'
- Inimigos Sem Mágica: 'NoGlues'
- Invencibilidade: 'Power Overwhelming'
- Jogar Sempre: 'Staying alive'
- 'Mana Power' Ilimitado: 'The Gathering'
- Mineral Fácil: 'Whats mine is mine'
- Seleção de Fases: 'Ophelia'
- Sem Neblina: 'War aint what it used to be'
- Todos os 'Upgrades': 'Something for nothing'
- 'Upgrade' Fácil: 'Medieval man'
- 'Vespene Gas' Fácil: 'Breathe deep'

Alexandre Miro
Altamira - PA



Super Gem Fighter Mini Mix

Pocket Fighter



Escolha 'Akuma'

Deixe o cursor sobre 'Ryu' e aperte ←.

Escolha 'Dan'

Deixe o cursor sobre 'Ken' e aperte →.

Tiago Biluiano de Abreu
Palmas do Tocantins - TO



The King Of Fighters 97



Escolha os Sub-Chefes

No 'Team Play', após escolher entre os modos 'Advanced' e 'Extra', na tela de seleção de lutadores, aperte L1, L2, R1, R2 simultaneamente. Feito isso, aparecerão os quadros desses 5 personagens possuídos pelo espírito de 'Orochi': 'Chris', 'Iori', 'Leona', 'Shermie' e 'Yashiro'.

Escolha 'Orochi' e Sub-Chefes no 'Versus'

No 'Versus', após escolher entre os modos 'Advanced' e 'Extra', na tela de seleção de lutadores, aperte L1, L2, R1, R2 simultaneamente. Feito isso, aparecerão os quadros desses 5 personagens possuídos pelo espírito de 'Orochi': 'Chris', 'Iori', 'Leona', 'Shermie' e 'Yashiro'. Agora, aperte novamente L1, L2, R1, R2 simultaneamente e o chefe 'Orochi' será habilitado.

Roberto Guimarães Aiko
Porto Alegre - RS



TOCA Touring Car Championship



X-Truques

Aqui vão algumas

'Passwords' muito legais:

- CMCHUN Visão do 'Kart'
- CMCOPTER Visão do Helicóptero
- CMDISCO Neblina Especial
- CMFOLLOW Visão da Platéia
- CMGARAGE Carros Extras
- CMHANDY Derrapagens Malucas
- CMLOGRAV Gravidade Baixa
- CMMAYHEM Pilotos Agressivos
- CMMICRO Visão Elevada
- CMNOHITS Sem Colisões
- CMRAINUP Chuva Sob
- CMSTARS Estrelas Cadentes
- CMTOON Horizonte Desenhado
- JHAMMO Todas as Pistas
- XBOOSTME Dobrar Velocidade

World Cup 98

Efeitos Sonoros nas Comemorações

Após os gols, durante as comemorações, aperte os botões A, B, C↵ ou C↵ pra escolher os efeitos sonoros diferentes.



Super Batata Games
São Paulo - SP



PAPAGAMES

Locação e Vendas

- **Atendimento de qualidade**
- **Muitos títulos à disposição**
- **Playgame de Videogames e Arcade**
- **Sempre os últimos lançamentos**
- **Acessórios para incrementar suas partidas**



* **Venha conferir!**



Despachamos para todo Brasil via Sedex

Rua Valdemar Martins, 350
Fone: (011) 857 0069
Casa Verde - São Paulo - SP

World Cup 98

X-Truques

Troque o nome de um dos jogadores pelo código do truque desejado e aperte ENTER. Depois de entrar TODOS os macetes que quiser habilitar, aperte 'Backspace' pra desfazer as mudanças e voltar aos nomes originais dos jogadores. Agora, volte ao menu principal e aperte Scroll Lock para habilitar o menu de truques.

- Cartman Jogue Caindo
- Gabo Cabeças Grandes
- Gonzo Batata Quente
- Hurst Ligar 'Classic Match' (82,74,70,66)
- Kenny Bola Flamejante
- Kyle Jogadores Esqueletos
- Mr Hat Bola Maluca
- Neila Modo 'Alien'
- Powder Movimentos Ridículos
- Zico Ligar 'Classic Match' (82)



X-Men vs. Street Fighter

Acionar 'Combo Gauge'

Termine o jogo 2 vezes e uma nova opção, 'Combo Gauge', ficará habilitada.



Aumentar 'Hyper Combos'

Enquanto estiver fazendo um 'Hyper Combo', aperte rapidamente os botões de SF e CF simultaneamente, várias vezes, durante os movimentos. Em cerca de 90% das seqüências isso aumenta o número de golpes desferidos no inimigo.

Continue Lutando

Após derrotar seu oponente, segure START pra continuar mexendo seu personagem e bater em seu inimigo até iniciar a próxima luta, podendo inclusive soltar 'Special Moves' e 'Hyper Moves' nos trouxas.

Cores Secretas

Aperte C ou Z quando for selecionar seu lutador. Feito isso, são acionadas 2 novas cores, exclusivas da versão para 'Saturn'.

Créditos Finais Rápidos

Quando terminar o jogo, enquanto estiverem passando os créditos finais, segure START pra acelerar o 'Scroll' da tela e passar tudo rapidinho.

Escolha 'Akuma' ('Gouki')

Na tela de seleção de personagens, apenas aperte ↑ enquanto o cursor estiver no ponto mais alto dos ícones pra acionar o quadrado do personagem.

Escolha 'Alpha Chun Li'

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre 'Chun Li', segure START por 5 segundos e aperte qualquer outro botão pra habilitar a 'Chun Li' nas roupas da versão 'Street Fighter Alpha'.

Novos Efeitos Sonoros

Na tela do 'Options', deixe o cursor sobre o 'Audio' e aperte L ou R pra selecionar o modo 'Sharp SE'.

Personagens Iguais

Termine o jogo 1 vez no modo normal e inicie uma nova partida. Agora pode-se escolher o mesmo personagem no time.

Revanche no 'Versus'

Enquanto o vencedor estiver dizendo sua frase de vitória, segure L e R no controle do perdedor pra ganhar uma revanche e voltar com os mesmos lutadores.

Seleção Randômica

Deixe o cursor sobre algum dos personagens posicionados à extrema esquerda ou direita e segure na mesma direção por algum tempo. Feito isso, o computador escolherá um lutador de forma aleatória.

X-Men vs. Street Fighter EX

Escolha 'Akuma'

Deixe o cursor sobre 'Magneto', 'Juggernaut', 'Dhalsim' ou 'M. Bison' e aperte ↑.



Escolha 'Apocalypse'

Primeiro, termine o jogo no 'Hardest'. Agora, no modo 'Versus', deixe o cursor sobre 'Akuma' (Gouki), segure SELECT por 5 segundos e aperte qualquer botão de soco.

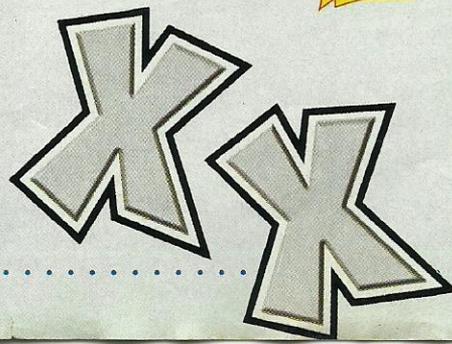
Escolha 'Chun Li Alpha'

Deixe o cursor sobre 'Chun Li', segure SELECT por 5 segundos e aperte qualquer botão.

Opções Secretas

Na tela de seleção de modos aperte rapidamente ■, ■, →, ✕, L1.

Jimmy Vieira dos Santos
Rio de Janeiro - RJ



Códigos Especiais

GameShark

Pro ACTION REPLAY

Blam! Machine Head

PlayStation

Energia Infinita 800C21780064
Infinito 'Armor' 800BF66000FD
Infinito 'Disruptor' 800C21880064
Infinito 'Flame Thrower' 800C217400FA
Infinito 'Grenades' 800C21840064
Infinito 'Io-Storm' 800C218C0064
Infinito 'Photons' 800C21800064
Infinito 'Homing Missiles' 800C217C0064

Legacy Of Kain

PlayStation

L1+L2 Energia Máxima d00a83c40005
..... 801caa740190
..... d00a83c40005
..... 801caa760190
R1+R2 Mágica Máxima d00a83c4000a
..... 801caa7a0190
..... d00a83c4000a
..... 801caa7c0190
'Weapons' e 'Armors' d00a7cf60000
..... 300a84c90001
..... d00a7cf60000
..... 300e868b000a
..... d00a7cf60000
..... 800e86742122
..... d00a7cf60000
..... 800e86762324
..... d00a7cf60000
..... 800e86782526
..... d00a7cf60000
..... 800e867a2728
..... d00a7cf60000
..... 800e867c0029

Lode Runner: The Legend Returns

PlayStation

Vidas Infinitas / J1 800cb3840005
Vidas Infinitas / J2 800cb3980005

Madden NFL 97

PlayStation

Time Visitante '50' e '60' 80080f5a0064
Time Visitante '70' 80080f5a0065
Time Visitante '80' 80080f5a0066
Time Visitante 'AFC 1995' 80080f5a0067
Time Visitante 'All Madden All Time' 80080f5a0063
Time Visitante 'All NFC 1995' 80080f5a0068
Time Visitante 'EA Sports' 80080f5a0069
Time Visitante 'Tiburón' 80080f5a006a
Time Visitante Marca 0 8008a6400000
Time Visitante Marca 0 8008d1e80000
Time Visitante Marca 0 8008a9dc3000

Time de Casa '50' e '60' 80080f580064
Time de Casa '70' 80080f580065
Time de Casa '80' 80080f580066
Time de Casa 'AFC 1995' 80080f580067
Time de Casa 'All Madden All Time' 80080f580063
Time de Casa 'All NFC 1995' 80080f580068
Time de Casa 'EA Sports' 80080f580069
Time de Casa 'Tiburón' 80080f58006a
Time de Casa Marca 0 800886800000
Time de Casa Marca 0 8008d1e40000
Time de Casa Marca 0 8008a9d40030
Times Secretos 80080718006b

Madden NFL 98

PlayStation

Time de Casa 'All Time Madden' 8007dd560079
Time de Casa 'All Time Stat Leaders' 8007dd56007a
Time de Casa 'EA Sports' 8007dd56007b
Time de Casa 'Madden 97' 8007dd560078
Time de Casa 'Tiburón' 8007dd56007c
Time de Casa '60 Eagles' 8007dd56001f
Time de Casa '60 AFL' 8007dd56001e
Time de Casa '61 Oilers' 8007dd560020
Time de Casa '61 Packers' 8007dd560021
Time de Casa '62 Giants' 8007dd560023
Time de Casa '62 Lions' 8007dd560022
Time de Casa '62 Packers' 8007dd560024
Time de Casa '62 Texans' 8007dd560025
Time de Casa '63 Bears' 8007dd560026
Time de Casa '63 Chargers' 8007dd560027
Time de Casa '64 Bills' 8007dd560029
Time de Casa '64 Browns' 8007dd56002a
Time de Casa '64 Colts' 8007dd560028
Time de Casa '65 Bears' 8007dd56002c
Time de Casa '65 Packers' 8007dd56002b
Time de Casa '66 Chiefs' 8007dd56002e
Time de Casa '66 Packers' 8007dd56002d
Time de Casa '66 Rams' 8007dd56002f
Time de Casa '67 Packers' 8007dd560030
Time de Casa '67 Raiders' 8007dd560031
Time de Casa '68 Jets' 8007dd560032
Time de Casa '69 Chiefs' 8007dd560033
Time de Casa '69 Vikings' 8007dd560034
Time de Casa '70 Colts' 8007dd560035
Time de Casa '71 Cowboys' 8007dd560036
Time de Casa '72 Dolphins' 8007dd560037
Time de Casa '73 Bills' 8007dd560038
Time de Casa '73 Dolphins' 8007dd560039
Time de Casa '74 Steelers' 8007dd56003a
Time de Casa '75 Cardinals' 8007dd56003c
Time de Casa '75 Steelers' 8007dd56003b

Time de Casa '76 Raiders' 8007dd56003d
Time de Casa '76 Redskins' 8007dd56003e
Time de Casa '76 Vikings' 8007dd56003f
Time de Casa '77 Bears' 8007dd560040
Time de Casa '77 Cowboys' 8007dd560041
Time de Casa '78 Broncos' 8007dd560042
Time de Casa '78 Steelers' 8007dd560043
Time de Casa '79 Buccaneers' 8007dd560047
Time de Casa '79 Rams' 8007dd560046
Time de Casa '79 Saints' 8007dd560045
Time de Casa '79 Steelers' 8007dd560044
Time de Casa '80 Eagles' 8007dd56004b
Time de Casa '80 Falcons' 8007dd560048
Time de Casa '80 Oilers' 8007dd560049
Time de Casa '80 Raiders' 8007dd56004a
Time de Casa '81 49ers' 8007dd56004e
Time de Casa '81 Bengals' 8007dd56004c
Time de Casa '81 Chargers' 8007dd56004d
Time de Casa '82 Redskins' 8007dd56004f
Time de Casa '83 Raiders' 8007dd560050
Time de Casa '83 Seahawks' 8007dd560051
Time de Casa '84 49ers' 8007dd560053
Time de Casa '84 Cardinals' 8007dd560055
Time de Casa '84 Dolphins' 8007dd560052
Time de Casa '84 Rams' 8007dd560054
Time de Casa '85 Bears' 8007dd560056
Time de Casa '85 Browns' 8007dd560057
Time de Casa '85 Jets' 8007dd560058
Time de Casa '85 Patriots' 8007dd560059
Time de Casa '86 Broncos' 8007dd56005a
Time de Casa '86 Giants' 8007dd56005b
Time de Casa '87 Redskins' 8007dd56005d
Time de Casa '87 Saints' 8007dd56005c
Time de Casa '88 49ers' 8007dd56005f
Time de Casa '88 Bengals' 8007dd56005e
Time de Casa '89 49ers' 8007dd560061
Time de Casa '89 Broncos' 8007dd560060
Time de Casa '90 Bills' 8007dd560063
Time de Casa '90 Chiefs' 8007dd560062
Time de Casa '90 Eagles' 8007dd560066
Time de Casa '90 Giants' 8007dd560065
Time de Casa '90 Raiders' 8007dd560064
Time de Casa '91 Redskins' 8007dd560067
Time de Casa '92 Cowboys' 8007dd560068
Time de Casa '93 Chiefs' 8007dd560069
Time de Casa '93 Cowboys' 8007dd56006a
Time de Casa '94 49ers' 8007dd56006d
Time de Casa '94 Dolphins' 8007dd56006b
Time de Casa '94 Lions' 8007dd56006c
Time de Casa '95 Cowboys' 8007dd56006e
Time de Casa '95 Steelers' 8007dd56006f

| | |
|----------------------------------|--------------|
| Time de Casa '96 Packers' | 8007dd560071 |
| Time de Casa '96 Panthers' | 8007dd560070 |
| Time de Casa '96 Patriots' | 8007dd560072 |
| Time de Casa 'AFC' | 8007dd560073 |
| Time de Casa 'All 60' | 8007dd560075 |
| Time de Casa 'All 70' | 8007dd560076 |
| Time de Casa 'All 80' | 8007dd560077 |
| Time de Casa 'NFC' | 8007dd560074 |

Major League Baseball 98

PlayStation

| | |
|------------------------------|--------------|
| Time de Casa Marca 0 | 800121b43232 |
| Time Visitante Marca 0 | 800121f60000 |
| Time de Casa Marca 0 | 800121b40000 |

Major League Baseball 99

PlayStation

| | |
|--------------------------------------|--------------|
| Time Visitante Marca 0 | 800192080000 |
| Time Visitante Marca 50 | 800192083232 |
| Time Visitante Inicia c/ 10 Runs ... | d00192080000 |
| | 800192080a0a |
| Aperte L2 p/ '2 Outs' | d00b19000001 |
| | 800cd7080002 |
| Aperte R2 p/ '0 Outs' | d00b19000002 |
| | 800cd7080000 |
| Aperte L1 p/ '2 Strikes' | d00b19000004 |
| | 800cd70a0002 |
| Aperte R1 p/ '0 Strikes' | d00b19000008 |
| | 800cd70a0000 |

March Madness 98

PlayStation

| | |
|------------------------------------|--------------|
| Time de Casa Marca 0 | 800151200000 |
| Time Visitante Marca 0 | 800165800000 |
| Time de Casa 'Full Momentum' ... | 801081980064 |
| Time Visitante 'Full Momentum' ... | 801081980000 |
| Infinito 'Creation Points' | d00956740001 |
| | 800cb438015e |
| | d00956740000 |
| | 800cb438803e |

Marvel Super Heroes: War Of Gems

PlayStation

| | |
|-----------------------------|--------------|
| Energia Infinita / J1 | 800919e40080 |
| | 800921e40090 |
| Energia Infinita / J2 | 80091a1c0080 |
| | 800924140090 |

Mass Destruction

PlayStation

| | |
|--------------------------------------|---------------|
| Infinito 'Hi-Explosive Shells' | 800a8018 270f |
| | 800a801a 0001 |
| Infinito 'Flame Thrower' | 800a8030 270f |
| | 800a8032 270f |
| Infinito 'Guided Missiles' | 800a8036 270f |
| | 800a8038 0001 |
| Infinito 'Mines' | 800a8024 270f |
| | 800a8026 0001 |
| Infinito 'Mortar Shells' | 800a801e 270f |
| | 800a8020 0001 |
| Infinito 'Torus Bombs' | 800a802a 270f |
| | 800a802c 0001 |

| | |
|------------------------|--------------|
| Infinito 'Armor' | 800ac3701f40 |
| Tempo Infinito | 800790d40001 |

Maximum Force

PlayStation

| | |
|-------------------------------|--------------|
| Créditos Infinitos / J1 | 8006a1300009 |
| Créditos Infinitos / J2 | 8006a1340009 |
| Energia Infinita / J1 | 8006e7f00004 |
| Energia Infinita / J2 | 8006e8800004 |

MDK: Murder Death Kill

PlayStation

| | |
|------------------------|--------------|
| Energia Infinita | 800cb74003e7 |
|------------------------|--------------|

Mechwarrior 2

PlayStation

| | |
|--------------------------|--------------|
| Infinito 'Ammo' | 800d12de0064 |
| | 800d12fa0064 |
| | 800d13160064 |
| | 800d13320064 |
| | 800d134e0064 |
| | 800d136a0064 |
| | 800d13860064 |
| | 800d13a20064 |
| | 800d13be0064 |
| | 800d13da0064 |
| 'Cruise Control' | 80076ce40400 |
| Nunca Aquece | 800d12680000 |
| Nunca Aquece | 800d126c0000 |
| Aumenta Velocidade | 800d163c0343 |
| Código Misterioso | 80076ce4ffff |

Tetris Plus

Saturn

| | |
|---------------------|--------------|
| 'Master Code' | f6000914c305 |
| 'Master Code' | b60028000000 |
| Sem Tempo | 160d20b20001 |
| Pausa | 160d18120010 |
| Pausa | 160d20020055 |

Theme Park

Saturn

| | |
|-------------------------|--------------|
| Dinheiro Infinito | 160df7840fff |
| | 160df7860fff |

Three Dirty Dwarves

Saturn

| | |
|-------------------------|--------------|
| Infinito 'Skulls' | 1604b85e0007 |
|-------------------------|--------------|

Tomb Raider

Saturn

| | |
|--------------------------|---------------|
| 'Master Code' | f60073c6c305 |
| | b60028000000 |
| Infinito 'Air' | 1609447e0708 |
| Infinito 'Shotgun' | 1609452a0030 |
| Energia Infinita | 10245f7a03e8 |
| | 1023a5fe03e8 |
| | 1022dfa203e8 |
| | 1025de4203e8 |
| | 1023c91a03e8 |
| | 1024426a03e8 |
| | 1022210e03e8 |
| | 1021bbc203e8 |
| | 10215462 03e8 |
| | 1022d2a603e8 |
| | 102262f203e8 |
| | 102356da03e8 |

| | |
|-------------------------|---------------|
| | 10225942 03e8 |
| | 1022d54a03e8 |
| | 1022ab1e03e8 |
| Infinito 'Magnum' | 16094512001b |
| Infinito 'Uzi' | 1609451e 0128 |

Tunnel B1

Saturn

| | |
|--------------------------|--------------|
| 'Master Code' | f6000914c305 |
| Energia Infinita | 16058b680320 |
| Vidas Infinitas | 16058b600320 |
| Infinito 'Booster' | 16058b6c0003 |

Bust-A-Move 2: Arcade Edition

Nintendo 64

| | |
|--------------------------|--------------|
| Créditos Infinitos | 801201710005 |
|--------------------------|--------------|

Diddy Kong Racing

Nintendo 64

| | |
|-------------------------------------|--------------|
| Enable Code (Must Be On) | de0004000000 |
| 50 Balões | 801fcbcd0032 |
| Ligar 'Cheats' no Jogo Normal | 810dfd9effff |

Obs.: Use o comando 'Keycode' pra ligar os códigos desse jogo.

GoldenEye 007

Nintendo 64

| | |
|----------------------------|--------------|
| Personagens Secretos | 8002b1970040 |
|----------------------------|--------------|

San Francisco Rush: Extreme Racing

Nintendo 64

| | |
|--------------------------------|--------------|
| Trocar Texturas | 800f3da00001 |
| Cones Explosivos | 800f3f880001 |
| Cabeça p/ Baixo | 800f40610001 |
| Ressuscitar no Local | 800f40800001 |
| Desligar 'Auto Abort' | 800f40780001 |
| Carros Gordos | 800f40b10002 |
| Carros Leves | 800f40b10001 |
| Carros Gigantes | 800f40b10003 |
| Sem Colisões | 800f40500001 |
| Parar Relógio | 800f40900001 |
| Pista Secreta 'Alcatraz' | 881000500006 |

WCW vs. NWO: World Tour

Nintendo 64

| | |
|----------------------------|--------------|
| Personagens Secretos | 8006069500ff |
|----------------------------|--------------|

LEGENDA

Jogador 1 - J1
Jogador 2 - J2
Botão GS - GS

ATENÇÃO: Os códigos são 100% oficiais, cedidos pela própria 'Interact Accessories', fabricante do 'GameShark'. As senhas NÃO funcionam sem o 'GameShark' e NÃO garantimos a compatibilidade delas com produtos piratas. Na Europa e Japão o 'GameShark' pode receber o nome de 'Pro Action Replay' ou 'Game Killer'. Os nomes dos jogos estão conforme o título oficial dos EUA.

MORTAL 4 KOMBAT



PERALÁ, Ô BOGOZÓ! ISSO É ALGUMA INDIRETA SOBRE AS MINHAS CHANCES?



"CAPITÃO NINJA E OS CHINESES MANTÊM POR SÉCULOS ATÉ HOJE UMA MILENAR CONTENDA..."

HÃ... SOU O PRÓXIMO, TÁ?

PLÁGIO É VOCÊ!

VOCÊ!!!

SEU PLÁGIO!

É VOCÊ!!



TREMA MORTAL PERANTE OS PODERES ELÉTRICOS DO DIVINO RAIDEN!

UI QUE MEDA!



"TODO CUIDADO É POUCO COM GORO! CADA BRAÇO SEU É UMA ARMA EXTREMAMENTE MORTAL!"

VAI DAR NÃO, CAPITÃO! JÁ ME ARRANJARAM PRA CABEÇA!

COMO É, SEU VAGABUNDO? AINDA FALTA JOGAR O LIXO!

PÔ, GORO! A GENTE TINHA MARCADO UMA LUTA...

AAAH! PERAI EUNICE! EU SÓ TENHO 4 BRAÇOS, SACO!

"PORÉM, O DESAFIO FINAL COMEÇA AGORA! É PRECISO TER CORAGEM PARA..."



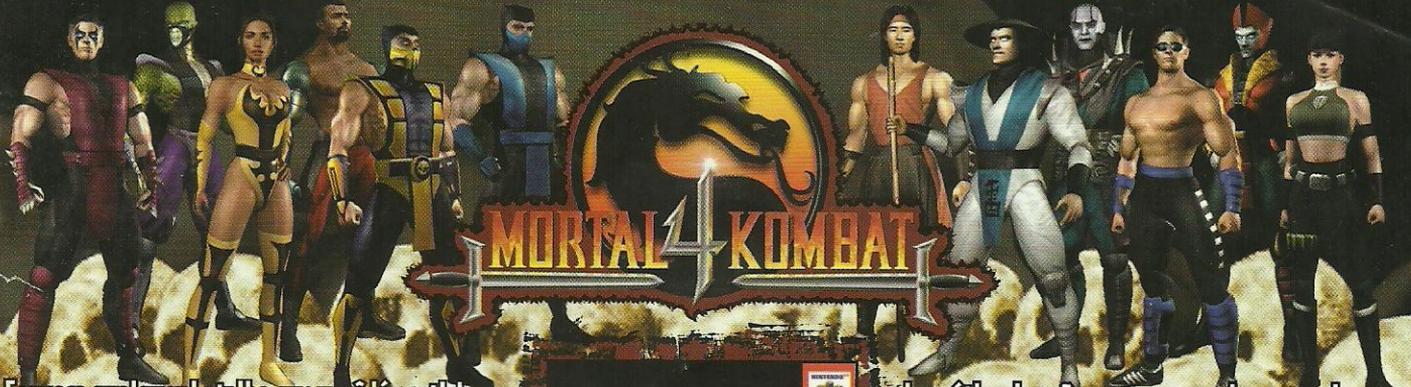
... PEGAR O SABONETE NA BANHEIRA COM A SONYA?!"

... PRONTO PARA A PROVAÇÃO FINAL?

MUITO BEM GUERREIRO...

IURRÚÚ! COMBATE CORPO-A-CORPO É COMIGO MESMO! QUE MANÉ VIAGRA O QUÊ, RAPÁ!!

ESTA TURMA MAL ENCARADA TÁ LOUCA PARA BRIGAR COM VOCÊ.



Esqueça qualquer batalha que você já participou até agora. Mortal Kombat 4 é o combate tridimensional mais fantástico já produzido!! Agora você conta com novos personagens, golpes e arenas espetaculares, além de uma câmera inteligente que fornece uma visão

dramática da ação, que se aproxima quando forem feitos ataques especiais ou de finalização. Você poderá desviar-se para o lado ao ser atacado, pegar objetos achados no meio das arenas e jogá-los contra o inimigo. Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak.



2x R\$ 64,50

BANJO - KAZOOIE



2x R\$ 64,50

BIO F.R.E.A.K.S.



2x R\$ 64,50

MYSTICAL NINJA



2x R\$ 64,50

QUEST 64



2x R\$ 64,50

YOSHI'S STORY



2x R\$ 49,50

COPA DO MUNDO 98



2x R\$ 64,50

SUPER MARIO 64



2x R\$ 34,50

NINTENDO 64



NOVO preço

2x R\$ 199,50
OU 1+ 5x DE R\$ 74,70

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

PILOTWINGS



R\$ 49,00

KIRBY SUPER STAR



R\$ 39,00

FIFA SOCCER 98



R\$ 59,00

GAME BOY COLORS



NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R\$ 79,00

JAMES BOND 007



R\$ 49,00

SUPER NINTENDO
GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

2x R\$ 124,50
OU 1+ 5x DE R\$ 46,62

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

Obras de arte e enquanto curarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. Frete não incluso. Consoles N64 e SFC incluído de R\$ 30,00 de IVA.

SE O CUSTO-BENEFÍCIO JÁ ERA ÓTIMO, IMAGINE AGORA COM MAIS ESTE MONTÃO DE SERVIÇOS.

AGORA INTERNET
NAS VERSÕES
DIET E FREE TIME

(sem limite de tempo)

CUSTO

FREE TIME MENSAL R\$ 35,00 c/ 1 e-mail
FREE TIME SEMESTRAL R\$ 29,50/mês (3xR\$ 59,00)
OPÇÃO DIET c/ 3 e-mails
R\$ 15,00 por 10 horas/mês +
R\$ 1,50 a hora adicional

BENEFÍCIO

A VOLTA DO ACESSO FREE TIME
NAS VERSÕES MENSAL E SEMESTRAL.

ASSINATURA DIET COM 10 HORAS DE
ACCESSO POR UM PREÇO IMBATÍVEL.

PROJETO STI NOTA 10 COM TODOS
OS SERVIÇOS QUE VOCÊ ESPERA
DO SEU PROVEDOR.

5 DIAS DE ACESSO FREE
EXPERIMENTAL.

KIT DE ACESSO GRATUITO COM CD STI
NA SUA CASA E INSCRIÇÃO GRÁTIS.

ESPAÇO DE ATÉ 1 MEGA PARA
VOCÊ TER O SEU SITE NA INTERNET.

O SUPORTE MAIS EFICIENTE DO MERCADO.

AGORA COM ÓTIMA QUALIDADE DE
CONEXÃO COM 14 MEGABITS.

RELAÇÃO USUÁRIO/LINHA DE 15 PESSOAS.

ATÉ 10 E-MAILS DIFERENTES NA MESMA CONTA.

RELAÇÃO ABERTA USUÁRIO/EMPRESA.

FAÇA JÁ SUA ASSINATURA:
0800-557784 24 HORAS

<http://www.sti.com.br>



STI
ACESSO FREE TIME
É E SEMPRE FOI AQUI.