

SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

EXEMPLO DE ASSINANTE
TECHNOLOGY

Nº 60
R\$ 4,00



SEGA RALLY 2
põe fogo no
Dreamcast!



6642

CHUVA DE JOGOS!

- Castlevania (N64)
- Goemon 2 (N64)
- Ehrgeiz (PSX)
- Syphon Filter (PSX)
- Marvel vs. Street (PSX)
- E muito mais!

WILD AMBITION

182 golpes do primeiro
FATAL FURY 3D

ESPECIAL:

Como conservar seu console

DETONADO: TUROK 2



ELES JÁ ESTÃO NO NOVO GAME BOY COLOR! E VOCÊ, TÁ ESPERANDO O QUÊ?

MORTAL KOMBAT 4
R\$ 69,00

ZELDA: LINK'S AWAKENING
R\$ 59,00

TUROK 2
R\$ 59,00

jogos coloridos compatíveis (sem cores)
com os demais modelos GAME BOY

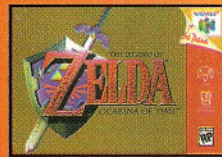
NINTENDO 64

POR + R\$ 20 LEVE
DIDDY KONG RACING,
OUT TOP GEAR RALLY
OU LAMBORGHINI 64.



3X R\$ 153,00
OU 10X DE R\$ 62,07

LEGEND OF ZELDA COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



2x R\$ 79,50

TUROK 2



2x R\$ 64,50

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



2x R\$ 64,50

FIFA 99



2x R\$ 64,50

GAME BOY COLOR

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

2x R\$ 99,50

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



R\$ 59,00

POCKET BOMBERMAN



R\$ 59,00

TETRIS DX



R\$ 59,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



R\$ 59,00 CADA

QUEST FOR CAMELOT



R\$ 59,00

JAMES BOND 007



R\$ 49,00

STREET FIGHTER 2



R\$ 39,00

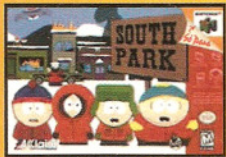
WARIO LAND



R\$ 39,00

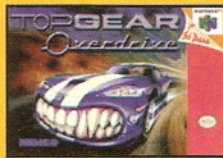
TODOS OS OUTROS MODELOS DO
GAME BOY POR APENAS
2x R\$ 62,50

SOUTH PARK



2x R\$ 64,50

TOP GEAR OVERDRIVE



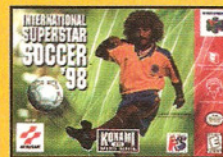
2x R\$ 64,50

MISSÃO: IMPOSSÍVEL



2x R\$ 64,50

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98



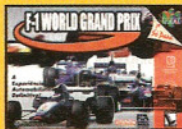
2x R\$ 64,50

SUPER MARIO 64



2x R\$ 44,50

F-1 WORLD GRAND PRIX



2x R\$ 64,50

BUCK BUMBLE



2x R\$ 64,50

F-ZERO X



2x R\$ 49,50

BODY HARVEST



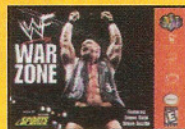
2x R\$ 64,50

WIPEOUT 64



2x R\$ 64,50

WWF WAR ZONE



2x R\$ 64,50

BOMBERMAN HERO



2x R\$ 64,50

NASCAR 99



2x R\$ 64,50

YOSHI'S ISLAND



2x R\$ 39,50

OFERTAS ESPECIAIS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	2x R\$ 34,50
TOP GEAR RALLY	2x R\$ 34,50
DIDDY KONG RACING	2x R\$ 24,50
BOMBERMAN 64	2x R\$ 39,50

CARTUCHO DE EXPANSÃO



R\$ 79,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA



R\$: 49,00

RUMBLE PAK



R\$: 49,00

CONTROLLER N64

NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO



R\$: 69,00

SUPER NINTENDO

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



NOVO design +
3x R\$ 89,67
OU 8x DE R\$ 43,15

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

DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 59,00

KIRBY SUPER STAR



R\$ 59,00

MARIO PAINT



R\$ 49,00

DONKEY KONG COUNTRY 3



R\$ 59,00

F-ZERO



R\$ 39,00

SUPER METROID



R\$ 49,00

ALADDIN



R\$ 59,00

KIRBY'S DREAM LAND 3



R\$ 69,00

X-MEN



R\$ 39,00

PILOT WINGS



R\$ 39,00

SUPER GAME BOY



R\$ 49,00

CONTROLE EXTRA



R\$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by @gradiente



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

DREAMCAST

Evolution	18
Marvel vs Capcom	12
Sega Rally 2	42

NINTENDO 64

California Speed	17
Castlevania	20
Goemon 2	22
Snowboard Kids 2	44
Turok 2: Seeds of Evil	54

P.STATION

3XTreme	16
Akuji the Heartless	28
Athena	14
Bomberman	30
Bust a Move 2	15
C³ Racing	46
Chocobo Racing	14
Contender	47
Dance!Dance!Dance!	37
Deep Freeze	31
Ehrgeiz	27
Eretzvaju	37
Legend	37
Lucifer Ring	37
March Madness '99	47
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	26
Need for Speed 4	13
Racing Lagoon	15
Rollcage	17
Street Fighter Collection 2	36
Syphon Filter	24
Um Jammer Lammy	14
WCW/NWO Thunder	46

SATURN

Riven	23
-------	----

PC

Diablo II	13
Heretic II	34
Sin	36
Uprising 2	35
X-Games Pro Boarder	45

ARCADE

Fatal Fury: Wild Ambition	38
Gigawing	16
Hydro Thunder	16
Virtua Striker 2 version '99	16

MEGA DRIVE

Sonic & Knuckles	64
Sonic 2	64
Sonic 3	64
Sonic the Hedgehog	64

Ilustração de Capa: HECTOR E ROKO



PRIMEIRO RPG

Evolution estreia o gênero no Dreamcast (página 18)



VAMPIROS À SOLTA

O clássico Castlevania chega às telas do Nintendo 64 (página 20)

CIRCUITO ABERTO 10

Saiba o que fazer para conservar seu console

PRÉ-ESTRÉIA 12

Marvel vs. Capcom vai pintar no Dreamcast

PAINEL 36

Mais um Street Collection e um game de nome bem esquisito

GOLPE FINAL 38

182 golpes de Wild Ambition, o novo Fatal Fury

OS MONTROS QUE SE CUIDEM

Turok 2, Seeds of Evil, é um dos grandes títulos do momento (página 54)



A VOLTA DO HOMEM-BOMBA

Bomberman ganha versão especial no P.Station (pág. 30)

ESPORTE TOTAL 42

Muita velocidade em Sega Rally 2 para Dreamcast

DETONADO 54

Dez páginas para você chegar ao final de Turok 2 (Nintendo 64)

FLASHBACK 64

Sonic em muitas versões e consoles

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

P.STATION	NINTENDO 64
Asteroids	50
FIFA Soccer '99	48
Heart of Darkness	52
Knockout Kings	49
Ninja: Shadows of darkness51	52
Rally Cross 2	53
Resident Evil 2:	
Dual Shock Version	50
R-Type Delta	49
Small Soldiers	49
Tenchu: Stealth	
Assassins	50
Test Drive Off Road 2	51
The Unholy War	53
Fox Sports College Hoops	51
NBA Live 99	49
Nightmare Creature	50
Star Wars: Rogue Squadron	52
Top Gear Over Drive	48
Turok 2: Seeds of Evil	48
DREAMCAST	
Pen Pen Tri-Ice-Lon	52
PC	
Heretic II	53
Uprising 2	52

SGP CARTAS

E aí galera? Já passou a ressaca de tanto que vocês se entupiram de games nas férias? É bom que todo mundo já esteja em forma de novo, pois a SGP vai deixá-lo com água (ou jogos) na boca. Pra começo de conversa, um superdetonado de *Turok 2*, game de ação do Nintendo 64 que evoluiu bastante em relação à primeira versão. Para os novidadeiros de plantão, o creme é *Sega Rally 2*, tão veloz que fez o Dreamcast tremer. E o bom e velho *Fatal Fury* entra em campo com sua primeira versão 3D, *Wild Ambition*. Os curtiadores da série *Bomberman* ganham uma ótima versão para P.Station, que também ganha um novo aspirante a 007, *Syphon Filter*. E quem não dá folga para o videogame tem de conferir a matéria do Circuito Aberto. Belê!?!

O CHEFE



BILL GAMES

Emuladores em pauta. A Justiça americana negou em fevereiro pedido da Sony para bloquear a venda do emulador da Connectix, o Virtual Games Station (P.Station, para rodar em Macintosh). Pois bem: este emulador exige que você compre jogos do P.Station, não bastando baixá-los via Internet. Acontece que a Sony, que investiu pesado no desenvolvimento do console e abriu o caminho para que as software houses fizessem os jogos, fica a ver navios. A pergunta é: os emuladores devem ser autorizados ou são só um tipo diferente de pirataria?



AKIRA E AGORA



Este mês o Akira San não vai falar de pequenos erros. Não que eles não tenham importância. Ao contrário. Um dos méritos da SGP foi perceber que todo mundo erra, mas poucos reconhecem isso. Daí a existência desta coluna. Mas eu quero mesmo é fazer uma pequena reflexão. Bem, acredito que vocês saibam, SGP completa 5 anos em 99 como a principal publicação sobre games do Brasil. E como é que a turma do Chefe chegou lá? Sabendo ver os méritos dos outros, trabalhando muito e ficando sempre com as antenas bem ligadas. Entre os méritos, nada consta sobre falar demais ou falar mal dos concorrentes. Moral da história: quem quiser superar a SGP, deve olhar um pouco mais para o próprio umbigo.

PS: não dá para fugir da minha função. No Livro dos Segredos de Zelda, na edição 59, ficaram faltando os nomes de 2 fases nas Aranhas Douradas: na página 10, a primeira foto se refere à fase Fire Temple e a sexta à fase Forest Temple. E parabéns à redação!

ARTE NO ENVELOPE

Um Espírito Santo baixou no Ivan Nunes, da cidade de Itu, no estado de S.Paulo, e ele nos brindou com um momento de intimidade da Lara Croft. Leva boné e camiseta da SGP. E aguardem por consoles nos próximos meses!



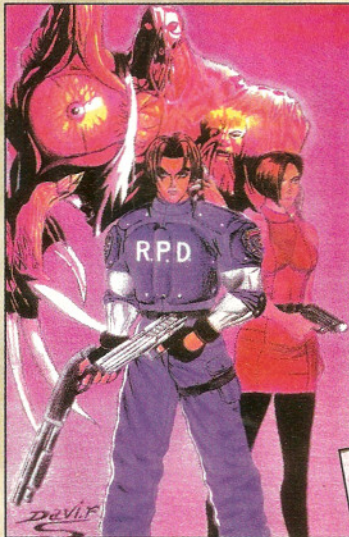
Spyrozilla detonando o Ultra-Chefe, obra do Jairo Cosmo de Oliveira, de Jabotão dos Guararapes, PE, quase chegou lá. E aí, Jairão, você entende de dragão?

PREMIADO

Mesmo com os protestos da Marjô, que ficou com um ciúme danado, a Lara Croft do Ivan Nunes do Espírito Santo (amém!), de Itu, SP, caiu nas graças da galera e levou o prêmio do mês



O paulistano Emerson André Pires mostrou que domina bem o desenho a óleo em uma homenagem ao jogo de sua vida, Shinobi

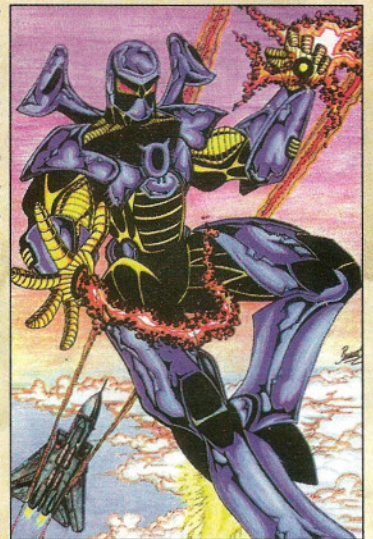


Resident Evil 2, seus heróis e monstros não saem da cabeça do Davi Francisco da Silva, de São Paulo, capital



Fã da escola japonesa de traço, o Marcelo Rodrigues Ferreira, de Guarulhos, SP, fez um Brave Fencer Musashi de primeira

Fã total dos quadrinhos, o Bruno Bachiega Angelo, de Guaratinguetá, SP, aproveitou o traço dos gibis e mandou cor em cima



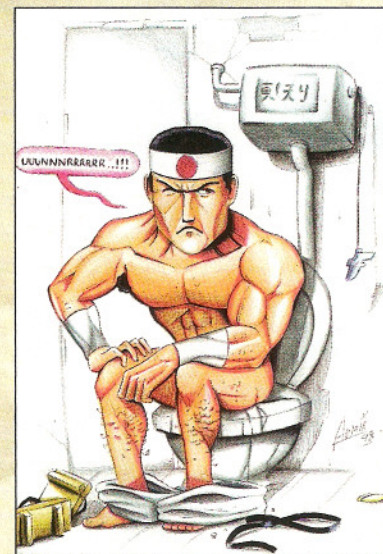
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



Chegado em uma dominação, o mineiro Alexandre Vinícius da Silva Costa, de Viçosa, estraçalha em Real Bout



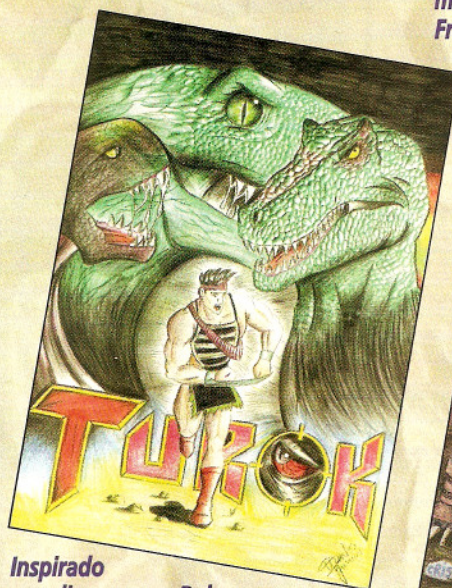
Influenciado pelo amigo Donkey, Yoshi anda atacando até caixas de banana por aí. Quem flagrou foi o Rodrigo Henrique da Silva, de Andradina, SP



É, super-herói, também tem seus momentos de... intimidade! Adjair França da Silva, de João Pessoa, descobriu o Daimon em um deles



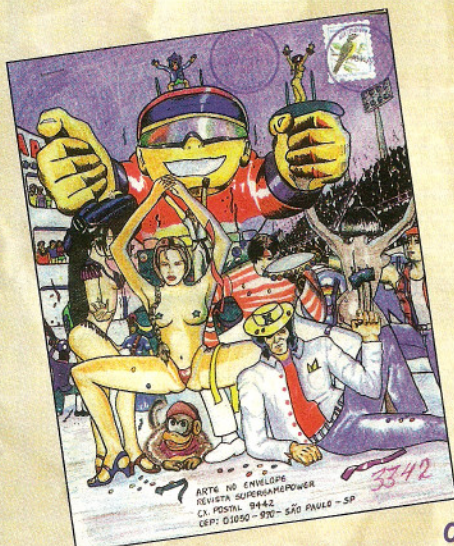
O Chefe tem seu Dia de Fúria em Resident Boss, enredo e desenho do André Vererando dos Reis, de Campinas, SP



Inspirado nos dinossauros Roko e Hector Gomez, o Wilson Pereira dos Santos Jr., de João Pessoa, mandou bala em seu Turok



Zelda e Link em uma pose para a posteridade. Sonho romântico do paulistano Cristiano Takeshi Suguitani

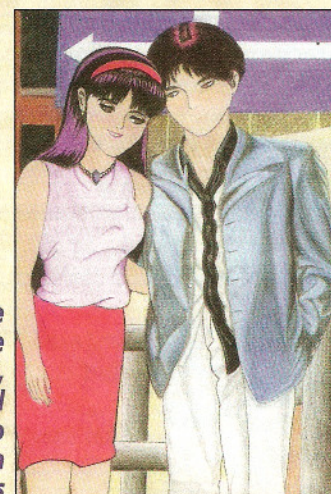


O Franciso das Chagas de Souza Costa, de Parnaíba, PI, entrou total no clima Marquês de Sapucaí



As magrinhas, como a Sofia, de Toshinden 3, andam fazendo a cabeça do Tiago K. Seito, de São Paulo, SP

A gauchinha Jaqueline Silveira da Silva, de Porto Alegre, RS, desenhou o casal Athena e Kensou no maior clima novela da seis



CLASSIFICADOS

Vendo um **P.Station** com **três controles** (um deles analógico), dois **Memory Cards**, **cinquenta jogos** e um volante. Ou troco por um **Nintendo 64** com **dois controles** e **cinco jogos**. Tratar com Thiago, (011) 572-4608, São Paulo, SP.



Vendo **18 jogos** para **P.Station**. R\$ 85. Vendo também o **cartucho F-1 World Grand Prix**, para Nintendo 64. R\$ 65. Tratar com Fernando, (011) 857-1322, São Paulo, SP.

Vendo um **P.Station** com **um controle**, **uma pistola**, um **adaptador RF** e **36 CDs**. R\$ 460. Tratar com Rodrigo, (011) 6141-5250, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com **dois controles** (um deles turbo) e **cinco CDs** originais. R\$ 250. Vendo também um **Master System 3** com **um controle** e **dois cartuchos**. R\$ 50. Ou troco tudo por um Nintendo 64 ou P.Station. Tratar com Wendel, (011) 686-2707, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive 3** com **dois controles** de 6 botões e **dois cartuchos**. R\$ 50. Vendo também um **Master System 3**. R\$ 20. Ou troco por um Neo Geo. Tratar com Marcelo, (011) 6742-7318, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** destravado com **dois controles** e **três CDs**. R\$ 300. Tratar com Adão, (011) 4636-1559, Poá, SP.



Vendo um **SNes** com **dois controles** e **dez cartuchos**. Tratar com Vitor, (011) 274-3381, São Paulo, SP.

Caros amigos da **SGP**, estou com uma dúvida em Metal Gear Solid. Não consigo estourar as paredes do corredor grande. Já tentei em todos os pontos da parede e não consegui. Vocês podem ajudar?

Rodrigo Jwata
São Paulo, SP

MK: é o seguinte, Rodrigo. A maneira mais fácil de encontrar as paredes que podem ser detonadas é seguir o mapa 5, publicado no detonado de Metal Gear Solid, na edição 56.

O que eu faço para abrir o túmulo maior no calabouço em Breath of Fire III?

Rafael de Paula
São José dos Campos, SP

MK: é simples, Rafael. Escolha sempre as respostas verdes. Você

deverá fazer isso em sete túmulos para conseguir abrir o maior deles.

Estou jogando Banjo-Kazooie, mas não consigo pegar os Super Honey Comb da fase Treasure Trove Cove. Onde eles estão?

Fernando Tonon
São Paulo, SP

MB: há dois Super Honey Comb na fase Treasure Cove, Fernando. Um deles está à direita da concha, atrás. O outro está perto daquela plataforma de onde você pode ver um monte de outras plataformas. Encontre esse Super Honey Comb dentro de uma pequena caixa.

O código para jogar o Extreme Battle Game em Resident Evil 2 só pode ser feito com ranking A?

Lucas Martins
São Paulo, SP

MK: atenção, Lucas! Esse código só serve para a versão Resident Evil 2 Dual Shock, que é a que dá suporte para o uso do controle Dual Shock. Para fazê-la, não é preciso ter ranking A, ok?

ANIMAL!!!

E aí, galera da SGP? Esta é a primeira carta que mando e, para não perder a viagem, estou enviando junto uma foto de Rush 2. Na foto vocês podem ver o "combo" quase impossível que consegui na pista Stunt, a mais longa do jogo.

Luiz Gustavo de Mello
São Bernardo do Campo, SP



Leitor Importado

Olá, galera! Gostaria de saber se existe alguma dica para selecionar a pista Washington em Cruis'n USA. Existem carros secretos?

Roger Yoshizawa
Takefu, Japão

LM: e aí, Roger? Tudo bem na terra do sol nascente? Não há dica para selecionar a pista Washington. Mas anote a dica para obter mais carros: na tela de seleção, segure C ↑, C ←, C ↓.

Estou com uma dúvida em Zelda. Peguei as 100 aranhas, todas as armas e itens, mas, depois de vender as máscaras e pegar a verdadeira, apareceram máscaras dos personagens do jogo. O que faço com elas?

Marcelo Zucareli
mhazucareli@yahoo.com

MK: Marcelo, as máscaras não têm nenhuma função essencial no jogo. Pelo menos por enquanto.

Na seção de dicas da edição 59, a dica para Street Fighter Zero 3, para P.Station, diz que para jogar com Guile é necessário alcançar 27 pontos no modo World Tour. Joguei e terminei esse modo, mas meu lutador conseguiu

apenas 24 pontos. Como faço para atingir o número de pontos necessário?

Paulo Durello
pdurello@splicenet.com.br

BB: para o seu lutador alcançar o maior número de pontos possível, você precisa desenvolver combos com o maior número de hits que conseguir e o maior número de perfects. Capriche na porrada, Paulo.

Consegui o emulador de Master System e Game Gear BRSMS, citado no Circuito Aberto da edição 59. Acontece que, para ele funcionar, preciso arrastar os jogos para dentro do ícone do emulador. O que devo fazer para que o BRSMS funcione sem que seja necessário fazer isso?

Aldo Osbourne
maria_gazola@uol.com.br

BG: Aldo, o BRSMS é um emulador feito para DOS. Por isso, há apenas duas maneiras de fazê-lo funcionar. Uma delas é arrastar os jogos para dentro dele, o que você está fazendo. Outra, menos prática, é executar o emulador em uma janela de DOS e pedir que ele abra o game que você quer jogar. É provável que as próximas versões do emulador melhorem nesse aspecto.

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

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

Os 10 mais procurados



Miyamoto, o mestre do videogame, deve estar com um sorriso de orelha a orelha. Não é à toa. Depois de anos no estaleiro, Zelda ganhou as prateleiras e é considerado por muitos o melhor do século. No ranking dos 10 mais, o jogo fica em segundo lugar - perde apenas para Turok 2

(detonado desta edição). Os jogos de esporte, em alta no mês passado, deram lugar aos de ação: South Park e A Bug's Life entram na lista e Crash 3 volta à parada.

Jogo	Console	Gênero
1 Turok 2	Nintendo 64	ação
2 The Legend of Zelda	Nintendo 64	RPG
3 ISSS '98	Nintendo 64	esporte
4 Rush 2	Nintendo 64	esporte
5 Street Fighter Zero 3	P.Station	luta
6 South Park	Nintendo 64	ação
7 Mario Party	Nintendo 64	tabuleiro
8 Crash Bandicoot 3	P.Station	ação
9 A Bug's Life	P.Station	ação
10 Fifa '99	Nintendo 64	esporte

Fontes: em São Paulo, Pro Games (011) 591-0039, Crazy Games (011) 5562-5644, JCB Games (011) 217-1186; em Goiânia, Bomber Video (062) 218-1917; em Salvador, Só Games (071) 240-6353; em Aracaju, Classe A (079) 224-2715.

CIRCUITO ABERTO



HORA DA LIMPEZA

Seu quarto está uma bagunça. Você quase não encontra seu pé na hora de acordar. A estante está lotada de cadernos, revistas, livros e até um pedaço da lição que você deveria ter feito uns três dias atrás. Seu videogame, provavelmente, está no chão, se não estiver embaixo de todos os cadernos, livros etc. Tudo bem, não vamos dar uma de mãe e pedir para você arrumar a cama e organizar seu material escolar. Deixa isso pra lá. Acontece que, se o seu videogame está no meio dessa zona, logo, logo, algum problema vai rolar. O console deve ter custado caro e tomar alguns cuidados não custa nada. Cada videogame deve ser tratado de uma maneira e o fabricante propõe alguns cuidados para a manutenção do equipamento no manual que vem na caixa. Mas alguns toques valem para todos os consoles e até para equipamentos de som e CDs de música.

NEM JOGO RUIM GOSTA DE POEIRA

Vamos começar pelo lugar onde o console é guardado. O aparelho não pode ficar perto ou no chão. O motivo é simples: toda vez que você andar pelo quarto, estará levantando a poeira depositada no chão. Tudo o que sobe, desce. E a poeira vai, é claro, descer sobre o videogame, sujando componentes, placas e chips, cujo bom funcionamento é vital para rodar os jogos. Pelo mesmo motivo CDs e cartuchos não devem ficar jogados no chão e nem podem ser guardados perto dele. Se o seu console e seus jogos estão e sempre estiveram no chão, não se desespere: é possível limpar. Mas nada de pegar seu kit de ferramentas e ir abrindo o videogame. Você não está autorizado pelo fabricante a abrir o videogame e fazer reparos ou faxina. Se o videogame estiver ainda na garantia e você o abrir, vai perder o

direito a qualquer conserto gratuito. Então, pegue um paninho e o umedeça com álcool para limpar o videogame apenas por fora. Você pode usar o mesmo pano para limpar os cartuchos, mas não molhe a placa. Se ela estiver muito suja, limpe com um pincel ou escova macia seca. Para limpar os CDs, use um chumaço de algodão seco. Muito importante: limpe seguindo o sentido das faixas. Feita a faxina, hora de jogar. Tome cuidado para não bloquear as entradas de ventilação do videogame, pois chips expostos a altas temperaturas perdem seu poder de processamento. Para completar, lembre que P.Station, Dreamcast, Nintendo 64, SNes, Saturn e Mega Drive não são videogames portáteis e não estão preparados para movimentos bruscos. Por isso, nada de levar o console para passear. Quando for mudá-lo de lugar, bote-o na caixa, bem protegido.

MACACOS ME MORDAM!

Donkey Kong, o primeiro gorila a estrear um jogo para videogame, vai ganhar sua versão 64 bits. A Rare finalmente divulgou a primeira imagem do game em que Donkey faz sua estréia em um mundo 3D. O tema do jogo ainda é um mistério, mas, pela foto, dá pra ver que os Kremilings ainda estão infernizando a vida do gorila. Os bons tempos do SNes estão de volta no Nintendo 64.

FEIRA DE BADULAQUES

Nova leva de periféricos do Dreamcast chegando às lojas. Lançado em fevereiro, o VGA Box permite ao jogador ligar seu console a um monitor VGA. O periférico não funciona com todos os jogos, mas aumenta muito a qualidade gráfica dos que são compatíveis. Em março, é a vez do Puru Puru Pack, o Rumble Pak da Sega. Mais tarde, a pistola Dreamcast Gun será lançada com *The House of the Dead 2*.



Cuidados com o videogame

Na hora de transportar

• Se você precisar carregar o videogame para outro lugar, proteja o aparelho e não faça movimentos bruscos.

Enquanto estiver jogando

- Sempre deixe as entradas de ventilação do console livres.
- Não coloque revistas e manuais sobre o videogame.
- Não troque de cartucho com o aparelho ligado. A fita está ligada diretamente à CPU da máquina. Tirá-la com o videogame ligado pode causar ruídos e queimar a CPU.

Limpeza e conservação

• Não abra o videogame para limpá-lo. A limpeza interna só pode ser feita por postos autorizados. Limpe por fora usando um pano úmido com álcool.

Cuidados com CDs e cartuchos

• Os CDs devem ser manuseados com cuidado. Pegue-os sempre pelas bordas laterais, evitando o contato com a face gravada.

• Não guarde CDs sem capa de proteção. Mesmo se a face gravada estiver virada para cima, o CD corre risco.

• Não deixe os CDs, mesmo quando estiverem na embalagem, perto do chão. Guarde-os num lugar alto para protegê-los do pó.

• Limpe os CDs com flanela macia e limpa. Sempre siga o sentido das faixas para não riscá-los.

• Não deixe os cartuchos no sol, perto de fontes de calor.

• Na hora de guardar, tome cuidado para não deixar a parte que se conecta com o videogame exposta.

• Não deixe os cartuchos jogados no chão. Assim, você evita a entrada de poeira.

• Se preciso, limpe a placa de conexão com um pincel ou escova macia. Não passe pano molhado.



Graphics by LIP

JOGO PIRATA PODE SER BEM PIOR DO QUE POEIRA

Chips, travas mecânicas e eletrônicas, padrão de gravação bloqueador... A cada novo console, aumentam os obstáculos para impedir que cópias piratas sejam feitas ou rodadas. A violação dos direitos autorais é, certamente, a maior preocupação dos fabricantes. Quando um jogo pirata é comprado, não se paga a empresa que trabalhou na criação do jogo, nem a

que o distribuiu. O dinheiro vai direto para o bolso do cara que fez a cópia ilegal. Mas esse não é o único problema. Dê uma olhada no manual que veio na caixa, junto com seu videogame. Nele, o fabricante avisa que cópias mal gravadas ou de qualidade ruim podem danificar o console. No Nintendo 64, no SNes e na maioria dos consoles que rodam cartuchos, a gambiarra que tem de

ser feita para jogar cópias piratas é tão amadora que pode até causar um curto-circuito na CPU da máquina. Nos consoles que rodam CDs, os componentes mais danificados são os que trabalham na leitura do CD. O leitor óptico do Dreamcast, por enquanto, está a salvo dos piratas. A Sega desenvolveu um padrão de gravação que expande os dados quando eles são copiados.

EMULADORES VERSUS CONSOLES

Os emuladores continuam dando dor de cabeça aos fabricantes. A Sony que o diga. A empresa apelou à justiça americana pedindo que a venda do emulador Virtual Game Station, que roda jogos do P.Station em Macintosh, fosse bloqueada. Em decisão inédita, a corte deu ganho de causa à Connectix, empresa responsável pelo software de emulação. A Connectix diz que a decisão respeita os direitos do consumidor.

TUDO É POSSÍVEL

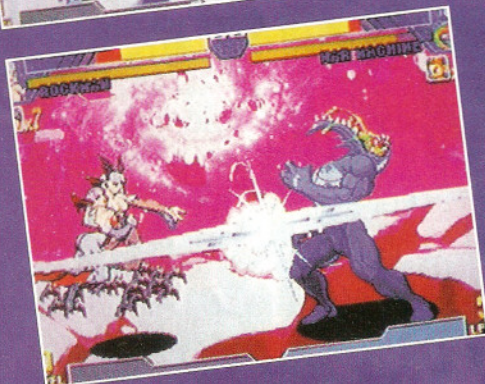
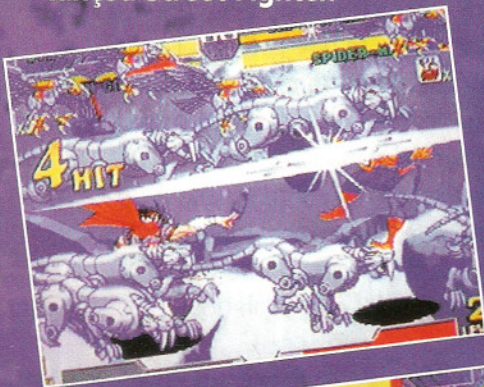
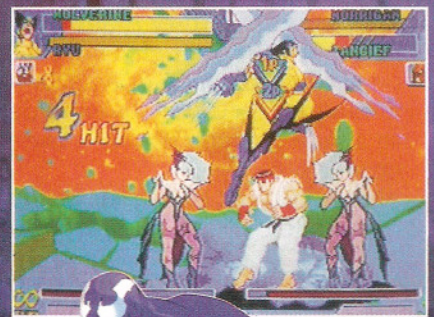
Mission: Impossible ganhará versões para P.Station, Game Boy e PC. As mudanças serão muitas. As três versões terão todos os menus reformulados. No P.Station, o game ganhará novas fases e missões. O PC vai ficar com a maior versão, que está sendo desenvolvida na Índia. Deverá ser compatível com a placa Voodoo 2. No GameBoy, haverá menos fases e os jogadores mandarão mensagens via cabo link.

Pré-Estréia

Need for Speed 4, Virtua Striker 2 '99, California Speed, Racing Lagoon, 3Xtreme: a Pré-Estréia deste mês está recheada de jogos de esporte para P.Station e Nintendo 64. O console da Sony ganha dois jogos de dança, Bust a Move 2 e Um Jammer Lammy. No Dreamcast, Marvel Vs. Capcom

MARVEL VS CAPCOM luta DREAMCAST

Depois de anunciar *Resident Evil* e *Power Stone* para o Dreamcast, a Capcom surpreende a todos com o anúncio de *Marvel vs Capcom*, um sucesso dos arcades, para o novíssimo console da Sega. A conversão não deve ficar menos que perfeita. Desta briga participam os maiores heróis da editora Marvel e da empresa que lançou *Street Fighter*.



São 17 personagens, entre eles Venom, Wolverine, Ryu e Mega Man. Em *Marvel vs. Capcom* existe o Duo Team Attack, em que o jogador controla os dois lutadores da dupla ao mesmo tempo por um certo período. Durante o Duo Team Attack o uso de Hyper Combo é livre. A assistência passou a ser feita por um terceiro personagem escolhido num leque de 20.



Disponível em março



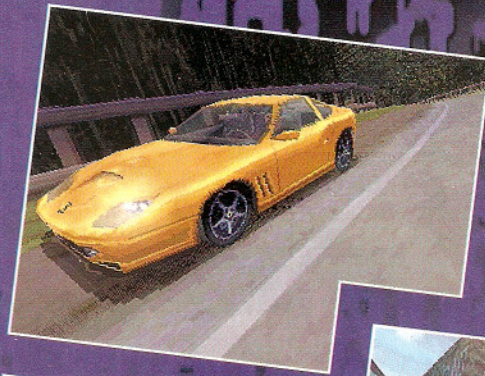
NEED FOR SPEED 4

ELECTRONIC ARTS

corrida

P.STATION

Pela quarta vez você vai poder desfrutar de incríveis máquinas de corrida que só a série Need sabe proporcionar. Desta vez, você corre com Ferrari, Mercedes, Chevrolet, BMW e alguns outros de NFS3. A EA prometeu caprichar nos detalhes dos carros e nos efeitos especiais. São 8



pistas e estão de volta os modos Tournament, dois jogadores com divisão de tela e a perseguição de polícia. Um item que está estreando na série é o modo de racha em que você ganha

prêmios e pode melhorar o seu carro. Os oponentes costumam apostar o próprio carro. Tome cuidado: você pode ficar à pé.

Disponível em março



DIABLO II

BLIZZARD

ação/RPG

WIN 95/98

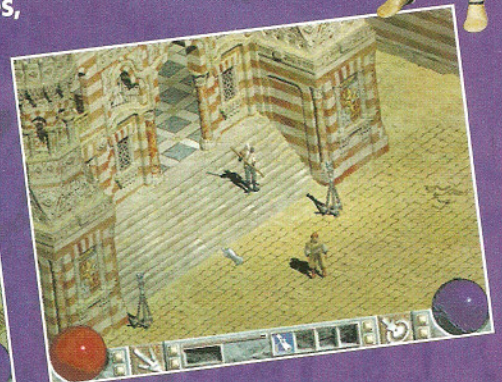
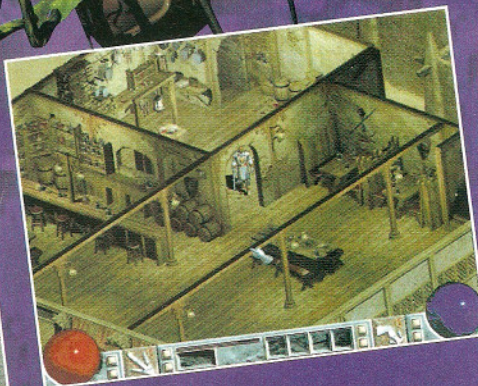
Depois do grande sucesso do primeiro de *Diablo*, a Blizzard não precisou muito para se empolgar em fazer uma seqüência. A essência do jogo não mudou muito, apenas melhorou. As magias, por exemplo,

estão mais animais: a Fire-Wall, por exemplo, faz uma parede de fogo que persegue a vítima. As características dos personagens ainda são desconhecidas, mas sabe-se que serão cinco. Quanto aos monstros, a Blizzard criou e espalhou mais de 200 deles por todas as fases. Os jogadores vão poder viajar por quatro cidades,



incluindo desertos e florestas recheados de mistérios.

Disponível no 2º semestre



UM JAMMER LAMMY

SONY

ação

P.STATION

PaRappa the Rapper deu o pontapé inicial para jogos como *Beat Mania* e *Bust a Move*, misturando ação ao ritmo da música. *Um Jammer Lammy* é a



continuação de PaRappa, mas trocou o hip hop pelo rock. Lammy é uma ovelha roqueira, líder e guitarrista da banda



MilkCan. O estilo de jogo é o mesmo: basta apertar os botões na hora certa. Você só depende do seu balanço para se dar bem no final. Dois jogadores poderão competir para ver quem tem mais ginga. Amplificadores ligados, pedais conectados, palheta na mão e bala no som!

Disponível em março



CHOCOBO RACING

SQUARE

corrida

P.STATION

O mascote da Square não pára quieto. Está aparecendo mais que o padre Marcelo Rossi (cruz credo!). Agora Chocobo entra em uma corrida maluca com vários personagens da Square (Mogli, White Magician, Black Magician etc.). Cada corredor tem uma habilidade especial própria, como aceleração instantânea e escudos. Durante a corrida, pode-se pegar pedras mágicas e usá-las contra os oponentes. No modo de história, você pode acumular pontos de experiência.

Disponível em março



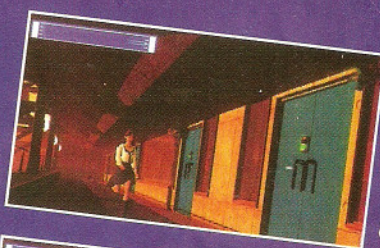
ATHENA

SNK

adventure

P.STATION

Mais um subproduto de *The King of Fighters*. Desta vez, a escolhida foi Athena, do time Psycho Soldiers, que estrela um adventure. De repente, a estudante Athena descobre que tem poderes paranormais e se



envolve em vários casos. O game parece com *Clock Tower*, um adventure tradicional, e com um *Resident Evil* sem ação, em que o forte é abusca por pistas e itens. *Kensou* também está presente.

Disponível em março

BUST A MOVE 2

ENIX

ação

P.STATION

Os dançarinos de *Bust a Move* estão de volta com novas coreografias e comandos diferentes para cada carinha. Alguns novatos estão palco, como Comet, irmã de Frida. Dos baladeiros da edição anterior estão confirmados apenas Heat, Strike, Kitty N,



Shorty e Kelly. As brigas vão ficar mais quentes, pois não basta acertar o ritmo, deve-se ser preciso. Dependendo dessa precisão a dança muda e sua pontuação varia. Uma barra de

timing avalia o ritmo dos jogadores. A movimentação é perfeita, tirada dos passos de dançarinos profissionais. Os cenários têm mais variações e efeitos especiais, acionados quando a dança fica radical. O pessoal da Enix caprichou bastante na música. Tem até uma composição de Maurice White, da banda Earth, Wind & Fire.

Disponível no 1º semestre

RACING LAGOON

SQUARE

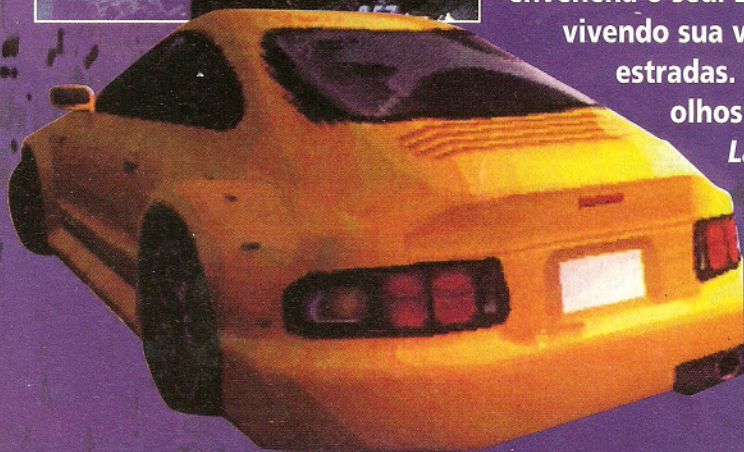
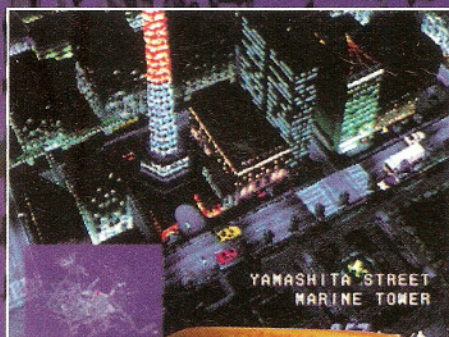
corrida/RPG

P.STATION

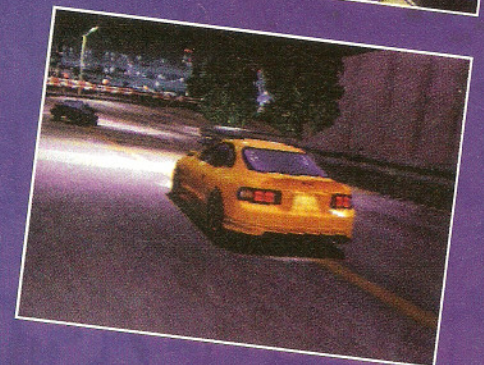
Uma estranha combinação está para surgir no P.Station. Trata-se de *Racing Lagoon*, mistura de corrida com RPG. O jogador entra na pele do piloto Sho Akasaki, membro do time Bay Lagoon, os "racheiros" mais rápidos de Yokohama. Durante o jogo você encontra vários competidores e tira uma corrida com eles. Vencendo ganha-se experiência e dinheiro. Com a grana você compra novos carros ou envenena o seu. E assim vai vivendo sua vida nas

Gran Turismo. Os carros são bem realistas, mas não são de nenhuma marca. Será que a Square vai se dar bem nessa?

Disponível no 1º semestre



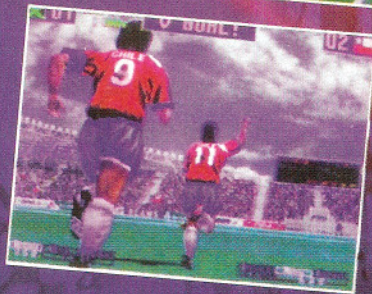
estradas. O que salta aos olhos em *Racing Lagoon* são os gráficos: tão bons - ou até melhores - que os de *Ridge Racer Type 4* ou



VIRTUA STRIKER 2 VERSION '99

SEGA
futebol
ARCADE

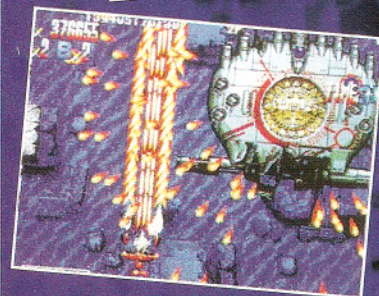
Um dos melhores jogos de futebol para arcade chega com três novos times (Jamaica, Áustria e Chile). Além de se entender com a bola, o jogador vai ter de dar uma de técnico para trocar de formação e estratégia em tempo real. Um golaço, mas só nos arcades!



Já disponível

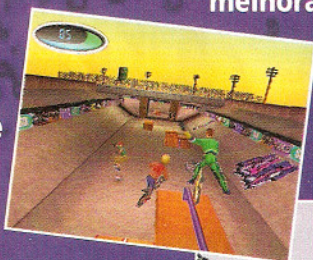
GIGAWING

CAPCOM
tiro
ARCADE



3XTREME 989 STUDIOS esporte P.STATION

Os jogos Xtreme estão de volta, só que agora em polígonos. 3Xtreme traz 22 pistas novas com uma variedade incrível de pulos, obstáculos, checkpoints e atalhos. Você pilota bicicleta, skate ou patins in-line. As manobras são demais! Você pode dar can-can com a bike e kick-flips, tail



grabs e muitos outros com o skate ou patins. O negócio é melhorar seu equipamento e destravar outras pistas e personagens.

Disponível em março



HYDRO THUNDER MIDWAY corrida ARCADE

Hydro Thunder traz oito pistas aquáticas que variam de dificuldade, mais duas pistas bônus e uma secreta. Você vai acelerar por locais como o rio Nilo, Nova Iorque etc. São 9 lanchas modernas, com aerofólios e bastante potência.

Já disponível



Agora que os jogos de luta não estão mais na crista da onda, a Capcom investe em outros caminhos. Gigawing é uma espécie de volta às origens, já que a empresa ficou famosa pelos jogos de tiro que criou. Este é um jogo de tiro vertical com a tradicional chuva de tiros. Por enquanto o jogo só rola nos arcades, mas logo promete estar na casa dos jogadores.

Já disponível



CALIFORNIA SPEED

MIDWAY

corrida

NINTENDO 64

O sucesso do arcade vai chegar ao N64 trazendo o melhor da Califórnia. No total são 14 pistas, incluindo Santa Cruz, San Francisco, Los Angeles, Yosemite e Mojave Desert. Cada pista tem um tom



de fantasia. Os pilotos podem correr também pelas pistas ao contrário. Todos os carros do arcade estão presentes, como o carro de golfe, o F1 e ainda outros inéditos na versão do N64. A versão para Nintendo 64 inclui novos atalhos e pinturas de carros, o modo

Tournament e o modo para dois jogadores com divisão de tela. Seguindo os mesmos passos de Rush, California Speed até parece uma continuação, por ser tão bom quanto ele.

Disponível em março



ROLLCAGE

PSYGNOSIS

corrida

P.STATION

Rollcage vai colocá-lo por dentro das corridas de carrinhos de controle remoto. Prepare-se para pôr a mão na massa: neste jogo você nem vê o controle remoto. O lance é virar anão e competir dentro dos carros miniatura. Pois é, Rollcage proporciona uma perspectiva única e, com ele, você poder fazer misérias, como



subir pelas paredes e andar em telhados. As 11 pistas são verdadeiras montanhas-russas que chegam até a causar um certo enjôo. Você ainda dispõe de armas e itens,



como mísseis, teletransportadores e congeladores de tempo. A trilha sonora techno é perfeita para a ação do jogo no estilo de WipeOut.

Disponível em março



Por Marcelo Kamikaze

Um dos primeiros RPGs do Dreamcast, **Evolution** entra em cena sem muito luxo, mas honesto. A linha geral do game é a mesma iniciada por **Torneko's Adventure**, do SNes, e popularizada por **Chocobo's Mystery Dungeon**, do P.Station. Isto é, toda

vez que se explora um lugar, o labirinto muda de forma, os itens e inimigos se posicionam em locais diferentes e os portais que



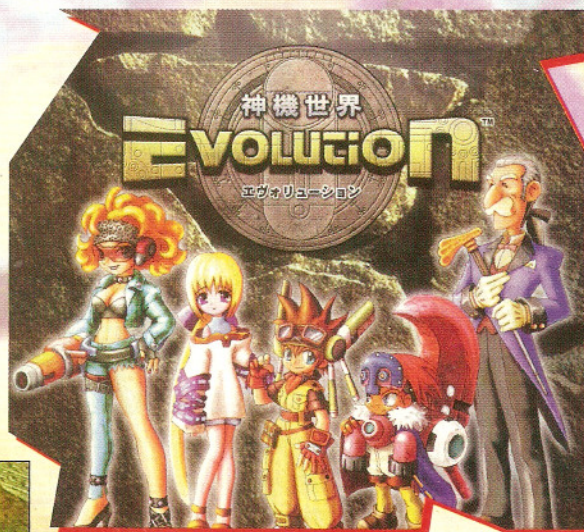
DICA: os itens do menu principal são item, equipar, golpes e magias, status, grupo e config. A seção golpes e magias é muito importante: pode-se ganhar novas técnicas juntando experiência

EVOLUTION	
DREAMCAST	
SEGA/ESP/STING	
RPG	
4.3	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
	1 CD
	1 Jogador
	Visual Memory

DICA: esse cara da Society analisa os itens trazidos das ruínas exploradas. Caso você morra durante a aventura só os itens não analisados se perdem



DICA: fale com essa menina para receber novos trabalhos e poder começar sua aventura



DICA: na frente o ataque é mais poderoso, mas sua defesa fica mais baixa.



Sua vez de atacar também chega rápido. Levando isso em conta, é a posição mais vantajosa



DICA: o terceiro membro de seu grupo pode ser trocado. Na cidade, fale com Chain para que ela o acompanhe. No decorrer do jogo aparecem mais carinhas para ajudar



DICA: no início do jogo é bom deixar alinhados seus personagens para que Linia consiga recuperar a energia de todos numa tacada só



DICA: esse cara faz modificações na suas máquinas. Pode-se aumentar o level delas ou abrir mais slots para colocar mais acessórios, o que significa mais magias

you used se fecham. **Evolution** conta com bastantes magias e engenhocas, mas os efeitos são modestos até para o P.Station, quanto mais para o Dreamcast. A única coisa que faz lembrar que o jogo é de 128 bits são os gráficos, que fluem soltos e são de alta resolução.

Ótimo passatempo até a chegada de **Shenmue**.

fim



DICA: use os especiais sem dó, pois a energia que possibilita seu uso é recuperada durante os combates. Só não exagere para não ficar na mão numa emergência

recuperada durante os combates. Só não exagere para não ficar na mão numa emergência





JÁ NAS BANCAS!

2 CAPAS

UMA REVISTA MUITO LOUCA!



Castlevania



Por Lord Mathias

Nosso amigo dentuço volta a aterrorizar pescoços. No Nintendo 64 você joga com Reinhardt ou Carrie, caçadores de vampiros prontos para pegar Dracula com a mão, ou melhor, os dentes, na massa. Reinhardt carrega o tradicional chicote e uma espada e Carrie atira bolas de fogo. Com essas armas, você enfrenta esqueletos, lobisomens, cachorros de duas cabeças e muito mais monstros. Na sua cruzada, você conta ainda com alguns acessórios como cruces, machados

e frascos com água benta. Acredite, você vai precisar de toda a ajuda que conseguir. Castlevania é uma aventura desafiadora que vai ficando cada vez mais difícil. Este é provavelmente o game mais difícil do N64 até agora, mesmo jogando no nível Easy. Os cenários de Castlevania fazem uma verdadeira viagem ao mundo dos mortos. Você passa por cemitérios, castelos abandonados e jardins amaldiçoados. Tudo sinistro, escuro e com um verdadeiro clima de tensão. Não há músicas, o que deixa o jogo mais tenso ainda: vira e mexe você escuta um lobo uivando e percebe que os efeitos sonoros já são suficientes. fim



DICA: se você enfrentar o vampiro na primeira sala do castelo, é melhor acabar com ele ou achar logo o purifying crystal. Se ele acertar, você vai se tornar um vampiro e vai perder a habilidade de usar seu chicote e qualquer power-up de vida



DICA: não saia pulando toda as horas, a não ser que o chão esteja caindo. Você pode ser surpreendido por morcegos e outros inimigos

DERROTE OS INIMIGOS MAIS DIFÍCEIS DE CASTLEVANIA



SKELETON BOSS: mate os dois motociclistas antes e, em seguida, ataque o chefe correndo por trás e dando uma chicotada no peito ou usando armas alternadas. A água benta é a melhor. Fuja da clava porque ela tira muita energia. Lembre-se de que este chefe ataca tudo que estiver na frente, inclusive seus próprios capangas



SNAKE EYES: um dos mais difíceis de Castlevania. Aparece logo no começo. Se você tiver água benta, escale os tijolos e jogue a água benta lá de cima. Se não possuir água benta, dê chicotadas lá de cima até uma das cobras desaparecer. Em seguida, desça e destrua a outra cobra desviando do ataque que sai de sua boca. Quando acabar com a última cobra, acione a alavanca que este chefe está protegendo



GATES OF THE CASTLE: cachorros com duas cabeças estão guardando o portão do castelo. Usando a água benta (se possuir), faça um círculo em sua frente, dê um passo para trás e elimine os cachorros um após o outro. Eles vêm em bando de seis, por isso prepare-se para o desafio. Os três primeiros atacam do mesmo jeito, mas o quarto só ataca quando você pega a tocha a sua esquerda. Os dois últimos atiram fogo, por isso guarde os roast-beefs e o frango para se curar



DICA: logo antes da entrada do castelo, pule no bloco invisível perto da tocha. Dê uma chicotada na tocha para pegar um power-up

CASTELVANIA	
NINTENDO 64	4.5
KONAMI	
ação/aventura	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4
1 Jogador	



DICA: sempre que chegar em uma estátua ou placa, empurre-a para descobrir itens como roast-beefs e frangos



DICA: explore bastante as primeiras fases para achar power-ups e melhorar seu chicote ou as bolas de fogo. Atacar os inimigos com o power-up fica muito mais fácil e rápido

USANDO AS ARMAS



ÁGUA BENTA: não chegue perto do castelo sem água benta. Geralmente, a água benta é uma ótima arma pois você pode ficar no centro da parede de fogo criada sem perder energia



CRUZ: as cruzes também são ótimas armas. Elas ficam girando na tela, acertando tudo que estiver no seu caminho

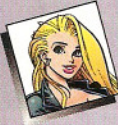


MACHADO: os machados são ótimos para inimigos que estão mais distantes. Não use se eles estiverem perto, pois o machado passará por cima sem acertá-los



FACÁ: as facas são as armas mais fracas do jogo. É melhor usar o próprio chicote do que uma faca

Legend Of Mystical Ninja 2



Por Marjorie Bros

Goemon e sua turma estão de volta. Desta vez, ele terá de buscar um equipamento que foi roubado por um estranho disco voador. Com *Legend of Mystical Ninja 2*, a Konami tenta apagar a má impressão causada pela versão anterior. A tentativa valeu: o game tem controles muito superiores,

movimentação mais solta, novos movimentos e ação mais simples e divertida. Há muitas novidades, mas os elementos tradicionais do game ainda estão lá. Entre eles as cenas cômicas e os exagerados robôs. O sistema de jogo é cooperativo, ou seja, duas pessoas podem participar ao mesmo tempo. Então, convide um amigo e se divirta com essa nova e engraçada aventura.



fim



DICA: pegue sua recompensa ao completar a missão e vá para essa saída para abrir a próxima fase



DICA: aceitando a missão, volte para a fase anterior. Pendure e gire nas barras, suba e pegue o fone. Empurre a pedra redonda da direita para esquerda, suba nela, suba na plataforma e pegue o microfone. Atinja as pernas do monstro e pegue o disco que está em sua cabeça



DICA: na primeira vila, na casa com a mulher escondendo a cara com um leque, compre a dica que ela passar



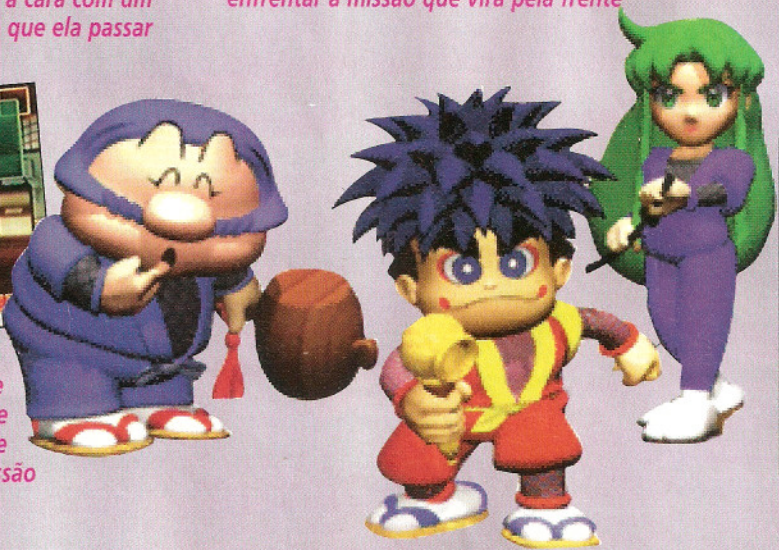
DICA: nessa casa, você vai se encontrar com Sasuke. Troque seu personagem por Sasuke para enfrentar a missão que virá pela frente



DICA: aperte o botão B nas plataformas brilhantes para trocar de personagem durante uma fase de ação



DICA: adiante, na vila, existe uma entrada. Converse com esse morador e aceite sua missão

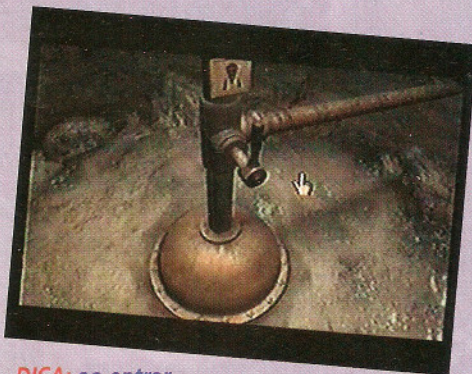


LEGEND OF MYSTICAL NINJA 2	
NINTENDO 64 KONAMI ação	4.3
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4
2 jogadores	



Por Marcelo Kamikaze

Riven chega ao Saturn falando português. A Tec Toy trabalhou na adaptação do game e conseguiu uma boa dublagem, um pouco pior que a realizada no PC. Todos os textos também foram traduzidos. A versão, um dos derradeiros jogos para o console, tem jogabilidade e som iguais aos do game para PC. Só os gráficos saem perdendo: os vídeos não ocupam toda a tela para não diminuir a qualidade das imagens. O



DICA: ao entrar por trás, vá pela sala aberta e ative a alavanca



DICA: acione a alavanca na entrada dessa sala para abrir a grade de outra

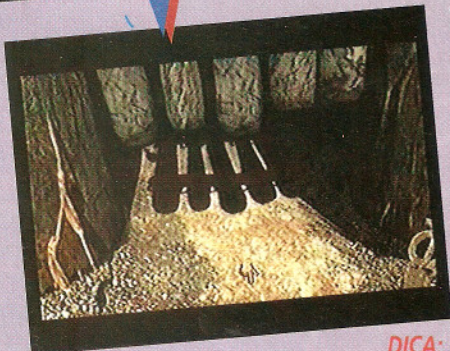
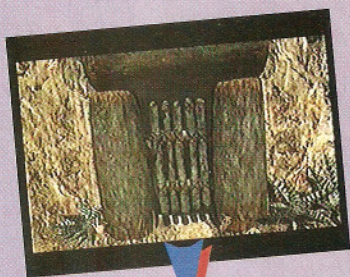
RIVEN™

THE SEQUEL TO MYST®

forte do jogo são os quebra-cabeças, muito complicados. Sem uma boa ajuda, é muito provável que você se irrite em alguns deles. Vendido como a seqüência de

Myst, Riven fez sucesso e desapareceu das prateleiras. Tanto auê não tem justificativa. Apesar dos quebra-cabeças intrigantes e desafiadores, **Riven** é um game muito paradigmático.

fim



DICA: para entrar nesse local, clique no vão e passe por de baixo da porta

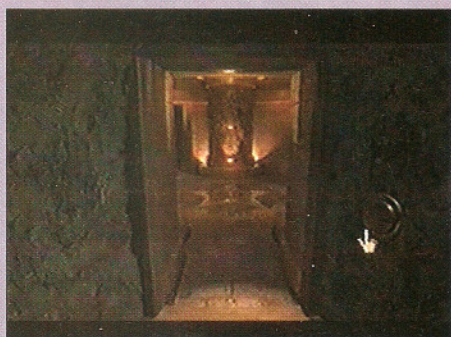
RIVEN	
SATURN	
CYAN/SUNSOFT	
adventure	
4	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	5
SOM	4
4 CDs	
1 Jogador	



DICA: logo após acionar a alavanca no início da sala, vire para direita e clique duas vezes para rodar a sala



DICA: após rodar duas vezes a sala, repita o processo outra vez na seguinte e rode de novo duas vezes na saída, de frente para a ponte



DICA: clique quatro vezes para rodar a sala, dê a volta e entre por trás

DICA: entrando no gerador, acione as duas alavancas existentes para ativar outras partes da ilha



SYPHON FILTER SUPHON FILTER



Da GamePro

Gabe Logan é um agente secreto aspirante a 007. Ele deve evitar que terroristas espalhem um vírus mortal pelos EUA. O cara é prático: resolve a maioria dos problemas na base da munição certa e um pouco de estratégia. Ele usa as melhores armas – são pistolas, metralhadoras, rifles e até um lançador de granadas. O sistema de mira do jogo é inovador. Nesta matéria você vê como usá-lo e vê ainda um passo a passo de uma das primeiras fases.

fim

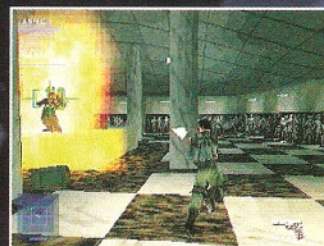
SYPHON FILTER
P.STATION
 989 STUDIOS
 ação

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

4.8
 Dual Shock
 1 Jogador



DICA: quando quiser passar por lugares em chamas, role. Assim, Gabe não sairá queimado



DICA: para detonar Girdeux, fique andando em círculos e atire em suas costas. Assim, você atingirá o

reservatório de combustível que alimenta o lança-chamas



Quando Gabe está de costas para a parede, seu corpo fica meio transparente para evitar que o ângulo de câmera o deixe sem visão do jogo

WASHINGTON PARK

Neste passo a passo da fase Washington Park você vai sentir como as coisas funcionam em Syphon Filter. O guia foi feito com base numa cópia beta do jogo. Isso quer dizer que alguns elementos podem ser alterados na versão final



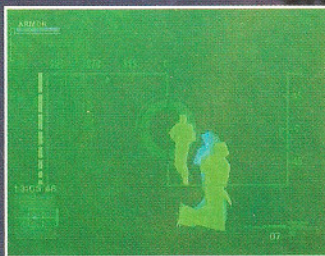
Logo que a missão começa, Gabe recebe ordens para localizar quatro bombas com vírus em Washington Park. Depois de fazer isso, você terá de dar cobertura ao esquadrão anti-bombas enquanto ele desarma os explosivos. Quando o esquadrão terminar o serviço, você deverá ir atrás do líder dos terroristas, Girdeux



Quando estiver se aproximando da segunda bomba, preste atenção ao rádio. Lian, sua ajudante, lhe dirá que alguns membros de seu esquadrão foram feitos reféns dos terroristas. Sua missão é salvá-los



Mas não largue tudo para salvar os reféns! Lembre que você terá de dar cobertura ao esquadrão anti-bombas. Lian vai entrar em contato mais uma vez e o mandará guardar o local de onde os terroristas podem detonar as bombas



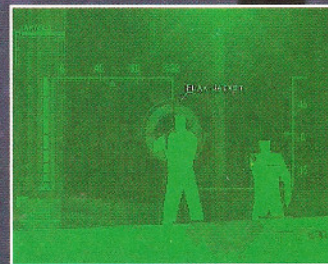
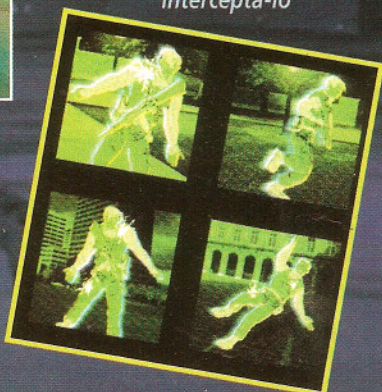
Depois de cuidar da segunda bomba, você deverá seguir para noroeste para encontrar a terceira bomba. Tome cuidado, o caminho é escuro e está cheio de terroristas. O melhor é chegar de fininho e, usando rifle de visão noturna, acabar com os vilões antes de entrar no território deles



Depois que as duas últimas bombas forem desarmadas, você deve ir para as quadras de tênis. É lá que estão os reféns. Mais uma vez o rifle de visão noturna é a melhor escolha. Você deverá matar os terroristas antes que eles eliminem os reféns, claro



Quando estiver a caminho da luta contra o chefe, Lian vai entrar em contato com você mais uma vez. Ela descobriu um terrorista com um detonador móvel e você deve interceptá-lo



Depois de matar o terrorista com o detonador móvel, siga para o Freedom Memorial. Faça o possível para não ser notado. Ao encontrar os capangas de Girdeux, atire na cabeça pois eles estão vestindo roupas à prova de balas

ENTENDA O SISTEMA DE MIRA

Existem três maneiras de usar a mira. Você terá de saber usar os três métodos para continuar vivo. Veja aqui como a mira funciona

STANDARD RIMING



Quando Gabe estiver andando, ele automaticamente vai mirar para o alvo mais próximo

SNIPING



Segurando L1, você passa para o modo Sniper. Nele, uma linha o ajudará a mirar e acertar os alvos

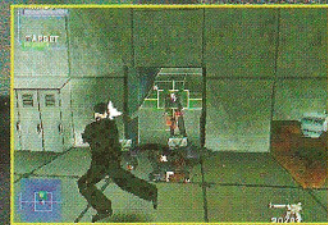


Se segurar L2 ou R2 também, você poderá se apoiar nas quinas das paredes, o que é muito útil para pegar terroristas de surpresa



Usando o rifle Sniper ou o rifle de visão noturna, você deve apertar L1 para mudar para o modo de mira clássico. Apertando O ou , você poderá dar zoom nos alvos, enquanto o sistema de mira diz em que parte do corpo do inimigo o tiro vai pegar

TARGET LOCK



Apertando R1, você pode trocar de alvos. Segure R1 para continuar mirando no alvo escolhido enquanto estiver correndo. Assim, você poderá correr numa direção e atirar em outra



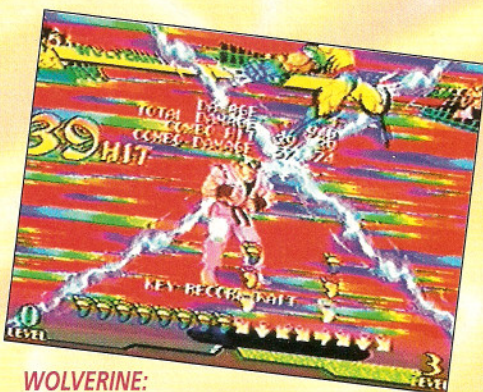
Travar a mira também será útil quando você estiver se aproximando de um inimigo sem ser notado. Uma barra no canto da tela mede quanto travada a mira está. Se o inimigo ainda não o notou, você pode esperar a mira ideal



Por Baby Betinho

Mesmo com pouca memória, a Capcom conseguiu fazer uma versão atraente de **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter**, com modos diferentes da versão para arcade. Para começar, é possível trocar

de lutador no meio do jogo no modo Crossover Battle. A diferença é que você sempre enfrentará uma dupla de lutadores igual a sua – uma maneira que a Capcom encontrou



WOLVERINE:
 →↓↘ + SS, ↓↘↘ + SS, →↓↘ + CC



BLACKHEART: CF perto,
 ↓↙← + SS, ↓↘↘ + CC, no ar ↓↙← + SS

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER EX

para economizar memória. Outro modo novo é o Hero Battle. Nele, você escolhe um dos times, Marvel ou Street, e segue o jogo detonando os heróis inimigos. Como em todas as versões EX, em **Marvel Vs. Street** você pode emendar dois hyper combos. Mas não é moleza, não. Por isso, o Baby aqui selecionou os combos mais chocantes do game e vai ensiná-los aqui.



KEN: ↓↘↘ + SS,
 ↓↙← + CC, ↓↘↘ + CC

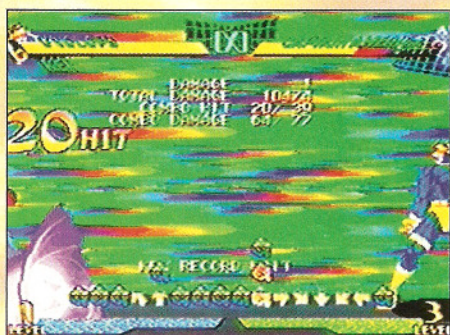


CHUN-LI: ↓↘↘ + SS,
 ↓↘↘ + CC, →↓↘ + CC



SAKURA: ↓↘↘ + SS, ↓↙← + SS, ↓↘↘ + SS

MARVEL VS. STREET	
P.STATION	4
CAPCOM	
Luta	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
	1 CD
	2 Jogadores
	Memory card



CYCLOPS: SF longe, ↓↘↘ + SS, →↓↙↙ + SS



RYU: perto
 ↓↘↘ + SS,
 ↓↙← + CC,
 ↓↘↘ + SS

LEGENDA

SF - soco forte
 CF - chute forte
 SS - dois socos
 CC - dois chutes



NORIMARO: ↓↘↘ + CC, ↓↘↘ + SS, →↓↘ + SS



fim



Por Baby Betinho

Ehrgeiz é uma palavra em alemão que significa ambição. No jogo, porém, Ehrgeiz é uma estranha e poderosa matéria que desperta a cobiça de diversos lutadores. O lutador que quiser conseguir Ehrgeiz terá de vencer o torneio e ainda desvendar o mistério de seu guardião. Seu sistema de jogo é inovador: Ehrgeiz é o primeiro game em que se pode correr livremente num ambiente 3D e atacar. Além de lutadores

DICA: procure alternar golpes altos e baixos no momento certo para prolongar os combos



DICA: com personagens que possuem projéteis, aperte o botão de especial e junte com golpe alto ou golpe baixo para direcioná-lo

desconhecidos, o jogo conta com a participação especial de alguns personagens de Final Fantasy VII, como Cloud e Tifa. Existem ainda lutadores secretos. Mas não tem moleza: para habilitá-los, você vai ter de acabar o jogo com cada um de seus lutadores.



EHRGEIZ
P.STATION
SQUARE-DREAM
FACTORY
luta

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

2 jogadores
memory card

Minigames

Infinity Battle



DICA: procure vencer a luta o mais rápido possível e com poucos danos, acumulando mais energia

Battle Runner



DICA: o objetivo é dar um determinado número de voltas, fique atento e pegue os itens que surgirem

Battle Panel



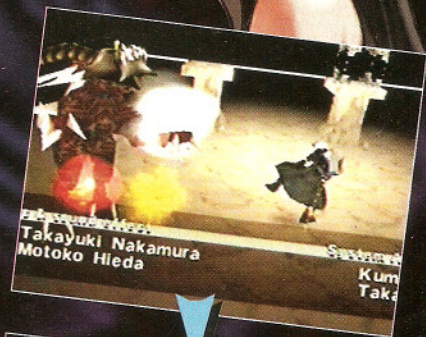
DICA: o sistema do game é praticamente igual ao do jogo Othello, seja rápido e fuja das trapaças

Battle Beach



DICA: na primeira parte, aperte o botão X o mais rápido possível. Na segunda parte, aperte o botão rapidamente e pule os obstáculos apertando □. Na terceira parte, aperte □ quando estiver na linha vermelha. E lembre-se que ao queimar a largada você perde pontos

fim

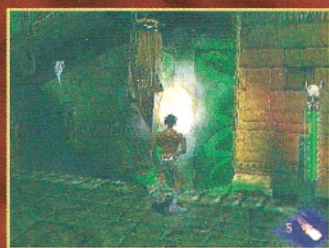


DICA: para pegar a verdadeira Ehrgeiz, quebre as caixas que estão no alto, pegue as espadas e jogue no monstro. Ao matá-lo, pegue todos os itens que ele deixar



Por Marcelo Kamikaze

Akuji The Heartless realmente não tem coração. Não tem mesmo: ele foi tirado de seu peito, no dia de seu casamento, pelo próprio irmão! De quebra, o cara rogou uma praga que mandou Akuji direto para o inferno. Lá, ele tem de coletar bonequinhos de voodoo, resolver quebra-cabeças



DICA: detone essas cabeças penduradas para conseguir chaves, magias e outros itens

AKUJI

THE HEARTLESS

e saltar plataformas para achar o caminho de casa e recuperar a noiva. Nenhum dos desafios do jogo seria problema para Akuji, se ele pudesse ver o que acontece a sua frente. O ângulo de câmera, geralmente, o impede de enxergar



DICA: parece ser impossível pular esse buraco, não é? Olhe para a parede a sua direita – ela reflete as plataformas invisíveis que você deve usar

o jogo: ou seja, você terá de pular todas as plataformas do game e coletar todos os itens como se estivesse com os



DICA: mate a maioria do inimigos apenas apertando o botão de ataque

DICA: se um interruptor estiver fora do alcance, segure R2 para mudar para o modo Sniper e atinja-o com uma magia

olhos fechados. Se você puder fazer isso, beleza. Caso contrário, prepare-se para tempos difíceis.

fim



DICA: logo no começo da fase Pluton, suba nas plataformas que se movem a sua direita e a sua esquerda para pegar magias

AKUJI	
P.STATION	4.3
EIDOS	
ação	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
1 Jogador	

DICA: não fique parado para pegar itens fora de seu alcance. Geralmente, o switch que liberou sua passagem até eles também abriu uma ou duas áreas mais à frente



DICA: matar o primeiro chefe, Mahdi, é fácil. Enquanto

ele estiver no centro, defenda-se dos ataques e use magias quando o cara der um tempo. Quando ele se aproximar, chegue perto e ataque-o até que ele morra



DICA: sempre que encontrar essas caixas parecidas com geradores, destrua. Isso impedirá o aparecimento de novos inimigos



**SUPER
GAMEPOWER** apresenta:

III OSCAR DO VIDEOGAME

**Acadêmicos da diversão, preparai-vos:
é hora de eleger o primeiro time dos
games outra vez. Aos bons, o prêmio
maior, a estatueta do Chefe!**

Para participar, basta preencher e enviar o cupom abaixo para a redação de **SuperGamePower** (rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP), em nome de **III Oscar do Videogame**. Se preferir, tire uma cópia do cupom. Vamos eleger os melhores jogos e personagens do videogame no ano de 98, na opinião de dos críticos e dos leitores de *SGP*. Atenção: só concorrem os jogos lançados até dezembro de 98. Pense direitinho, elabore sua lista e mande para nós. Na edição do 5º de aniversário da revista, em maio, publicaremos a relação dos vencedores de críticos e leitores.

MELHOR JOGO DO ANO:

GAME MAIS ORIGINAL:

MELHOR FIGURINO:

MELHOR ROTEIRO:

O PERSONAGEM MAIS ESQUISITO:

A MAIS SENSUAL:

O BOM DE BRIGA:

O BOM DE BOLA:

O GOSTOSÃO:

O MELHOR VILÃO:

O TRAPALHÃO:

A MAIS FEIA:

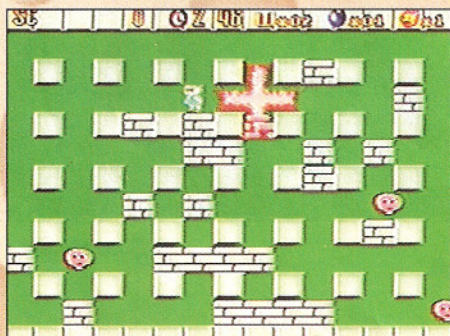


BOMBERMAN



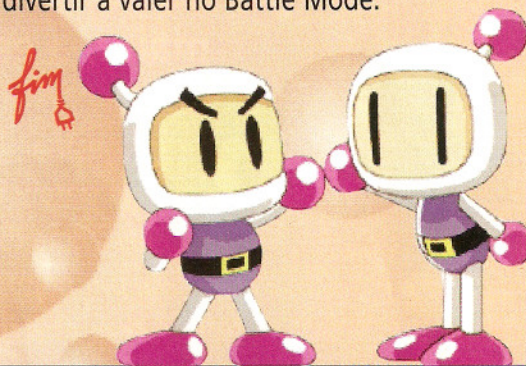
Por Marcelo Kamikaze

Bomberman comemora 10 milhões de unidades vendidas com os mais de 30 jogos da série. Nesta ocasião, a Hudson volta às origens e lança uma versão arranjada do primeiro jogo, lançado para o Nintendo 8 bits. Mas a simplicidade não se manteve no modo Battle, para até 5 jogadores, bem incrementado com elementos de vários jogos anteriores. Há os Bomberman dos games passados, como o pistoleiro e o lutador, além da legião do mal e do quinteto à la Power Rangers. Cada um deles

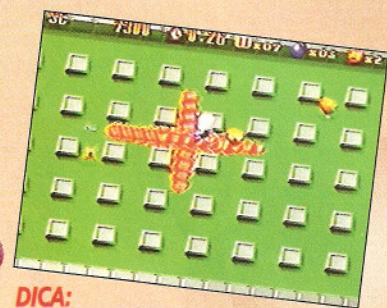
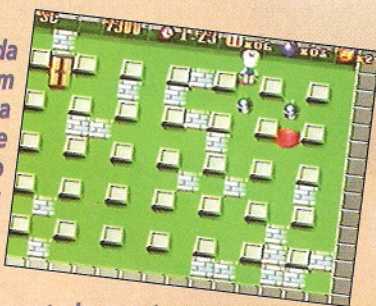


DICA: saudades da época do Nintendinho. Use a opção Old Style (a segunda) para jogar a versão original de Bomberman

possui poderes especiais. Também aparecem as máquinas e os bichos tradicionais da série. Então o negócio é chamar a turma, comprar o adaptador para 4 controles e se divertir a valer no Battle Mode.



DICA: em cada fase há um item e uma porta, que só se abrem quando todos os inimigos estiverem mortos. O item mais legal é o controle remoto, que permite explodir a bomba quando quiser. Tente detonar o máximo de inimigos com uma única explosão para ganhar mais pontos



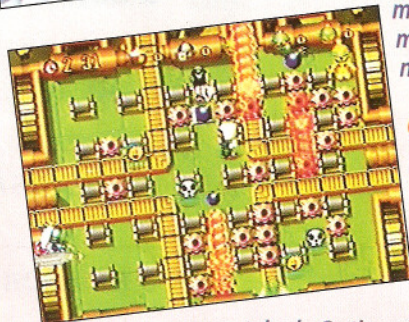
DICA: a cada 5 fases vem um estágio bônus. Mantenha pressionados O + X para as bombas ficarem explodindo em seguida e vá detonando os inimigos. Este truque também funciona quando você ganhar a proteção contra explosões

BATTLE MODE



O Battle Mode é o modo mais empolgante e há quem diga que é o jogo mais divertido para se jogar em turma. Até 5 jogadores podem entrar no campo de batalha. Contando com todos Bomberman que fizeram parte da série, o Battle Mode oferece muitas opções. Veja como funciona cada um dos menus que, por enquanto, só estão disponíveis na versão japonesa.

OS MENUS



Entre no Battle Mode, que é a segunda opção, e escolha entre o Battle Royal e Maniac. Depois escolhe-se o nível de dificuldade: fácil, médio ou difícil. O próximo menu pergunta se o jogo vai ser individual ou em duplas. Depois vem a tela de Option com os itens: inteligência do computador, números de rounds, tempo-limite, morte súbita, shuffle, item caveira, hyper bomber e Misso Bom. Algumas opções podem não estar disponíveis, dependendo do nível de dificuldade. A próxima tela é para ver quantos jogadores vão participar e quais serão controlados pelo computador ou pelos jogadores. Agora é a hora de selecionar o seu personagem, a menos que tenha escolhido o modo fácil. Defina o local do combate e mande bala a não ser que tenha escolhido a opção Maniac. Ai, então, virá uma tela para escolher os itens e configurar vantagens.

BOMBERMAN

P.STATION
HUDSON
ação

4.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

1 CD
5 Jogadores
Memory Card

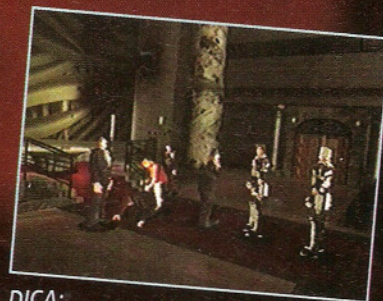


Por Lord Mathias

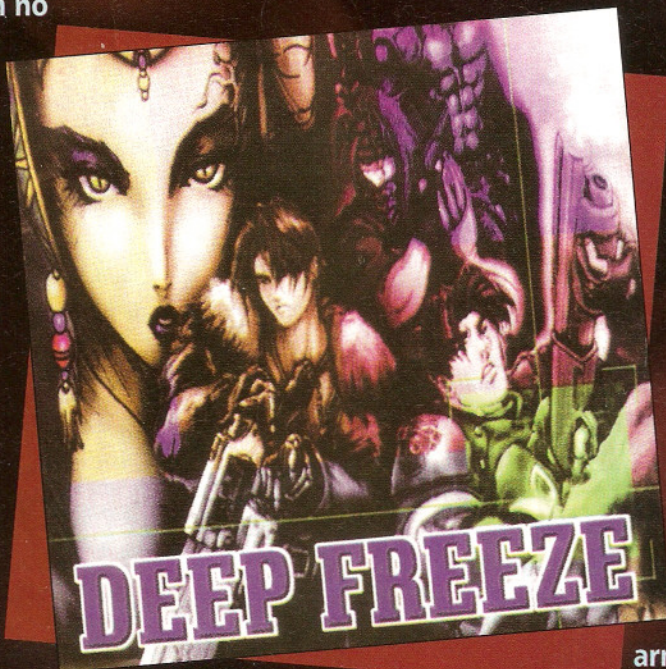
Os jogos de videogame vieram ao mundo para provar que coisa ruim sempre acontece quando a gente não espera. A princesa Peach, por exemplo, sempre é seqüestrada na hora do chá. Em *Deep Freeze*, é a vez do vice-presidente dos Estados Unidos ser seqüestrado bem no meio de um casamento, na hora em que iam começar a servir os salgadinhos. Um grupo terrorista assumiu a ação e agora você terá de acabar com os caras e resgatar o vice-presidente. Para isso, você conta com a



DICA: se o inimigo estiver se protegendo atrás de um barril, mande uma granada nele



DICA: na sala onde iria ocorrer o casamento, mate todos os inimigos e receba o cartão de acesso para o elevador VIP



DICA: esta sala está recheada de inimigos difíceis. Use a granada luminosa para cegá-los durante alguns instantes e atire logo em seguida



DICA: logo no começo do jogo verifique no menu map as entradas principais para subir e descer o edifício

DICA: ao escolher seu parceiro, leve em consideração a pontaria, nem sempre o que tem a arma mais potente é o melhor



DICA: para desviar dos tiros, a melhor opção é rolar. Para isso aperte duas vezes o direcional rapidamente para o lado desejado

ajuda de um parceiro, que pode ser escolhido entre três. Ele pode fazer praticamente tudo, até atirar. São apenas três armas: uma escopeta, uma metralhadora e uma pistola. O clima é de *Resident Evil*, com mais ação e muito mais tiros e menos sangue.

fim



DICA: verifique sempre os pontos brilhantes, principalmente nos painéis

DEEP FREEZE
P.STATION
SAMMY
ação

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

4
1 Jogador
Memory Card
Dual Shock



DICA: para acionar o guindaste, volte até o andar 58, procure a sala com um refém, salve-o e pegue a chave. Vá até a sala de força no andar intermediário (entre o 58 e o 60) e acione os painéis de energia solar

www.informação.com.br/
www.diversão.com.br/
www.oportunidade.com.br/
www.cotações.com.br/
www.investimentos.com.br/
www.mática.com.br/
www.compra.com.br/
www.agricultura.com.br/
www.cidade.com.br/
www.entrepreneur.com.br/
www.franquias.com.br/
www.marketplace.com.br/
www.manualderedação.com.br/
www.gente.com.br/
www.previsão.com.br/
www.listasamarela.com.br/
www.emprego.com.br/
www.jazz.com.br/
www.comunicatibulares.com.br/
www.últimapublicidade.com.br/
www.tuvalores.com.br/
www.classificados.com.br/
www.economia.com.br/
www.automóveis.com.br

www.negócios.com.br/www.unidades.com.br/www.cine.com.br/www.busca.com.br/www.teatro.com.br/www.infor.com.br/www.política.com.br/www.assinaturas.com.br/www.educação.com.br/www.esport.com.br/www.guiadetv.com.br/www.horóscopo.com.br/www.pesquisa.com.br/www.ãodotempo.com.br/www.arrelas.com.br/www.seubairro.com.br/www.imóveis.com.br/www.comunicação.com.br/www.vesmasnotícias.com.br/www.risismo.com.br/www.bolsadeindicados.com.br/www.restaurant.com.br/www.museus.com.br/www.estadao.com.br

Não importa o que você está procurando: acesse o site do Estadão.



Por Bill Games

No primeiro **Heretic**, o heróico Corvus acaba com D'aspril usando o golpe do cajado de Fênix. **Heretic II** retoma a história do primeiro jogo exatamente onde ela parou. Mas, surpresa, o que parecia ser um final feliz acabou em tragédia. Logo depois de derrotar o vilão, Corvus vai para um mundo sombrio e passa um bom tempo lutando contra monstros furiosos até encontrar o

caminho para casa. Quando chega em sua terra, Corvus encontra tudo devastado e nem sombra do seu povo. Ele tem de lutar para descobrir o destino dos Sidhe. Nesta versão, o estilo Tomb Raider manda. Nada de tiro em primeira pessoa e muita ação. Os gráficos são aterrorizantes, volta e meia passa um pedaço sangrento de gente voando.

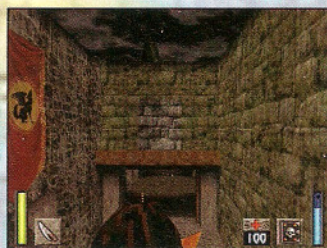


DICA: nos lugares com água para nadar, procure abrir as caixas. Dentro delas existem itens

ENDEREÇO:
www.activision.com



DICA: logo no começo, entre por aqui e surpreenda o inimigo



DICA: para alcançar a entrada logo após puxar a alavanca, segure o Shift + direcional e pule com o auxílio da lança



DICA: nos buracos fechados com grade, procure sempre arrebentar a grade apontando para baixo e usando a lança

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Windows 95/98, Pentium 166 MHz, 360 MB livres no HD, 32 MB RAM, CD-ROM 4x e Placa de Vídeo 2MB



DICA: quanto mais tempo você segurar a magia, maior será o estrago



DICA: para nadar mais rápido, segure a tecla Shift enquanto se movimentar



DICA: para decepar os inimigos, use o ataque giratório com a lança, segurando Shift e apertando Control + direcional

HERETIC II

PC
ACTIVISION
ação

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	5

1 CD



DICA: arrebente sempre os barris, mas tenha cuidado com os marcados com um sinal, eles são explosivos



DICA: fique escondido e focalize a sua mira de forma que ela fique vermelha. Atire um missile e mantenha-se escondido

DICA: cuidado para não atropelar os soldados de sua tropa, eles são bem fracos

terá de ser muito ágil e esperto para comandar e atacar ao mesmo tempo.

Os comandos não

são muito fáceis e a grande variedade de tipos de tiro mais complicam do que ajudam em algumas horas. Tudo é feito no teclado. Você só vai usar o mouse para mirar.



DICA: para distrair os inimigos, atire o missile que faz a trajetória de um arco. Agora, atire pelas costas



Por Bill Games

Uprising 2 - Lead and Destroy

mescla os dois gêneros de maior sucesso no PC: o tradicional jogo de tiro 3D – estilo **Duke Nukem** – e o game de estratégia – estilo **Command & Conquer**. O jogo se resume a atirar, e muito. Às vezes, você terá de reparar alguma unidade ou mesmo criá-la. O segredo é conciliar as duas atividades. Isso significa que você



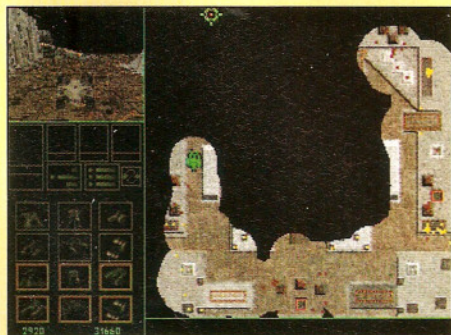
DICA: caso sua base esteja sendo atacada e seu veículo esteja longe, aperte rapidamente a tecla C para comandar o canhão principal



DICA: para mudar a visão externa, aperte a tecla TAB, com isso você aumenta a sua mobilidade



DICA: caso o inimigo esteja perto, não use o missile, pois a chance de errar o alvo é muito maior



DICA: apertando a tecla R, você vê a visão aérea do mapa, podendo ver o que está acontecendo enquanto joga

UPRISING	
PC	4
3DO tiro	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
1 CD	
Até 8 jogadores via rede	

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 300 MB livre no HD, Placa de vídeo PCI de 2 MB, Windows 95/98



DICA: na missão Walin, não perca tempo atirando em inimigos pequenos, passe por cima deles

ENDEREÇO:
www.3do.com

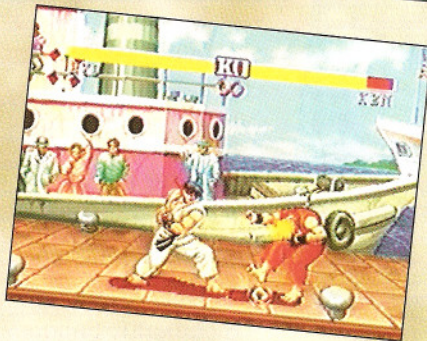
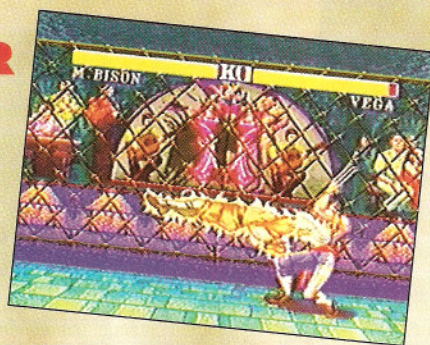
STREET FIGHTER COLLECTION 2

CAPCOM

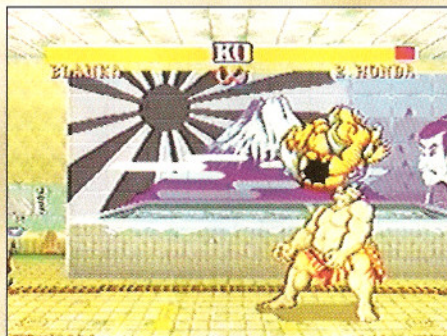
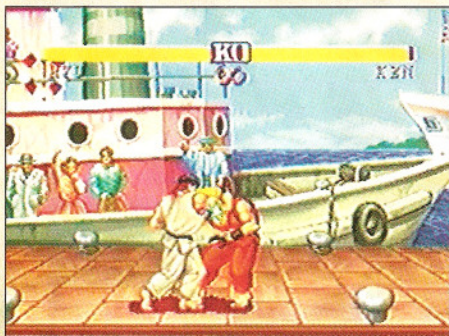
Luta - 2 jogadores
Memory Card

P.STATION

Este é o título americano de **Capcom Generation 5**, também para o Saturn (no Japão). Trata-se de uma coletânea dos 3 primeiros jogos da série mais famosa da Capcom. No CD estão gravados os títulos **Street Fighter II**, **Street Fighter II' - Champion Edition** e **Street Fighter II' Turbo - Hyper Fighting**. O primeiro foi o que deu início à onda dos jogos de luta. Com 8 lutadores característicos, **Street Fighter II** varreu o planeta. Depois veio a versão **Champion Edition**, com a possibilidade de usar os 4



chefes. E a última versão, a **Turbo**, foi uma resposta às versões piratas e malucas. Colocou-se mais velocidade, golpes novos e movimentos aéreos. Assim a Capcom fecha a série Generation com chave de ouro.



LUCIFER RING

TOSHIBA EMI

Ação - 1 jogador
Memory Card

P.STATION

Quantas saudades de **Golden Axe**... É no que faz pensar **Lucifer Ring**, um jogo de ação com espadas e magias, bem no estilo do clássico da Sega. Mas fica só na tentativa. A movimentação é robótica, as fases e inimigos repetitivos e a música,



então, pior que aquelas programadas em teclado de brinquedo. Os guerreiros tem dois tipos de golpes de espada e um ataque especial. Durante a corrida pode-se acionar ataques mais poderosos. Vale uma alugada.

DANCE! DANCE! DANCE!

KONAMI

Ação - 2 jogadores
Memory Card

P.STATION

Basta um jogo como **Bust a Move** fazer sucesso e já pintam uns clones. **Dance! Dance! Dance!** não tem a ginga nem as músicas empolgantes do sucesso da Enix. Cada dançarino representa (ou tenta representar) um estilo: hip hop, rockabilly, flamenco e até samba. Só o que resta de positivo no jogo é que dá pra usar qualquer CD como música e os comandos são mais variados. Mas isso não ajuda em nada para levantar o moral do game.



SIN

RITUAL ENTERTAINMENT

Ação - 1 jogador

PC

Você, John Blade, faz parte de uma agência não governamental que tem a função de caçar "a prêmio" terroristas e outros bandidos. Uma linda mulher, Exelis Sinclair, dona da empresa SiNTEK, é responsável por experimentos genéticos variados, entre eles uma fórmula que torna as pessoas mais jovens. As coisas começam a esquentar quando pessoas desaparecem em



plena rua. Ao mesmo tempo, a violência começa a crescer de forma assustadora. Entram em cena superbandidos que, além de fortes e bem armados, são muito inteligentes. O jogo é 3D, em perspectiva de primeira pessoa, e tem ação bem variada. Você detona os inimigos em variadas plataformas, dentro de veículos de guerra, ou de helicópteros. Blade não leva uma mochila pra guardar 300 balas disso, 500 daquilo. Ele leva o que pode.

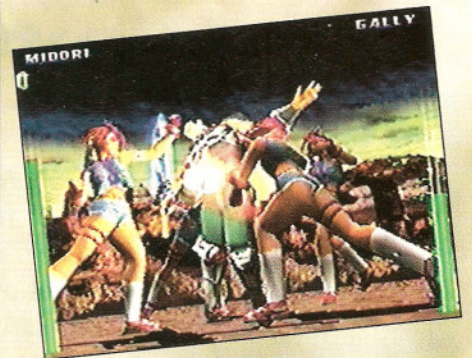


ERETZVAJU

YUKI'S

Luta - 2 Jogadores
Memory Card

P.STATION



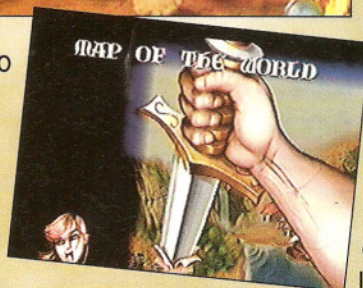
LEGEND

FUNSOFT/TOKA

Ação - 2 Jogadores
Memory Card

P.STATION

O jogo lembra o esquema de **Dungeon & Dragons**, da Capcom, isto é, um **Final Fight** medieval com baús, magias e itens. Só não tem experiência e é poligonal. A ação é intensa, mas o controle e a visão não ajudam muito



dando, um pouco de estresse. A movimentação é boa apesar de ser um pouco artificial. Os personagens podem usar várias armas, mas a melhor opção parecem ser os chutes e socos. Boa música, bons gráficos e diversão bastante limitada.

Apesar do estranho nome, **Eretzvajú** é um bom jogo de luta. Usando de controles simples – tem apenas 2 botões, ataque e defesa – o game mostra muita porrada, magia e especiais dignos do desenho **Dragon Ball Z**. A apresentação também é no estilo animê (desenho animado japonês). Os comandos são simples e eficientes: golpes quando acionados de perto e projéteis quando de longe. Uma boa estratégia é usar a magia paralisante e mandar o especial.

GOLPE FINAL

FATAL FURY WILD AMBITION

Fatal Fury inaugura a era 3D com Wild Ambition. Neste guia você tem os arremessos especiais, golpes específicos, especiais, Over Drive e supergolpes dos 10 lutadores normais e do secreto Geese Howard. De quebra, alguns toques para você se dar bem nas batalhas

BABY BETINHO

LEGENDAS

A - soco
B - chute
C - golpe forte
D - movimento ↘
(c) - carregar o primeiro direcional
+ - pressionar ao mesmo tempo

Combinações Gerais

A → B → C
A → B → ↓ + C
A → B → ↘ + C
↓ + A → ↓ + B → ↓ + C
↓ + A → ↓ + B → + C
C → C → C
→ indefensável
→ defensável

COMANDOS GERAIS

Golpe forte com alcance maior: → + C

Pegar as costas do oponente: de perto, → + D

Salto longo: correndo, ↗

Salto baixo: dê um toque nas direções superiores

Deslocamento rápido: → →

Corrida: → e segure →

Recuo rápido: ← ←

Arremesso: → + C (se o oponente estiver de costas o arremesso muda)

Encontrão: durante o deslocamento rápido, A, B ou C

Recuperação de

equilíbrio: ao tomar um golpe que derruba, aperte D antes de tocar o chão

Provocação: A + B

Heat Blow: quando a barra Heat estiver no máximo, A + B + C. Este golpe é indefensável e quebra o combo do oponente.

Guard Cancel: → + A + B quando estiver defendendo (consome barra Heat)

Golpe de chão: com o inimigo caído, ↘ + C

A BARRA HEAT

A barra Heat tende a ficar estabilizada no centro. Acertando os golpes e usando os especiais a barra sobe. Se tomar porrada, a barra diminui. Caso perca toda a barra seu lutador fica grogue e à mercê do oponente. A barra, chegando ao máximo, permite o uso dos Heat Blows e dos golpes Over. Já os supergolpes não tem nada a ver com a barra. Eles podem ser acionados somente quando a energia estiver piscando.

DICA

Para jogar com Geese Howard, coloque o cursor em Billy e e pressione para direita. Geese deverá aparecer.

TERRY BOGARD

Arremessos especiais

Back Spin Attack: → ← + C

Neck Breaker Drop: correndo, A + B

Golpes específicos

Back Spin Kick: → + B

Charge Kick: → → + C

Jumping Knee Kick: ↘ + B

Power Dunk: após um Jumping Knee Kick, C

Fire Kick: ← + C

Golpes especiais

Burn Knuckle: ↓ ← ← + A ou C

Rising Tackle: ↓ ↑ + A

Crack Shoot: ↓ ← ← + B

Power Wave: ↓ ↘ → + A

Round Wave: ↓ ↘ → + C (carregável)

Power Charge:

← ↘ + A



Supergolpes

Power Geyser:

↓↙↘↙→ +
B + C

Golpes Over Drive

Triple Geyser:

↓↙↘↙→ + C

Heat Up Geyser:

→↘↙↓↘ + C

JOE HIGASHI

Arremessos especiais

Joe Cut: →↘ + C

Head Lock:

↘↘ + C

Knee Hell:

após o Head Lock, B, B

Joe Final: após o Knee Hell, → + C

Golpes específicos

Vertical Upper: ← + A

Sliding: ↘ + B

Tiger Sword: ← + B

Slide Deep: → + B

Golden Knee: após um Slide Deep, C

Uppercut: ↘ + C

Golpes especiais

Thrash Kick: ↘→ + C

Golden Heel Blast: ↓↘↙ + B

Tiger Kick: →↓↘ + B

Hurricane Upper:

←↘↙↘→ + A

Explosive Hurricane:

após um Hurricane Upper, ←↘↙↘→ + C

Explosive Fist: A repetido

Explosive Hook: durante um Explosive Fist, ↓↘→ + A

Explosive Elbow:

durante um Explosive Fist, ↓↘→ + C



Supergolpes

Screw Upper:

→↘↙↓↘ + B + C

Golpes Over Drive

Turbulence

Upper:

→↘↙↓↘ + C

RAIDEN

Arremessos especiais

Death Lake

Stamp: ←→ + C

Doctor

Bomb:

→→ + C

Buffalo

Carry: →↘ + C

Neck Hanging Tree:

agachado, ↘ + C

Golpes específicos

Double Sledge Hammer: → + B

Buffalo Centaur: no ar, ↓ + C

Hammer Swing: ↘ + B

Buffalo Ball: ↘ + B

Golpes especiais

Dokugiri: ↓↘↙ + A ou C

Giant Bomb: ↘→ + C

Super Drop Kick: carregar o B por 5 segundos

Thunder Death Driver:

360 + C

Supergolpes

Berserk Trident: ↘→0 + B + C

Toll Hammer: →↘↙↓↘ + B + C

Golpes Over Drive

Circle Hurricane: →↘↙↑ + C

BILLY CANE

Arremessos especiais

Hell Drop: →↘ + C

Golpes específicos

Head Crush: ← + B

Circular Kick: → + B

Reverse Leap Kick: ↘ + C

Dragon Over Kick:

←↘ + B

Golpes especiais

Pole Extend Attack: (c)

←→ + A

Pole Extend Attack

Flame Finisher: acerte o Pole Extend Attack e ←→ + C

Sparrow Drop: ↓↘↙ + A

Club Twirl: ↓↘→ + A

repetido

Super Club Attack:

↘↓↘→ + B

Whirlwing Club Dive:

durante o Super Club Attack, C

Flying Club Dive:

durante a descida do Super Club Attack, ↑ + C

Dragon Rave: ↓↘↙ + B

Supergolpes

Super Fire Club Twirl:

→↘↙↓↘ + B + C

Red Kill Club:

→↘↓ + C

Golpes Over Drive

Salamander Stream:

→↘↙↓↘ + C

KIM KAPHWAN

Golpes específicos

Neri Tchagi: → + B

Bandal Tchagi: ↘ + B

Myondocal Tchagi:

acerte o Bandal Tchagi, C

Double Dragon Kick: no ar, B + C

Virar as costas: ↓↓

Axe Kick: de costas, C

Pushaway Kick: de costas, A, B

Vane Kick: de costas, B + C

Thrust Kick: ↘ + C

Golpes especiais

Hangetsuzan: ↓↘↙ + B ou C

Hienzan: (c) ↓↑ + B

Kuusajin: (c) ↓↑ + A

Tenshozan: acerte o Kuusajin e] + A

Hishoukyaku: no ar, ↓ + B

Kaikyaku: acerte o Hishoukyaku e ↘ + B

Hakikyaku: ↓↘→ + B

Supergolpes

Houou Tembukyaku: no ar, ←↘↓↘→ + B + C

Golpes Over Drive

Hououkyaku: ↓↘↙↘→ + C



GOLPE FINAL

ANDY BOGARD

Arremessos especiais

Barrage Punch: →← + C

Golpes específicos

Front Flip Kick: → + B

Back Flip Kick: ← + B

Reverse Circular Kick: ↙
+ C

Somersault Kick: ← + C

Upward Palm Strike: ↘ + C

Golpes especiais

Zan'eiken: ↙→ + C

Hishouken: ↘↙← + A

Shouryuudan: →↘↘ + A

Kuuhadan: ↘↘→ + B

Bakushin: →↘↘↙← + B

Geki Hishouken:
↘↙← + C

Supergolpes

Tchoureppadan: ↘↙←↙→
+ B + C

Golpes Over Drive

Zantetsu: ↘↙←↙→ + C

Golpes específicos

Hienkyaku: → + B

Hien Renkuyaku: após o
Hienkyaku, G + B, B

Rising Dragon: ← + B

Blossom Shadow: → + A

Hunt Blossom: durante o
Blossom Shadow, B

Golpes especiais

Ryuuembu: ↘↙← + A

Hissatsu Shinobibati:
←↙↘↘→ + C

Katshousen: ↘↘→ + A

Kagerou no Mai: (c) ↘↑
+ C

Massassabi no Mai: no
ar, ↘ + A + B

Supergolpes

Tchouhissatsu
Shinobibati: →←↙↘↘ +
B + C

Golpes Over Drive

Real Flower Typhoon:
→←↙↘↘ + C

Drop: no ar, ↙ ou ↘ ou ↘
+ C

Golpes específicos

Virar as costas: ↘↘

Wing Smash: durante o
Body Grab, ↘ + C

Secret Kill: durante o
Reverse Body Grab, ↑↘ +
C

Back Attack: de costas, B
+ C ou A + B ou A + C

Golpes especiais

Double Cut: ↘↙← + A ou
C

Mirror Kill: →↘↘ + A

Tornado Grab: ←↙↘↘→
+

Wheel Throw: →←↘↑ +
C

Supergolpes

Marishiten: ↘↙←↙→ + B
+ C, ←↙↘↘→ + C

Golpes Over Drive

Fugusaiten: 360° + C

Golpes específicos

Killer Double Kick: ↘ +
B + C

Leg Destroyer:
agachado, → + B

Flying Multiple Palm:
voadora com C, C, C, ↘ +
C

Thunder Circular Kick:
← + B

Golpes especiais

Reppuken: ↘↙← + A

Jaieken: ↘↙← + C

Atemi Nage (alto):
←↙↘↘→ + B

Atemi Nage (médio):
←↙↘↘→ + C

Atemi Nage (baixo):
←↙↘↘→ + A

Shippuken: no ar, ↘↘→
+ A ou C

Supergolpes

Raising Storm:
↙→↘↘↙↙→ + B + C

Kokuu Reppuzan: (c)
↙←→ + B + C

TOUJI SAKATA

Arremessos especiais

Body Grab: ←→ + C

Reverse Body Grab: de
costas, ↘ + C

Pigeon

GEESE HOWARD

Arremessos especiais

Vacuum Throw: ←→ + C

Tiger Kill Palm: →← + C

MAI SHIRANUI

Arremessos especiais

Blossom Dream: no ar, ↙
ou ↘ ou ↘ + C



TSUGUMI SENDO

Arremessos especiais

Monkey Flip: ↘ + C

Power Bomber: com o oponente agachado, ←↘ + C

Tripping Up: com o oponente em pé, ←↘ + C

Tsugumi Hip: após um Tripping Up, ↑ + C

Rainbow German: nas costas do oponente agachado, ↘ + C

Hold: após um Rainbow German, C, C, C

Golpes específicos

Rolling Sobutt: → + B

Head Smash: ← + C (carregável)

Rolling Breaker: acerte o Head Smash e ↓ + C

Catch: →← + C

Body Slam: durante o Catch, ↓ + C

Grand Pass: durante um Catch, → + C

Rope Throw: durante um Catch, ← + C

Come Back: durante o Rope Throw, ← + C

Wake Up: com o inimigo caído, ↓↓ + A

Hi Up Sobutt: durante um Wake Up, B

Heel Smash: ← + B

Golpes especiais

Tsuutenkaku Driver:

←↘ + A ou B ou C

Naniwa Lariat: (c) ←→ + A

Octopus Heat: ↓↘ + C

Tsugumi Elbow: ↓↘ + A

Yaki Ire: (c) ↓↑ + B, B, B, B, C

Hunting Bridge: ↓↘ + B

Super Drop Kick Light: carregue B por 5 segundos

Supergolpes

Flying Tsugumi Drop:

→←↘↓ + B + C

Naniwa Death Lock: após um Tripping Up, ←↘↓↘ + B + C

Golpes Over Drive

Loop Line Crash:

↓↘↘ + C

RYUJI YAMAZAKI

Golpes específicos

Stab: → + A

Blind Attack: caído, C

Dokan: ↘ + B

Katiwari: ↘ + A

Hell Kick: correndo, B + C

Katiage: no ar, B + C

Golpes especiais

Snake Arm: ↓↘ + A ou

B ou C (carregável; cada botão faz o golpe ir para um ângulo diferente)

Sadomaso: ←↘↓↘ + B

Double Return: ↓↘ + C (carregável)

Poison Hand: →↘ + A repetido

Explosive Headbutt:

→←↓↑ + C

Supergolpes

Gillotine: →←↘↓ + B + C

Shovel: (c) ↘↘ + B + C

Golpes Over Drive

Drill: 360° + C repetido

TOQUES DE BATALHA

TERRY BOGARD

O Power Charge pode ser cancelado se o golpe pegar o inimigo ao contra-atacar. O Round Wave pode ser carregado. Não é só o dano que aumenta, mas também a paralisação do inimigo, o que quer dizer que pode ser ligado com mais alguns golpes.

ANDY BOGARD

O Geki Hishouken protege

Andy por trás também. Isto é, o golpe é eficiente contra os inimigos que querem pegar suas costas.

GEESE HOWARD

Depois do Jaeiken é possível ligar um golpe de chão.

RYUJI YAMAZAKI

Após o Gillotine é possível ligar com vários golpes. Carregando o Snake Arm até o máximo muda o hit e permite ligar outros golpes.

KIM KAPHWAN

Acertando o Hakikyaku em contra-ataque fica mais fácil ligar golpes e até supergolpes.

RAIDEN

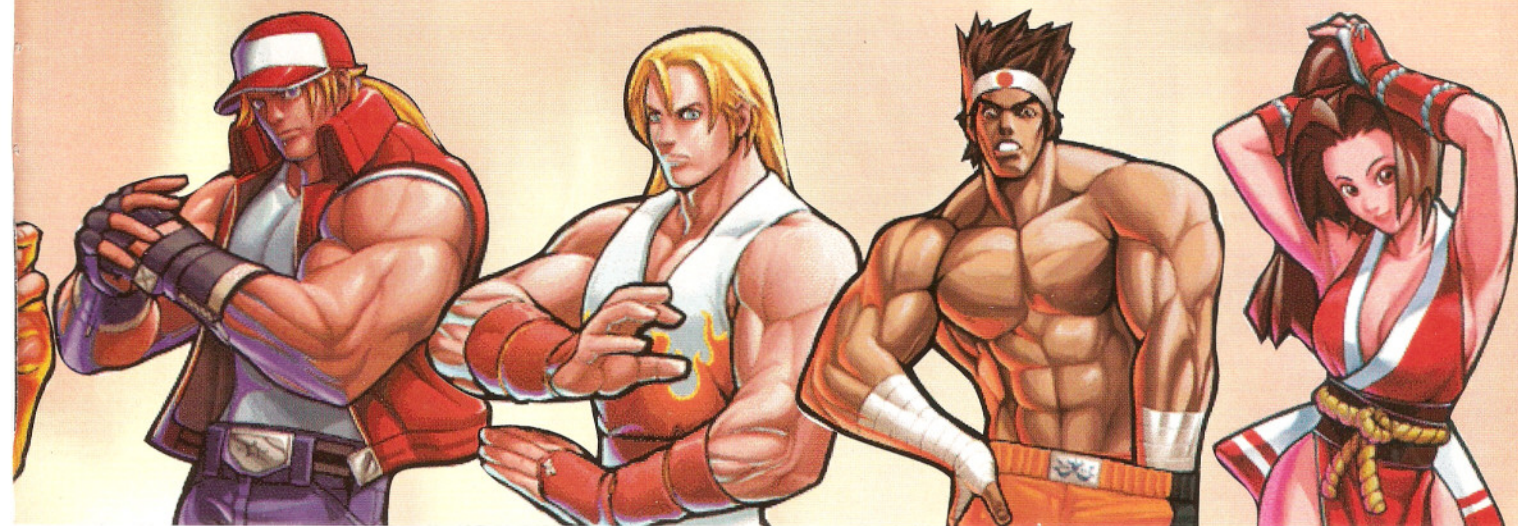
O Dokugiri prende o oponente.

TOUJI SAKATA

O Wing Smash e o Secret Kill podem causar estragos dependendo do timing ao acioná-los.

TSUGUMI SENDO

Acertando o Monkey Flip dá condições para ligar mais golpes.



ESPORTE TOTAL

DREAMCAST

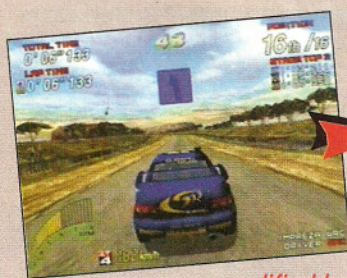
■ Estréia dos jogos de corrida no Dreamcast empolga até quem não sabe mudar a marcha

Realidade é tudo em **Sega Rally 2**, o primeiro jogo de corrida do Dreamcast. Com gráficos incrivelmente detalhados, o jogo impressiona ao mostrar efeitos quase perfeitos. Quer um exemplo? Você pode até ver a lama da pista sujando o carro. Não são só os carros que beiram a perfeição. O jogo tem muitas figuras humanas, que se movimentam com uma



DICA: durante as curvas com muita lama, procure derrapar o menos possível para obter uma aceleração maior

naturalidade de fazer cair o queixo. Tome cuidado com os humanos: como na vida real, eles atravessam a pista desafiando todas as leis da física. São quatro modos de jogo: Arcade, Ten Years, Two Players e o Network, em que é possível jogar via Internet.



DICA: as cores das placas indicam o grau de dificuldade das curvas. As placas azuis indicam curvas mais fáceis, as amarelas curvas de nível médio e as vermelhas as difíceis

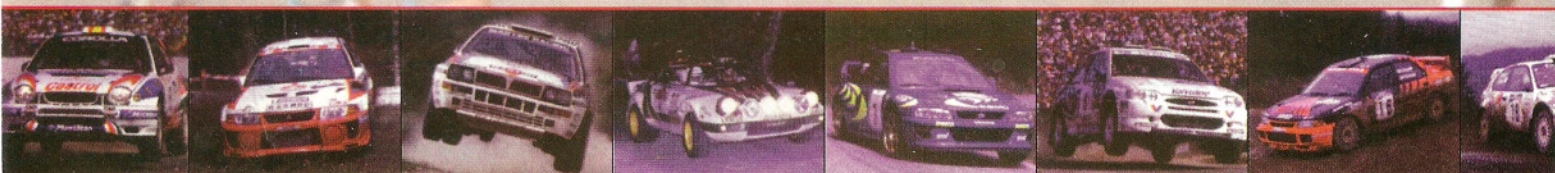
SEGA RALLY 2	
DREAMCAST	5
SEGA	
corrida	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
2 Jogadores Visual Memory	



DICA: ao aparecer o sinal de estreitamento, procure ficar bem no meio da pista, evitando eventuais batidas nas laterais



DICA: na segunda pista do modo arcade há curvas bem fechadas. Procure fazê-las freando o mínimo possível





DICA: as pistas de neve pedem maior controle sobre o carro. Procure dar toques mais suaves no direcional do controle e evite movimentos mais bruscos



DICA: no modo Ten Years, olhe sempre a condição do tempo e o tipo de pista em que está correndo, isso afetará os ajustes que se deve fazer no carro



DICA: no modo para dois jogadores, existe uma opção onde é possível dar uma colher de chá para quem ficar atrás, aumentando a velocidade se a pessoa perder muito terreno



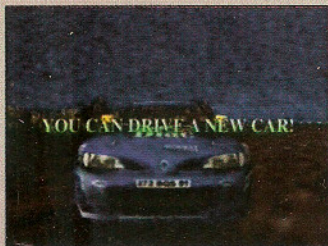
DICA: nas pistas asfaltadas, procure correr o máximo possível. Preste atenção apenas às indicações de eventuais curvas fechadas



DICA: mesmo que o tipo de pneu mude automaticamente, verifique sempre qual está selecionado, pois o fator chuva influencia na escolha



DICA: no modo para dois jogadores, caso você esteja na frente e seu adversário esteja próximo, feche-o e faça-o bater em sua traseira



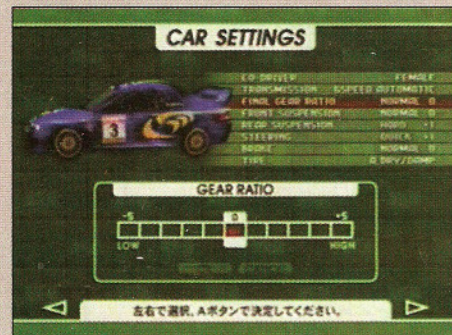
DICA: acabando o modo arcade entre os nove primeiros, você habilita um novo carro



DICA: regule a suspensão de acordo com o tipo de pista. Nas asfaltadas abaixe, nas com lama e neve, aumente



DICA: no modo Ten Years, procure não dar "restart" no meio do jogo, pois você voltará para a primeira pista do ano



DICA: nas pistas com muitas curvas, mexa nas marchas para elas ficarem mais curtas, proporcionando maior aceleração



DICA: com chuva, o negócio é frear menos. Procure sempre desacelerar antes de entrar na curva



ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

■ Um Mario Kart pra você jogar na neve com muita grana no bolso

Poderíamos dizer que **Snowboard Kids 2** é um **Mario Kart** de snowboard. Você controla personagens que parecem ter sido tirados de um desenho animado, em cima de pranchas de snowboard montanha abaixo. Nesta seqüência, a Atlus adicionou fases

Snowboard Kids 2

com chefes e special games para dar uma maior diversidade na jogabilidade. Muitas vezes você vai competir contra um dragão gigante e vai ter de destruir alguns homens de neve bem nervosos. O lance é acumular grana e comprar uma prancha melhor para a próxima fase. Muitas vezes isso não rola e você tem de ficar na mesma pista e correr até se dar bem.



DICA: o primeiro a embarcar no teleférico tem a prioridade no próximo round, mas tem de tomar mais cuidado com os ataques!



DICA: na primeira corrida, comece com o Speed Board. Ele vai ser o mais rápido na montanha reta



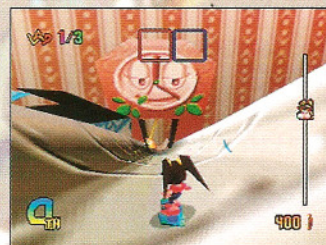
DICA: use o ataque Whirlwind com cuidado nos corredores. Você também pode acabar sendo atingido por ele



DICA: tente largar na frente para chegar antes nas armas e tirar vantagem disto



DICA: tente mirar bastante antes de atirar no jogo Paper Route. Não desperdice papéis antes de chegar à última casa



DICA: use o Rocket ou o Fan somente nas retas. Se acertar um obstáculo, seu momentum acaba

SNOWBOARD KIDS 2	
NINTENDO 64	ADUS
ADUS	
snowboard	4.3
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
4 Jogadores	





PC ganha jogo de snowboard do nível de Cool Boarders

Parecido com **Cool Boarders**, **X-Games Pro Boarder** possui gráficos melhores e um som de arrepiar os cabelos. Existem cinco modos de jogo, entre eles um via rede em que ganha quem somar mais pontos no campeonato. Você pode escolher diversos personagens. Alguns deles são boarders profissionais e, se quiser, você pode até examinar sua ficha técnica. Existe um tipo de prancha adequado para facilitar as manobras ou aumentar sua

velocidade em cada modo. Escolha a sua com calma. São cinco comandos básicos, que podem ser combinados com os direcionais para fazer manobras mais radicais.

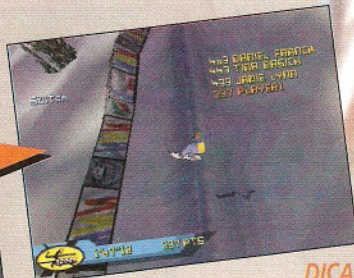
ENDEREÇO:
www.proboarder.com



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Windows(r) 95 or Windows(r) 98, 32MB RAM, CD-ROM 8x, 75MB livres no HD, Placa de vídeo PCI 2MB

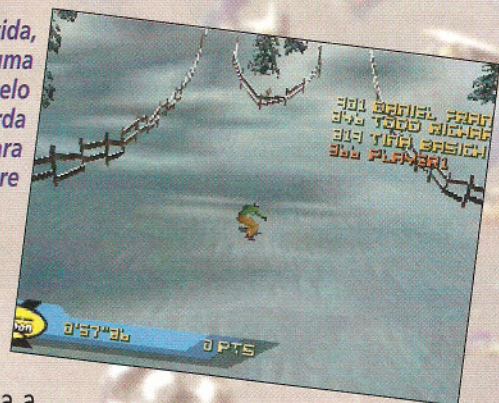


DICA: clicando em vídeo, você vê informes do jogo e os Snow Boarders que colaboraram com o game dando alguns toques sobre ele



DICA: no modo Half Pipe, antes de pular segure a tecla de pulo. Solte quando estiver subindo e combine os direcionais para fazer as manobras. Para uma descida perfeita, segure a tecla de pulo momentos antes de descer

DICA: nessa descida, procure fazer uma pequena manobra pelo caminho da esquerda antes de pular para evitar a árvore



DICA: no modo Freestyle, suba em cima das mesas e canos para contar mais pontos



DICA: no estádio, faça uma manobra na descida antes de fazer a

subida para a manobra principal, somando mais pontos no resultado final

DICA: durante a corrida, procure ficar agachado para pegar mais velocidade



X-GAMES PRO BOARDER

PC
ELECTRONIC ARTS
esporte

4.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
CD Multiplayer	

ESPORTE TOTAL

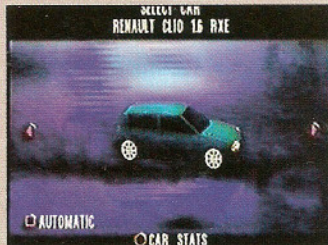
P.STATION

Um rali para P.Station com uso obrigatório de controle Dual Shock

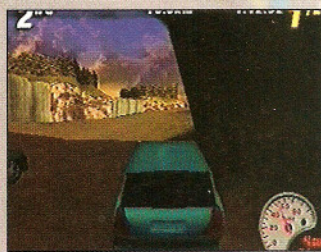
A Infogrames lança um jogo de corrida nos moldes de **Sega Rally** e **V-Rally**. O uso do Dual Shock é quase obrigatório, pois os controles perdem muito com o direcional normal. **C³ Racing** é quase um passeio a não ser quando os concorrentes colocam o jogador para fora da pista e não o deixam voltar. As capotagens são fantásticas (para não dizer mentirosas).

O game carece de detalhes gráficos como os patrocínios dos carros e o público nas arquibancadas. No final das contas, **C³ Racing** é um game bem conservador.

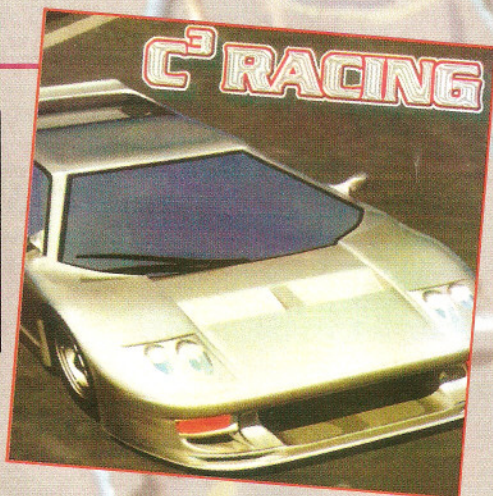
DICA: no começo há apenas dois carros para você escolher. Vencendo os campeonatos mais carros ficam à disposição



DICA: nas curvas mais apertadas, vire o carro sem pisar no acelerador. Depois acelere durante a curva



DICA: nas pistas com penhasco, fique longe dos oponentes quando estiver passando por essas áreas de perigo

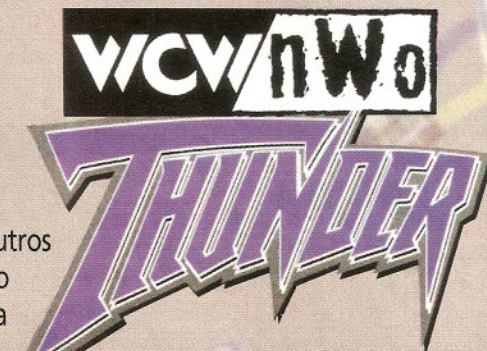


C ³ RACING	
P.STATION INFOGRAMES corrida	4
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
	1 CD 2 Jogadores Memory Card

P.STATION

Pra quem gosta de muita encenação e de um pouco de enrolação

Pouca evolução no mais recente título da série WCW/NWO. A jogabilidade é quase a mesma dos outros jogos e a maior diferença é o número de lutadores: mais de 60. O problema é que, apesar dessa galera toda, não faz muita diferença usar um ou outro. Os golpes são praticamente os mesmos. Ou seja: é uma enganação, assim como o tipo de espetáculo que originou a série WCW.

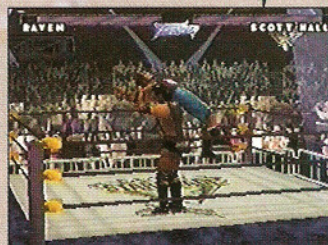


WCW/NWO THUNDER

P.STATION
THQ/IN LAND
luta-livre

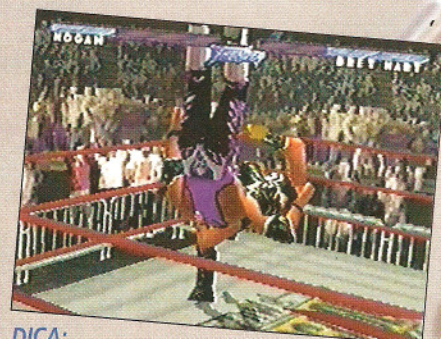
3.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	4
	1 CD 2 Jogadores Memory Card



DICA: todos os lutadores possuem golpes especiais que só podem ser acionados quando a energia dos dois lutadores estiver vermelha. O especial do Scott Hall é ↑, □, □, X

DICA: medir forças com o oponente é uma ótima maneira de recuperar energia. O comando é ↓ + ○



DICA: use golpes após o agarrão para drenar a energia do oponente. Agarre o inimigo e faça □, X ou △, ○

P.STATION

■ Todo o clima de rivalidade do basquete universitário americano

March Madness é o jogo ideal para quem quer entrar de cabeça no clima do basquete universitário americano. A ambientação não poderia ser melhor. A começar pelo som. A torcida canta sem parar e as músicas reproduzem fielmente o espírito de luta entre escolas. Para completar, efeitos sonoros de primeira. A versão

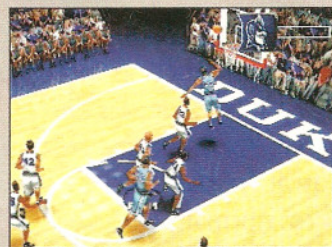


DICA: se a coisa complicar no garrafão, trabalhe a bola e salte para marcar

99 ganhou ainda novas animações e gráficos melhores. Saíram perdendo os controles: muitos comandos não resultam em movimentos e deixam os jogadores com cara de bobos.



DICA: se você tiver alguma dificuldade para penetrar no garrafão, passe a bola para o atirador, que deve estar livre para o tiro



DICA: quebrar o ataque adversário é essencial para marcar pontos.

Pegue a bola e passe-a sem pensar para o jogador que estiver mais à frente no ataque



DICA: não seja precipitado, trabalhe bem a bola em torno do garrafão até conseguir espaço para um arremesso de 3 pontos

MARCH MADNESS '99	
P.STATION	4.3
EA SPORTS	
basquete	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5 8 Jogadores

P.STATION

CONTENDER

■ Ouça o treinador, construa seu lutador e entre pra valer na briga!

Em **Contender**, o melhor é construir seu lutador. Você começa jogando apenas com socos. Durante as lutas, um treinador camarada vai dando uns toques e,



DICA: para conseguir um combo de quatro socos, aperte rapidamente ○○○○



DICA: depois de ser nocauteado, você ganha um soco especial. Deixe seu adversário bater bastante e então surpreenda-o com seu supersoco

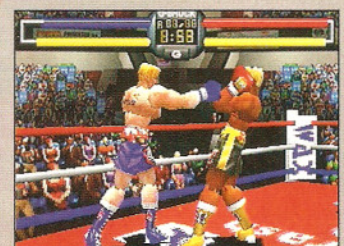
DICA: quando sua barra de stamina, a azul, estiver baixa,

afaste-se do oponente e dance um pouco ao redor do ringue para ganhar energia



de quebra, ensina novos golpes. Existem 40 lutadores. Todos têm cara, corpo e estilo de luta muito diferentes (tem até uma gatinha na briga!). O controle é bastante simples: poucos botões e golpes especiais acionados de acordo com sua energia. Fique de olho nas dicas.

CONTENDER	
P.STATION	4
SONY	
luta	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4 2 Jogadores



DICA: disparar vários socos no adversário vai cansar seu lutador, por isso vá com calma

A galera do Nintendo 64 tem motivos de sobra para ficar nas nuvens com as dicas deste mês: *Turok 2*, *Top Gear Overdrive*, *NBA Live*, *Rogue Squadron*. A galera do P.Station fica com *Fifa '99*, *R-Type Delta* e *Heart of Darkness*. E tem Dreamcast na parada também. Mãos à obra!

NINTENDO 64

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Modo cabeção e outras pirações

No menu principal, entre na opção Enter Cheat e digite qualquer um dos passwords abaixo. Para acionar as dicas, entre no menu Cheat.

Mãos e pés grandes: **STOMPEN**

Modo cabeção: **UBERNOODLE**

Modo Gouraud: **WHATSATEXUREMAP**

Modo sem luz: **LIGHTSOUT**

Modo Pen and Ink: **IGOTABFA**

Modo Stick: **HOLASTICKBOY**

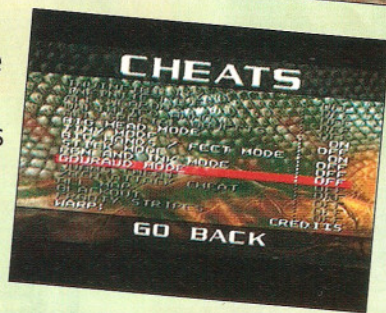
Modo Tiny: **PIPSQUEAK**

Código Master

Na tela Enter Cheat, digite:
BEWAREOBLIVIONISATHAND

Rosto nos itens

Na tela Enter Cheats, digite: **HEERESJUAN** e ponha um rosto nos quadrados amarelos dos itens. Digite **AAHGOO**, pare e ponha um rosto de bebê.



NINTENDO 64

TOP GEAR OVERDRIVE

Comece a corrida com tudo que quiser

Para entrar com os códigos abaixo passe o cursor na ordem descrita em cada dica e pressione Z depois de passar por cada modo. Se fizer certo uma carinha feliz aparecerá na parte inferior da tela. Por exemplo: para entrar com dica de todos os carros normais, você deve colocar o cursor nos modos Credits, Championship, Championship e Versus, nesta ordem, pressionando Z quando passar o cursor por cada um dos itens.

Ter acesso a todos os carros normais: Credits, Championship, Championship, Versus

Ter Acesso a todos os carros - normais ou bônus: Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, Championship, Championship, Championship, Versus

Começar na quarta temporada: Versus, Championship, Championship, Credits, Setup, Setup, Championship

Começar na quinta temporada: Setup, Championship, Credits, Versus, Versus, Setup, Championship, Versus, Credits, Championship

Começar na sexta temporada: Credits, Setup, Versus, Championship, Championship, Credits, Championship, Versus, Setup, Championship, Credits, Setup, Setup

Ver créditos da sexta temporada: Setup, Setup, Championship, Versus

Carro Hot Dog: Credits, Versus, Setup, Championship, Versus, Versus

Carro NP: Championship, Credits, Versus, Setup, Versus, Championship, Setup, Credits

Carro logo da Nintendo: Credits, Versus, Versus, Championship, Credits, Championship, Versus, Championship, Credits, Setup, Versus, Setup

P.STATION

FIFA 99

O melhor Time

Na tela Team Edit, aperte L1, L2, R1, R2, ○ X □ △ Start, Select.

NINTENDO 64

NBA LIVE 99

Jogue com os criadores do game

Na tela Rosters, selecione Create Custom Team. Entre com os seguintes Location e Team Name para acessar um dos três times secretos do jogo.

Location	Team Name
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels

P.STATION

R-TYPE DELTA

Jogue com a Pow Armor

Sabe aquela nave que traz item para você? Pois é, essa é a nave secreta. Para ativá-la, dê uma volta (termine uma vez) o jogo no nível de dificuldade Human ou mais difícil. Ou comece o jogo mais de 100 vezes (se não tiver nada melhor para fazer) para obter a nave.

Continues Infinitos

Se as horas totais jogadas forem mais do que 3, você passa a ter 10 continues por jogada. Se ultrapassar 6 horas, os continues passam a ser infinitos. Para ver quantas horas jogou, vá para a opção Your Record e confira os dados.

Ganhe Power Ups

Digite os comandos durante a pausa para obter os resultados:

Power Up	Comando
Laser vermelho	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ □
Laser azul	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ X
Laser amarelo	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ ○
Dose a 99.9%	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ △

Reveja o final

Ao terminar o jogo uma nova opção aparecerá no War Record. É a Theater, que permite rever o final da nave que você usou para acabar o game.

Seleção de fases

Termine o jogo com as três naves disponíveis desde o começo. Uma nova opção aparecerá no menu inicial: o Stage Select, que permite escolher a fase que quer começar a jogar. Mas atenção: se terminar o jogo dessa forma o final não aparece.

Papéis de parede

Com a opção Gallery dentro de War Record pode-se mudar a imagem de fundo da tela título. Para acionar todas, obtenha as seguintes condições:



IMAGEM CONDIÇÃO

1	Disponível desde o começo
2	Usar a nave RX pelo menos uma vez
3	Usar a nave R-13 pelo menos uma vez
4	Jogar por 20 horas (não seguidas)
5	Terminar o jogo com a R-9 no nível Human
6	Terminar o jogo com a RX no nível Human
7	Terminar o jogo com a R-13 no nível Human
8	Começar o jogo 100 vezes
9	Terminar o jogo com a R-9 no nível Bydo
10	Terminar o jogo com a RX no nível Bydo
11	Terminar o jogo com a R-13 no nível Bydo
12	Terminar o jogo com a Pow Armor no nível Bydo

P.STATION

KNOCKOUT KINGS

Energia extra:

Durante o modo Career, segure L1, R1, L2, R2 quando, entre as lutas, você tiver de escolher entre socar o saco pesado ou o rápido. Você ganhará de dois a oito pontos, dependendo de quanto tempo segurar os botões.

Jogue com o urso

Para lutar com o urso, no menu principal aperte →← + □ → + △ → + ○ e → + X. Um som confirma a dica. Selecione qualquer lutador e você vai jogar com o urso.

Lutadores cabeçudos

No menu principal aperte ← + ○ ← + △ ← + □ ← + X. Um som confirma a dica.

P.STATION

RESIDENT EVIL 2 DUAL SHOCK VERSION

Munição ilimitada

Aperte Select durante o jogo para trazer o menu de Options. Leve o cursor até Key Config e aperte X. No menu Key Config, segure R1 e aperte □ □ □ □ □ □ □ □. Se fez certo, a palavra "Manual", que fica no meio da tela, vai ficar vermelha. Volte para o jogo e você vai ter munição ilimitada com qualquer arma que pegar. Este código também funciona para os mini-games Hunk e Extreme Battle.



NINTENDO 64

NIGHTMARE CREATURES

Ultimate password

No menu principal, entre no Enter Password e aperte os seguintes botões para acionar as dicas de invencibilidade, seleção de fase etc.: ← ↑, C ↑, C ←, ↓ ↓ ←, C ←, ↑.



P.STATION

ASTEROIDS

Digite os seguintes códigos na tela título quando as palavras "Press Start" estiverem piscando. Um som vai confirmar cada dica que acionar.

Invencibilidade

Aperte ↓ ↓ ↑ ↑ ○ □ △ △. Comece o jogo e aperte simultaneamente Start e Select para acionar a dica.

Acionar a quarta nave

Aperte e segure Select e aperte △ ○ ○ △ □ ○ □.

Seleção de fase

Aperte e segure Select e aperte □ △ ○ △ △ □ ○. Comece o jogo e aperte simultaneamente Start e Select para acionar a dica.

Acionar o jogo Asteroids clássico

Aperte e segure Select e aperte ○ ○ ○ △ □ □ ○.

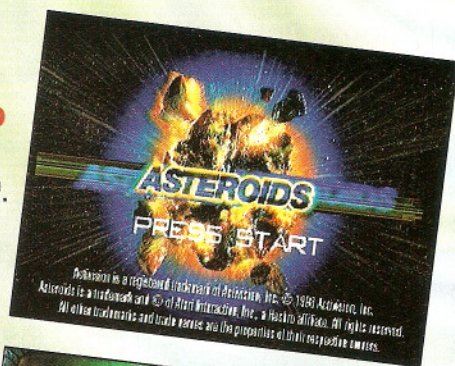
As dicas seguintes só funcionam para o jogo Asteroids clássico:

Vida extra

Aperte ↑ ↓ ← → ○ □ X △.

99 naves

Aperte ↑ X ↓ △ ← □ → ○.



P.STATION

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Menu Debug

Pause o jogo, aperte e segure simultaneamente L1 e R2 e aperte ↑ △ ↓ X ← □ → ○. Solte L1 e R2, aperte L1, R1, L2, R2, Start e aperte simultaneamente L2 e R2. Se fez certo, o menu Debug vai aparecer com diversas opções, como acesso a armas diferentes.



NINJA: SHADOW OF DARKNESS**Seleção de fase**

Tire todos os Memory Cards do seu P.Station. Quando aparecer na tela "Checking Memory", aperte L2, L2, L2, R2, R2, R2. Se fez certo, as palavras "Dels Level Cheat On" vão aparecer na tela. Agora comece o jogo e acesse o menu de seleção de fase.

Invencibilidade e todos os itens:

Pause o jogo e aperte L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ○ △ □ ○ △ □. Se fez certo, você vai ouvir um sino e o ninja vai se transformar em um esqueleto. Você vai estar invencível e com itens e vidas infinitas. Repita o código para voltar ao normal, mas mantendo os itens extras.

Seleção de arma

Pause o jogo e aperte R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2. Voltando ao jogo você vai ter uma nova arma. Repita o código para pegar uma outra arma.

**Diminuir a energia do chefe**

Pause o jogo durante a luta contra o chefe e aperte L2, L2, L2, R2, R2, R2, △ △ △ △ △.

TEST DRIVE OFF-ROAD 2**Carros secretos no World Tour Game**

Comece um World Tour game, selecione o Car Class e na tela Transmission Select, aperte os seguintes botões para acionar as dicas abaixo:

Correr com um caminhão de sorvete: aperte e segure Select e aperte R2, L2, L2, ↓ ↓ L2, L2, R1. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica.

Corra com um ônibus escolar: aperte e segure Select, e aperte L1, ↑ L2, ↓ ↓ L2, L2, R2. Se fez certo, um som vai confirmar a dica.

**FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99****Códigos secretos**

Do menu principal, entre no Setup Options e, em seguida, no Options. Digite qualquer um dos seguintes passwords no Secret Codes para acionar as dicas abaixo:



Comentário maluco:

MONKEY

Desativar o Shot Clock:

BUZZZ

Mais faltas contra o time da casa: **HOMIE**

Jogadores cabeçudos: **NOGGIN**

Jogue na quadra Z-Axis: **Z-WOOD**

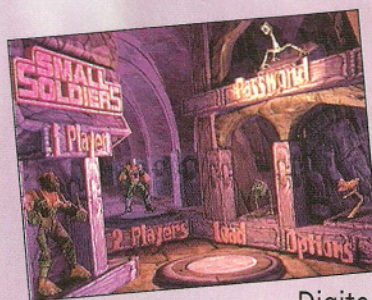
Jogo de 60 segundos: **THIRTY**

Jogue com o time da Z-Axis Design: **TEAM-Z**

Bola que deixa rastro: **TRAILS**

Jogadores transparentes: **GHOST**

Desativar o grito da galera: **NOFANS**

**SMALL SOLDIERS****Passwords para Launch Center, Spirit Bog e mais**

Digite os seguintes passwords para acessar as fases abaixo:

Mission 2 – Dimensional Temple: □ X ○ □ X △ □ X

Mission 3 – Floating Fortress: ○ X △ □ ○ ○ ○ X

Mission 4 – Spirit Bog: △ X ○ □ X ○ □ X

Mission 5 – Canyon Village: X □ X □ X X ○ X

Mission 6 – Creepy Caverns: □ □ ○ □ X △ ○ X

Mission 7 – Space Ship: ○ □ ○ □ X X △ X

Mission 8 – Hall of Patriots: △ □ □ □ X X △ X

Mission 9 – Graveyard of War: X ○ X X X X ○ X

Mission 10 – Nuclear Mine: □ ○ △ □ X X X □

Mission 11 – Launch Center: ○ ○ X □ X ○ △ X

Mission 12 – Ulhaden Fier: △ ○ X X X △ ○ X

Mission 13 – Garrison Prime: X △ ○ □ X ○ X □

Mission 14 – Inner Sanctum: □ △ △ X X X X □

PC

UPRISING 2

Munição infinita

Durante o jogo, aperte Enter, digite **DANGEROUS** e aperte

Enter novamente.

Superarmas

Durante o jogo, aperte Enter, digite **TUFF ASS** e aperte Enter novamente.

Fazer chover

Durante o jogo, aperte Enter, digite **STORMY** e aperte Enter novamente.

Ganhar mais dinheiro

Durante o jogo, aperte Enter, digite **WAY NO MONEY** e aperte enter novamente.

Suicídio

Durante o jogo, aperte Enter, digite **SLICK** e aperte enter novamente.

Vencer o cenário

Durante o jogo, aperte Enter, digite **DONE** e aperte enter novamente.

Invencibilidade

Durante o jogo, aperte Enter, digite **YOYO** e aperte enter novamente.

Limpar a tela

Durante o jogo, aperte Enter, digite **CLEARSKY** e aperte enter novamente.

Fazer nevar

Durante o jogo, aperte Enter, digite **FLURRY** e aperte enter novamente.

P.STATION

HEART OF DARKNESS

Mais fases e cenas de cinema

Com o P.Station desligado, conecte o controle 2. Agora segure L1, L2, R1 e R2 e ligue o console. Acesse a tela de Options ainda segurando os botões. No Options, vá para o treehouse e, de lá, entre na opção Load Game. Muito mais fases e cenas de cinema estarão disponíveis.

NINTENDO 64

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Veja os créditos

Na tela título, entre no Options e no Passcodes. Digite a palavra **CREDITS** e você vai assistir aos créditos do jogo.

Pilote um carro clássico

Na tela de passwords, digite **KOELSCH** e selecione qualquer missão em que você pode pilotar o V-Wing. Você vai poder voar com um carro preto.

Obs: se você pausar o jogo usando o carro preto, o jogo vai travar. Assista também à introdução da Lucas Arts e repare nas mudanças.

Seleção de fase:

Na tela de passwords, digite **DEADDACK** para ter acesso a todos os levels, incluindo três bônus.

Jogue com um Tie Interceptor

Primeiro digite o código **FARMBOY** na tela de password. Em seguida, digite **TIEDUP**. Selecione uma missão e vá até o Millenium Falcon. Segure o direcional analógico para cima para selecionar o Tie Interceptor.

Modo ultradifícil

Na tela de password, digite **Ace**

Radar melhor:

Na tela de password, digite **Radar**

Vidas infinitas

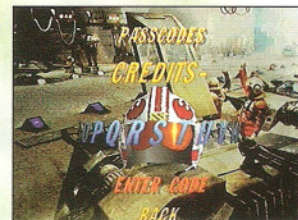
Na tela de password, digite **Igiveup**

Pilote um AT-AT

Na tela de password, digite **Chicken**

Pilote o Millenium Falcon

Na tela de password, digite **Farmboy**



DREAMCAST

PEN PEN TRI-ICE-LON

Jogue com o veloz Hanamizu

Para jogar com o Hanamizu, termine todas as pistas e ganhe todas as Silver Medals.

P.STATION

THE UNHOLY WAR

Acionar os personagens secretos

Entre no menu Mayhem, leve o cursor até Set Teams, aperte simultaneamente e , aperte Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, e aperte simultaneamente e . Se fez certo, a expressão "All Players" vai aparecer no canto inferior direito da tela.

Acionar os campos de batalha secretos

Entre no menu Mayhem, leve o cursor até Accept Teams, aperte simultaneamente e , aperte Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, e aperte simultaneamente e . Se fez certo, a expressão "All Levels" vai aparecer no canto inferior direito da tela.



PC

HERETIC II

Durante o jogo, digite os seguintes códigos:

kiwi - passar pelas paredes.

playbetter - God mode.

suckitdown all - todas as armas e munições.

P.STATION

RALLY CROSS 2

Dirija qualquer carro

Do menu principal, entre no Race e, em seguida, no Season. Comece a a New Season e

digite o seguinte nome:

moobmoob. No menu Season, entre no Select Car e escolha qualquer um deles.



PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK

VENDA APENAS
PARA LOCADORAS
E REVENDEDORES



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365



Demo Disc Inside
Disque de demo
en supplément

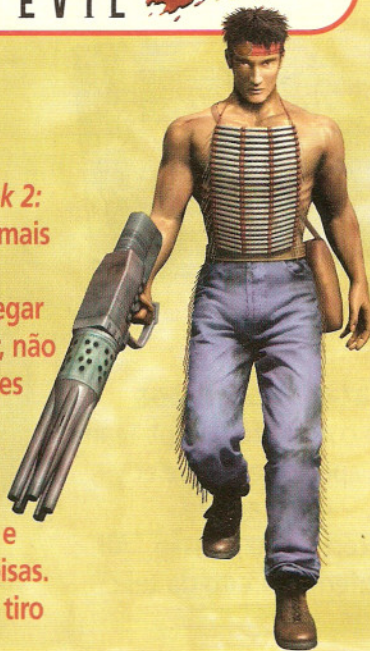
TUROK

SEEDS OF EVIL



Por Lord Mathias

Mais adventure do que nunca, *Turok 2: Seeds of Evil* tem menos inimigos e muito mais quebra-cabeças. O nível de dificuldade é altíssimo: para passar de fase não basta chegar ao fim. Você tem de pegar todos os itens para prosseguir, não dá pra esquecer nenhum. Para piorar, ou melhorar, as fases estão muito mais elaboradas nesta versão: há mais interruptores, portas e labirintos. As armas são o melhor do jogo. Há muitas e algumas são animais. Quer um exemplo? A Cerebral Bore explode o cérebro do inimigo e suga a massa encefálica, caso a sua não esteja lá essas coisas. Outra arma que detona é o Plasma Rifle, que dispara um tiro laser. Neste detonado você vai ver que arma usar em cada situação. Olhos abertos e boa sorte!

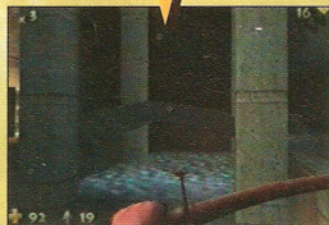
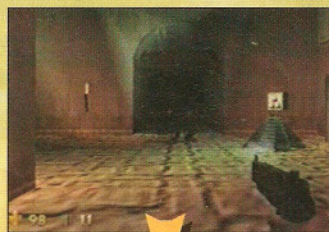


TUROK 2	
NINTENDO 64	4.8
ACCLAIM	
ação	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4
6 Fases 4 Jogadores Memory Card	

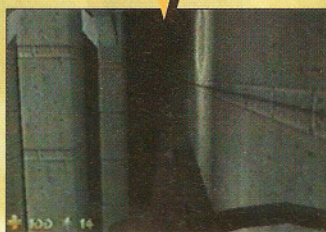
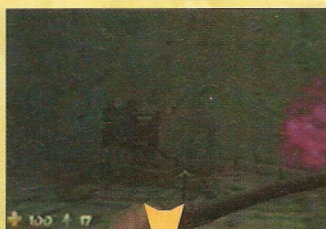
Port of Adia



Exploda o barril com o arco, entre na passagem aberta e pegue o Power Cell. Volte à sala ao lado do barril e ative o Distress Beacon, depois siga pelo túnel, suba a escada quebrada para pegar a pistola e entre no Warp



Pegue a chave no pedestal. No final dessa sala há outro barril, exploda-o para achar outra passagem. Ao chegar na parte da água, caia nela e procure um túnel secreto



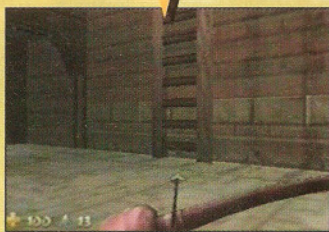
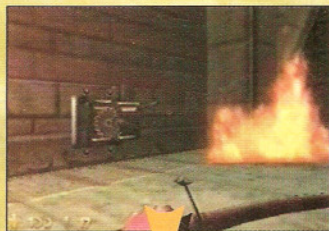
Ao sair da água, suba pela escada e acione esse switch. Continue pelo túnel e pegue o Flashlight para melhorar a visão. No final do túnel, ative outro switch e depois pule para a plataforma abaixo



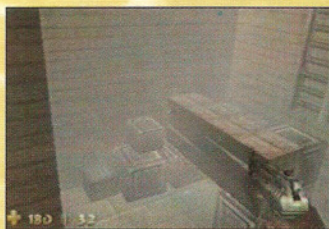
Seguindo pela plataforma, suba até alcançar o topo. Lá você acha um switch que libera o portão e alguns inimigos. Volte ao portão e salve a primeira criança



Entre no portal que dará passagem para a sala da água. Na outra área, acione o switch que está escondido aqui



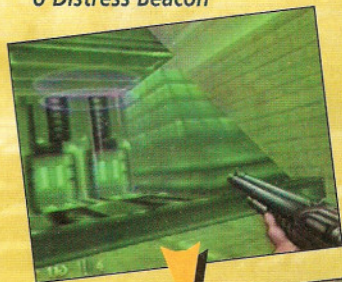
Acione esse switch para abrir a porta com alguns inimigos. Suba a escada e acione outro switch. Ao descer uma nova área irá aparecer, siga por ela e exploda o barril, pegue outro Power Cell



Com o Power Cell, vá pelas caixas e suba a escada para ativar outro Distress Beacon. Depois siga entrando no Warp



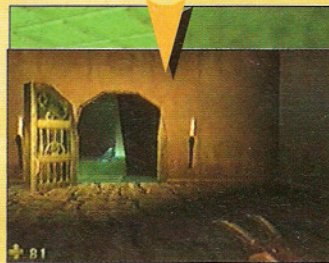
Suba a rampa e acione o switch. Esse switch abre duas portas: uma com o Power Cell e outra com a saída. Depois de pegar o Power Cell entre no meio dessas caixas para ativar o Distress Beacon



Depois de pegar a Shotgun na ponte do alto, siga para achar a nave onde você poderá salvar o jogo. Vá pela entrada que se abriu



Ao subir a escada, vire para o outro lado e pule para encontrar outra criança. Depois entre no Warp



Suba as escadas, pegue a chave no pedestal e entre na porta que se abriu



Pegue o Tek Bow, suba essa escada e acione o switch no alto. Entre na porta que irá se abrir



Seguindo por esse caminho, você chegará a uma sala com uma porção de switches. Acione-os em seqüência até abrir o portão com a criança



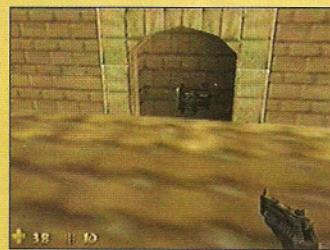
Vá pelos escombros até chegar a esse ponto. Ative os switches e siga pelo túnel que se abrirá



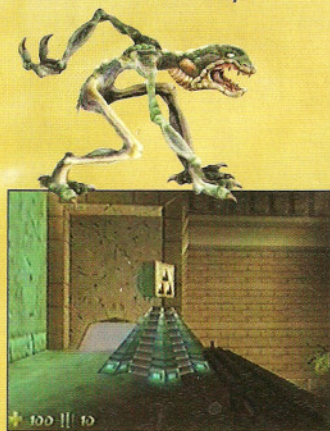
Acione os switches dentro da casa, siga pela porta que irá se abrir. Você chegará a outra casa onde o switch está localizado sob as escadas. Siga para o topo da casa, passe pela ponte e entre no Warp



Você aparecerá em outra casa. Suba por essas caixas e acione o switch. No meio das caixas, vai pintar uma entrada. No final do túnel você acha outra criança, acione o switch para salvá-la



Você voltará à área com as casas. Suba no telhado da primeira casa e acione o switch. Seguindo por essa rampa, pule para ativar outro switch, depois entre no Warp



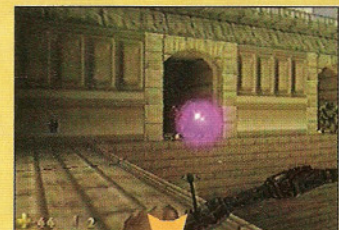
Siga pelas portas que se abrem com os switches para chegar a essa chave. Aí vá pelo Warp



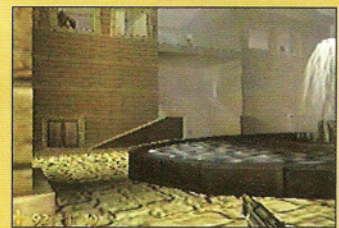
Suba essas caixas e acione esse switch. Siga pelo caminho até encontrar o Warp



Ao chegar nesse ponto, siga pelo caminho da direita. Depois pule para achar outra plataforma abaixo e continue seguindo pela trilha



Nesse ponto você terá de matar os dois inimigos para abrir a porta. Ao chegar aqui pule para achar a escada e acionar outro switch

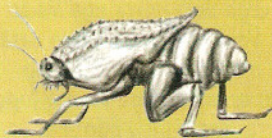


Ao chegar a essa casa você terá de acionar 4 switches. No topo da casa você acha uma chave. Na fonte há alguns diamantes

Continua

TUROK

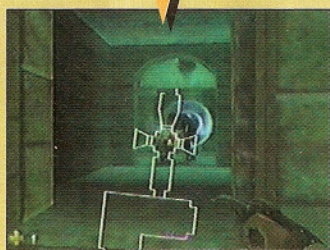
SEEDS OF EVIL



River of Souls



Depois siga por essa entrada, até chegar a uma ponte para uma nova área. Pule na máquina do Warp. O switch para ativar o portal está abaixo, na lateral



Ao entrar no portal você irá enfrentar uma série de inimigos. Pegue munição no alto da tela e mande chumbo. Ao acabar com os caras você pega uma parte do Nuke. Siga para o local da foto no mapa e finalize a fase. Você terá de defender o Totem.

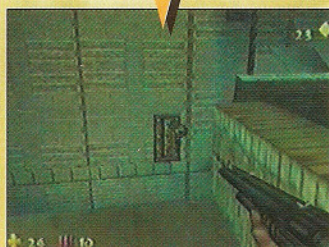
Procure acertar os inimigos que estão mais perto do Totem. A arma mais indicada é a Shotgun



No começo da fase você encontra um Stryracosaurus. Suba nele para poder comandá-lo. Saia destruindo pela fase e siga a rota. Usando o C↑ duas vezes você acerta o inimigo com o chifre, ataque mortal



Em certos momentos você terá de destruir todos os lança-mísseis para abrir o portão

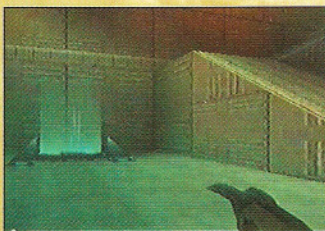


Ao chegar nesse ponto, acerte com o arco as duas alavancas no

alto da tela para a ponte descer. Ao passar, exploda o barril do lado direito. Explore o local e vá em frente até chegar ao abismo. Suba na torre e ative a alavanca do alto para a ponte descer



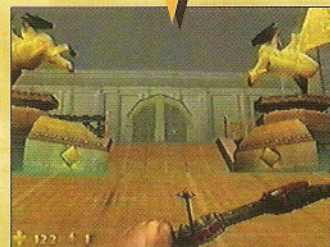
Após pegar a chave, siga pelo túnel que está próximo. Vá pela trilha dos itens e pegue o caminho da direita para chegar a uma área onde você acha um barril. Exploda-o e acione o switch



Seguindo pela trilha, você chegará a outro switch. Ative-o e a ponte irá baixar. Cruze o caminho do lago verde. Entre no Warp



Pegue a Rocket Launcher no lago e suba pela rampa e pela escada. No topo, entre no túnel, e vá até uma sala grande



Ao chegar nessa sala, suba a longa escada e pegue o caminho da esquerda. Acione o switch. Esse switch ativa uma série de portas no plano térreo. Seguindo pelo túnel, você chegará à máquina do Warp. Acione o switch que libera os portões ao lado da fonte, onde você pega as duas chaves. Coloque-as nesse local para abrir a porta central



Aqui acione o switch à esquerda, ele abrirá uma porta onde você ativa a máquina do Warp



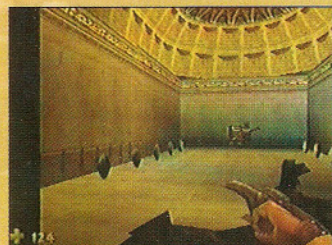
Volte à máquina do Warp e mate todos os inimigos. Acione as manivelas. No final, você pega mais uma parte do Nuke



Na saída do Soul Gate volte ao lugar onde matou alguns inimigos, exploda o barril e siga por esse caminho até entrar no Warp



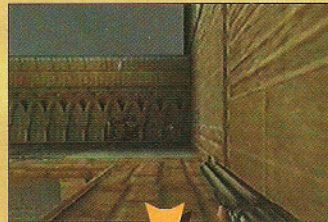
Entre na fonte e acione o switch. Volte à sala onde uma porta estará aberta, pegue as munições e entre no Warp. Você chegará a uma longa série de switches e túneis e pegará a Mag 60



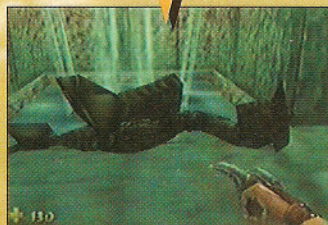
Um barril que você explodiu o levará a uma outra área. Acione o switch para descer a ponte, siga por ela até achar outro switch no túnel. Abra uma porta e vá para a direita



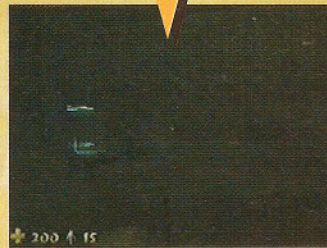
Ao se deparar com o primeiro Soul Gate procure sempre recarregar as armas com as munições que aparecem na tela. Você irá gastar umas 20 balas de Shotgun para matá-lo



Siga em frente até o túnel. Chegando no topo você aciona um switch que abre uma porta. Entre nela e, no final, vá à esquerda para chegar às fontes



Após entrar no Warp, suba a escada e entre no túnel à direita. Siga a trilha que tem os itens e entre na fonte nadando. Vá pela primeira entrada à esquerda numa sala. Siga pelas rampas



Mate todas as aranhas e atire no estranho símbolo do alto. Siga pela porta da direita que irá se abrir. Na trilha, pegue o caminho da direita e, depois de algum tempo na água, você chegará ao Warp



Você encontrará a primeira Sister of Despair, mande bala



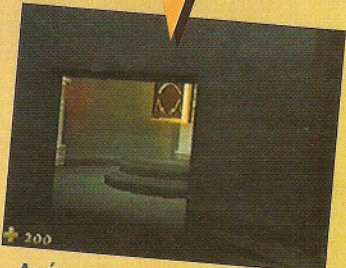
Chegando a esse local, ative os blocos no pilar para subir pelas escadas. Após uma série de pontes você entra no Warp



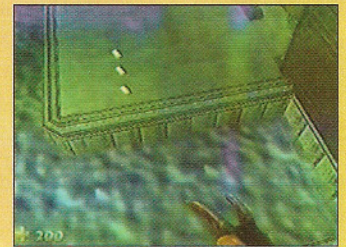
Seguindo pela nova área, um dos barris que você explodiu vai revelar uma passagem. No final, atire no bloco na parede para abrir uma porta abaixo



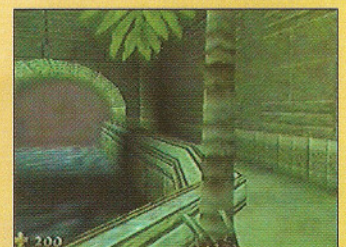
Acione o switch à direita e siga para a saída onde você encontra um Warp



Após achar a pena, venha com ela até a máquina do Warp. Para chegar a ela siga pelo caminho que leva à terceira Sister. Atrás há uma sacada, pule para baixo para achar a máquina



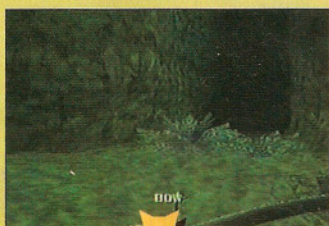
Na parte térrea da fase passe pela ponte e suba pela rampa. Entre à esquerda, olhe à direita e pule desse ponto



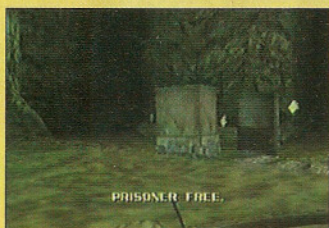
Acione o switch e exploda os barris. Siga pela água até o final da fase. De novo, você deverá proteger o Totem

TUROK SEEDS OF EVIL

The Death Marshes



Siga pela trilha passando pela ponte quebrada e pulando nas plataformas. Ao chegar no lodo vá pela trilha que tem os itens para pegar o Sachel Charge



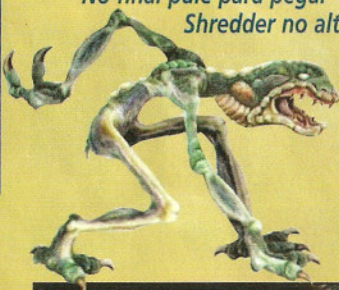
Siga pela trilha e passe pelo Warp. Vá em frente e salve o primeiro prisioneiro. Vire para o outro lado, siga pelo caminho da esquerda, suba as escadas



Entre no Warp para chegar ao galpão. Coloque o Sachel Charge nas caixas para explodir tudo e saia correndo da sala



Seguindo pela trilha no lodo, pegue o caminho da esquerda para achar um Save e uma chave. No final pule para pegar a Shredder no alto



Volte à trilha e siga em frente. Você passará por uma série de casas, vá pelas pontes até achar o Warp. Do lado direito você ativa a máquina do Warp. Não entre no Warp, volte pelo caminho da ponte e suba no topo da torre pelas escadas. Pule do alto sobre a escada para achar a máquina



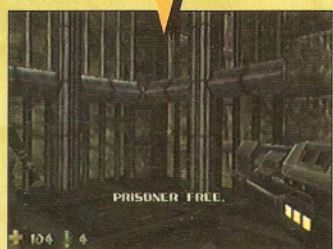
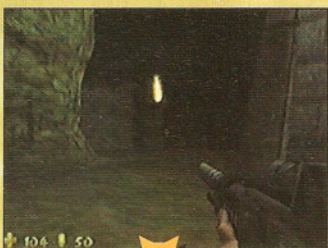
Depois de pegar mais um Nuke na máquina, entre no Warp. Siga pela ponte no lodo até achar uma torre. Do alto, pule para o lado direito para pegar o Sachel Charge. O segundo galpão que você precisa destruir está do lado direito no começo da área



Após destruir o segundo galpão, siga pela ponte de lodo até o final, onde você pulará na escada que leva a uma torre



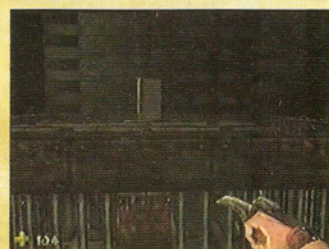
Siga pela ponte longa matando os inimigos. No final você encontra um Save e um Warp, entre nele



Em vez de seguir reto, ande para a direita e desça a escada. Pegue a Rocket Launcher e salve mais um prisioneiro



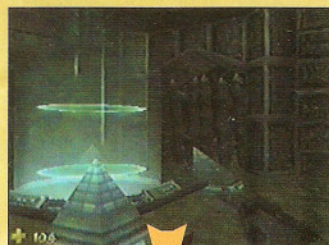
Depois de sair do Warp pegue a pequena trilha à direita, ela vai dar em uma nova área. Lá você salva mais dois prisioneiros, suba a escada para chegar no alto da fase

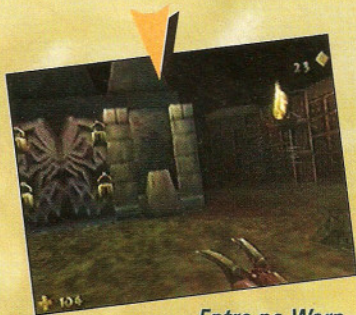


Pegue o caminho da esquerda e suba na escada para pegar a plataforma de acima. No meio da plataforma pule em cima da jaula onde você salvou o último prisioneiro para pegar o Sachel Charge

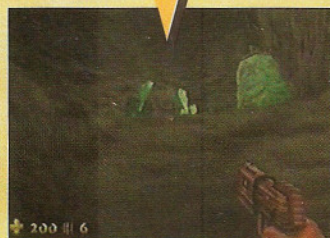


Ainda pela plataforma siga em frente e pegue o caminho da direita para pegar a pena e ativar o portal



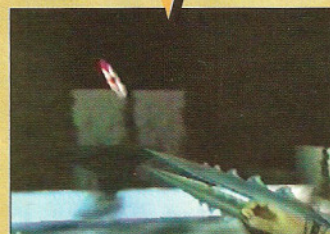
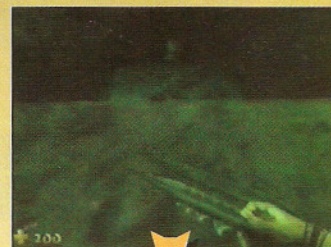


Entre no Warp e no último galpão. Destrua o galpão e volte ao Warp



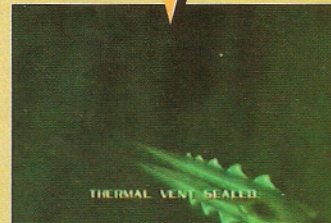
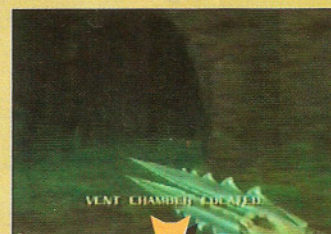
Do final desse túnel, você chegará a outro local. Entre na água e acione a máquina do Warp. Pegue a esquerda, acione o switch e escale a parede

enfrenta uma série de inimigos. Mate todos para abrir a porta. Siga em frente e exploda o barril para formar uma ponte. Você achará um Save. Vá pela ponte e ative o switch no alto para o portão subir



Mate esse monstro e pegue a Satchel Charge. Seguindo pela ponte vire à esquerda e você verá um local onde consegue subir. Venha correndo pela ponte e pule para escalar

Você chegará a um local com uma série de cachoeiras e um buraco no meio. Siga pulando pelas plataformas e entre no túnel. Continuando, você irá cair na água. Pule para alcançar a pena no alto

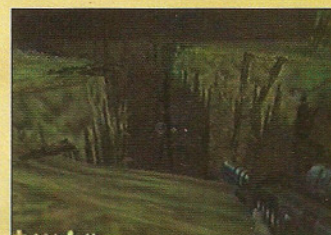


Siga caindo no buraco, caia de novo até achar uma água em que você consegue mergulhar. Acione o switch no alto da tela. Entre no túnel que irá se abrir embaixo da água

Entre no Warp e vire à direita. Coloque a chave na torre para abrir uma sala. Entre na sala, suba ao topo e coloque na pedra o Satchel Charge. Saia da sala correndo e entre no Warp



Seguindo pelo túnel você terá de matar 3 aranhas gigantes para abrir as portas. Siga pela porta que irá se abrir. No túnel, vire à direita e pule para pegar a chave Cave, depois vire e escale a parede



Siga em frente e vire à direita. Você estará no local onde estavam jogando flechas em você. Caia na água e siga para o caminho onde você escalou, continue ignorando os Warps. No final, no alto, você irá ver um Satchel Charge. Então mergulhe na água

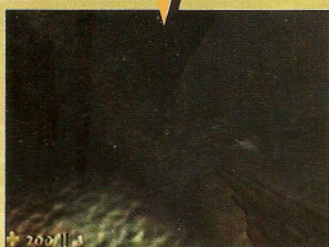
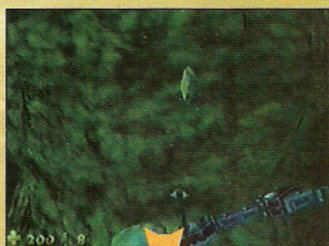


Você precisará defender o Totem dos ataques dos inimigos de novo. Mande bala (pegue as munições que aparecem na tela)



Chegando a essa parte, mate a aranha e siga em frente. Ative o switch com a caveira e entre nos dois túneis. No fim, acione o switch do alto. Desça pela escada e encontre a chave para usar aqui

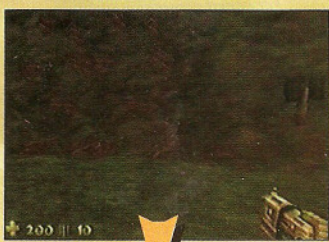
Lair of the Blind Ones



Siga em frente e pegue o caminho da direita. Você encontrará um enorme buraco, pule. Você vai cair num lugar com várias cachoeiras, numa delas há um túnel, siga por ela



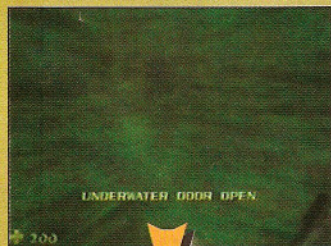
Você vai passar por uma série de túneis e pontes até achar uma enorme sala com um buraco. Siga o caminho pela direita. Mate a aranha e pegue a Flamethrower. Depois siga pegando a chave



Após pegar a chave você

Continua

TUROK SEEDS OF EVIL



Você estará num labirinto em baixo da água. Procure jogar com o mapa na tela para facilitar. Siga para o túnel onde há um switch que abre todas as portas. Volte ao centro e pegue a Torpedo Launcher, que ajuda a nadar melhor. Pegue duas chaves Cave e uma plataforma onde você aciona um switch com uma caveira, além de pegar um Satchel Charge. Entre no Warp onde tem um inimigo, uma caixa de balas e munição para a Mag 60



Coloque uma das chaves que você achou na água para liberar a passagem para uma sala. Suba até o topo e coloque o Satchel Charge na pedra. Saia rápido da sala para não ser atingido



Volte à água e entre no outro Warp que tem vários barris para explodir. Acione o switch e use a outra chave na torre. Siga pela sala que irá se abrir



Siga o caminho pelos itens que levam-no a uma área de lava. Procure uma sala onde uma aranha guarda um switch, mate-a e acione o interruptor. Vá à sala que se abriu pulando pelas plataformas. Depois de uma série delas, você chega a uma grande sala. Exploda os barris para achar o switch da máquina



Siga e procure por uma parede para escalar. No alto você acha a máquina de Warp



Você enfrentará uma série de inimigos. Mate-os e pegue mais uma parte do Nuke. Saia da máquina, vá atrás dela e pule para o piso inferior. Ao cair vá para a esquerda e pule numa plataforma que está presa por uma madeira. Depois de uma seqüência entre no túnel



Ignore o Warp e siga pela caverna até chegar a uma sala de lava. Siga para a outra sala de lava onde há uma aranha enorme. Siga a trilha e vire à esquerda pegando os itens



Ignore o Warp e pegue o outro caminho. Mate os inimigos para abrir as salas. Você chegará a uma pequena área, vá para a esquerda atrás das pedras. Após matar as aranhas para abrir o segundo portão, siga em frente e vire à esquerda numa parede que você poderá escalar



Mate a aranha no alto, siga pela trilha e mate o inimigo à direita para abrir o portão. Quando acabar a trilha, pule onde estão os itens. Depois de pegar o Cerebral Bore, pule de novo e olhe para baixo à esquerda, onde existe uma série de itens. Pule novamente



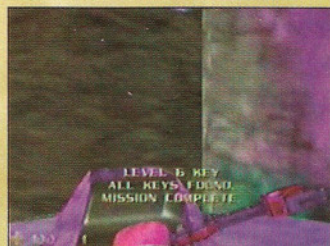
Acabe com as 3 aranhas para liberar o portão. Entre no túnel, pegue a chave e siga pelo caminho até pegar a Satchel Charge



Siga até a área verde. Pule para a área pequena onde tem vários inimigos, um portão e uma passagem aberta



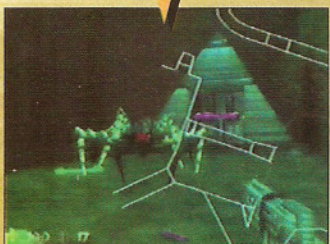
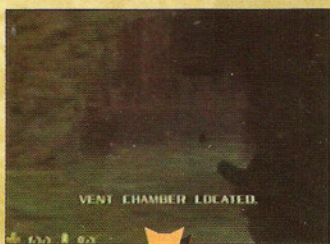
Siga e vire à esquerda seguindo pela trilha dos itens. Você chegará a uma área com 4 itens de Life, pule desse ponto para a direita e ande até chegar ao Save Point



Passe pela ponte e pegue a última chave. Vão pintar vários inimigos na tela, mate-os e pule no portal



Não deixe os inimigos chegarem perto do Totem, mande bala



Depois de explodir mais uma sala, salve o jogo e mate as duas aranhas para fazer descer o portão. Siga pela trilha e pule para chegar a uma plataforma com 4 itens. Pegue a chave Cave à esquerda



Mate as lesmas que irão atacá-lo destruindo as garras nas extremidades

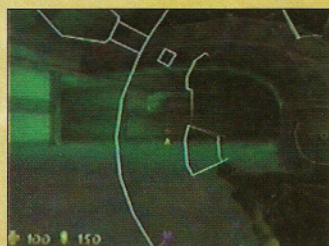


Chegando a esse ponto, você deverá pular de plataforma em plataforma. Espere ficar de frente para a outra plataforma para pular. Após passar pelas plataformas, mate a aranha que está no seu caminho e exploda o barril para formar uma ponte

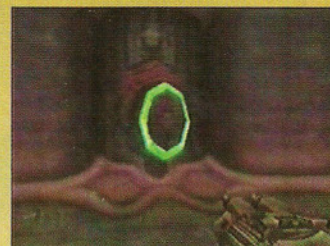


Ao destruir as garras, atire no alto do lado do olho nas bolhas. Acabe com as bolhas e acerte o olho

Hive on the Mantids



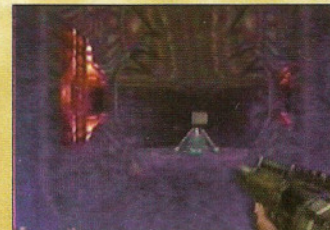
Depois de matar todas as armas, siga para o Warp



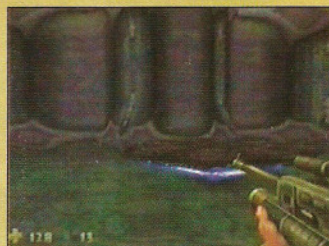
Após ativar esse switch, as plataformas serão acionadas. Explore todos os caminhos para não perder nenhum item



Destrua esse objeto para liberar as portas



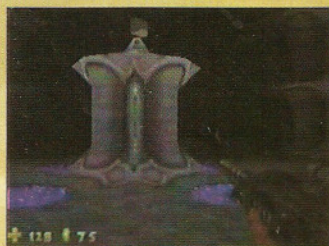
Depois de pegar a PFM, todas as portas irão se abrir. Numa delas você pega a chave



Depois entre na sala principal e siga pelo túnel com os itens, siga a trilha e pule na plataforma para alcançar a parte superior da tela



Seguindo pelo túnel você libera a máquina do Warp. Entre nela e acabe com todos os inimigos para pegar mais uma peça do Nuke



Acione o objeto verde na parede para liberar as plataformas e você conseguirá pegar a chave no alto da tela



Após sair do Warp, siga pelo corredor até uma grande sala, depois vire à esquerda e mate o inimigo. Acione o switch atrás dele e siga rápido para a plataforma que irá descer



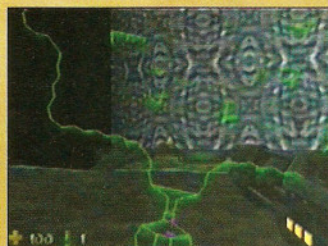
Nessa parte siga pelo caminho da esquerda até chegar a uma sala com um abismo. Pule na plataforma abaixo



Aí está o primeiro embrião: atire nele no alto e, quando cair, acerte-o com a Warblade

Continua

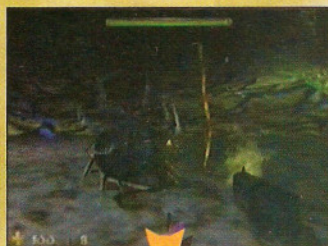
**TUROK
SEEDS OF EVIL**



Essa é a sala do Master Computer. Coloque os Satchel Charge que você pegou nos pilares e saia correndo rapidinho



Não passe batido, você deve acionar esse switch vermelho



Nesse ponto, use os ventiladores para chegar ao nível superior. Pule em cima e solte o direcional



Após sair da fase você terá de defender o Totem, cerca de 20 inimigos estarão na sua cola. Após matá-los você enfrenta o mestre da fase. Atire nas garras até ele fazer a sua primeira transformação, depois o alvo é a cabeça



Com os 4 Ions Capacitor em mãos, venha até esse gerador, pegue os itens verdes e coloque os Ions no seu lugar para recarregar



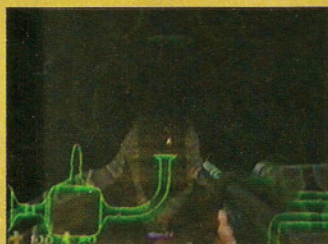
Primagen's Light Ship



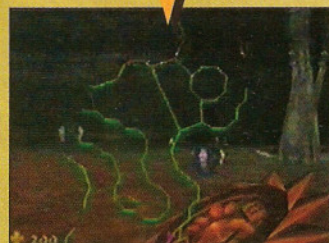
Siga pelo corredor até achar a chave no centro que você não pode pegar. Entre à esquerda e mate as metralhadoras até entrar no Warp



Sempre que acabar de explorar um corredor inteiro, acione no final um switch no alto. Ele abrirá uma porta na sala onde está a chave no centro



Desça na área cheia de inimigos e escale a parede. Quando chegar ao topo, passe pela ponte e vá à direita para salvar o jogo. Depois siga pela esquerda na encruzilhada



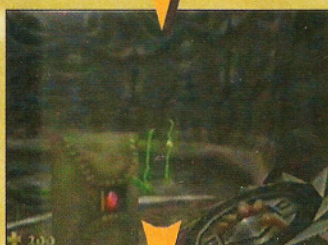
Agora você estará numa ponte estranha: vá para a esquerda e entre na porta. Caia na água e nade até a passagem secreta. Pule nas plataformas e caia na área abaixo. Você precisa pegar 4 Satchel Charge:
1- Atrás do pilar no começo dessa área
2- Continue andando e ignore o poço atrás da árvore perto da saída
3- Do outro lado
4- Pule no poço, na ponte você acha o último



Escale a parede e entre no Warp. Na próxima área você acha mais um embrião com vários ovos em volta. Depois de matá-lo, siga entrando no Warp



Ao chegar à área de lava, pule nas plataformas para escalar e acionar o switch

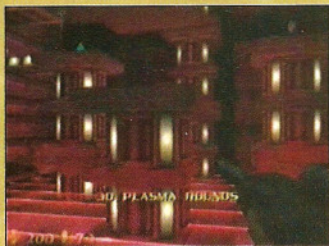




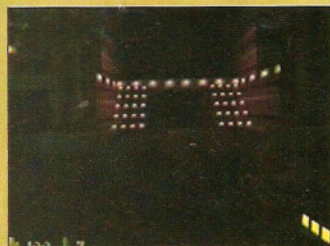
A melhor arma nessa fase é a Plasma Rifle ou, se o inimigo tiver cérebro, a Cerebral Bore



Depois de acionar o switch com o Ultra Health ao lado, desça e volte à sala central. Siga em frente para achar uma nova sala e entre no Warp



Aqui você deverá usar os ventiladores para chegar ao alto da fase e acionar o switch. O lado certo para se começar é o direito



Aqui você deverá ser muito rápido. Ative os switches nas laterais para abrir a porta central



Nessa ponte, depois de matar o inimigo do outro lado, pule na central de comando. Muito cuidado para não errar o pulo, use o direcional para ter uma visão completa da área



Entre à esquerda para acionar o switch e levantar a plataforma. Depois siga por ela



Seguindo pelos túneis de ventilação você encontra esse Ion na moleza



Ao lado do elevador, você encontra o switch para liberar a máquina do Warp



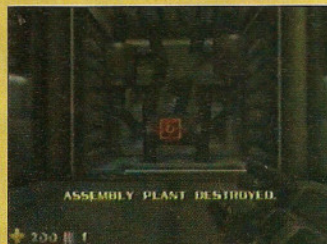
Ao acionar esse switch, seja rápido e corra para qualquer um das portas à frente, pois elas se fecham rapidamente



Depois de passar pela máquina do Warp, siga o corredor e você encontrará uma porta fechada. Atrás do computador você encontra a pena



Com a pena, volte à máquina do portal para pegar mais um item importante



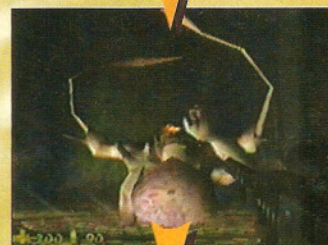
O elevador estará fechado, atire para abrir as portas e depois mande bala para destruir e completar uma parte do objetivo



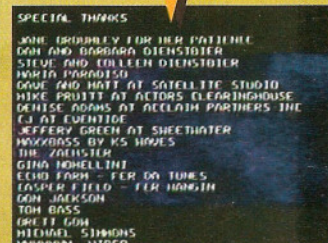
Nas torres dos geradores você precisa pegar as cápsulas vermelhas para destruir a Assembly Plant



As cápsulas vermelhas você usa neste local para destruir a Assembly Plant e completar o objetivo. Não esqueça de pegar o Laser que fica nas torres



No último mestre, acerte logo de cara as garras. Depois, quando ele se transformar, mire na cabeça. Em sua segunda aparição, acerte os inimigos menores para o chefe descer da plataforma. O seu ponto fraco é a cabeça



Com muito esforço, Turok salvou o mundo das forças do mal. Com sua ajuda, é claro..

fim

FLASHBACK

MEGA

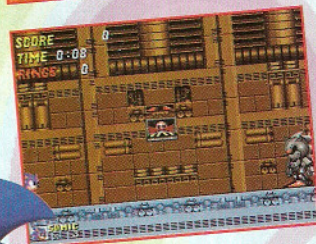
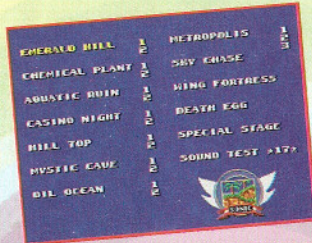


Por Lord Mathias

Em 91, o SNes chegava às lojas e enfrentava a concorrência dos bons jogos da Sega para Mega Drive. *Street Fighter II* fazia sua estréia nos arcades.

A Nintendo tinha Mario como mascote e a Sega ainda não tinha um Mascote oficial. Para emparelhar com a concorrente, a Sega criou Sonic, um simpático porco-espinho (na verdade um rato ouriço) azul. O jogo do mascote era considerado muito rápido e dava até um friozinho na barriga. O som era excelente e seus gráficos surpreenderam a todos, que juravam que o jogo tinha no mínimo 8 MB.

SONIC 2



DICA: Para fazer o Stage Select, vá até a tela de opções, escute as músicas 19, 65, 9, 17, saia do menu e, quando Sonic e Tails, aparecerem na tela, segure A e aperte Start

Todos ficaram assustados e maravilhados ao descobrir que Sonic tinha apenas 4 MB e que não era preciso muita memória para um jogo ser bom. A série durou anos e anos no Mega Drive. O último game, **Sonic & Knuckles**, foi lançado em 94.

fim

SONIC 1



DICA: para abrir o Stage Select, espere Sonic aparecer na tela de abertura e aperte ↑↓↔, segure A e aperte Start. Pegando todas as Chaos Emeralds e terminando o jogo, você verá o final especial



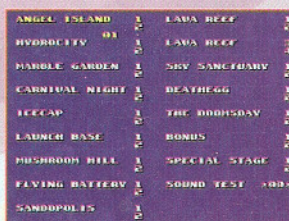
DICA:

Arrebente as pedras segurando ↓ e apertando o botão de pulo. Com novas habilidades, Sonic pode virar uma bola de fogo, uma bolha d'água e uma bola elétrica. Para usar essas habilidades, aperte o botão de pulo novamente durante o pulo

SONIC 3



SONIC & KNUCKLES



DICA: para acionar o Stage Select, comece o jogo, vá para direita até chegar no mecanismo de subida, pendure-se e digite ←←←→→→↑↑↑, aperte Start e o botão A para dar reset. Na tela título, segure A e aperte Start. Acoplado os jogos anteriores de Sonic no cartucho, você vai abrir fases novas

TILT'S GAME LOCADORA

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

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

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

VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC Engine • Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar



**NIKAS
GAMES**

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

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



Vendas, Locação e
Assistência Técnica
para todo Brasil

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



GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX
Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

CLASSIFICADOS

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

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

UZ Games
* Compra * Venda * Troca * Ass. Técnica
Tudo em até 7 vezes
V. Mariana - (011) 572-7868
Ipiranga - (011) 6914-6640

Para anunciar na

**SUPER
GAMEPOWER**

ligue **816-5667,**
Ramal 420

**Ai é só
DETONAR!!**

**CRZY
GAMES**

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - NEO GEO CD
3 DO - SUPER NES - MEGA DRIVE - PC CD Rom - Master
Vendas, locações, Assis. Técnica,
Acessórios e Card's Magic

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

**APRENDA
COM AS
FERAS!!**



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

**MATRÍCULAS ABERTAS
VAGAS LIMITADAS**

**CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO**

ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP

011-3666.6079/578.7163

E-mail: hector@wnet.brworld.com.br

SUPER GAMEPOWER



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)



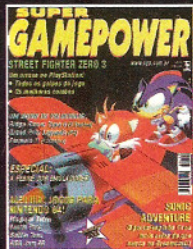
O CARNAVAL JÁ
PASSOU, MAS O SHOW
DE FANTASIA SÓ
COMEÇA AGORA!!

FINAL FANTASY VIII
PARA P.STATION!

VEJA NA SGP DO
PRÓXIMO MÊS!

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

EDIÇÃO 59



Sonic Adventure, Incoming (Dreamcast), The Legend of Zelda, South Park, Magical Tetris, Battle Tanx, NBA Jam 99 (Nintendo 64), Street Fighter Zero 3, Ridge Racer Type 4, Formula 1 '98, Tiny Tink, R Type Delta (P.Station), Black Dahlia, Grand Prix Legends, Grim Fandango, Half Life (PC)

EDIÇÃO 58



Virtua Fighter 3 tb, Pen-Pen, Godzilla Generations (Dreamcast), Zelda, Turok 2, Star Wars Rogue Squadron, Tetris 64 (Nintendo 64), Tomb Raider III, DarkStalkers 3, Crash Bandicoot 3, A Bug's Life, Fifa 99 (P.Station), Strikers 1945 II, Cotton Bumerangue (Saturn), Fifa 99, Dune 2000 (PC)

EDIÇÃO 57



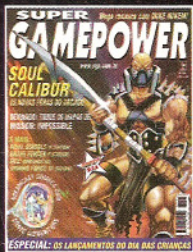
Body Harvest, Rush 2, WipeOut 64, Extreme G2 (Nintendo 64), Shining Force III, Steam Hearts, Marvel vs. Street (Saturn), Spyro The Dragon, Beat Mania, Duke Nukem Time to Kill, Oddworld Abe's Exoddus (P.Station), Shining Force I (Mega), Israeli Air Force, War Games, Commandos (PC)

EDIÇÃO 56



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

EDIÇÃO 55



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

EDIÇÃO 54



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

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

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

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 5 - Nº 60 - MARÇO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e
Ana Luisa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André
Oka, Spencer Stachi (jogos), Maximilian
Winter
Colaboradores: Lup (infográficos)

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shoji Ikeda

ASSINATURAS
Assistente: Heloisa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Executivos de contas: Camilla
Dell'Arciprete, Jorge de Oliveira,
Fernando Porrino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

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

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

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

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

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

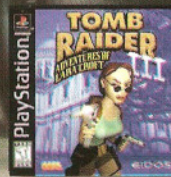


RIDGE RACER TYPE 4. VOCE NUNCA DIRIGIU NADA IGUAL!

playstation

2x R\$ 221,25
OU 10x R\$ 59,84

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



- **AÇÃO** •
Metal Gear Solid
Tomb Raider 3
- **AVENTURA** •
Akuji the Heartless
Beavis & Butthead in Hollywood
Civilization 2
Crash Bandicoot 3
- Gex 3: Deep Cover Gecko**

- Resident Evil 2
Dual Shock
Silent Hill
- **ESPORTE** •
FIFA Soccer 99
Knockout Kings (Box)
NBA In The Zone 99
NBA Shootout 99
- **LUTA** •
Darkstalkers 3
Mortal Kombat 4

- Marvel SH vs. Street Fighter
Tekken 3
WCW/NWO Thunder
X-Men vs. Street Fighter
- **RPG** •
Brave Fencer Musashi
Final Fantasy 7
Legacy of Kain:
Soul Reaver
Legend Of Legaia

- Parasite Eve
Xenogears
- **SIMULAÇÃO** •
Ridge Racer Type 4
Gran Turismo
The Need For Speed 4
Road Rash 3D
Sports Car Supreme GT

2x R\$ 61,95
CADA

dreamcast japonês



Por que esperar mais 7 meses se você pode comprar já? Peça o Dreamcast Japonês e detone o primeiro console de 128 bits do mundo!

2x R\$ 499,90
OU 10x R\$ 135,20

- AVENTURA**
Sonic Adventure
Blue Stinger
- CORRIDA**
Buggy Heat
S-ga Rally Championship 2
Monaco Grand Prix Racing
- ESPORTE**
Pen Pen Tri-Ice-Lon
J-League Pro Soccer

- AÇÃO**
Godzilla Generations
House of the Dead 2
- LUTA**
Virtua Fighter 3tb
- ACESSÓRIOS DREAMCAST**
2x R\$ 44,95 CADA
Controller Extra
Cartão de Memória VMS

2x R\$ 79,65
CADA

saturn

- Japonês**
- LUTA** - 2x R\$ 79,65
King of Fighters Collection
Marvel vs. Street Fighter
Real Bout FF Collection
Samurai Shodown Collection
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
- Jogos de luta incluem cartão de memória
- Conversor para console americano: R\$ 35,40 (c/ jogo)

- AÇÃO** - 2x R\$ 66,35
Castlevania: Dracula X
Deep Fear
- Americano**
- AVENTURA**
Sonic Jam
Sonic R
- RPG**
Magic Knight Rayearth
Shining Force 3

2x R\$ 61,95
CADA



BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R\$ 240,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS



acessórios 32 bits

- Controlador Analógico (PS/SA) R\$ 70,80
- Controlador Arcade (PS/SA) R\$ 97,35
- DEX Drive (PS/N64) 2x R\$ 53,10
- Game Shark (PS/SA) 2x R\$ 53,10
- Mega Memory Card (PS) R\$ 70,80

Neo geo pocket com king of fighters
2x R\$ 154,88 ou 6x 62,80



acessórios Nintendo exclusivos

- Game Boy Camera 2x R\$ 61,95
- Game Boy Printer 2x R\$ 70,80
- Game Booster 2x R\$ 57,53
- Game Shark 2x R\$ 53,10
- Mega Memory Card R\$ 70,80
- Porta Cartuchos R\$ 53,10
- Porta Console R\$ 70,80
- Pokemon Pikachu R\$ 53,10

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com

* Controle Básico somente para compras efetuadas em conjunto. Códigos fornecidos no sistema NIS. Jogos de Dreamcast e Saturn Japonês compatíveis com consoles japoneses. Jogos de PlayStation e Saturn Americano compatíveis com consoles americanos. Jogos de Dreamcast e Saturn Japonês compatíveis com consoles japoneses. Valores em base de referência, calculados com base no custo do produto comercializado no Brasil em 09/11/99, sujeito à variação pelo câmbio de data do pagamento.

VALE UMA
Jogada
PRÊMIO
Ao recarregar seu Sports Card

OS ÚLTIMOS SERÃO...



www.sportsarcade.com.br

...OS ÚLTIMOS.



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

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

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

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