

SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

**ESPECIAL: TUDO SOBRE O
NOVO CONSOLE DA SEGA**

Nº 66
R\$ 4,00



6642

TARZAN:
*Detonamos o
jogo do
PlayStation*



MARIO GOLF:
Nintendo 64 até o final



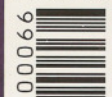
**PROMOÇÃO
ESPECIAL:**
concorra a uma
viagem para
AUSTRÁLIA

E MAIS:
*King 99 (arcade)
Street Zero 3 (DC)
Duke Nukem ZH (N64)
Legend of Mana (PSX)
Kingdoms (PC)*

**427
DICAS!**

**A ESTRELA DO DREAMCAST:
SOUL CALIBUR**

ISSN 0104-611X



9 770104 611006

SHADOW MAN

**JOGUE E VIAJE...
ENTRE O MUNDO
DOS VIVOS
E DOS MORTOS!**



6x R\$ 27,70

- LEGENDAS EM PORTUGUÊS!
- GAME ENVOLVENTE E ASSUSTADOR.
- LUTE CONTRA UMA INFINIDADE DE INIMIGOS DO ALÉM!
- MAIS DE 70 HORAS DE JOGO!
- ESTILO DE COMBATE SIMILAR A ZELDA 64.
- COMPATÍVEL COM CARTUCHO DE EXPANSÃO E RUMBLE PAK.

BUG'S LIFE



6x R\$ 27,70

**DUKE NUKEM
ZERO HOUR**



6x R\$ 27,70

THE NEW TETRIS



6x R\$ 27,70

**ALL STAR
TENNIS 99**



6x R\$ 27,70

HIBRID HEAVEN



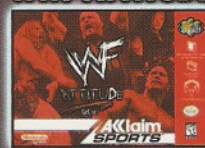
6x R\$ 27,70

QUAKE II



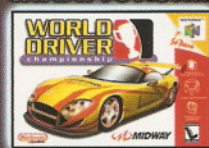
6x R\$ 27,70

WWF ATTITUDE



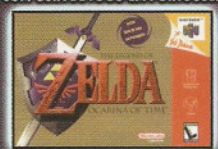
6x R\$ 27,70

**WORLD DRIVE
CHAMPIONSHIP**



6x R\$ 27,70

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



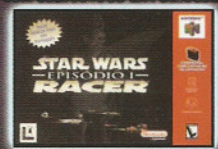
6x R\$ 27,70

**SUPER
SMASH BROS**



6x R\$ 23,90

**STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS**



6x R\$ 18,40

CASTLEVANIA 64



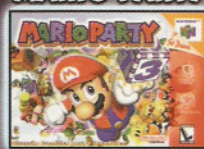
6x R\$ 23,90

**COMMAND
& CONQUER**



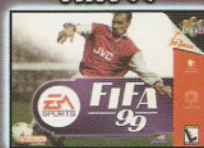
6x R\$ 23,90

MARIO PARTY



6x R\$ 23,90

FIFA 99



6x R\$ 23,90

**STAR WARS:
ROGUE SQUADRON**



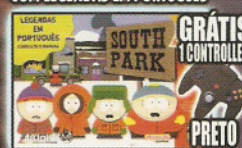
6x R\$ 23,90

GOLDENEYE 007



6x R\$ 23,90

**SOUTH PARK
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS**



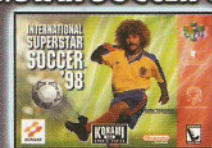
6x R\$ 23,90

**AS AVENTURAS
DO FUSCA!**



6x R\$ 23,90

**INTERNATIONAL
S/STAR SOCCER 98**



6x R\$ 23,90

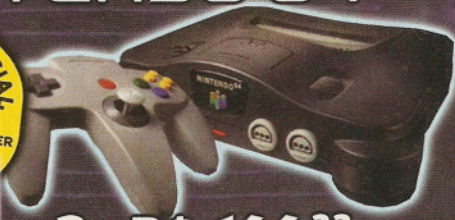
SUPER MARIO 64



6x R\$ 18,40

NINTENDO 64

PROMOÇÃO ESPECIAL
DIA DAS CRIANÇAS
NINTENDO 64 +
STAR WARS EPISÓDIO: 1 RACER



3x R\$ 166,33
ou **6x R\$ 99,00**



CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R\$ 26,33



RUMBLE PAK
3x R\$ 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R\$ 16,33



CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL,
CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R\$ 23,00



SUPER NINTENDO

3x R\$ 89,66
ou **6x R\$ 53,00**

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



INTERNATIONAL SS SOCCER DELUXE



3x R\$ 23,00

SUPER GAME BOY



3x R\$ 16,33

MARIO PAINT



3x R\$ 16,33

KIRBY SUPER STAR



3x R\$ 19,66

F-ZERO



3x R\$ 13,00

DONKEY KONG COUNTRY 3



3x R\$ 23,00

SUPER MARIO KART



3x R\$ 23,00

SUPER MARIO ALL STAR



3x R\$ 23,00

DONKEY KONG COUNTRY 2



3x R\$ 23,00

PILOTWINGS



3x R\$ 13,00

CONTROLE EXTRA



3x R\$ 9,66

CONSOLES E GAMES N64 AGORA EM 6 VEZES!!



GAME BOY COLOR

- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATIVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

6x R\$ 42,60
ou **3x R\$ 76,33**

POKÉMON ESPECIAL

1 GAME BOY POCKET + 1 CARTUCHO POKÉMON
+ 1 CABO GAME LINK + 1 GUIA DE JOGO



6x R\$ 31,40 CADA
ou **3x R\$ 56,33**

BARBIE: AVENTURA SUBMARINA



3x R\$ 23,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



3x R\$ 23,00 CADA

KIRBY'S DREAM LAND 2



3x R\$ 9,66

JAMES BOND 007



3x R\$ 16,33

SUPER MARIO BROS DELUXE

COMPATIVEL APENAS COM GAME BOY COLOR



3x R\$ 23,00

WARIO LAND



3x R\$ 13,00

ZELDA: LINK'S AWAKENING



3x R\$ 23,00

MORTAL KOMBAT 4



3x R\$ 23,00

GAME BOY pocket 26,33 CADA



30% menor que o Game Boy original.
Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez.
Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy.
Funciona com apenas duas pilhas AAA.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET:
www.dshop.com

Preços válidos até 30/09/99. Jogos de 3 em 1 e 7 em 1. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso.



SUPER GAMEPOWER



SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Entrevista especial com o criador de Dino Crisis

10

PRÉ-ESTRÉIA

Lara Croft vem aí outra vez no PlayStation

14

ESPORTE TOTAL

Um rali para movimentar os PCs

42

DETONADOS

Mario Golf (Nintendo 64) e Tarzan (PlayStation)

52

FLASHBACK

Secret of Mana, grande sucesso do SNes

64

ESTRELA DO LANÇAMENTO

Soul Calibur é a principal estrela entre os jogos que serão lançados com o Dreamcast americano. Veja matéria sobre o game na página 20. Também preparamos um Circuito Aberto especial sobre o lançamento do console. Confira na página 10

ATÉ A MONALISA

O novo Duke Nukem dá uma azarada no quadro famoso. Confira o jogo, para Nintendo 64, na página 24



REIS DA PANCADA

A versão 99 de The King of Fighters chega arrepiando aos arcades (página 40)



RPG É TRADIÇÃO

Legend of Mana chega para o PlayStation mantendo a qualidade da série (página 28)

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

DREAMCAST		ARCADE		PC	
Bloody Roar II	49	The King of Fighters '99	46	Total Annihilation: Kingdoms	47
Soul Calibur	45			SATURN	
Street Fighter Zero 3	46			Dragon Force	49
Buggy Heat	46				
NINTENDO 64		GAMESHARK		NINTENDO 64	
Twisted Edge Extreme		Star Wars Episode I: Racer	50		
Snowboarding	44	PLAYSTATION			
Mario Golf	44	Driver	50		
World Driver Championship	45	Batman & Robin	50		
Pokémon Snap	47	Bugs Bunny: Lost in Time	51		
Superman	48	Rugrats	51		
All Star Baseball 2000	48	Grand Theft Auto	51		
Beetle Adventure Racing	48				
Rampage 2: Universal Tour	48				
PLAYSTATION					
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	44				
Bomberman Fantasy Racing	46				
3Xtreme	48				
Ehrgeiz	49				

JOGOS DESTA EDIÇÃO

DREAMCAST

Soul Calibur	20
Street Fighter Zero 3	22

NINTENDO 64

Duke Nukem: Zero Hour	24
Rugrats	25
Army Men: Sarge's Heroes	26
The New Tetris	27
Tonic Trouble	27
Mario Golf	52

Star Craft	16
Hot Wheels	17
Battle Tanx 2	19

PLAYSTATION

Legend of Mana	28
Sled Storm	30
Driver	31
Star Wars Episode I: The Phantom Menace	32
Jade Cocoon	36
Tarzan	58
Tomb Raider: Last Revelation	14

Breath of Fire IV	15
Chrono Cross	15
Wu-Tang: Shadow Style	15
Too Human	16
Crusaders of Might & Magic	16
Gekido	16
Hot Wheels	17
Demolition Racer	17
WipeOut 3	18
Jet Moto 3	18
Suikoden II	19
Thrasher: Skate and Destroy	19
San Francisco Rush 2049	19

NEO GEO

The King of Fighters '99	40
--------------------------	----

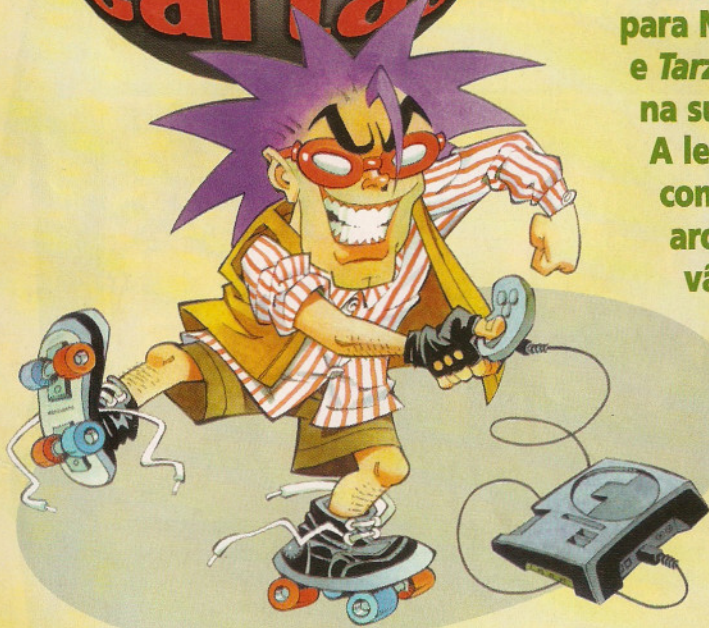
PC

Total Annihilation: Kingdoms	38
Boss Rally	42
Freescape 2	18

SUPER NINTENDO

Secret of Mana	64
Seiken Densetsu 3	64

SGP cartas



Não é todo dia nem toda edição que temos o lançamento de um novo console. Ainda mais um console dos sonhos. O Dreamcast chega ao mercado americano e, por extensão, oficialmente ao Brasil. E você vai ver que *Soul Calibur* não veio pra brincadeira. É um jogo pra Chefe nenhum botar defeito. Outra grande virtude do Dreamcast é fazer a concorrência se mexer. Nesta edição você vê dois detonados de primeira: *Mario Golf*, para Nintendo 64, game de altíssima diversão, e *Tarzan*, para PlayStation, pura adrenalina na sua tela. Mas o mês traz mais novidades. A legião de fãs de *King of Fighters* pode comemorar a chegada da versão 99 para arcade em grande estilo. Os fãs de RPG vão se deliciar com *Legend of Mana*, para PlayStation. De quebra, o Chefe descolou uma promoção especial: quem estiver com o traço em dia vai faturar uma viagem pra Austrália, mano!

O CHEFE

OS GAMES DO MOMENTO

OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Pokémon Snap	N64	Ação
2 Mario Golf	N64	Esporte
3 Driver	P.Station	Corrida/Ação
4 Star Wars Racer	N64	Corrida
5 Superman	N64	Ação
6 Metal Gear Solid Integral	P.Station	Ação
7 Rush 2	N64	Corrida
8 Power Stone	Dreamcast	Luta
9 Castlevania 64	N64	Ação
10 Legend of Mana	P.Station	RPG

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Soul Calibur	Dreamcast	Luta
2 Mario Golf	N64	Esporte
3 Legend of Mana	P.Station	RPG
4 Dino Crisis	P.Station	Ação
5 Tarzan	P.Station	Ação
6 The King of Fighters '99	Arcade	Luta
7 Soul Reaver	P.Station	Ação
8 Driver	P.Station	Corrida/Ação
9 Jade Cocoon	P.Station	RPG
10 Street Fighter Zero 3	Dreamcast	Luta

Fontes: em São Paulo, Tilt's 3 (0XX11) 5583-3468, WGL Games (0XX11) 523-3456; em Curitiba (0XX41) Videoteka; em São José dos Campos, Só Games (0XX71) 240-6353; em Goiânia, Bomber Video (0XX62) 218-1917

SGP cartas

Arte no Envelope

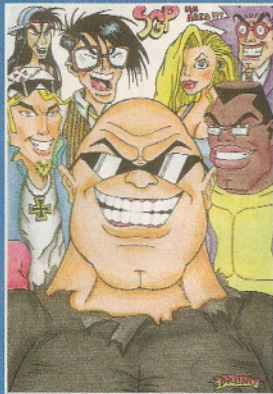
Os atributos das heroínas estão em alta. E a galera incorporou o espírito do Nescau e deixou a Chun-li cheia de saúde, não é mesmo, Édson Moreira Sobrinho? O paulistano leva a mochila do mês!



PREMIADO

O Edson Moreira Sobrinho, de São Paulo, SP, merece, não é, galera? Para completar o desenho da vitaminada Chun-Li falta só o endereço da gata no rodapé

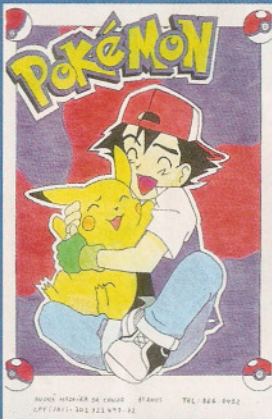
Baby Betinho, Marjô e companhia no traço do Bruno Machado, de São Paulo, SP



Sombra e água fresca para o Blanka no desenho do Daniel Vicente, de Três Barras, SC



Zangief resolveu levar a Marjô pra casa e a galera ficou desesperada. Imagens do nosso cinegrafista amador, o Noelton da Mata, de Jaboticabal, SP



A onda de Pokémon está começando a pegar no Brasil. O André da Cunha, de Vila Velha, ES, já está nessa

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



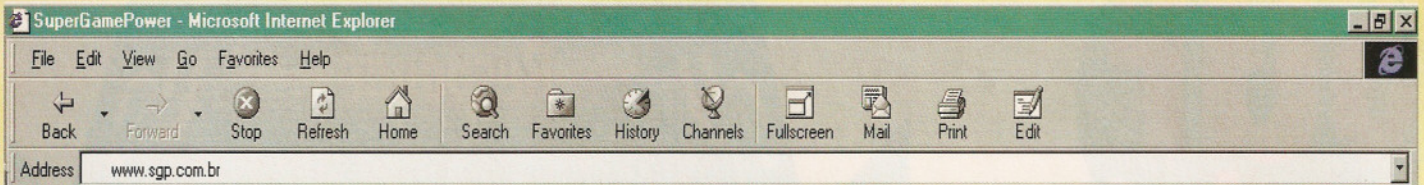
A galera da SGP tem força para dar e vender. O Cristiano Suguitani, de São Paulo, SP, é testemunha



A Mary Marinho, de São Paulo, SP, caprichou nas orelhas da heroína de Star Ocean

FAÇA ARTE COM ENERGIA.

Nestlé
MESCAU
ENERGIA QUE DA BOA



BILL GAMES

Dia desses, tivemos uma discussão acalorada aqui na redação. A questão rolava em torno dos jogos multiplayer.

Muita gente por aqui acha que jogar em rede, contra amigos, é muito mais divertido. E é só ficar por aqui na sexta depois do expediente para ver que a diversão rola solta nas batalhas de Age of Empires, comandadas pelo Kamikaze. De olho na galera que pensa assim, softhouses e fabricantes de console estão investindo pesado em tecnologia multiplayer. Um bom exemplo é a parceria entre a Sega e a AT&T para criar a rede exclusiva do Dreamcast nos EUA. Por outro lado, não faltam investimentos em inteligência artificial. A próxima versão de Age of Empires, por exemplo, terá recursos sofisticados de IA, que deixarão os inimigos muito mais perigosos – como acontece com os dinossauros de Dino Crisis. A questão é: qual é o maior desafio, derrotar o computador (cada vez mais inteligente) ou aquele seu amigo que tem o recorde.



O que é o Metal Gear Solid Integral? Vale a pena comprá-lo mesmo tendo Metal Gear Solid?

*Rogério
rngferreira@uol.com.br*

Estou jogando Metal Gear Solid Integral e já estou com 99%. Por mais que eu tenha terminado todos os itens, a fase Ninja não abre. Por quê?

*Alexandre Daniel
dadaniel@uol.com.br*

MK: o jogo normal de Metal Gear Solid Integral é quase igual ao de Metal Gear. A versão Integral, contudo, tem 10 VR Missions muito interessantes, principalmente as jogadas com o Ninja. Para jogar com o Ninja, consiga a qualificação Big Boy no game normal. Tudo isso está na PlayStation Magazine 18, ok?

Como abro a porta da esquerda no Santuário em Silent Hill?

*Georg Luiz
lolanala@rio.matrix.com.br*

MK: é só usar a câmera fotográfica (que fica no terceiro andar) no quadro à direita do altar. Assim você consegue a resposta para abrir a porta.

Quando publicaram as versões americana e japonesa de Star Ocean: the Second Story, vocês falaram bem da japonesa e mal da americana. Qual das análises devo considerar?

*Luciano Martins
ludo8@zipmail.com.br*

CHEFE: a versão japonesa foi avaliada pela equipe da SGP. Já a análise da versão americana foi feita pela GamePro. Fique com a nossa, eu garanto.

HOT NEWS

CABO NA REDE

Internet super-rápida é o sonho de todos os internautas. E hoje esse sonho não é tão distante. A TVA lançou em julho o Ajato, um serviço de acesso à rede via cabo. Com esse sistema, a velocidade de acesso é de no mínimo 256K e pode chegar a até 1MB por segundo.

OS CAMINHOS DO MP3

O download gratuito de músicas no formato MP3 deve acabar logo, logo. Para acabar com a pirataria musical na web, foi criada a Secure Digital Music Initiative (SMDI), que fiscalizará o comércio e distribuição de MP3. O primeiro site a vender MP3 deve ser o da MTV. A empresa Diamond Multimedia, que desenvolve equipamentos e softwares para música digital. Por enquanto, só a Universal abriu seu catálogo para download, mas as empresas já estão negociando com outras gravadoras.

Cultura, Manés, Cultura

Free Themes

www.freethemes.com

Nesse site você vai encontrar todo tipo de quinquilharias para Windows. O melhor, entretanto, são os temas para desktop. Só sobre games são mais de 200 temas, todos gratuitos.

Centro de Divulgação Científica e Cultural

www.cdcc.sc.usp.br

Aqui, astronomia é o assunto. Se você não entende muito, pode participar de cursos virtuais, divididos de acordo com a série que você está cursando na escola.

Dicionário Michaelis

www.uol.com.br/bibliot/dicionar

Versão online do dicionário Michaelis. Dá pra fazer pesquisas diretas de palavras e expressões. O mais legal é sugerir palavras para a edição do ano 2000 do dicionário. E usá-lo antes de mandar cartas e e-mails para a redação.

SGP cartas

Clubes

Montei um clube chamado Games of Boys com meus amigos. Quem se associar, poderá enviar cartas pedindo dicas de qualquer jogo, para videogame ou computador. Nós responderemos a todas as dúvidas. Quem quiser se associar, deve enviar duas fotos 3x4 e um xerox da certidão de nascimento ou da carteira de identidade. As cartas devem ser enviadas em nome de Tiago Rafael para a Av. Dr. Jurandir Costa Campos, 198, Estação Matozinhos, MG.

Tiago Rafael
Estação Matozinhos,
MG

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

Responde

Comprei a edição 61 com o detonado do Silent Hill. Tudo ia bem até eu chegar no Basement. Girei as válvulas como a revista indicava e a porta não abriu. O que faço?

Moises Souza
Belo Horizonte, MG

MK: anote aí, Moises. Primeiro gire a válvula da direita duas vezes para a esquerda. Depois é só girar a válvula da esquerda uma vez para a direita.

O que devo fazer para escapar da tortura de Revolver Ocelot em Metal Gear Solid?

Alex Coutinho
Taguatinga, DF

MK: é só apertar \circ repetidamente durante a tortura. Assim, você recupera a energia durante todo o tempo.

Estou na fase Gnasty's World, de Spyro the Dragon, e não consigo entrar nas três cabeças gigantes. O que é preciso fazer?

David Santana
Santana do Parnaíba, SP

MB: entrar nessas cabeças não é tarefa fácil, viu, David? É preciso fazer

100% no jogo inteiro. Ou seja, você tem de pegar todos os ovos, todos os diamantes e ainda salvar todos os dragões. Boa sorte!

Terminei The Legend of Zelda, mas vi que na tela em que escolho o jogo os números que ficam abaixo dos corações são muito baixos. O que eles representam e como faço para aumentá-los?

Carlos Eduardo
Praia Grande, SP

MK: esses números mostram quantos continúes você usou durante o jogo. Ou seja, quanto mais baixos, melhor.

Tirei as últimas férias para detonar alguns jogos do Mega, só para lembrar os velhos tempos, e estou tendo um pouco de dor de cabeça. Na fase 19 de Ecco the Dolphin encontrei umas bolas coloridas. O que faço com elas?

Christian Wagner
Florianópolis, SC

MB: Chris, nessa fase você tem de coletar 16 esferas que estão escondidas. Lembre de pegar uma que está no meio de umas pedras. Se precisar de mais informações, dê uma olhadinha na edição 8.

CLASSIFICADOS

Compro um **Nintendo 64** com dois controles ou um controle e um cartucho. Tratar com Marcos, (0XX11) 7286-5314, Carapicuíba, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com um controle, um cartucho e um Memory Card. R\$ 200. Tratar com Hideraldo, (0XX11) 6957-8875, São Paulo, SP.

Vendo Game Boy com dois cartuchos.



Tratar com Guilherme, (0XX11) 5072-3226, São Paulo, SP.

Vendo um **P.Station** com dois controles, um Memory Card, uma Virtua Gun e 10 CDs. R\$ 300. Tratar com Adelson, (0XX11) 6962-4780, São Paulo, SP.

Troco um **Nintendo 64** com um controle, um cartucho e um Memory Card por um **P.Station** com um controle Dual Shock e um CD. Tratar com Zé, (0XX31) 533-1211, Novo Cruzeiro, MG.

Troco um **Neo Geo CD** com quatro CDs por um



Game Boy Color ou por jogos para **Nintendo 64**. Tratar com Sandro ou Giuliano, (0XX11) 206-2534, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles, seis cartuchos, um Rumble Pak e um Memory Pak. R\$ 750. Tratar com Klaus, (0XX11) 6949-9730, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles, dois Memory Cards, oito cartuchos e um volante. R\$ 500. Tratar com Eduardo, (0XX11) 5841-4795, São Paulo, SP.

ROSA SHOCK

Existe uma galera que não está nem aí para o assunto, mas em se tratando de videogame eu sou demais. Escrevi, porque adoro ler a SGP e resolvi parabenizá-los. E também para pedir: publiquem meu desenhinho!

Rosilene Pacheco
Contagem, MG



MB: gatinha, foi muito difícil resumir sua cartinha! Afinal, você abusou da tinta de caneta, hein? E do lápis de cor também: seus desenhos são uma gracinha! Pena que não dá pra publicar todos...

AKIRA E AGORA

Bem, a primeira coisa que eu gostaria de corrigir este mês são as previsões do fim do mundo. Afinal, passamos incólumes pelo dia 11 de agosto. Ponto perdido para o Nostradamus e para o Paco Rabanni. Bem, aqui no mundo dos normais, houve também alguns probleminhas, mas nada que vá nos levar ao apocalipse. Na edição passada, a 65, a dica para jogar com times All Star em qualquer modo no jogo Winning Eleven 3: Final Version, publicada na página 44, saiu incorreta. O certo é ↑↑↓↓↔↔↔↔ X O. Na página 22, o nome correto de Dynamite Deka 2 nos Estados Unidos é Dynamite Cop, e não Copy, como foi publicado. Por um erro do pessoal da edição (leia-se o Chefe), a foto publicada no Circuito Aberto, na página 10, mostrando um cara jogando com o pedal de Dance Dance Revolution, saiu sem crédito. O autor da foto é o Márcio Corte. Bem, pra mês de fim de mundo, até que tá bom.

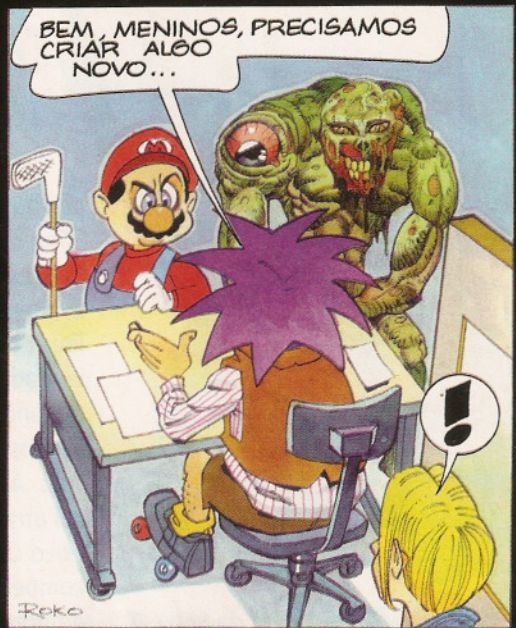
Vendo um **32X** com dois cartuchos. R\$ 120. Ou **troco** por um **Game Boy**. Tratar com Raphael, (0XX41) 423-3977, Paranaguá, PR.

Vendo um **SNes** com quatro cartuchos e dois controles. R\$ 100. Tratar com Davi, (0XX11) 221-4197, São Paulo, SP.

Troco Saturn com três controles e quatro CDs por um **Neo Geo CD** com dois controles. Tratar com Pedro, (0XX11) 3871-3753, São Paulo, SP.



BOAS VINDAS



CIRCUITO ABERTO

DREAMCAST À AMERICANA



Sega instaura clima de guerra e adapta lançamento de seu novo console aos gostos e manias do público dos Estados Unidos; console também chega oficialmente ao Brasil neste mês

A festa era da Sony. A empresa tinha organizado um jogo de golfe entre seus executivos e a galera das softhouses que produzem para o PlayStation. O jogo, presenciado pela imprensa especializada, foi cheio de surpresas. A começar pelas bolas de golfe: todas com o logo do Dreamcast impresso. A coisa

piorou quando um sujeito vestido de Sonic começou a passear pela pista e pelo estacionamento, enquanto um avião puxava pelo céu uma faixa onde se lia: Dreamcast 9-9-99. A história, além de verdadeira e engraçada, revela o clima do lançamento do Dreamcast nos Estados Unidos. É guerra. E as tropas já estão nas ruas. A Sega armou uma caravana que vai atravessar os EUA apresentando o novo console e promovendo competições. A batalha é decisiva para a empresa. Por isso, os caras fizeram tudo para adaptar o Dreamcast e seus jogos ao gosto americano. Assim, muita coisa mudou desde o lançamento do console no Japão. Bernard Stolar, presidente da Sega da América na época, caiu fora. Com a saída dele, muitas softhouses que se recusavam a fazer games para o Dreamcast (entre elas Electronic Arts e

Working Designs), já pensam em lançar seus primeiros títulos. Os jogos desenvolvidos e adaptados para o lançamento do videogame foram escolhidos a dedo para agradar ao público americano. Ou seja: menos RPG e mais sangue. Aí entra em cena **Soul Calibur**, game que, não é à toa, é a sensação do momento (veja matéria na página 20). Até o funcionamento do modem e a conexão com uma rede exclusiva para jogos multiplayer, os dois maiores problemas que a Sega estava encarando nos EUA, já estão praticamente definidos (veja box na página ao lado). O Dreamcast está na boca do forno e, pelo jeito, vai sair quentinho. Até aqui no Brasil, onde deve ser lançado até o final de setembro. O preço, que nos Estados Unidos ronda os US\$ 200, aqui deve ficar em torno de R\$ 800, segundo a Tec Toy. Os jogos devem sair por R\$ 150,00.

Onde encontrar: Tec Toy, (0XX11) 3661-3334, cerca de R\$ 800; Tilt's*, (0XX11) 3743-9021, cerca de R\$ 500; Progames*, (0XX11) 591-0039, cerca de R\$ 540; Câmara Games*, (0XX11) 228-0822, cerca de R\$ 490. (* Preços do console japonês)

Cenas de uma campanha de lançamento



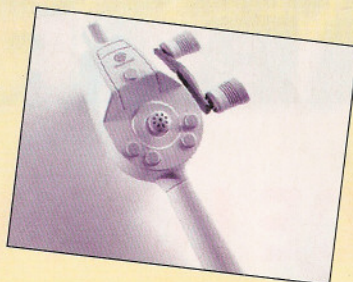
CONSOLE CHEGA COMO CAMPEÃO DE ACESSÓRIOS

Acessórios e periféricos não faltam ao Dreamcast. Nem todos, contudo, estarão disponíveis no lançamento do console nos Estados Unidos. Um dos periféricos que deve ficar de fora da lista americana é o Fishing Controller, que funciona exatamente como uma vara de pescar, com vibração e tudo. Isso porque a galera da Sega acredita que os americanos não curtem tanto pescaria quanto os japoneses. Mas o controle original também tem suas gracinhas. São dois gatilhos, um

direcional analógico e mais um monte de botões. Fora o controle diferente, o

console foi o primeiro a ter um PDA. O Visual Memory Unit, além de funcionar como Memory Card, pode ser usado para treinar personagens que, depois, podem ser carregados no próprio

Dreamcast ou em arcades que rodem com a placa Naomi. Dá também para rodar minigames no PDA e ainda conectá-lo com outros para competir com seus amigos.



À esquerda, o Fishing Controller, sucesso no Japão. Ao lado, o Jump Pack, o Rumble Pak do Dreamcast

Outro acessório que nasceu no Dreamcast é o VGA Box, uma caixa que converte os gráficos para VGA. Com ele, dá para ligar o console a qualquer monitor de PC, o que aumenta sensivelmente a qualidade dos gráficos e sua resolução. O Jump Pack é um periférico semelhante ao Rumble Pak, do Nintendo. Ele é ligado no slot 2 do controle e, se o jogo tiver os recursos exigidos, ele responderá a batidas, explosões, tiros etc. Para completar a lista, a Sega fez um teclado especial para Internet, que deve ser usado para navegar tanto na web como na rede exclusiva do Dreamcast.



O Visual Memory Unit, o primeiro PDA a ser lançado nos EUA, e, à direita, o controle do Dreamcast, feito por especialistas em ergonomia

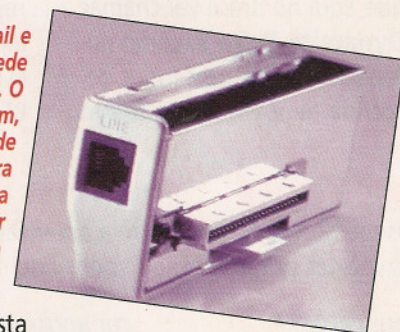
MODEM AINDA NÃO É QUESTÃO RESOLVIDA

O modem do Dreamcast ainda está engatinhando. Ele está prontinho: tudo funciona direitinho e ele até poderá ser usado no dia do lançamento do console nos EUA. Mas só para acessar a Internet ou a rede do Dreamcast, uma rede exclusiva criada pela AT&T, a gigante americana das telecomunicações. Por enquanto, os jogadores não têm do que reclamar. Afinal, nenhum dos games que serão lançados com o console têm opção para jogos multiplayer. Isso só deve mudar no meio do próximo ano, quando começa a funcionar a parte da rede exclusiva que permite ativar jogos multiplayer em tempo real. Até lá, a rede do Dreamcast vai oferecer salas de chat, notícias e e-mail. Para incentivar o uso da rede mesmo sem os jogos online, a AT&T vai dar um

teclado do Dreamcast para os jogadores que

assinarem o plano ilimitado, que custa cerca de US\$ 21. No Brasil, o destino do modem ainda é incerto. A Tec Toy pretende fazer uma parceria com algum provedor local. Mas é improvável que haja uma rede brasileira do Dreamcast. O provedor daqui apenas faria o link para a rede da AT&T, nos Estados Unidos. Assim, não haverá notícias ou chat em português.

Só chat, e-mail e notícias na rede do Dreamcast. O modem, contudo, pode ser usado para dar acesso a qualquer página





CIRCUITO ABERTO

GAMES DE LUTA VOLTAM À CENA

Um estilo de jogo que andava meio em baixa é o grande trunfo da Sega no mês do lançamento americano do Dreamcast. Nem tanto pela quantidade, mas pela qualidade. São os títulos de luta, liderados pelo fenomenal **Soul Calibur**. A porrada come solta, mas os jogos de ação não foram esquecidos. O mascote da Sega, o Sonic, detona em **Sonic Adventure**, um misto de aventura e corrida. Tem também **Blue Stinger**, que lembra o estilo consagrado de **Resident Evil**, cuja versão **Code: Veronica** sairá para o console no começo do ano 2000. Tem também um típico jogo de arcade: **Dynamite Cop**, que aqui no Brasil vai chamar **Dynamite Deka 2**, como no Japão. Há bastantes jogos de corrida também, como **Tokyo**

Extreme Racing e **Hydro Thunder**. O título mais esperado do gênero, o **Sega Rally**, só chega em 2000. Para quem se amarra em tiros e zumbis, o negócio é dar uma de policial em **The House of the Dead 2**. Quem gosta de esportes radicais poderá se ligar em **Trickstyle** e **Cool Boarders**. Os RPGs não marcam presença na estréia. A expectativa fica com o **Shen Mue** que, segundo o produtor Yu Suzuki, será dividido em 16 partes. Os jogos são legais, mas o consumidor brasileiro vai sentir no bolso quando comprar os games. O preço varia de R\$ 120 a R\$ 150 para os títulos lançados pela Tec Toy, que representa a Sega no Brasil. Nas locadoras, os jogos importados estão saindo, em média, entre R\$ 120 e R\$ 140.

TODOS OS JOGOS DO LANÇAMENTO AMERICANO

Nome	Fabricante	Gênero
TrickStyle	Acclaim	Corrida
TNN Motorsports Hardcore heat	ASC Games	Ação
Power Stone	Capcom	Luta
Marvel vs Capcom	Capcom	Luta
Blue Stinger	Climax	Ação
Aero Wings	Crave	Simulação
Tokyo Extreme Racing	Crave	Corrida
Expendable	Infogrames	Ação
Air Force Delta	Konami	Tiro
Armada	Metro3D	Ação
Hydro Thunder	Midway	Corrida
Mortal Kombat Gold	Midway	Luta
NFL Blitz 2000	Midway	Esporte
Ready 2 Rumble	Midway	Luta
Soul Calibur	Namco	Luta
Rainbow Six	Redstorm	Ação
CART Racing	Sega	Corrida
Sonic Adventure	Sega	Ação
NFL 2000	Sega	Esporte
The House of the Dead 2	Sega	Tiro
The King of Fighters Dream Match 1999	SNK	Luta
Speed Devils	Ubi Soft	Corrida
Monaco Grand Prix	Ubi Soft	Corrida

Obs: até o fechamento desta edição, os únicos jogos já confirmados pela Tec Toy para lançamento no Brasil eram *The House of the Dead 2*, *Sonic Adventure* e *CART Racing*.

DESTAQUES

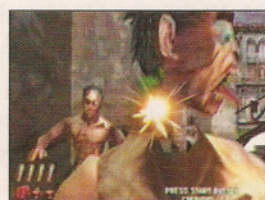
Os melhores jogos da estréia americana e brasileira do Dreamcast vieram dos arcades. No caso dos títulos abaixo, até superaram as versões originais. São 5 jogos que não podem ficar de fora de sua coleção.

SOUL CALIBUR



Trata-se do melhor jogo do Dreamcast até o momento e faz parte da lista de estréia. Neste jogo de luta com espadas e armas brancas, a Namco mostra o poder do console. Com gráficos muito bem trabalhados, *Soul Calibur* é bem superior ao arcade e trata-se de um título obrigatório para os fãs do gênero.

THE HOUSE OF THE DEAD 2



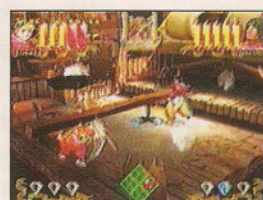
Quem se amarra em dar uns tirinhos vai adorar esse game com pistola da Sega. Também vindo do arcade, *The House of the Dead 2* tem ação que não acaba mais. E não precisa ter dó dos inimigos, pois eles são horrosos zumbis de sangue verde. A precisão da pistola é absurda e os erros da versão japonesa foram corrigidos.

SONIC ADVENTURE



O mascote da Sega não é a única estrela do game. A tradicional ação da série ficou mais variada, mudando de acordo com o personagem que você escolher (são 6, incluindo Tails e Knuckles). Nas fases com o Sonic há muitos elementos de corrida, lembrando *Sonic R*, do Saturn. Permite criar bichinhos virtuais no *Visual Memory*.

POWER STONE



Os jogos de luta estão ganhando novas faces para não ficar na mesmice e *Power Stone* consegue ser divertido e fácil de ser jogado. Criado pela Capcom, o jogo tem controles fáceis como aqueles jogos de ação tipo *Final Fight*. Os lutadores podem interagir com quase tudo no cenário: cadeiras, postes e itens espelhados pela fase.

MORTAL KOMBAT GOLD



A galera do Dreamcast terá uma versão exclusiva de *Mortal*. O jogo é baseado em *Mortal Kombat 4*, porém com novos personagens e cenários clássicos. Os novos lutadores são Baraka, Kung Lao, Mileena, Kitana e Cyrax. Outro game que ficou superior ao arcade. É hora de fazer a festa com o sangue e os Fatalities.

AS GARRAS DO CRIADOR DE RESIDENT E DINO CRISIS

Shinji Mikami, da Capcom, que desenvolveu os dois jogos, fala de suas diferenças e de como deve ser a evolução do mundo do videogame

Qual a diferença entre a jogabilidade de Resident Evil e Dino Crisis?

Shinji Mikami- A diferença está no tipo de terror que os dois jogos proporcionam. Em **Resident Evil** temos aquele terror dos zumbis e outras criaturas horrendas. Em **Dino Crisis** teremos um terror muito mais visceral, mas cheio de adrenalina. Será um jogo mais rápido, com mais pique, sem o terror deliberado, o suspense e o silêncio aterrorizante de **Resident Evil**.

Quais são as maiores inovações de Dino Crisis em relação a RE?

SM- Graças aos cenários poligonais de **DC**, nós alcançamos uma apresentação mais cinematográfica. Também foi possível alcançar uma maior dramaticidade com os personagens humanos e batalhas mais dinâmicas com os dinossauros.

Falando dos gráficos poligonais de DC, eles representaram algum desafio para sua equipe?

SM- O desafio foi deixar o game "simpático", com todas as limitações do hardware. Cada parte do jogo, o personagem principal, os dinossauros e os cenários são todos poligonais e, por isso, nessas condições, achamos mais difícil criar ambientes tão detalhados. No entanto, se você jogar **Dino Crisis** vai perceber que nós atingimos nosso objetivo.

SM- *Ambientes e objetos completamente 3D ao invés de ambientes desenhados 2D são ótimas inovações nos ambientes de tempo real. O que você prevê como um próximo passo nos ambientes de realidade virtual?*

SM- O próximo grande passo vai ser proporcionar um ambiente em que os jogadores vão se sentir fazendo parte dele. Mais especificamente, quero dizer imagens 3D e áudio 3D.

Você teve de fazer alguma concessão durante o desenvolvimento do jogo em razão do ultrapassado hardware do PlayStation?

SM- Graficamente, vão ter muitas coisas que eu poderei fazer com a nova geração de hardwares do PlayStation. Ainda é fácil fazer um bom jogo para o atual hardware do PlayStation, mesmo que ainda existam algumas limitações gráficas. Por exemplo, nós tivemos que desistir de uma cena de floresta em **DC**. Entretanto, ainda há muito potencial a ser explorado no atual hardware do P.Station.

Em Resident Evil você podia fugir dos zumbis. Já em Dino Crisis, os dinossauros vão perseguir-lo. Como isto afetou o design do jogo?

SM- Comparado aos zumbis, os dinossauros são mais ágeis e mais fortes. Eles podem arrombar portas para entrar em salas e podem pular sobre paredes para atacá-lo. Inicialmente eles vão oferecer muito mais desafio, podendo frustrar muitos jogadores.

Como você programou um inimigo mais hábil e esperto?

SM- Os dinossauros de **DC** são bem diferentes dos zumbis. Eles principalmente derrubam a vítima e mordem. Nós buscamos referências em animais selvagens como leões e tigres para os dinossauros. Estes animais não têm medo de humanos, nem de suas armas. Eles simplesmente atacam as presas que estiverem na sua frente com toda a sua força. A ação dos inimigos em **DC** é muito intensa. Nós ficamos muito tempo observando os carnívoros para representá-los da melhor maneira possível.

Existe algum item específico na versão americana?

SM- Nós aumentamos o número de dinossauros na versão americana, mas as espécies são as mesmas da versão japonesa.

PREÇO DE BANANA

Mais uma vez, Nintendo e Sony agem para perturbar o lançamento americano do Dreamcast. Depois do anúncio de seus novos consoles, agora foi a vez de as duas superpotências do videogame anunciarem a redução do preço de suas velhas máquinas no mercado americano. Nintendo 64 e PlayStation passaram a custar US\$ 99,00 desde o último dia 23 de agosto.

SONIC DE BOLSO

A SNK divulgou as primeiras imagens do jogo do Sonic para Neo Geo Pocket Color. Ainda há poucos detalhes, mas a qualidade gráfica deverá ser bastante superior à do Game Boy Color. De acordo com a SNK, o jogo será lançado até o final deste ano.

MAIS ZELDA NO GAME BOY COLOR

A Nintendo e a Capcom estão trabalhando juntas para desenvolver os novos títulos da série *Zelda*. Serão três novos jogos, todos para o Game Boy Color. O primeiro, *Legend of Zelda: Fushigina Kinomi* (algo como misteriosa árvore frutífera, em português), terá cenários desenhados por Yoshiaki Okamoto, responsável por *Resident Evil* e *Dino Crisis*, e será lançado até o final do ano. Enquanto isso, a Nintendo trabalha sozinha em *Zelda Gaiden*, para Nintendo 64, que dará as caras pela primeira vez na Nintendo Space World.

UBI SOFT CHEGA AO BRASIL

A francesa Ubi Soft acabou de desembarcar no Brasil. Produtora de jogos como *Rayman*, *Monaco Racing Simulation* e *All Star Tennis*, a empresa pretende dinamizar a distribuição dos seus jogos para videogame e PC, além de divulgar títulos educativos como *Rayman Júnior* e *Rayman no Planeta das Descobertas*.

FINAL FANTASY NAS TELAS

A Square mostrou pela primeira vez uma seqüência do filme *Final Fantasy* na SIGGRAPH '99, feira da indústria de gráficos computadorizados que rola em Los Angeles. O trecho mostrava cenários incríveis e um close de um rosto de mulher. O filme deve estreiar nos EUA no meio de 2000.

Pré-Estréia

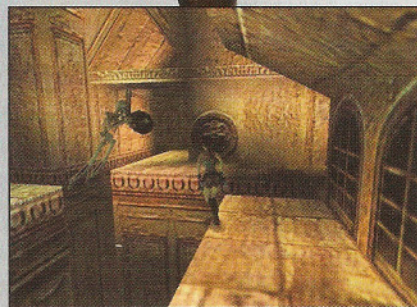
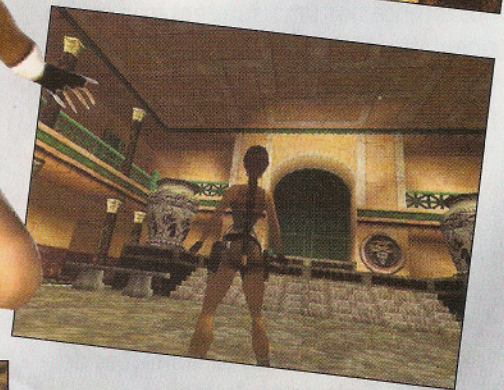
Lara vem aí e, quando isso acontece, manipula todas as atenções. De todo jeito, o PlayStation está com a melhor agenda de lançamentos, com várias atrações como *Breath of Fire 4* e *Wipeout 3*. *Battle Tanx 2* e *Shadow Man* são as melhores novidades exclusivas para o Nintendo 64



TOMB RAIDER: LAST REVELATION

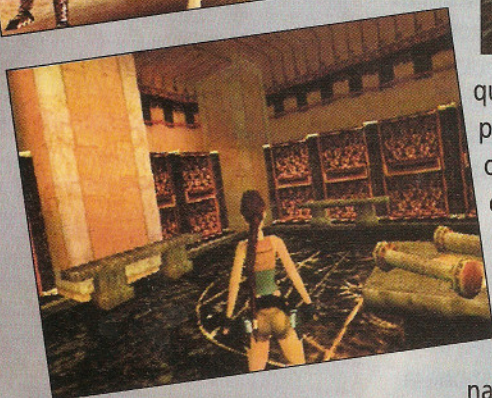
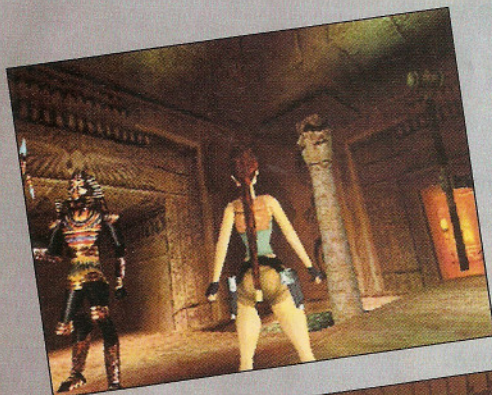
CORE DESIGN
ação
P.STATION

Quatro vezes Lara Croft! Nesta quarta aventura da musa virtual da Core Design, há mais história e ação, retornando ao espírito do primeiro game, já que as duas últimas versões continham muitos elementos de quebra-cabeças. Desta vez a arqueóloga vai ter encrencas no Egito, num enredo que envolve astronomia e mitologia. Segundo o fabricante, o jogo estará



mais detalhadas e as ligações entre os polígonos serão retiradas para deixá-la bem redondinha (nada de gorda!). O menu de itens também foi modificado. Aguardem mais notícias.

Previsto para novembro



quase irreconhecível, pois na nova programação é possível mesclar as cenas do jogo com cenas de vídeo, como acontece em **Final Fantasy VII**, por exemplo. Além disso, usando a técnica de streaming, o jogo não vai parar para carregar um cenário. Também houve uma recauchutada na heroína: Lara vai receber texturas



BREATH OF FIRE 4
CAPCOM
RPG
P.STATION

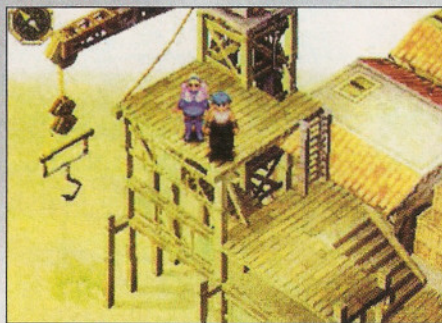


O principal RPG da Capcom também está na quarta versão. Como sempre, o jogo traz o menino dragão Ryu e a princesa Nina como personagens principais. Por conta dos dois heróis, a empresa resolveu adotar o sistema Dual Heroes, em que você controla os dois personagens, cada um vendo o enredo sob seu ponto de vista até que eles se encontrem. O destaque desta versão também deve ir para a variedade das



cenas de batalha e a transformação de Ryu em dragão. Se o tamanho do game for similar ao de seu antecessor, serão, pelo menos, 40 horas de diversão.

Sem data prevista de lançamento



WU-TANG: SHAOLIN STYLE
ACTIVISION
luta
P.STATION

O que aconteceria se você misturasse um grupo de rap com lutas marciais? Pois é, o resultado é **Wu-Tang: Shaolin Style**. Todos os rappers famosos do Wu-Tang Clan estão presentes no jogo como lutadores. Entre eles, RZA, Ol' Dirty Bastard e Method Man. As lutas seguem o padrão do jogo **Thrill Kill**, mas ficaram mais legais. Cada lutador tem seu estilo, seguindo a tradição Shaolin de Kung-Fu. As músicas de fundo trazem batidas bem fortes de rap, assinadas pelo grupo.

Disponível no 2º semestre



CHRONO CROSS
SQUARE
RPG
P.STATION

Apesar de não contar com a participação do Dream Project, o time de criadores que fez **Chrono Trigger**, **Chrono Cross** tem tudo para se tornar o RPG do ano. Tem gráficos impressionantes e um



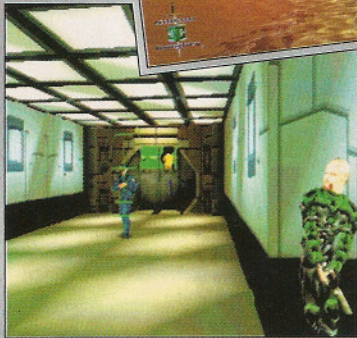
sistema de batalha interessante, baseado em combos como **Xenogears**. No meio do combo pode-se emendar golpes especiais. Tudo isso baseado num esquema que o próprio jogador monta. Claro, os golpes acionados em duplas ou trios foram preservados, afinal esta é uma das marcas da série. É, pelo jeito, o fim de ano vai ser recheado.

Previsto para o final de 1999



TOO HUMAN
SILICON KNIGHTS
ação/aventura 3D
P.STATION

Depois de separar-se da Crystal Dynamics, a Silicon Knights, que produziu **Blood Omen: Legacy of Kain**, está de volta com **Too Human**. Esta ação/aventura 3D rola no ano 2450, quando os humanos e as máquinas já se



combinaram de tal forma que um homem poderá aumentar ciberneticamente seu poder, dando super saltos e supersocos. Poderá inclusive, substituir partes do seu corpo por armas. Os ambientes futuristas estão bem caprichados e a jogabilidade lembra o estilo de exploração de **Tomb Raider**.

Previsto para o ano 2000



GEKIDO
GREMLIN
luta/plataforma
P.STATION

A Gremlin desenvolveu este jogo de luta de plataforma que é uma mistura de **Fighting Force** com **Streets of Rage**. Os lutadores podem combinar golpes e dar super moves, garantindo uma maior variedade aos jogos deste gênero. Você vai lutar por ruas, complexos industriais e outros cenários de uma metrópole. Os inimigos são soldados cibernéticos e diversos outros capangas. Como já se esperava, você pode utilizar diversos itens dos cenários como caixas, pneus, canos e até carcaças de carros. Serão quatro personagens a escolher.

Disponível em novembro



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
3DO
ação 3D
P.STATION

Depois de se consagrar no PC, o universo de **Might and Magic** já está aterrissando no P.Station. Ao contrário dos jogos anteriores, **Crusaders** tem menos elementos de RPG, o que



significa menos conversação e interação com os personagens. Ao invés disso, ele traz mais ação 3D, mais batalhas contra monstros, mais magias e exploração dos ambientes medievais.

Disponível no 2º semestre



STARCRAFT
MASS MEDIA
estratégia
NINTENDO 64

Parecido com **Command & Conquer**, **Starcraft** também permite que você construa e treine o seu próprio exército, um exército só de alienígenas. Você escolhe entre três tipos de raças e as coloca em mais de 50 batalhas. Além do modo tradicional para um jogador, você pode conferir com um amigo os dois modos multiplayer: o Head-to-Head e o Cooperative. Esta versão está bem próxima da do PC, só os controles ficaram confusos.

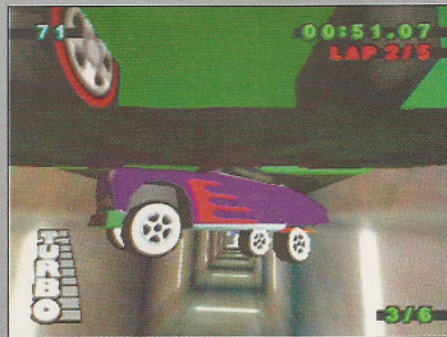
Disponível em setembro





HOT WHEELS
STORMFRONT STUDIOS
corrida
P.STATION
NINTENDO 64

Os carrinhos de brinquedo super rápidos vão invadir a telinha dos games. Você poderá correr nos modos Solo ou Head-to-head com nada menos que 40 carrinhos diferentes, incluindo o Jet Threat, Mongoose e o Red Baron. Se os carrinhos são demais, imagine as pistas. São oito no total, cheias de loopings, rampas para dar incríveis saltos e diversos atalhos. A parte mais legal deste jogo é acionar o turbo nas



rampas para puxar manobras supervariadas, girando seu carrinho em quase todos os sentidos. A trilha sonora ficou por conta de bandas do mundo Heavy Metal, como a Metallica. Em ambos os consoles o jogo detona!

Disponível em outubro



DEMOLITION RACER
PITBULL
corrida
P.STATION

Demolition Racer é mais um jogo de corrida para o PlayStation que também traz muita destruição. Além dos 16 carros e 12 pistas a sua disposição, você também pode escolher as condições do tempo e das pistas. Os modos seguem os passos de **Destruction Derby**, com o Bowl



Matches, Last-Man Standing, Stock Car, Demolition e Suicide Racing, além de um inédito modo para dois jogadores com divisão de tela. **DR** é compatível com o controle analógico e o Dual Shock.

Disponível em setembro



JOGOS USADOS

Temos uma central de atendimento para compra, troca e venda de jogos usados

LANÇAMENTOS

Completa e atualizada linha de lançamentos de games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Conheça também nossa Assistência Técnica especializada em todas as linhas de consoles.



games & arcades

(0xx11)6959-1157



WIPEOUT 3

PSYGNOSIS

corrida

P.STATION

Depois de um tempinho sem dar as caras, a série Wipeout vai trazer de novo ao P.Station o

que os fãs mais gostam,

a velocidade. Este terceiro jogo da série vai trazer oito pistas totalmente inéditas e superdetalhadas, seguindo o mesmo padrão futurista. Oito também vai ser o número de times, sendo três novos e cinco do anterior **Wipeout XL**. Mas não se preocupe, pois todas as naves foram feitas especialmente para



esta versão. Quanto à munição, são 12 armas, sendo 7 novas e 5 selecionadas também de

Wipeout XL. A melhor notícia é que o que já era bom está

ainda melhor. A movimentação está supersônica e sem nenhuma falha. Os modos vão ser o Tournament, Challenge e Deathmatch, além do modo para dois jogadores com divisão de tela.

Disponível no 2º semestre



JET MOTO

PACIFIC COAST

POWER & LIGHT

corrida

P.STATION

O pessoal da Pacific Coast resolveu dar a volta por cima e vai lançar um **Jet Moto** decente!

Esta seqüência vai trazer 11 pistas aquáticas cheias de atalhos e caminhos múltiplos. Em cada pista haverá uma moeda escondida.



Pegando todas, você abre pistas secretas. Manobras novas foram incluídas, como derrapagens animais que jogam bastante água. De início é difícil controlar as motos aquáticas, mas com o tempo tudo se resolve.

Disponível em setembro

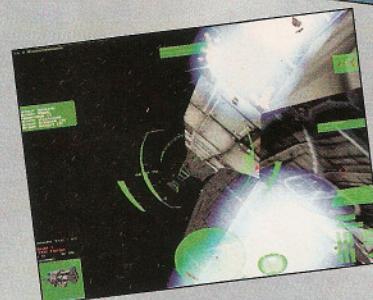


FREESCAPE 2

VOLITION

ação/tiro

PC (WIN 95/98)



Freespace 2

dá um pequeno salto no tempo e retorna 32 anos após o original. Agora, em uma época caótica, rebeliões ameaçam o GTVA, a aliança entre os Terrans e Vasudans. Como o piloto líder de um esquadrão, você terá pela frente 30 missões com muita ação e tiro. No modo multiplayer, até oito jogadores podem se enfrentar via Internet ou LAN. A jogabilidade do original foi mantida, Agora são 70 naves com armas inéditas. Destaque para as nuvens coloridas de gases que interagem com as batalhas.

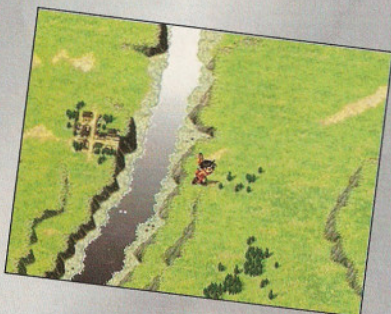
Disponível em dezembro



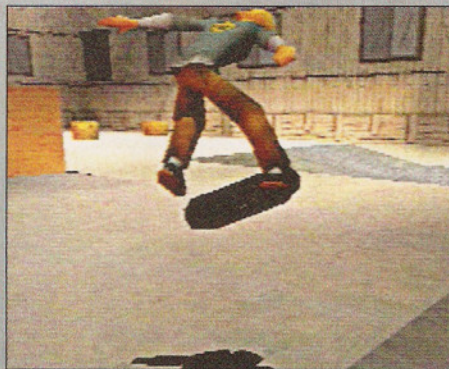
SUIKODEN II
KONAMI
RPG
P.STATION

A Konami está de volta aos RPGs com **Suikoden II**. Você é um jovem e ambicioso guerreiro que retorna ao lar após uma tenebrosa guerra. Na noite anterior ao seu retorno, seu pelotão foi aniquilado em uma terrível emboscada comandada pela malvada Aliança. Você e seu amigo Joei são forçados a trair seu povo em mais uma batalha de vida ou morte, a que dificilmente irão sobreviver. **Suikoden II** segue os passos de seu antecessor, com uma história bem madura e animações de magias e ataques bem extensas. As batalhas são bem táticas e envolvem todos os 108 personagens da saga. A jogabilidade é bem tradicional, com animação 2D.

Disponível em setembro



THRASHER: SKATE AND DESTROY
Z-AXIS
esporte/skate
P.STATION



Skatistas, preparem-se: vem aí mais um jogo animal! Inspirado em uma das revistas americanas mais antigas sobre o esporte, a Thrasher, este game promete skatismo puro. Você escolhe entre 6 skatistas e 12 ambientes realistas espalhados pelo mundo para fazer suas manobras. Se mostrar que tem a manha, pode acabar saindo na capa da revista. Ao contrário dos outros jogos do gênero, neste você tem de aprender mais de 100 manobras, realizá-las direitinho e com estilo. Os ambientes estão cheios de elementos interativos, como carros com alarmes e policiais perseguidores.

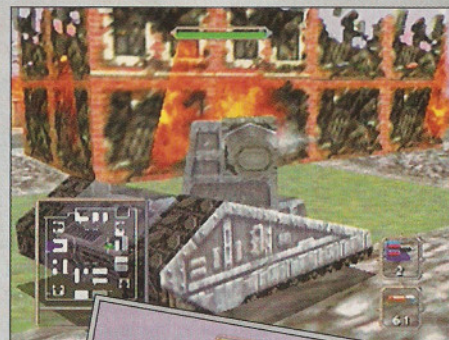
Disponível no 2º semestre



BATTLE TANX 2
3DO
ação/tiro
NINTENDO 64

Visual novo, explosões ainda maiores e uma maior variedade de modos de jogabilidade. A história ainda é um pouco confusa e o que importa é mandar bala. Além de controlar os tradicionais M1A1 Abrams e o Goliath Rail, você também poderá experimentar tanques superpoderosos. Eles podem ser equipados com diversas armas. O destaque de **BattleTanx 2** vai para o modo multiplayer Deathmatch.

Disponível em novembro



SAN FRANCISCO RUSH 2049
ATARI GAMES
corrida
ARCADE

Passaram-se 50 anos e a Califórnia vai ser palco de mais uma corrida! A jogabilidade é a conhecida, só que agora o ambiente é mais futurista. As pistas estão cheias de rampas, viadutos, túneis e atalhos bem escondidos. As pistas mudam de uma volta para outra. Coleccionando moedas, você tem acesso a carros e opções secretas.

De início, são seis carros a sua disposição.

Disponível no 2º semestre





Por Baby Betinho

O melhor jogo do Dreamcast! *Soul Calibur* é daqueles games que marcam época. Mais uma vez a Namco mostrou seu talento para fazer conversões de arcade, superando a versão original de longe. A Namco e a Sega trazem longa rivalidade dos fliperamas. Quem não se lembra do duelo entre *Ridge Racer* e *Daytona USA*, ou entre *Tekken* e *Virtua Fighter*. O fato é que as duas empresas estão em lua-de-mel e o resultado é *Soul*



DICA: contra Inferno, a melhor tática é defender e atacar logo em seguida

SOUL CALIBUR

Calibur. O que falar dos gráficos e efeitos visuais? Simplesmente magníficos. O perfeito casamento da tecnologia com a arte. Os lutadores são definidíssimos, sem quebra de polígonos e com texturas muito realistas. Com a ajuda da Namco, o Dreamcast saiu na frente do PlayStation 2, colocando feições nos lutadores. O som segue o mesmo estilo do antecessor, *Soul Edge* (*Soul Blade* nos EUA), com músicas clássicas magistrais. Trata-se de um jogo de luta maduro, reunindo o melhor do que o gênero já produziu. Os controles tornaram-se complexos,



Ivy: ↘ A + B, A, A

mas, assim, abriu-se caminho para a liberdade. Pode-se correr livremente pelo campo de batalha e desferir os mais diversos golpes. No melhor estilo da Namco, há uma tonelada de modos e dicas. A maioria você pode conferir na página 45. Isso sim é um jogo de Dreamcast!



DICA: terminando o jogo no modo Arcade, você abre um personagem ou um cenário novos



Mitsurugi: ↘ B, A, A+B

SOUL CALIBUR

5.0

Luta
Namco

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

2 Jogadores

Ponto Forte
Toda a parte gráfica está perfeita

Ponto Fraco
Os finais são um pouco pobres



Nightmare: B, B,
↓ ↓ ← + K



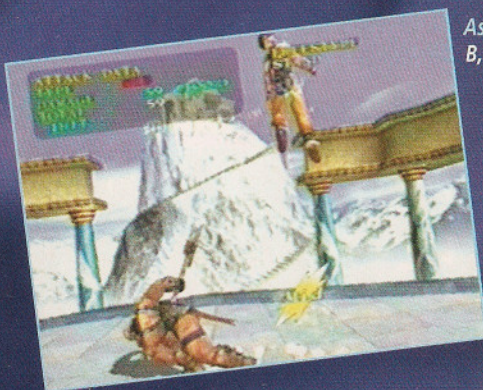
Voldo: ↙ K →, ↓ A
+ K, K



Taki: ↘ B, A, K, K, K



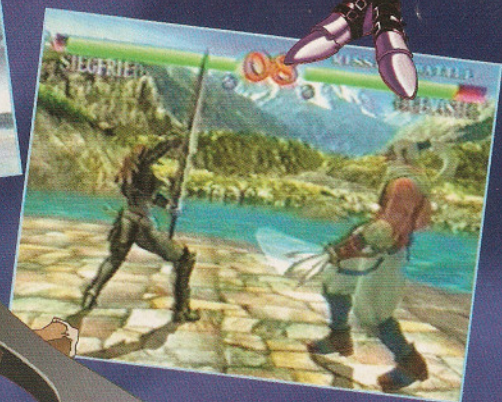
Sophitia: → B + K, A, B, → B



Astaroth: ↘ B, B



Kilik: → A, A, → A + B



DICA: na primeira fase do modo Missions, vá para cima e não deixe Edge Master respirar



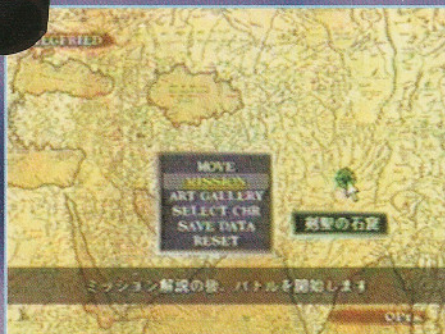
Xianghua: ↘ B, B, → K



DICA: ao comprar uma figura, dê preferência para as mais caras



Maxi: → B, B



DICA: o importante no modo de missões é juntar pontos. Caso não tenha obtido pontos suficientes, faça a missão outra vez



DICA: na terceira parte do modo Mission, dê uma volta em torno de Edge Master

STREET FIGHTER ZERO 3



Por Baby Betinho

Há poucas mudanças na versão de **Street Fighter Zero 3** para o Dreamcast. Os personagens secretos na versão para PlayStation agora podem ser selecionados de cara, sem nenhuma dica. Além disso, Super M.Bison, ou Super Vega, também pode ser escolhido (veja como em **SGP Dicas**). Aproveitando a memória extra do console, a Capcom caprichou no modo Dramatic Battle. Agora você pode escolher qualquer personagem para entrar na briga. No PlayStation a escolha era limitada: se o jogador 1 e o 2 usavam



CODY: no canto, soco forte, ↓↙↘ + soco, soco forte, ↓↙↘ + soco



FEI LONG: pule com soco forte, de pé com soco forte, ↓↙↘↙↘↙↘ + chute

***(s) segurar por 2 segundos**



ROLENTO: ↓↘↘↘↘ + chute, ↓↘↘ + soco, ↓↘↘ + soco, ↓↘↘ + soco



SAGAT: ↓↘↘↘↘ + soco, →↓↘ + soco



DEE JAY: no canto, (s)↙↘↙↘ + chute, (s)↙↘↙↘ + soco



KEN: pule com soco forte, perto com soco forte, ↓↘↘↘↘ + soco



RYU: pule com chute forte, chute médio agachado, ↓↙↘ + chute, →↓↘ + soco

lutadores diferentes o computador usava um dos dois lutadores do jogador. Para melhorar a história, quase não existe tempo de carregamento. O jogo faz uso do modem, recurso que não pode ser usado no Brasil. O jogo é um

STREET FIGHTER ZERO 3

4.5

Luta
Capcom

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

Visual Memory - 2 Jogadores

Ponto Forte: A quantidade de personagens

Ponto Fraco: Não tem minigames para o PDA

clássico, mas o controle normal do console é um dos mais inadequados para esse tipo de jogo. Essa versão regride em um ponto: não há os minigames para o Visual Memory, como no PlayStation.



SAKURA: pule com soco forte, agachado com soco forte, ↓↘↘↘↘ + chute



FAÇA ARTE E VÁ PARA A AUSTRÁLIA

PROMOÇÃO

Premiação

1º lugar: curso de inglês de 4 semanas na Austrália, com viagem de ida e volta e hospedagem pagas

2º lugar: um guia turístico da Austrália, um CD de rock australiano e uma camiseta da Study & Adventure.

3º ao 10º lugar: um kit com um guia turístico da Austrália e uma camiseta.

Quem desenhar a melhor capa da SGP vai ganhar uma viagem de ida e volta e um curso de inglês de quatro semanas na Austrália! Capriche na ilustração and go for it, man!

Mande o seu desenho de uma capa de SGP, com tamanho máximo de uma folha de papel A4, para a promoção *Faça Arte e Vá para a Austrália*, rua Paes Leme, 524, 10º andar, Pinheiros, Cep 05424-010, São Paulo, SP até dia 05 de outubro. Além do curso e da viagem, o vencedor vai ganhar hospedagem grátis, seguro-saúde, um CD de rock australiano e uma camiseta da Study & Adventure. Boa sorte, galera!

REGULAMENTO

1. Esta promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 03/09/1999 a 05/10/1999.
2. Os participantes da promoção deverão criar o desenho de uma capa da SuperGamePower. O desenho deverá ser enviado por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF do participante ou do seu responsável legal. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, com os dados acima, autorização assinada do responsável, para participar da promoção.
3. Cada participante poderá enviar quantos desenhos quiser, desde que seja um por envelope. As cartas deverão ser nominais a "Faça Arte e Vá para a Austrália" - rua Paes Leme, 524, 10º andar - Pinheiros - Cep: 05424-010 - São Paulo - SP.
4. Os participantes deverão ter idade mínima de 16 anos, por exigência da escola em que o curso será realizado.
5. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção.
6. Os desenhos serão julgados pela redação de SuperGamePower. Serão decisões definitivas, em caráter irrevogável e irrecurável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Serão contemplados os 10 melhores desenhos. O 1º colocado ganhará passagens aéreas ida e volta, curso de 4 semanas na Austrália, hospedagem em casa de família, meia-pensão (café da manhã e jantar), seguro-saúde, um guia turístico da Austrália, um CD de rock australiano e uma camiseta da Study&Adventure. Os colocados do 2º ao 10º lugar receberão os prêmios descritos acima, correspondentes à sua colocação.
8. O curso oferecido ao primeiro colocado obedecerá o nível de conhecimentos de inglês apresentado pelo candidato, abrangendo todos os níveis de conhecimento.
9. O prazo do envio das cartas se encerra em 05/10/1999, sendo considerada a data de postagem no Correio.
10. O resultado será publicado na edição 69 da revista SuperGamePower. Todos os ganhadores serão comunicados por carta ou telegrama até o dia 10/11/1999. Os prêmios destinados ganhadores do 2º ao 10º lugar serão entregues até o dia 01/12/1999.
11. A data da viagem será marcada em comum acordo entre a Study & Adventure e o primeiro colocado, devendo a mesma ser realizada até 31/07/2000.
12. A impossibilidade de embarcar ou o não comparecimento ao local do embarque na data combinada previamente, por quaisquer motivos, acarretará a perda de total dos direitos do ganhador sobre o prêmio.
13. As despesas de passaporte, visto, taxas de embarque e extras no local da hospedagem são de responsabilidade do vencedor.
14. A não concessão pelas autoridades australianas do visto de entrada no país ao 1º colocado nesta promoção implicará na perda total dos direitos do contemplado sobre o prêmio, pois a concessão do visto é ato de soberania do governo da Austrália.
15. Nos casos descritos nos itens 9 e 11 supra, a Editora Nova Cultural e a Study & Adventure ficam isentas de qualquer tipo de ressarcimento ou indenização ao 1º colocado nesta promoção.
16. O voo com destino à Austrália partirá do Aeroporto Internacional de São Paulo, sendo certo que na hipótese de o ganhador residir em outra cidade, será de sua responsabilidade o transporte de ida e volta até a capital do Estado de São Paulo.
17. Os participantes cedem desde já à Editora Nova Cultural, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais sobre os desenhos enviados, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
18. Não poderão participar desta promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
19. Nenhum dos prêmios poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro qualquer.
20. Quaisquer casos omissos serão resolvidos em juízo, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo, para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre este regulamento.
21. Os ganhadores desta promoção, autorizam, desde já, o uso do nome, imagem e som de voz, na divulgação do resultado do concurso, sem qualquer ônus para a Editora Nova Cultural e a Study & Adventure.
22. A participação nesta promoção implica na aceitação irrestrita das normas do presente instrumento.



Study & Adventure
Cultural Programmes

SUPER
GAMEPOWER



Por Lord Mathias

Duke Nukem: Zero Hour é uma mistura de **Turok** e **GoldenEye** com toda a tradição totalmente **Duke Nukem!** Seguindo a saga que se iniciou no PC, os malvados **Space Hogs**, aqueles porcos alienígenas bem conhecidos da série, retornaram à Terra para torná-la um grande chiqueiro. E, dessa vez estão usando um dispositivo para viajar no tempo e fazer um estrago ainda maior. Por isso, além de enfrentá-los em uma Nova Iorque pós-apocalíptica, a ação também vai se dar no velho-oeste e na Inglaterra de séculos atrás. A visão



DICA: lembre-se da localização dos hidrantes e das privadas. Beba neles para ganhar power-ups



DICA: você pode usar o rifle de franco-atirador para eliminar as metralhadoras dos robôs. O lançador de granadas também funciona, mas você pode acabar abrindo um buraco na plataforma



DICA: quando ouvir um barulho e suspeitar que alguma criatura está por perto, é melhor ter à mão o lança-granadas, o Radium Cynide Shells ou as bombas Pipe



DICA: lembre-se que tubos de ventilação significam passagens secretas, e muitas vezes elas contêm itens

DUKE NUKEM ZERO HOUR™

DUKE NUKEM

4.5

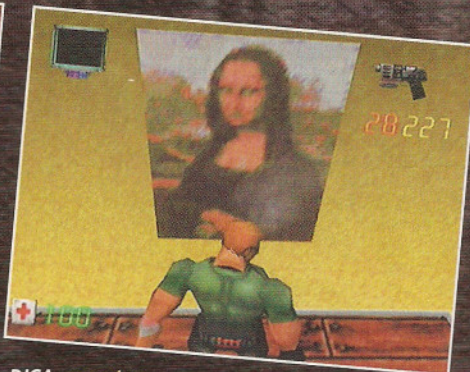
Ação/aventura
GT Interactive

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

4 Jogadores

Ponto Forte
Há muito que explorar e resolver

Ponto Fraco
A animação às vezes é um pouco falha



DICA: resgatar mulheres garante 10 unidades de vida. Esta, porém, é apenas a *Monalisa* de Leonardo DaVinci dando uma palhinha



DICA: movendo Duke com o joystick com cuidado, você pode virar nos cantos mais estreitos e no topo de escadas



DICA: porcos e lagartixas vão se materializar no ar. Fique esperto com o barulho dos teletransportadores

é por trás do personagem Duke e, no total, são 26 tipos de inimigos, espalhados por 22 fases. Você ainda pode enfrentar um mano seu em 14 fases no modo multiplayer. A jogabilidade está bem polida e repleta de exploração. À disposição você terá 20 tipos de armas das mais escabrosas para aniquilar os suínos. As famosas frases de Duke estão de volta, como "Let's Rock!", junto com algumas outras bem sádicas.

Rugrats



Por Marjorie Bros

Sabe quem são os Rugrats? Tá legal, você pode até não saber quem são os Rugrats, mas os Anjinhos, desenho exibido pelo canal a cabo Nickelodeon, você deve conhecer. O negócio é que de anjinhos eles não têm nada, ao contrário. Por conta de uma imaginação muito fértil, os bebês acabam vestindo roupa de Indiana Jones para explorar uma série de lugares assustadores. Tudo rola num tabuleiro, tipo Jogo da Vida ou Banco Imobiliário. Você roda o peão e

anda quantas casas ele determinar. Dependendo da casa em que cai, pode comprar peças e até doces, os preferidos dos tais anjinhos, necessários para completar a fase. São três tabuleiros diferentes. O Angelica's Temple of Gloom é para até quatro pessoas; o Reptar Rally é só para quatro jogadores; e o Pirate Treasure Hunt, de dois a quatro. Escolha um dos bebês e dê asas a sua imaginação.



DICA: na fase dentro d'água você terá de procurar os tesouros perdidos pelos piratas. Procure-os na casa Search



DICA: fique esperto em todas as casas, pois algumas escondem passagens secretas para a outra parte do tabuleiro



DICA: se o pino cair na opção Let's Spin você poderá andar o

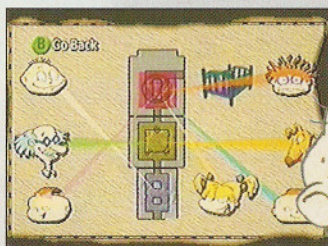
maior número de casas. Com isso, procure no começo ganhar algumas bolachinhas



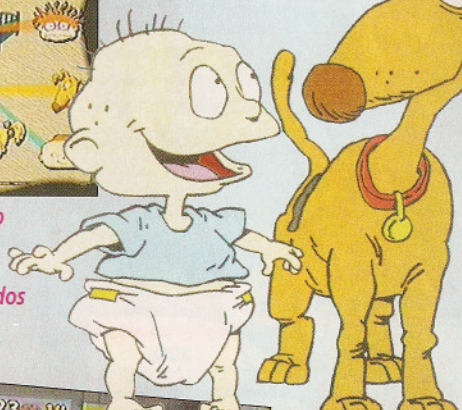
DICA: ao entrar na casa de Climb você poderá jogar com o bebê e ganhar alguns itens entrando na trilha



DICA: na opção Search você acha as peças que precisa para terminar a fase



DICA: caso esteja perdido na fita, use o mapa para ter uma ampla visão do tabuleiro e dos concorrentes



RUGRATS

4,0

Quebra-cabeça THQ

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

1/4 Jogadores

Ponto Forte Jogar com os personagens do desenho	Ponto Fraco Com o tempo, o jogo fica muito repetitivo
---	---



DICA: caso esteja fraco de energia, use o menu para trocar as bolachinhas que você pegou durante a fase por energia



DICA: nas opções das cartas, você poderá fazer várias malandragens para acabar com as chances de seus adversários

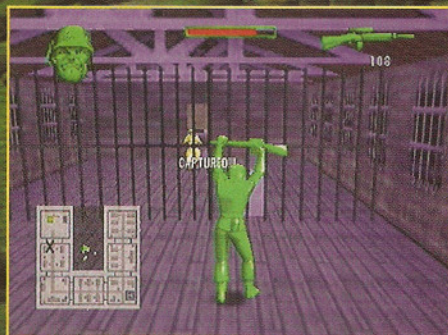


ARMY MEN SARGE'S HEROES



Por Lord Mathias

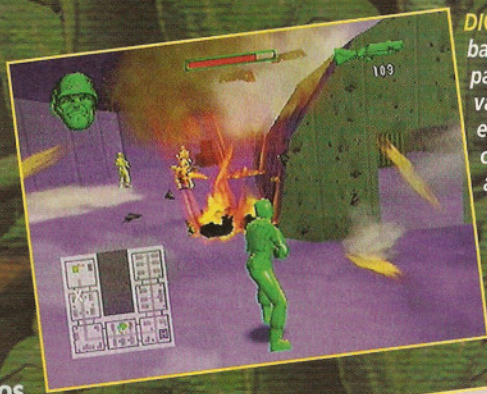
Se você era daqueles moleques que adorava derreter os seus soldadinhos de plástico, ou somente colocá-los para combater na cozinha, na sala, no banheiro ou no jardim, agora é a sua chance de reviver esses tempos com *Army Men: Sarge's Heroes*. Esta seqüência segue os mesmos passos do original *Army Men 3D* para o PlayStation. Você ainda deve perseguir e combater o



DICA: quando for resgatar Shrap, saia da área dos portões para não ser capturado



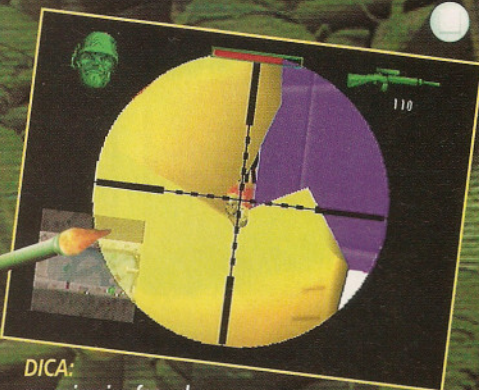
DICA: no final da fase Hoover, tem um monte de soldados Tan à direita da entrada. Eles só vão aparecer quando você estiver bem perto



DICA: use os barris de óleo para obter vantagem. Uma explosão em cadeia pode acabar destruindo um tanque



DICA: na fase Riff Rescue, elimine o máximo de soldados Tan com o rifle de franco-atirador. Suba até alguma plataforma mais alta, rasteje até a extremidade e acabe com eles



DICA: na primeira fase do banheiro, acerte o soldado Tan no pato de borracha e o outro que está no prato de sopa



DICA: use as árvores como cobertura para examinar o território e para atirar com o rifle de franco-atirador

ARMY MEN

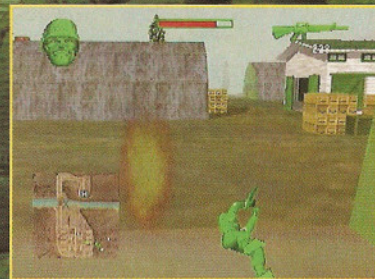
3.8

Ação/aventura 3DO

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Originalidade e novos cenários divertem	Movimentos e visão deixam controle ruim



DICA: se for atingido pelo lança-chamas, pare, caia no chão e role para apagar as chamas

exército Tan, só que agora em ambientes mais interativos. Os cenários das batalhas são realmente em cozinhas, banheiros e dormitórios, porque os exércitos são assumidamente de brinquedo. A versão de 64 bits está bem mais realista e bonita. A variedade de armas e os cenários muito bem desenhados tornam o jogo mais do que divertido. Para dar uma de chato, talvez tenham faltado algumas vezes para incrementar a parte sonora. Quanto aos controles, talvez você encontre alguma dificuldade para manter seu exército constantemente fora da linha de fogo inimiga.



Da GamePro

Tetris, o puzzle mais conhecido do videogame, está de roupa nova. A nova versão está mais próxima da perfeição, ao contrário de *Magical Tetris Challenge* e *Tetrisphere*. O grande lance é a jogabilidade. Você deve construir linhas com os mais variados formatos de blocos para derrotar o oponente. Até aí tudo bem, mas em *The New Tetris* você também pode erguer sete novas maravilhas do mundo, desde de um antigo templo Maia até lugares lendários na Rússia e Japão. Parece complicado, mas não é. Quanto mais rápido você forma as suas linhas, mais rápido ergue esses lugares. Quando você os completa, assiste a uma historinha sobre eles. Graficamente, o jogo também está muito bom, permitindo que até quatro jogadores dividam a tela.

THE NEW TETRIS



DICA: você recebe mais pontos fazendo caixas de ouro e de prata com seus blocos e, em seguida, fazendo linhas com eles

DICA: use o novo sistema de mudança dos blocos para fazer grandes jogadas e sair das situações mais complicadas

DICA: para construir as sete maravilhas do mundo mais rapidamente, jogue com seus amigos com o "garbage" desligado para conseguir o máximo de linhas possível



THE NEW TETRIS

4.5

Quebra-cabeça Nintendo

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

4 Jogadores

Ponto Forte Jogabilidade e a inovação das 7 maravilhas

Ponto Fraco A parte sonora não apresenta nada de novo



Da GamePro

Em *Tonic Trouble* você é Ed, um alienígena meio atrapalhado que, sem querer, acaba derrubando uma lata de tônico no planeta Terra. Esse tônico acaba causando uma série de mutações ecológicas e alguns danos. Você é mandado de volta para resolver todo esse problemão e descobre que ele é ainda maior. O tônico acabou caindo nas mãos do sinistro Grogg, the Hellish. Cabe a você pará-lo! *Tonic Trouble*, no fundo, mais parece uma versão 3D do antigo *Super Mario Bros.*, com submundos, desafios em quebra-



DICA: quando estiver em plataformas móveis, fique no modo site com a sua Dart Gun à mão para eliminar qualquer coisa que aparecer

cabeças e muitos locais a serem explorados. Ed chega até a crescer do mesmo jeito que Mario. Assim como muitos jogos 3D de plataforma, também não conseguiu resolver alguns problemas com a câmera, que às vezes tira a noção de espaço. Mas é uma boa aventura!

TONIC TROUBLE

3.8

Ação Ubi Soft

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	4

1 Jogador

Ponto Forte Há muitas áreas a serem exploradas

Ponto Fraco As mudanças de ângulos de câmera

TONIC TROUBLE



DICA: pegue esse palhaço para segui-lo até a plataforma para soltar a máquina de pipoca. Depois, já como Super Ed, acabe com ele!



DICA: para dar uma esfriada neste cuspidor de pipoca, traga o bloco de gelo até seu exaustor



Efeitos de luz como os relâmpagos são um dos destaques do visual de *Tonic Trouble*



Por Marcelo Kamikaze

Direto do limbo da Square para o PlayStation, **Legend of Mana** desenterra a história da árvore Mana e dos que buscam o seu poder. Quem lembra de **Secret of Mana**, sabe do que eu estou falando. Os elementos água, terra, fogo e ar determinam tudo no jogo. A influência deles é tão grande que você pode usá-los durante os combates e ainda consegue aumentar ou diminuir a dificuldade do jogo, dependendo do tipo e do lugar em que coloca seus objetivos. Você vai ter de prestar bastante atenção: os parceiros de combate mudam com o desenrolar da história. A série tem ambientação bastante característica e, como em todos os jogos da Square, o visual é muito agradável. Alguns cenários são

totalmente animados, com árvores e flores balançando ao vento.



DICA: siga para Domina e converse com o príncipe nesse local



DICA: siga para essa parte para que o príncipe se junte a você



DICA: logo no começo, coloque a sua casa de maneira que ela tenha uma influência mais generalizada dos elementais



DICA: converse com o gato para obter o próximo local



DICA: coloque esse local no mapa de forma que seja pouco influenciado por Gnome e Dryad



LEGEND OF MANA

4,5

RPG/ação
Square

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card - 2 Jogadores

Ponto Forte
Os cenários muito elaborados

Ponto Fraco
Movimentação dura durante os combates



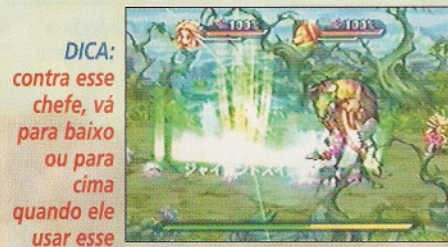
DICA: para matar esse chefe, acerte sua perna e solte o golpe especial (usando L ou R) assim que a barra encher



DICA: volte para Domina e converse com Nikita nesse local



DICA: siga para esta parte de Domina e entregue a carne bem perto do bichinho dentro da casca do ovo. Ele vai ser o seu novo pet



DICA: contra esse chefe, vá para baixo ou para cima quando ele usar esse

ataque. Nunca se movimente na diagonal



DICA: em Domina novamente, siga para a parte mais à esquerda da cidade e enfrente os dois irmãos. Evite ficar muito próximo deles



DICA: novamente em Domina, converse com o macaco e siga-o pela cidade, outro capítulo se abrirá



DICA: Voltando para sua casa, vá para o quarto e saia dele. O cacto vai escrever uma espécie de ficha técnica de quem o acompanhou



DICA: ainda na casa, olhe a parte dos fundos. O seu pet vai estar lá. Se tiver dinheiro contrate uma babá para ele



DICA: após derrotar os dois irmãos, vá até a sua casa. Agora você vai contar com a ajuda dos dois



DICA: agora que você juntou um bom dinheiro, compre alguns instrumentos musicais para evocar os elementais



DICA: na floresta, procure seguir por todos os caminhos possíveis para abrir baús e conseguir alimentos para atrair novos pets





Da GamePro

Os trenós de gelo vão pegar fogo! Poucos jogos trouxeram originalidade e conseguiram proporcionar tanta adrenalina, ação e diversão. **Sled Storm** traz bons truques e controles macios contra três outros competidores em seis pistas de estilo supercross e oito mais regulares. As pistas são bem desenhadas, cheias de rampas para decolagem e atalhos. Até quatro jogadores

DICA: em Goat's Bluff tem um ótimo atalho perto do final da pista, logo após o precipício. Faça um salto com fé na abertura, à esquerda do sinal vermelho



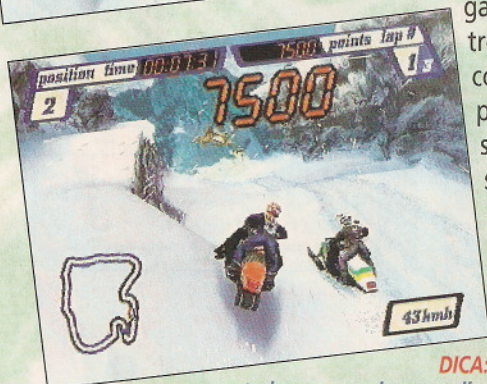
DICA: em Kodiak Canyon, vire logo após o sinal amarelo de "Caution". Assim que vir o urso, decole em uma rampa e ache um atalho

podem competir juntos no modo de divisão de tela, usando o multijogador. No modo para um jogador, você pode

competir em dois campeonatos para ganhar dinheiro e melhorar o seu trenó. O destaque são os controles, com movimentos muito realistas. O problema são os oponentes. A não ser que use seu dinheiro com sabedoria, nunca vai conseguir chegar ao topo na disputa dos campeonatos.



DICA: em Pine Valley, siga à esquerda após o segundo caminho de gelo verde e atravesse a parede de gelo para encontrar um atalho



DICA: toda vez que algum coelho atravessar a pista, persiga-o para ganhar 7500 pontos



DICA: é uma boa economizar um dinheiro para comprar os faróis para quando correr à noite



DICA: para fazer curvas fechadas sem perder velocidade, use a inclinação com os botões L1 ou R1

SLED STORM

4.3

Corrida
Electronic Arts

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

4 Jogadores

Ponto Forte
O realismo dos controles, fáceis de aprender

Ponto Fraco
Oponentes difíceis demais

DICA: um dos melhores itens para se comprar é o Sure Start, que permite que você recomece com seu trenó sem nenhum embaço





Por Chris Combo

Driver é minha primeira missão aqui na **SGP**. O game reúne todos os meus estilos preferidos: corrida, ação e até um pouquinho de banguê-banguê. Já dá pra ver que **Driver** não é um jogo de carros de corrida convencional, não é? Nele, você deve completar pequenos trabalhos, quase sempre fora da lei. Transportar bandidos depois de um assalto a banco e dirigir enquanto o assassino se encarrega de apagar a vítima são apenas dois deles. Tudo começa numa garagem. Lá você deve completar todas as manobras exigidas sem sequer arranhar o carro. Depois

DICA: para completar o objetivo **Slalon**, você terá de fazer o zigue-zague entre os pilares.



Caso tenha muita dificuldade nos objetivos, veja o filme do editor para ver o modo certo



DICA: para conseguir o 180° de ré, pegue a aceleração máxima de ré e, no final, dê um leve toque no direcional para qualquer um dos lados

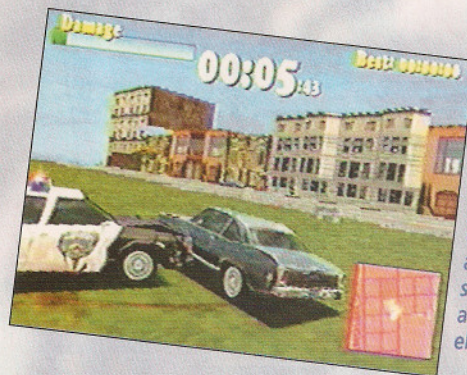


DICA: na pista **Dirt Track**, as voltas só são computadas se você permanece na pista. Caso você saia da pista, o cronômetro não irá computar a volta



DRIVER

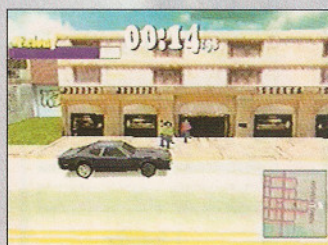
YOU ARE THE WHEELMAN™



DICA: quando tiver que fugir dos gambês, procure manter o carro alinhado ao máximo, pois se você for atingido por trás ele não irá rodar



DICA: nas curvas em alta velocidade, entre na tangência e dê um leve toque no freio de mão, sem acelerar para o carro sair de lado. Quando realinhá-lo, volte a acelerar



DICA: a sua primeira missão é pegar os camaradas no banco e levá-los a outro local. Procure usar o mapa seguidamente para não perder o objetivo de vista



DICA: após completar os objetivos da garagem, você irá para o seu escritório. Dê uma checada na secretária eletrônica para ver as suas novas missões



DICA: procure não deixar nenhuma seta passar,

pois elas aumentam o seu tempo. Caso não saiba a continuação das setas, use o mapa

disso, é só checar a secretária eletrônica e escolher seu próximo desafio. Tudo no jogo rola numa boa. Os controles são muito precisos, respondem fácil e na hora. Os cenários são baseados em cidades americanas como Nova Iorque, Miami e São Francisco, o que contribui para o clima hollywoodiano do jogo.

DRIVER

4.5

Ação
GT Interactive

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
Resposta rápida e boa do controle	O som derrapa um pouco; vozes pouco nítidas



DICA: nas fases de perseguição, mantenha uma distância média do oponente, para não perdê-lo de vista se ele virar de repente



Da GamePro

Este **Star Wars** é mais um que está com a Força! Ele recria toda a experiência do filme Episode 1, tornando-o completamente interativo. Você joga com Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Captain Panaka ou com a rainha Amidala. Sua missão segue a do filme. Você deve correr contra o tempo para salvar Theed, chegar ao senado e trazer o futuro Jedi Anakin Skywalker para a nave.

STAR WARS

EPISODE I

THE PHANTOM MENACE



THE SWAMPS OF NABOO: depois de alcançar Jar Jar pela segunda

vez (em uma plataforma no alto com uma trepadeira), você vai ouvir os robôs STAP vindo em sua direção. Pule da plataforma, suba de novo e escale a trepadeira

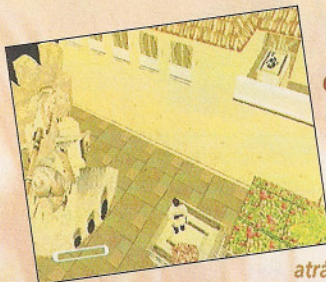
PRESENTE DE GEORGE LUCAS



Para compensar a espera pelo jogo de ação/aventura para o P.Station, nosso amigo George Lucas, incluiu no CD um vídeo clip chamado "Duel of the Fates". Este clip de cinco minutos, que chegou a passar até na MTV, é nada mais do que um grande agradecimento do criador, produtor e diretor de Star Wars aos fiéis fãs da série.



OTAH GUNGA: nunca mate um Gungan, a não ser que queira enfrentar todos os outros da fase. Apenas use a Força e empurre-os para abrir seu caminho



GARDENS OF THEED: não dá para destruir os tanques maiores. Procure pelos interruptores

atrás deles, escalando os pilares para acionar as portas à direita



ESCAPE FROM THEED: passar a parte do tanque com a rainha é difícil. Ajude o

soldado que precisa de água e pegue o equipamento na sala atrás dele. Não acione o gerador de escudo! Deixe isto para mais tarde, após abrir a porta à direita do tanque. Corra e acabe com os Destroyer droids



MOS ESPA: a melhor maneira de matar a criatura no pátio de Captain Neg é subindo rapidamente os degraus e acertando-a com o sabre de luz. Não fique de frente para ela, nem fuja

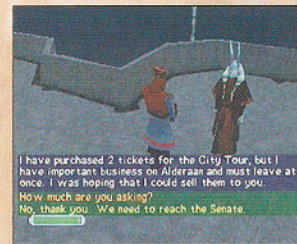


MOS ESPA ARENA: para acabar rapidamente com o capanga de Jabba, simplesmente acerte-o com o sabre e role para fora do perigo. Se ele atirar um espinho, reflita-o com o sabre



ENCOUNTER IN THE DESERT: antes de encontrar Maul, destrua os três robôs de

reconhecimento para eles não o seguirem pela fase. Após derrotar Maul, empurre a pedra com mais destaque e enfrente-o de novo. Alguns golpes com o sabre resolvem o assunto



CORUSCANT: venda os binóculos para o cidadão na plataforma do lado de fora. Em seguida, retorne ao alienígena

que quer vender os ingressos por 100 créditos. Lembre-o do preço e os ingressos serão seus

Se ainda não assistiu ao filme, espere um pouquinho mais para jogar. O game revela tudo do filme. Como Obi-Wan e Qui-Gon, você usa o sabre de luz de diversas maneiras. Com Panaka, você utiliza uma série de armas. A rainha Amidala fica para a última fase, quando você deve tentar chegar à sala do trono e acabar com os planos do vice-rei. Prepare-se para muita diversão.



STAR WARS: PHANTOM MENACE

4,5

Ação/Aventura
Lucas Arts

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

1 Jogador

Ponto Forte
Fidelidade gráfica e de enredo ao filme

Ponto Fraco
Há algumas derrapagens dos controles



ASSAULT ON THEED: volte para Theed, mantendo Panaka por perto. Com sorte você vai ter juntado misseis para destruir os 10 robôs Destroyers que encontrar. Volte ao jardim com Panaka e você vai passar para a próxima fase



**SUPER
GAMEPOWER**



Nº 18
R\$ 4,00

**METAL GEAR SOLID INTEGRAL
PASSO A PASSO DAS 10 VR MISSIONS**

PLAYSTATION MAGAZINE

DINO CRISIS

*O sucessor de
Resident Evil
DETONADO*

250 DICAS:
*LEGEND OF LEGAIA
ACE COMBAT 3
BEAT MANIA
SILENT HILL
TARZAN
DRIVER*

**JÁ NAS
BANCAS**



9 771413 830003

00018

ISSN 1413-8301

**FIQUE POR
DENTRO DE TODOS
OS CLÁSSICOS
QUE FICARAM
DE FORA DO
SEU CURRÍCULO
ESCOLAR.**

**64 LÉGUAS
SUBMARINAS**

*Aprenda a mergulhar com o
jet sky em Wave Race 64.*

**MEMÓRIAS DE UM
AGENTE SECRETO
DE MILÍCIAS**

*James Bond relembra o tempo do Planeta dos
Macacos no modo Donkey Kong de GoldenEye.*

DUKE CASMURRO

Detone tudo no God Mode de Duke Nukem 64.

64
GU
D
n
T
12.123
NOVA
CULTURA
0
4
C
Z
Z

GUIA SUPER GAMEPOWER DE DICAS Nº 2

PARA TODOS OS GÊNEROS

APENAS R\$4,90

SÓ R\$ 4,90

o mais completo!
300 truques,
códigos e golpes

Códigos de Game Shark

Histórico e ficha técnica de 141 jogos



Ação, esporte, luta, puzzle, RPG, estratégia e tabuleiro



TRISTE FIM DE DARTH VADER
Descole todos os power-ups de *Star Wars: Rogue Squadron*.

AUTO DO FUSQUINHA DO INFERNO
Ganhe novos carros em *Beetle Adventure Racing*.

Depois do sucesso do Guia de Dicas para Playstation, chegou a vez do Nintendo 64.

O Guia de Dicas para Nintendo 64 custa apenas R\$4,90 e contém todos os truques e dicas que você poderia querer para os jogos do Nintendo 64.

Aqui, você encontra a ficha técnica completa, o histórico de cada jogo e um montão de truques e macetes para tirar o máximo dos cartuchos que você tem em casa.

Em outras palavras, se você achava que conhecia cada detalhe dos seus games, prepare-se para ter uma grande e agradável surpresa.

Não deixe de comprar também o Livro de Dicas para PlayStation, que ainda está nas bancas.

SUPER GAMEPOWER

10 DE SETEMBRO NAS BANCAS



JADE COCOON

STORY OF THE TAMAMAYU

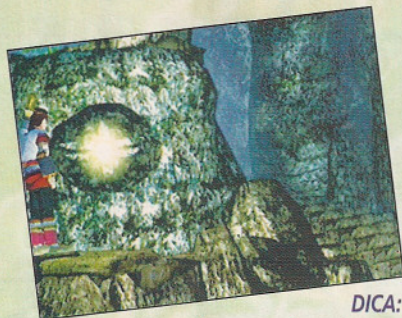


Por Marcelo Kamikaze

Se você é viciado em RPG e anda meio deprimido porque já terminou **Legend of Gaia** e não agüenta mais esperar o lançamento do **Final Fantasy VIII** (americano), pode curar sua crise de abstinência com **Jade Cocoon**. Com gráficos deslumbrantes, traz uma jornada épica e desafiante e um modo de Arena para dois jogadores. Você é Levant, um jovem que segue os passos de seu pai para se tornar o Cocoon Master de sua vila. Você deve aprender a usar os casulos mágicos que



DICA: na primeira vez que derrotar Kikinak, você vai receber a chave Spider Forest. Os prêmios seguintes incluem o Great Walnuts, que é a única maneira de aumentar o HP de Levant e alguns itens de cura



DICA: para ter acesso à ponte que leva às cavernas, toque o símbolo brilhante uma vez e volte pela escada

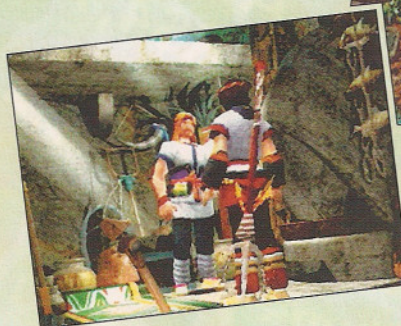


DICA: pegue os tabletes de pedra espalhados pelas florestas. Eles ensinam sobre as batalhas, magias e sobre a captura dos monstros

DICA: alguns itens se confundem com os cenários. Em frente a essa fonte tem uma chave Skeleton



DICA: para conseguir a chave para a Dragonfly Forest, encontre o Blue Cocoon Master dentro da Beetle Forest



servem para capturar, pacificar e treinar os monstros que habitam as quatro florestas que cercam sua vila. Você vai precisar destes monstros para salvar o povo de Syrus contra o invasor Onibubu. Sua tarefa não vai ser fácil, pois o mesmo povo que você está tentando salvar, o evita e culpa por todos esses males. Em **JC**, seus únicos companheiros serão os monstros que capturar. No total

são mais de 150 criaturas que se dividem em quatro tipos: ar, fogo, terra e água. Combine esses quatro elementos para criar o mais poderoso aliado.



DICA: visite frequentemente o velho no cemitério. Ele conta histórias sobre os novos personagens



DICA: para abrir essa área e encontrar Kikinak, você precisa pegar a chave Larva derrotando o Poarcher na cabana

JAD COCOON

4.5

RPG
Crave

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

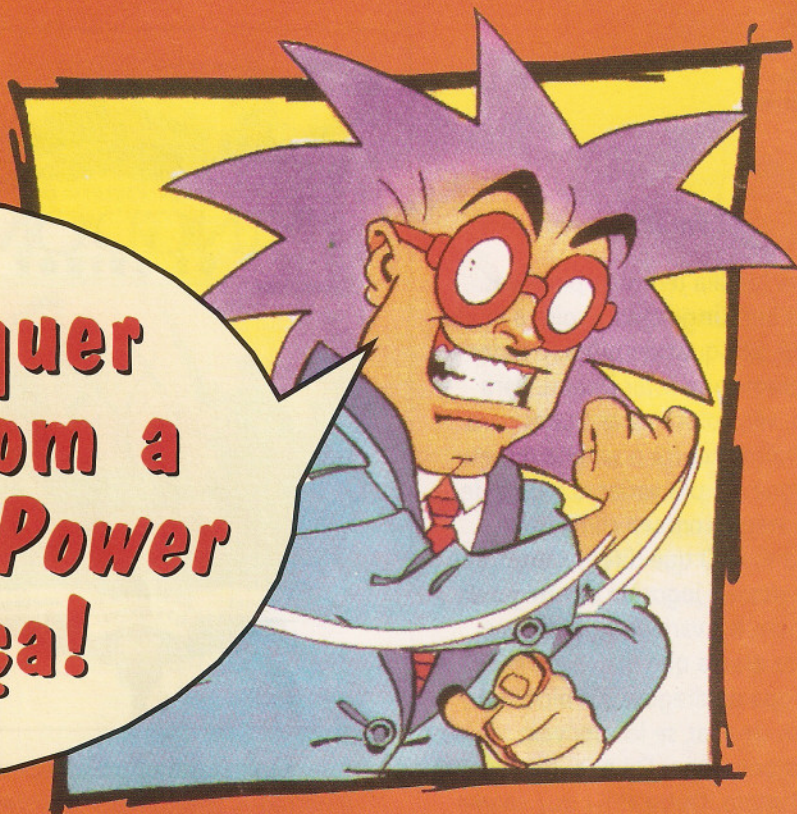
2 Jogadores

Ponto Forte
Bons gráficos, trilha sonora e muita diversão

Ponto Fraco
Falta de controles analógicos



**A gente quer
ver você com a
SuperGamePower
na cabeça!**



**Assine a revista de games mais
vendida do Brasil e ganhe este
boné animal***



Todo mês você receberá em casa a revista
SuperGamePower, com as melhores dicas, novidades do
mundo do videogame, detonados e muito mais.

Ligue agora mesmo para (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8 às 20 horas e
informe o código 127 para garantir seu brinde. Se preferir, envie o cupom abaixo para
o fax (0XX11) 3038-1418 ou através do site www.sgp.com.br

Sim! Eu quero assinar a Revista *SuperGamePower* por 1 ano.

Nome _____

Endereço _____

_____ Nº _____

Apto _____ Bairro _____

Cidade _____ Estado _____

CEP _____ Tel (_____) _____

E-mail _____

Data de nascimento _____ Data _____

ESCOLHA A MELHOR FORMA DE PAGAMENTO

(se você é menor de 21 anos, consulte antes seu pai ou responsável)

Cartão de crédito:

R\$ 45,00 à vista 4 parcelas de R\$ 11,25

Nome do cartão _____

Número do cartão _____

Validade _____

Boleto bancário:

R\$ 45,00 à vista 3 parcelas de R\$ 16,00

Assinatura do Responsável _____



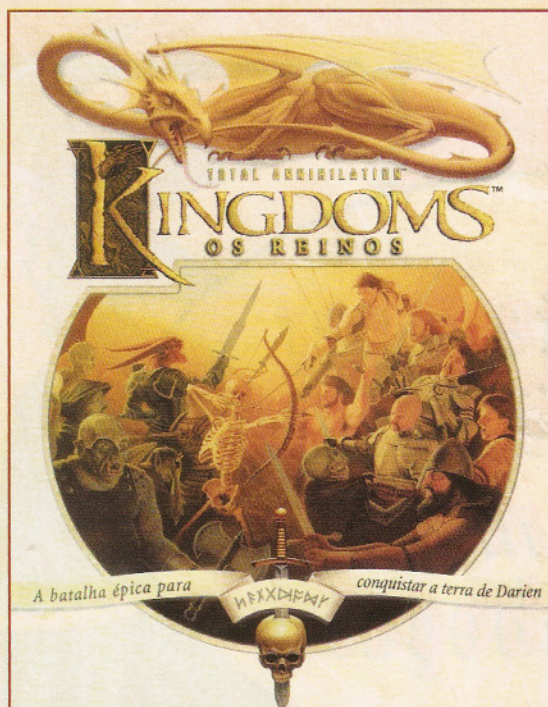
SG66

* Você receberá o boné de *SuperGamePower* rapidamente se fizer seu pagamento à vista ou com cartão de crédito. Com pagamento via boleto bancário você receberá esse brinde após recebermos a confirmação total da sua assinatura.



Por Bill Games

Toda família tem suas pinimbas. Mas em **Kingdoms** a coisa é muito séria. São quatro irmãos. E todos querem conquistar Darien. Para isso, vão colocar suas tropas para trabalhar contra o sangue do seu sangue. Só pra variar, o jogo é de estratégia com um clima bem medieval. O que difere **Kingdoms** dos demais jogos de estratégia do gênero é a variedade de tropas. Entre elas, a que mais surpreende é a tropa de dragões. Os bichinhos, além de voar, se locomovem rápido e cospem fogo. Ou seja, têm um ataque fortíssimo. Outra coisa que chama bastante atenção é a abertura de cada



fase. São todas muito bem apresentadas e narradas, dando mais consistência ao clima do jogo. A coisa pega na hora de escolher os soldados. Culpa dos controles, um tanto sofisticados, que nem sempre deixam você selecionar quem quer.

DICA: não saia apertando qualquer botão para o jogo começar. É muito importante ler o objetivo antes de cada batalha

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Windows 95/98,
Pentium 233 MHz,
32 MB Ram, CD-ROM 4x
Placa de vídeo com 2MB
80 MB livres no HD

DICA: mesmo que as trilhas levem para um caminho mais longo, procure segui-las. Nelas há menos inimigos

DICA: procure encurralar o inimigo, com isso você fará picadinho dele

T. A. KINGDOMS

4.3 PC

Estratégia
Cavado

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

8 jogadores em rede

Ponto Forte Originalidade dos tipos de tropas	Ponto Fraco Controles confusos, mal programados
---	---

ENDEREÇO:

www.brasoft.com.br



DICA: para verificar a energia de cada soldado, selecione-o e veja a cor do círculo de seleção



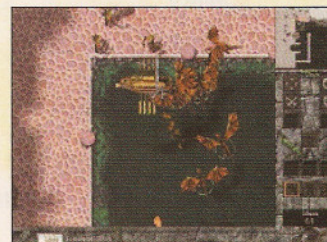
DICA: para selecionar uma quantidade determinada de soldados, segure o Shift e clique nos soldados desejados



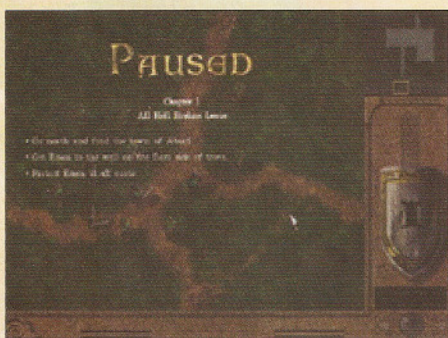
DICA: para proteger um local ou pessoa, selecione o ícone em formato de escudo e, logo em seguida, clique no objeto ou pessoa desejada



DICA: para embarcar um soldado, clique no ícone à esquerda que vai aparecer ao selecionar o barco. Logo depois, clique no soldado



DICA: na missão, usando os dragões, vá em direção aos pontos azuis no mapa



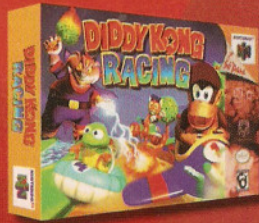
A NINTENDO PIROU DE VEZ!

PROMOÇÃO DE CARTUCHOS N64 EM 3 VEZES SEM JUROS. É MUITA LOUCURA PRA CABEÇA!!

Nintendo
by gradiente



FORSAKEN



DIDDY KONG RACING



NBA COURTSIDE

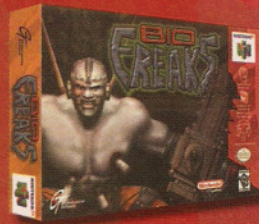


MULTI RACING CHAMPIONSHIP

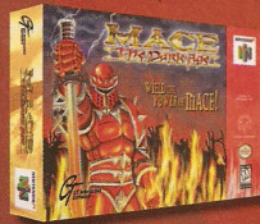
3X R\$
16,33
CADA



FIGHTERS DESTINY



BIO FREAKS



MACE: THE DARK AGE



LAMBORGHINI

O DIA DAS CRIANÇAS VEM AÍ! NÃO PERCA ESTA SUPER PROMOÇÃO!



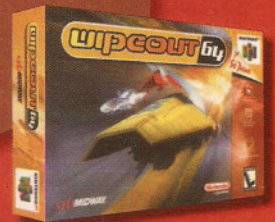
BODY HARVEST



TUROK 2



BUCK BUMBLE



WIPEOUT 64

3X R\$
23,00
CADA

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

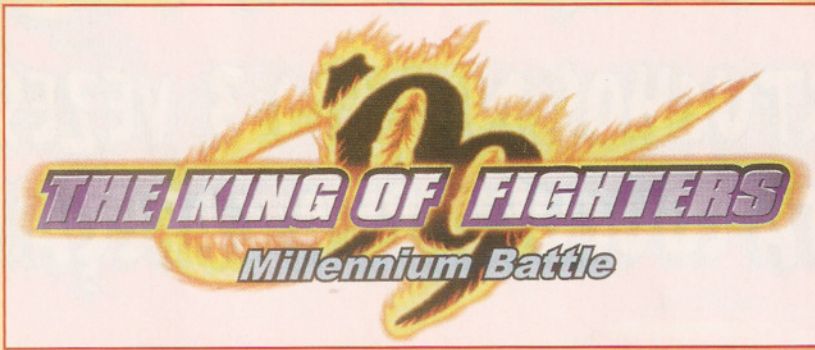
LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET:
www.dshop.com



Por Baby Beinhão

A galera reclamou, reclamou e, enfim, a SNK atendeu nossas súplicas! Você podem até não acreditar, mas **The King of Fighters '99** tem uma nova história, com finais bem elaborados. O lance começa quando Orochi é derrotado por Kyo. Mas, ao contrário do que se pode imaginar, Kyo não se deu bem: foi seqüestrado por uma obscura organização que pretende cloná-lo para formar um exército. No lugar de Kyo, entra um lutador

geneticamente alterado, conhecido como K, que luta ao lado de Maxima, Benimaru e Shingo, formando o quarteto principal do jogo. Para completar nossa alegria, os caras bolaram um novo sistema de jogo, em que se destacam elementos como o Strike (ajudante), Armor Mode e o Counter Mode. Mas não se assustem: tudo que garantiu a fama da série continua lá. O controle e o

sistema de combos não sofreram grandes alterações. A famosa jogabilidade de King está intacta. A SNK não foi muito humilde ao dar o nome de **Millenium Battle** ao jogo. Mas, depois de algumas brigas, você vai ver que os caras até têm uma certa razão.



DICA: contra a primeira parte de Krizalid, dê uma voadora com C + D



DICA: contra a segunda parte, abuse das esquivas para frente e dê um soco ou chute logo em seguida



Whip: pule com chute forte, ↓↙←↘↓↘→ + soco



K: soco forte perto, ↓↘→↓↘→ + soco

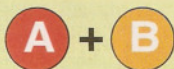
COMANDOS BÁSICOS



Aciona o Counter Mode. Para isso você precisa de três níveis de energia. Use os especias até a barra acabar



Aciona o Armor Mode. Ao levar um golpe seu personagem não sente e pode-se contra-atacar para cortar o combo do inimigo



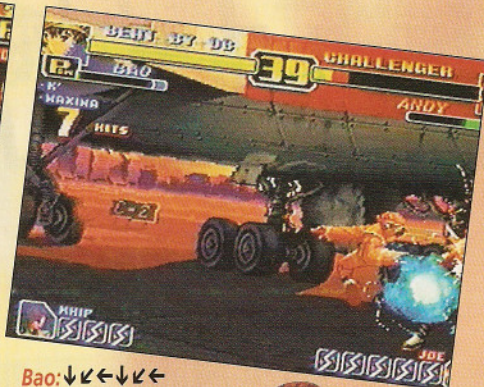
Tradicional esquiva. Se acionada com o controle para trás, faz seu personagem recuar e avançar novamente



Chama o seu ajudante, que no caso é o quarto personagem da seqüência. O número de vezes que se pode chamar o ajudante é limitado



Maxima:
 soco forte perto,
 →↓↘↙↘↘↘↘↘↘↘ + soco



Bao: ↓↙↘↘↘↘↘
 + soco, chute forte em
 seguida



Xiangfei: soco forte perto, ↓↘↘↘↘↘↘↘ + soco forte



Kyo-1: → + soco fraco, →↓↘↙↘ + chute, ↓↘↘ + soco forte



Kyo-2: chute forte perto,
 ↓↘↘↘↘↘ + soco



Jhun: ↓↓ + soco fraco, chute forte repetido



DICA: cada ajudante tem uma característica diferente. No caso, Yuri enche a barra de especial e Mary agarra e manda o adversário para o alto



Kazumi: de perto, →↓↘↙↘ + soco forte,
 ↓↙↘ + soco forte



KING OF FIGHTERS 99

5.0 ARCADIA

SNK
 Luta

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

2 Jogadores

Ponto Forte
 O novo sistema de combate

Ponto Fraco
 O enredo meio enrolado



Xingo:
 chute forte perto, →↓↘↙↘
 soco



Robert:
 ↓↑ + soco, ↓↑ + chute

ESPORTE TOTAL

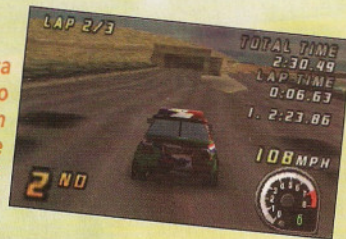
PC

■ Um rali para quem é bom de braço. Cuidado se o seu PC for turbinado...

Manter o carro estável é o principal desafio em **Boss Rally**. Apesar de o jogo ser para PC, é bastante parecido com os games de rali para arcade e lembra um pouco **Top Gear Rally**, do N64. São muitos os tipos de pistas: algumas com asfalto de primeiro mundo e outras que são pura lama. Os carros também são bastante variados e garantem a diversão no game. Se o seu computador for turbinado, você vai ter um pouco mais de dificuldade. Isso porque tudo fica



DICA: nessa bifurcação, se o tempo estiver bom vá para direita. Se estiver ruim vá pela esquerda



DICA: de noite, fique mais atento, pois as curvas

podem aparecer de repente. Uma boa dica é aumentar a claridade do monitor

muito rápido e é muito mais complicado controlar o carro, que acaba derrapando em todas as curvas. A melhor maneira de evitar que o carro derrape sem mais nem menos é escolher a dedo a aparelhagem que vai acompanhá-lo durante a corrida. Depois de algumas horas de treino, você até vai conseguir fechar os adversários sem depois comer brita e grama.



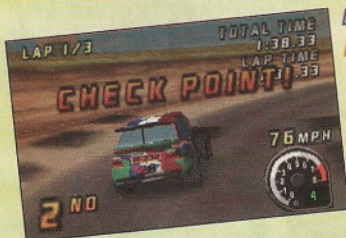
DICA: nessa pista, dê preferência para a entrada da direita



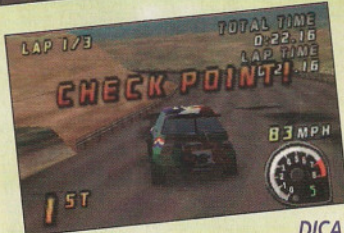
DICA: com chuva, não esqueça de aumentar a suspensão e alterar o pneu



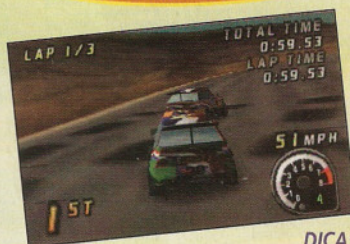
DICA: com neve, procure andar pelos túneis para evitar derrapagens



DICA: procure não passar por cima das partes de areia, isso suja os pneus



DICA: aperte page down ou page up para mudar o ângulo de visão



DICA: procure fechar o adversário com a parte mais da traseira do carro

ENDEREÇO:
www.southpeak.com

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Windows 95/98 - Pentium 233 Mhz
32 MB RAM - 8x CD-ROM
Placa de vídeo de 4MB com aceleradora 3D

BOSS RALLY PC

4.0

corrida
South Peak

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

8 jogadores em rede

Ponto Forte A sensação de velocidade, no estilo arcade	Ponto Fraco Os controles são imprecisos
--	---

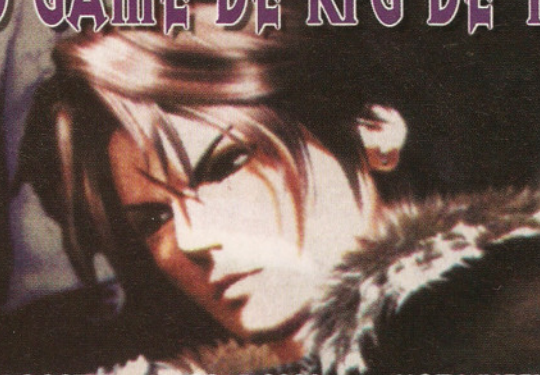


FINAL FANTASY 8: O MELHOR, MAIOR E MAIS AGUARDADO GAME DE RPG DE TODOS OS TEMPOS!



PLAYSTATION

2x R\$ 215,03
OU 10x R\$ 51,00



DINO CRISIS

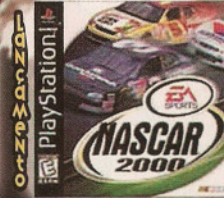
OMEGA BOOST

NASCAR 2000

HOT WHEELS

STAR WARS PHANTOM MENACE

LUNAR SILVER STAR STORY



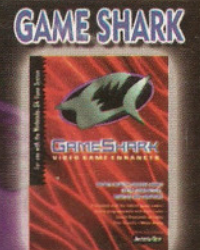
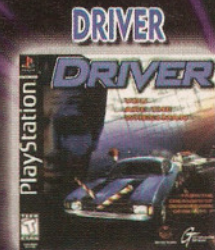
METAL GEAR SOLID

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

2x R\$ 64,05 CADA

STAR OCEAN

FINAL FANTASY 7



DRIVER

GAME SHARK

DREAMCAST

OUTROS LANÇAMENTOS:
Indiana Jones and the Infernal Machine (Aventura)
Jet Moto 3 (Simulação) - Broken Sword 2 (RPG)

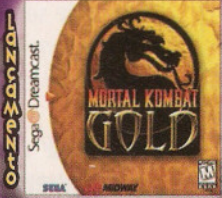


2x R\$ 322,65
OU 10x R\$ 76,00

SOUL CALIBUR

MORTAL KOMBAT GOLD

NBA SHOWTIME



SONIC ADVENTURE

BLUE STINGER



OUTROS LANÇAMENTOS:
Ready 2 Rumble Boxing (Luta)
House of The Dead 2 (Ação)
Monaco Grand Prix (Corrida)

2x R\$ 64,05 CADA

CONSULTE SOBRE OUTROS TÍTULOS E ACESSÓRIOS

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM CASA

GAMES IMPORTADOS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Valores em Reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 09/Julho/99 à taxa de \$1 / R\$1 - sujeitos à variação pelo câmbio do dólar da compra... Juros de 3,1% ao mês.

Ofertas válidas enquanto durar em estoque. Jogos compatíveis com consoles americanos - Consoles fornecidos no sistema NTSC.

SGP dicas

Mês dos mais quentes nas páginas de Dicas! O Nintendo 64 vem fervendo, com truques para *Mario Golf*, *Pokémon Snap* e *Beetle Adventure Racing*; Dreamcast ataca de *Soul Calibur*; o PlayStation escala *Croc 2* e *Bloody Roar 2*; arcade vai de *King 99*

TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Modo Cheat

Entre no menu Sound Options e faça os ajustes abaixo. Em seguida, leve o cursor até a opção "SFX Vol." e aperte os botões indicados para acionar os truques correspondentes.

Obs: apenas um código pode ser acionado de cada vez

Truque	Speech	Vol. da música	Vol. SFX	Music Test	Botões
Art Boards	On	5	1	3	C← + C↑
Prancha Boss	Off	6	3	4	C↑
Prancha Midway	On	8	4	5	C←
Todos os personagens	Off	4	1	2	C→ + C↓
Little Bob	On	7	7	5	L
Pistas fáceis	On	7	2	6	L
Pistas normais	Off	3	5	6	R
Pistas difíceis	On	5	2	4	Z
Créditos longos	Off	2	2	3	C↑ + Z
Créditos Stunt	On	1	3	7	C↓ + Z
Pistas ao contrário	On	7	6	6	L + R
Modo Night	On	2	8	5	Z + C↑
Grow	Off	8	7	5	Z + C←
Formiga	On	1	6	1	Z + C→
Só a prancha	Off	7	5	2	Z + C↓
Modo Midway	On	2	4	3	Z + L
Light	Off	5	1	6	L+C↑+C←
Canadá	On	4	0	7	Z+C↑+C←
Ghost 1	On	4	6	5	L + R
Ghost 2	Off	0	8	3	R+C↑+C↓
Ghost no replay	On	8	8	7	L+R+C↓



MARIO GOLF

Personagens secretos



Donkey Kong: consiga 30 estrelas no modo Ring. A cada etapa do modo Ring que termina você ganha uma estrela.

Mable: consiga 50 moedas no modo Tournament. Ganha-se uma moeda ao

completar a pista com um número menor de tacadas que o Par. Por exemplo, se uma pista tem Par 4, você deve colocar a bolinha no buraco em até 3 tacadas.

Luigi, Yoshi, Sunny, Wario, Harry, Mario e Koopa: venças-os, na seqüência, no modo Character Get.

Trajes alternativos

Na tela de seleção de personagem, segure C↑, C←, C↓ ou C→ e escolha seu personagem.

Personagem canhoto

Na tela de seleção de personagem, segure L e escolha um jogador.

Provocar ou elogiar os oponentes

Quando o oponente estiver jogando, aperte C↑, C←, C↓ ou C→ para fazer comentários maldosos deles. Com os direcionais analógicos você pode elogiá-los.

Recomeçar a pista

Quando você salva o jogo numa pista e depois retoma esse save, pode recomeçá-la nas mesmas condições de vento e clima. Se não tiver um bom desempenho numa determinada pista, use esse recurso. É uma ótima maneira de conseguir as moedas e vencer os personagens no Character Get.



ANNA KOURNIKOVAS SMASH COURT TENNIS



Assistir ao final

Quando a mensagem "Press Start" aparecer no menu principal, aperte rapidamente ↑↑↑↑↓↓↓↓←←←←→→→→ no controle 2.

SOUL CALIBUR



Personagens secretos

Para liberar os lutadores secretos você deve terminar o modo Arcade com cada um dos lutadores que estão desde o início. Cada vez que fizer isso, novos personagens e cenários vão aparecerão na ordem abaixo.

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 1. Hwang; | 6. City of Water (cenário); |
| 2. Yoshimitsu; | 7. Rock; |
| 3. Lizard Man; | 8. Colosseum (cenário); |
| 4. Water Labyrinth (cenário); | 9. Seung Mina; |
| 5. Siegfried; | 10. Cervantes de Leon. |

Para liberar **Edge Master** você deve acionar todos os lutadores e cenários acima e terminar o jogo com todos os novos lutadores. E, para jogar com **Inferno** você deve terminar com a terceira roupa de Xianghua. Essa roupa é adquirida ao comprar o quadro 39 (terceira galeria) usando os pontos do Mission Battle. Para acionar a roupa pressione Y + A sobre Xianghua na tela de seleção de lutadores.

Liberar as galerias

Usando os pontos do Mission Battle, compre os seguintes quadros para liberar as galerias.

Galeria	Quadro a comprar	Galeria	Quadro a comprar
2	Quadro 2 da galeria 1	9	Quadro 103 da galeria 6
3	Quadro 6 da galeria 1	10	Quadro 126 da galeria 7
4	Quadro 14 da galeria 2	11	Quadro 149 da galeria 8
5	Quadro 18 da galeria 2	12	Quadro 159 da galeria 9
6	Quadro 45 da galeria 3	13	Quadro 203 da galeria 10
7	Quadro 55 da galeria 4	14	Quadro 217 da galeria 11
8	Quadro 90 da galeria 5		

Terceira roupa dos personagens

Para ter as novas dos roupas dos personagens abaixo deve-se comprar os quadros correspondentes:

Personagem	Quadro a comprar
Xianghua	Quadro 39 da galeria 3
Sophitia	Quadro 58 da galeria 4
M Maxi	Quadro 50 da galeria 5
Voldo	Quadro 94 da galeria 6



Modo Character Profile

Libere o quadro 15 (galeria 2) para achar o modo Character Profile que dá descrições detalhadas dos lutadores.

Modo Character Exhibition

Libere o quadro 54 (galeria 4) para conseguir esse modo que mostra Katas. Katas são movimentos de luta coreografados.

Modo Extra Survival

Abra o quadro 167 (galeria 9) para conseguir este modo. Nele você deverá matar os inimigos com um golpe.

Modo Opening Direction

Destruindo o quadro 179 (galeria 9) você consegue entrar no modo de direção da abertura. É um modo que permite mudar a apresentação colocando personagens em determinadas cenas.

Modo Weapon Select

Libere o quadro 224 (galeria 11). Depois, nos modos Arcade ou Versus, na tela de seleção de personagens, aperte L para trocar a arma do personagem. São sempre 3: arma da roupa original, arma do traje alternativo e a Edge Master.

Personagens metalizados

O modo Metal Model é acionado quando se abre o quadro 265 (galeria 12). Nos modos Arcade ou Versus, na tela de seleção de lutadores, segure R e selecione o personagem. Ele vai ficar parecendo o T1000 (do Exterminador do Futuro 2) ou o Dural (Virtua Fighter). Se fizer a dica com os trajes alternativos a tonalidade do metal muda (ouro, prata etc.)

Passwords do site

No site da Namco do Japão, há áreas secretas que só podem ser acionadas quando se insere umas senhas. Elas são: stage of history, power of darkness, age of apocalypse, eye of evil, soul of hero, terror of nightmare. O endereço é www.namco.co.jp/home/cs/dclsoulcalibur/password.html

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



Carros rosas, pistas ao contrário, mudar a cor dos carros e muito mais

Todos os carros do circuito GT2

No menu Circuit do modo Championship, aperte Z, → Z, Z, Z, B, C ↓ A, → Start no controle 2. Em seguida, todos os carros vão estar disponíveis na tela GT@ Circuit Team.

Obs: você não vai ganhar pontos de experiência e o mesmo número de Gold Cups são necessários para acessar os eventos.

Carros rosas

Comece um new game no modo Championship e digite **IGN64** como seu nome.

Ajustar o final

Termine o Circuit GT2 para ter acesso à opção GT2 na tela de opções. Selecione essa opção para ver qualquer carro no final.

Mudar a cor do carro

Na tela de seleção do carro, aperte Z.

Pistas ao contrário:

Na tela de seleção da pista nos modos Quick Race ou Versus, aperte Z para selecionar a pista.

Pista bônus no modo Quick Race

Ganhe com um dos carros abaixo e em uma das pistas para ter acesso às pistas bônus correspondentes:

Pista	Carro	Pista bônus
Hawaii A (duas voltas)	Stallion C	Las Vegas CR
Las Vegas A (duas voltas)	Manta C	Sydney CR
Lisbon C (três voltas)	Rage C	Hawaii C
Lisbon CR (quatro voltas)	Swift C	Kyoto B
Hawaii C (duas voltas)	Rage A	Kyoto AR

SGP dicas

CROC 2



Cristais infinitos

Na tela título, segure L1 e aperte □ □ ○ ↓ ← → ← →.

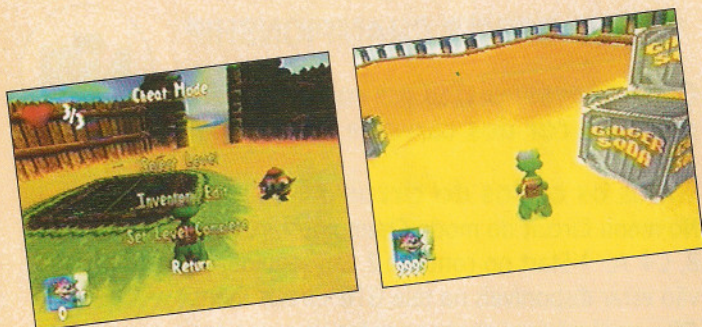
Comece o jogo, segure R2 e aperte □ durante o jogo para aumentar 100 cristais em seu inventário. Repita isso infinitas vezes para conseguir quantos cristais você quiser.

Menu de truques

Na tela título, segure L1 e digite △ ← ← → □ ↑ ↑ ← ○. Agora, durante o jogo, pressione L2 + R2 para mostrar o menu de truques.

Vidas infinitas

Na tela título segure L1 e ○ ↓ ← ↑ → △ ↓.



BOMBERMAN FANTASY RACE



Mais posições salvas

Selecione a opção "New System Data", segure L1 + R1 + L2 + R2 + Select + Start e aperte ○ para aumentar para 50 o número de posições salvas.

Efeito sonoro de passos alternativo

Pause o jogo e aperte L1, L1, ↓ ↑ ○.

Pistas ao contrário

Termine em primeiro lugar em todas as pistas. Em seguida, na tela de seleção de pista, aperte →.

Assistir o final

Termine todas as pistas ao contrário. Em seguida, na tela título, aperte Select.

Duplicar o dinheiro:

Salve o jogo duas vezes em blocos diferentes. Entre no banco e use a opção de transferência de dinheiro. Em seguida, retire o dinheiro de um bloco para o outro para duplicá-lo.

Animais bônus

Compre todos os cinco cangurus e os cinco dinossauros. Em seguida, o canguru preto e o dinossauro branco vão estar disponíveis.

STREET FIGHTER ZERO 3



Personagens secretos

Akuma verdadeiro: coloque o cursor sobre Akuma, segure Start e aperte A.

M.Bison verdadeiro: coloque o cursor sobre M. Bison, segure Start e aperte A.

BUGGY HEAT



Mais cores:

Termine o modo Expert para ter acesso à terceira cor.

Beelzebub Buggy

Termine o modo Expert em primeiro lugar.

Jet Buggy

Consiga 100% no level Checker quando for construir seu carro.

Mais corridas Expert

Termine o modo Expert no nível de dificuldade Championship usando o buggy Beelzebub.

THE KING OF FIGHTERS 99



Acione o verdadeiro Kyo Kusanagi e Iori Yagami

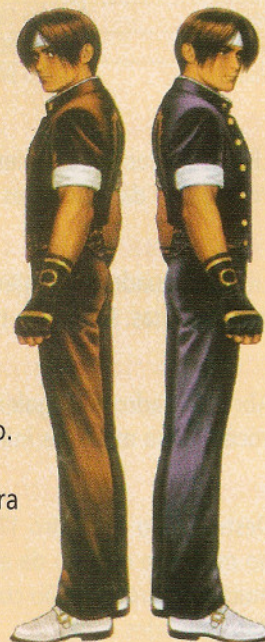
Para usar os lutadores acima satisfaça as seguintes condições:

Termine o jogo com um time só com personagens aleatórios. Consiga 18 vitórias contra um oponente humano e termine o jogo. Consiga 400 Battle Ability Points uma vez. Esse pontos dependem de como você mata os oponentes, o tamanho dos combos, o tempo usado para definir a luta e quanto de energia sobra ao final da luta.

Se fizer tudo certo, a inscrição <K.I> aparecerá junto ao logo na tela-título. Agora entre com os códigos abaixo, segurando Start, no box de roleta para fazer aparecer os lutadores:

Kyo Kusanagi: ← ↓ ↑ ← ↓ →

Iori Yagami: → ← ↑ → ↓ ←



TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS



Comece o jogo no modo Multiplayer. Durante o game pressione Enter para fazer aparecer uma caixa de texto. Entre com os códigos abaixo e pressione Enter novamente. Se quiser desligar algum código, entre com ele novamente.

Relógio	+clock
Mais sangue	+lotsablood
Alterar cor da névoa	+fogcolor [1 a 256]
Alterar cor da raça	+logo [1 a 9]
Mudar luzes	+lightrange [1 a 20]
CPU circula entre as unidades	+bigbrother
Retirar seleção das unidades selecionadas	+selectunits
Mostrar menu	+f2menu
Renomear unidade indicada	+nameunit [unidade]
Ligar/desligar névoa circular (veja obs.)	+rollingfog
Ligar/desligar névoa ondulada (veja obs.)	+wackyfog
Ligar/desligar ondas (veja obs.)	+wackywater
Mudar resolução de tela	+vidmode
Capturar tela	+makeposter
Sair do jogo	+quit

Obs: só com placa aceleradora 3D

POKÉMON SNAP



Fotografe os Pokémons

Arcanine: arremesse Pester Balls nos buracos do outro lado de Charmeleon na fase Volcano. Eles aparecem mais dificilmente que Growlithe.

Articuno: vá para a fase Cave e prossiga até quase o final. Em seguida, quando vir Jynxs tocar a flauta Poké, ele vai dar uma dançada e o ovo de gelo flutuará no ar e o Articuno vai nascer.

Chansey: arremesse uma Pester Ball na bola que Eevee está perseguindo na fase Beach. Chansey vai aparecer.

Charizard: vá para a fase Volcano e prossiga até quase o final. Em seguida, jogue uma maçã no Charmeleon que estiver perto da piscina de lava. Ele vai virar um Charizard depois de cair na lava.

Charmander: fique preso atrás do ovo de Moltres na fase Volcano e olhe para a esquerda para ver dois Charmanders. Em seguida, jogue uma maçã nos dois e eles vão chamar mais Charmanders. Você pode juntar até dez Charmanders na mesma foto para ganhar pontos extras.

Charmeleon: jogue uma maçã entre o Charmander e o Magmar na fase Volcano. Em seguida, o Magmar vai correr e atirar fogo no Charmander, transformando-o em um Charmeleon.

Diglett: Diglett aparece no lado esquerdo da fase Tunnel, próximo de um Pikachu.

Dugtrio: fique tirando fotos de Diglett na fase Tunnel. Em seguida, o Pikachu vai se mover para outro lugar que vai aparecer. Eventualmente, aparece Dugtrio em vez de Diglett.

Dragonite: arremesse Pester Balls no redemoinho da fase Valley.

Electrode: arremesse uma Pester Ball no Electrode e ele não se moverá da fase Tunnel. Ele se auto-destruirá para uma melhor foto.

Graveler: toque a flauta Poké no local da fase Valley que tem três Gravelers. Eles vão acordar e dançar para a fotografia que garante mais pontos.

Growlithe: arremesse Pester Balls nos buracos do outro lado de Charmeleon na fase Volcano.

Gyarados: vá para a fase Valley e acerte o Magikarp que está na água em frente do primeiro Mankey. Em seguida, Mankey vai subir a montanha e sair da água. Mais tarde, quando estiver na frente aos três Gravelers, acerte o Magikarp com uma Pester Ball. Ele vai na direção da cachoeira e se transformará em Gyarados.

Haunter: tire uma foto da névoa meio roxa que fica na primeira parte da fase Tunnel. Um Haunter vai aparecer quando a foto for revelada.

Jigglypuff: salve os três Jigglypuffs na fase Cave. Em seguida, todos os três vão reaparecer no final da fase cantando a música Jigglypuff, proporcionando mais fotos valiosas.

Lapras: toque a flauta Poké na praia da fase Beach para uma foto melhor dos Lapras.

Mankey: Mankeys são encontrados na abertura da fase Valley.

Magnemite: arremesse uma maçã direto na frente do Magnemite na fase Tunnel. Ele vai parar com a onda sônica e vai dar para tirar uma foto

Magneton: arremesse maçãs em cada um dos três Magnemites na fase Tunnel para atraí-los e transformá-los em Magneton.

Meowth: toque a flauta Poké em frente de Meowth na fase Beach para fazê-lo dançar e conseguir uma foto melhor.

Mew: para tirar uma foto de Mew, assim que estiver na fase Rainbow, acerte o escudo de energia de Mew com as Pester Balls. Em seguida, use a Dash Engine para mantê-lo por perto e tire a foto assim que ele virar em sua direção. Isto deve ser feito com muita rapidez antes que ele se vire e entre de novo no escudo. Outro jeito é acertá-lo com uma Pester Ball enquanto ele persegue o escudo de energia. Ele vai começar a girar parado no lugar antes de desaparecer. Para impedir que ele desapareça, continue jogando Pester Balls. Faça isto a fase inteira para mantê-lo em sua frente todo o tempo

OBS: continua na próxima edição.

SGP dicas

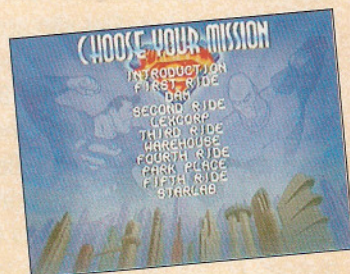
SUPERMAN



Seleção de fase

Comece um new game, jogue até poder salvar no Controller Pak e resete. Em seguida, selecione a opção Load Game no menu principal e carregue o jogo que você salvou.

Quando aparecer a informação para você inserir o Rumble Pak, aperte e segure simultaneamente L e B por um segundo e aperte A. Se fizer certo, a seleção de fase vai aparecer, permitindo que você jogue qualquer missão.



ALL-STAR BASEBALL 2000



Rastro da bola, bola grande, modo Blackout e mais

Digite os seguintes códigos no menu Enter Cheats:

Rastro da bola: **WLDWLDWST**

Bola grande: **BCHBLKTPTY**

Modo Blackout: **WTOTL**

Gráficos manchados: **MYEYES**

Voar de volta para Dugout: **FLYAWAY**

Jogadores pequenos: **TOMTHUMB**



BEETLE ADVENTURE RACING



Obs: as dicas abaixo devem ser acionadas durante uma corrida na pista Coventry Cove no modo Championship.



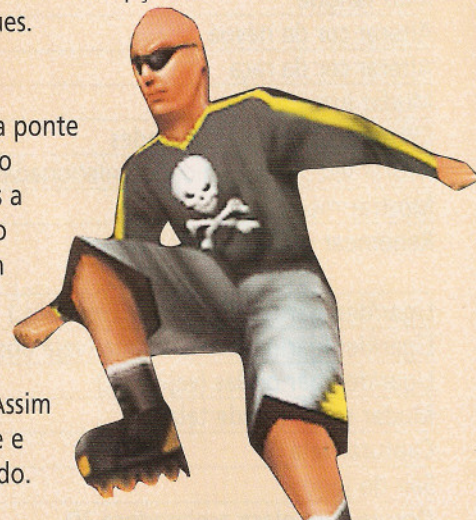
Menu de truques

Encontre o atalho no celeiro com duas pilhas de feno no lado direito da pista. É só ir direto para a pilha de feno que está mais perto da pista e você vai acertar uma caixa.

Alguém vai gritar "Groovy!" se tudo der certo. Em seguida, termine a corrida e entre no Options onde você vai encontrar a nova opção Cheats. Selecione-a e ative o menu de truques.

Modo Handicap

Dirija sobre a pequena ponte de madeira que fica no começo da pista. Após a ponte, e logo antes do guindaste branco, tem uma parede, também branca, à esquerda. Siga ao lado dela até achar uma abertura. Assim que encontrá-la, entre e procure pelo engradado. Acerte-o e termine a corrida. Agora, quando entrar no menu de truques (fazendo a dica anterior), você vai encontrar o Handicap Two Player, que permite que você ajuste o handicap (nível de dificuldade) dos jogadores.



3XTREME



Acesso a todas as pistas de Freestyle

No menu principal, leve o cursor até Memory Card, em seguida, aperte ← ou → para levar o cursor até Codes e aperte X. Digite TRIXXY e aperte X para ter acesso a todas as pistas de Freestyle no modo Freestyle.



RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



Menu de truques e jogue com um Myukus diferente

Na tela título, aperte Start e selecione a opção Password para digitar os seguintes códigos:

Menu de truques: **BVGGY**
Myukus diferente (com todos os atributos): **B1G4L**



EHRGEIZ

Novos trajes e personagens secretos

Novos trajes: na tela de seleção de personagem, aperte e segure ↑, e escolha seu personagem:

Lute com Yuffie Kisaragi:

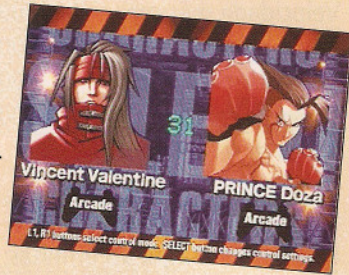
termine o modo Arcade com Cloud Strife e o Yuffie vai ficar disponível na tela de seleção.

Lute com Vincent

Valentine: termine o modo Arcade com Tifa Lockhart e Vincent vai ficar disponível na tela de seleção.

Lute com Koji

Masuda: termine o modo Arcade com qualquer personagem masculino e Koji vai ficar disponível na tela de seleção.



BLOODY ROAR II

Jogue com Gado:

Termine o jogo com qualquer personagem no modo Arcade e Gado vai ficar disponível na tela de seleção de personagem.

Jogue com Shen Long

Jogue no modo Arcade sem usar nenhum Continue até enfrentar Shen Long. Assim que derrotá-lo, ele vai ficar disponível.

Recuperar energia mais rápido

Termine o jogo com qualquer personagem no modo Story sem usar nenhum continue. No menu principal, selecione Custom e, em seguida, na tela Custom, selecione Recover Speed. Agora, durante as lutas, seu personagem vai recuperar a energia mais rápido.

Model Type

Termine o jogo com qualquer personagem no modo Story. Em seguida, no menu principal, selecione Custom e, na tela Custom você vai encontrar o Model Type. Essa opção possibilita que você jogue com braços maiores, cabeça ou com lutadores minúsculos.



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



SGP dicas

DICAS
GAME
SHARK



STAR WARS EPISODE I: RACER



Acesso a todas as pistas
Amateur:

80113E68 00FF

Acesso a todas as pistas
Semi-Pro:

80113E69 00FF

Acesso a todas as pistas

Galactic: 80113E6A 00FF

Acesso a todas as pistas Invitational:
80113E6B 00FF

Todas as pistas: 81113E68 FFFF
81113E6A FFFF

Todas as pistas Amateur completas: 81113E6C 3FFF

Todas as pistas Semi-Pro completas: 81113E6E 3FFF

Todas as pistas Galactic completas: 81113E70 3FFF

Todas as pistas Invitational completas: 81113E72 00FF

Todos os personagens: 81113E74 007D

81113E76 FFFF

Trugets infinitos: 81113E78 7FFF

81113E7A FFFF

Jogador 1 sempre em primeiro lugar: 80118FED 0001

Jogador 1 com tempo reduzido: 81119004 3F80

Jogador 2 sempre em primeiro lugar: 80119075 0001

Jogador 2 com tempo reduzido: 8111908C 3F80

Acionar menu de truques: 8009B7D7 0001

Acionar opção de todos os truques: 8109B7DA FFFF

Invencibilidade: 800A52D7 0001



(versão 3.0)

DRIVER

Sem danos: 801E35B8 0000

Tempo infinito: 801E4278 0000

Burnout completo: 301E35A0 003C

Handbrake completo: 301E35A1 003C

Slalon completo: 301E35A2 003C

180 Degree completo: 301E35A3 003C

320 Degree completo: 301E35A4 003C

Reverse 180 Degree completo:
301E35A5 003C

Speed completo:
301E35A6 003C

Brake Test completo:
301E35A7 003C

Lap completo: 301E35A8 003C



(versão 3.1)



BATMAN & ROBIN



Códigos para o Batman

Máximo de Stamina: 800CF504 9632

Máximo de força: 800CF506 9632

Velocidade máxima: 800CF508 9632

Boost infinito: 800CF50A 0606

Cell Power infinito: 800CF50C 0168

Todas as armas: 800CF510 FFFF

(versão 1.99)

Todas as ferramentas: 800CF512 0F0F
800CF514 FFFF

Bombas Bat infinitas: 300CF520 0063

Bombas de Magnésio infinitas: 300CF521 0063

Bombas de gás lacrimojante infinitas: 300CF522 0063

Mísseis de ataque aéreo infinitos: 300CF523 0063

Mísseis Polar Assault infinitos: 300CF524 0063

Mísseis Vine Slicing infinitos: 300CF525 0063

Mísseis Opti-Scope infinitos: 300CF526 0063

Heaters infinitos: 300CF527 0063

Batarangs infinitos: 300CF528 0063

Bat Taser infinitos: 300CF529 0063

Throwing Birds infinitos: 300CF52A 0063

Staff Launcher infinito: 300CF52B 0063

Arma Batnet infinita: 300CF52C 0063

Battle Blade Blaster infinito: 300CF52D 0063

Turbo Lift Jet Boosts infinitos: 300CF52E 0063

Bat Laser infinito: 300CF52F 0063

Câmera infinita: 300CF533 0063

Energia para o Bat-móvel: 801E2F5E 00FA

Códigos para a Batgirl

Máximo de Stamina: 800CF564 9632

Máximo de força: 800CF566 9632

Velocidade máxima: 800CF568 9632

Boost infinito: 800CF56A 0606

Cell Power infinito: 800CF56C 0168

Energia infinita: 300CF56E 0064

Todas as armas: 800CF570 FFFF

Todas as ferramentas: 800CF572 0F0F
800CF574 FFFF

Bombas Bat infinitas: 300CF580 0063

Bombas de magnésio infinitas: 300CF581 0063

Bombas de gás lacrimojante infinitas: 300CF582 0063

Mísseis de ataque aéreo infinitos: 300CF583 0063

Mísseis Polar Assault infinitos: 300CF584 0063

Mísseis Vine Slicing infinitos: 300CF585 0063

Mísseis Opti-Scope infinitos: 300CF586 0063

Heaters infinitos: 300CF587 0063

Batarangs infinitos: 300CF588 0063

Bat Taser infinitos: 300CF589 0063

Throwing Birds infinitos: 300CF58A 0063

Staff Launcher infinitos: 300CF58B 0063

Arma Batnet infinita: 300CF58C 0063

Battle Blade Blaster infinito: 300CF58D 0063

Turbo Lift Jet Boosts infinito: 300CF58E 0063

Bat Laser infinito:	300CF58F 0063
Câmera infinita:	300CF593 0063
Energia para o Batcycle infinita:	801E2F5E 00FA

Códigos para o Robin

Máximo de Stamina:	800CF5C4 9632
Máximo de força:	800CF5C6 9632
Velocidade máxima:	800CF5C8 9632
Boost infinito:	800CF5CA 0606
Cell Power infinito:	800CF5CC 0168
Energia infinita:	300CF5CE 0064
Todas as armas:	800CF5D0 FFFF
Todas as ferramentas:	800CF5D2 0F0F 800CF5D4 FFFF
Bombas Bat infinitas:	300CF5E0 0063
Bombas de magnésio infinitas:	300CF5E1 0063
Bombas de gás lacrimojante infinitas:	300CF5E2 0063
Mísseis de ataque aéreo infinitos:	300CF5E3 0063
Mísseis Polar Assault infinitos:	300CF5E4 0063
Mísseis Vine Slicing infinitos:	300CF5E5 0063
Mísseis Vine Slicing infinitos:	300CF5E5 0063
Mísseis Opti-Scope infinitos:	300CF5E6 0063
Heaters infinitos:	300CF5E7 0063
Batarangs infinitos:	300CF5E8 0063
Bat Taser infinitos:	300CF5E9 0063
Throwing Birds infinitos:	300CF5EA 0063
Staff Launcher infinitos:	300CF5EB 0063
Arma Batnet infinita:	300CF5EC 0063
Battle Blade Blaster infinito:	300CF5ED 0063
Turbo Lift Jet Boosts infinito:	300CF5EE 0063
Bat Laser infinito:	300CF5EF 0063
Câmera infinita:	300CF5F3 0063
Energia infinita para o RedBird:	801E2F5E 00FA

Outros códigos

Moedas infinitas:	300D291A 0064
Baterias infinitas:	300D291B 0064
Energia extra:	8009DF64 0000 8009DF68 0000 8009DF6C 0000 800D0718 0064

Energia infinita para o Batman, Robin e a Batgirl: 8009A9FA 2400

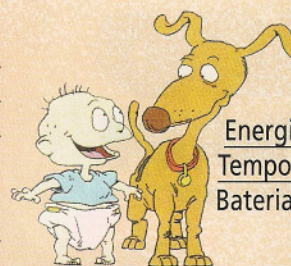
Munição infinita para os itens que pegar: 80094D9A 30C2

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Energia infinita:	30010040 0006
Máximo de cenouras normais:	30010043 0063
Máximo de cenouras de ouro:	30010047 00FF
Máximo de relógio e todos os mundos:	30010045 0078
Pulo lunar:	D001000C 0040 800BCC18 0009



(versão 3.1)



RUGRATS

Energia infinita: 800E2CBC 00FF
Tempo infinito: 800C4404 C503
Bateria de energia infinita:
800F4D74 7800



(versão 2.3)

GRAND THEFT AUTO

Vidas Infinitas	8002C446 0009
Saia da cadeia com a chave	8002C45E0001
65535 Pontos	D002C2F0 0000 8002C2F0 FFFF
Pontos Extras	8002C442 0063
Munição da Pistola Infinita	8002C450 6300
Munição da Metralhadora Infinita	8002C452 6363
Munição da Lança-chamas	8002C454 0063
Armadura Infinita	8002C438 0063
Sem Policiais	80026D84 2000
5 Milhões de Pontos	D002C2F0 0000 8002C2F0 4FFF D002C2F2 0000 8002C2F2 004C
Trânsito Lento	8002C3A4 05BD
Pista Liberty City Part 2 Liberada	80026D20 0001
Pista San Andreas Part 1 Liberada	80026D24 0001
Pista San Andreas Part 2 Liberada	80026D28 0001
Pista Vice City Part 1	80026D2C 0001
Pista Vice City Part 2	80026D30 0001



(versão 1.99)

COMO USAR OS CÓDIGOS

- 1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
- 2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.
- 3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.
- 4 - Escolha a opção "new code".
- 5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)
- 6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.
- 7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
- 8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- 9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

DETONADO NINTENDO 64

MARIO GOLF



Por Lord Mathias

Nobreza nas páginas de SGP e nas tacadas do Lord!

Mario Golf 64 consegue agradar a gregos e troianos. Os controles são simples, o que é ótimo para iniciantes, e completos, essencial para os mais experientes. O jogo é muito parecido com **Hot Shots Golf**, do PlayStation. Vem assinado pela Camelot, famosa pela série **Shining Force**. A diferença com **Hot Shots Golf** é o carisma dos personagens da Nintendo. O nome do jogo é **Mario Golf 64** mais para se ver o bigodudo é preciso ralar muito. No começo só está disponível a versão miniatura do herói. Só depois de vencer 5 personagens no modo Character Get é que Mario adulto dá as caras. Há 13 personagens no jogo, mas os que têm maior força física, como o Koopa e Donkey Kong, acabam tendo muita vantagem em relação aos outros. Neste Detonado você confere as manhas dos 6 "courses" com 18 etapas cada um. De início, só o primeiro course estará disponível. Adquirir pontos de experiência e mais pistas abrirão. Tacos à obra!



Estratégia Geral



Antes de tudo, pense onde jogar a bolinha. Use os botões R e os C para ver melhor a situação. Defina taco direção, levando em conta direção e velocidade do vento. Lembre-se que o vento age mais quando a bola permanece mais tempo no ar. Se quiser contar mais com o vento use bolas altas, do contrário, baixe a altitude. Às vezes, uma tacada reta não resolve o problema, então é preciso usar bolas curvas, o que dificulta o cálculo. Mire sempre nas áreas verde claras e planas, mesmo ficando um pouco mais longe do buraco. Na grama alta e nos bancos de areia, o controle de distância fica muito comprometido.

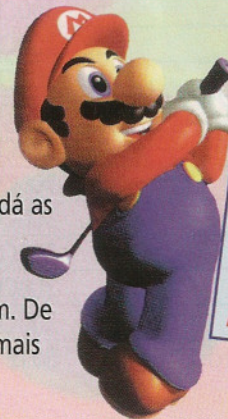


Chegando perto do buraco é hora de usar o Putter (PT). Essa região, determinada por uma grama de cor mais viva é denominada Green. Faça a leitura do terreno. Use o botão R para ter a visão do buraco. Na chuva, a grama fica mais pesada e será necessário mais força. Bata a bolinha com 10% de excesso de força: se o buraco estiver a 5 metros de distância, use força para 5,5 a 6 metros. Se estiver chovendo use mais 30% de força e recalcule a direção, pois o terreno interfere menos na trajetória nessas condições.

Power Shots



Os Power Shots, que permitem tacadas mais longas que o habitual, são contados. Porém, se conseguir um Nice Shot, uma tacada com força e controle perfeitos, a contagem permanecerá igual



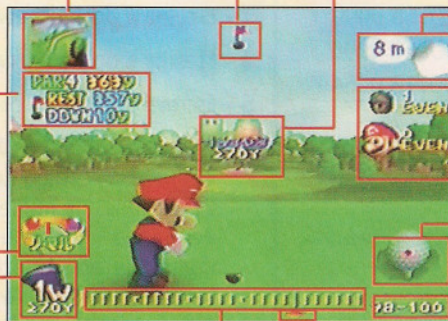
Explicação Geral

Indica o número da pista (Hole)

Mostra dados da pista: o "par", comprimento, quanto falta para chegar ao buraco e se o local apontado pela área de referência é um auge ou declive, mostrando a diferença das alturas

Indica o modo de usar o taco: normal ou power (contado). Para os tacos PW e SW há os modos normais e o Approach, limitado a uma distância de 60 jardas. E para o PT há os modos short, middle e long, que alcançam 10, 30 e 60 metros, respectivamente.

Mostra o taco usado no momento. Os da série W, são feitos de madeira e ideais para longas distâncias. Os da série I, feitos de metal, são para distâncias menores mas funcionam bem na grama mais alta. O SW e o PW são para pequenas distâncias ou para sair de bancos de areia. E, por fim, o PT é usado para fazer deslizar a bola e conduzi-la ao buraco.



Direção onde se localiza o buraco

Área de referência do local onde a bola chega. As áreas vermelhas indicam auge e as azuis declive

Direção e velocidade do vento

Quando jogado em versus aparece a pontuação dos participantes

Local onde o taco toca a bola e estado do terreno

Indicador de força
Indicador de controle. É necessário parar o indicador na risca vermelha para ter um controle aceitável

Indica quanto da força é aproveitada, em porcentagem. Varia conforme o terreno e o taco

No golpe, vence quem consegue colocar o buraco com o menor número de tacadas. A pontuação varia conforme o "par" da pista. Por exemplo, se a pista tem par 3 e você consegue terminar em 2 tacadas, você conseguiu um Birdie e leva 1 ponto negativo. Se conseguiu fazê-lo em uma tacada, isto é um Hole in One, você pontuaria -2. Se as tacadas ultrapassarem o par, os pontos vão ficando positivos e piorando sua situação. No final das 18 pistas, vence quem tiver o menor número de pontos.



MARIO GOLF 64

5.0

Golfe
Nintendo/Camelot

CONTROLE 5

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 4

SOM 4

Até 4 Jogadores
Bateria

Ponto Forte
Agrada do
iniciante até
os veteranos

Ponto Fraco
Desnível
entre os
personagens

Course 1



HOLE 1: a única observação a ser feita aqui é não colocar a bolinha em frente à árvore



HOLE 6: coloque a bolinha na parte esquerda do Green, uma parte menos acidentada



HOLE 7: a preocupação na primeira tacada é colocá-la no meio da pista para que os 3 morros não atrapalhem



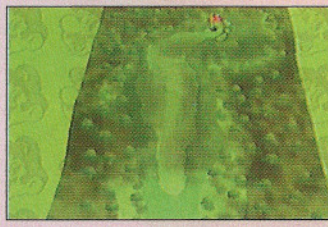
HOLE 2: a não ser em condições extremas, use o taco um rank abaixo. É o ideal para se aproximar mais do buraco



HOLE 3: um personagem forte pode chegar direto à área perto do buraco. Se não, arremesse para a área plana na região das 215 jardas



HOLE 4: evite o local perto dos 3 bancos de areia. Ou pare antes ou ultrapasse-o



HOLE 5: cuidado com a deformação na região das 270 a 310 jardas. Coloque a bolinha um pouco antes desse local



HOLE 8: evite o alçapão na parte central da pista



HOLE 9: é muito difícil fazer Birdie com personagens fracos. As áreas planas estão ao lado do banco de areia e da primeira lagoa

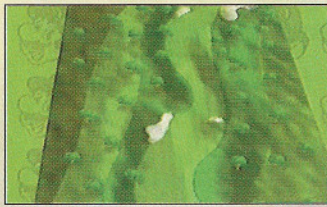


HOLE 10: se o personagem conseguir lançar a 270 jardas, mande ver direto no Green. Se não, pare na região das 190 jardas



HOLE 11: arremesse a bolinha no cotovelo, mais na parte direita.

Carinhas fortes podem lançar direto para o Green



HOLE 12: arremessando a mais de 300 jardas é possível ultrapassar a conturbada região central



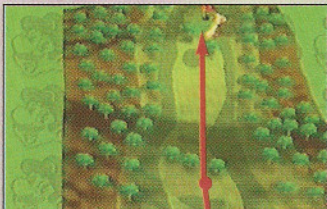
HOLE 13: arremesse a bolinha um pouco mais forte, pois o Green está numa região meio alta



HOLE 14: coloque a primeira tacada na região ao lado do lago



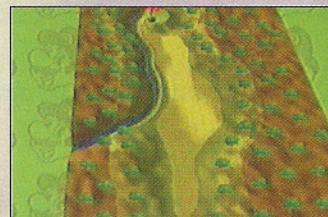
HOLE 15: um local bom para a primeira tacada é ao lado do banco de areia



HOLE 16: pare em frente à região das árvores, é o limite para alcançar o Green com 2 tacadas

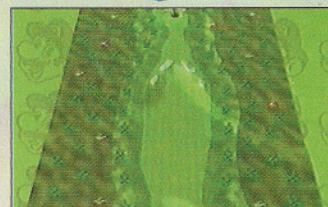


HOLE 17: arremesse para o lado esquerdo Green, com mais área de escape



HOLE 18: os locais perto do rio são muito acidentados. Mire na região das 200 jardas

Course 2



HOLE 1: passe longe dos bancos de areia das 250 jardas



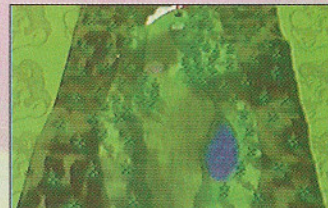
HOLE 2: evite a região acidentada no centro. Coloque a bolinha antes (200 jardas) ou depois (300 jardas)



HOLE 3: é melhor ir na manha e arremessar a bolinha nas áreas planas



HOLE 4: calcule uma força a mais, pois o Green é meio alto



HOLE 5: ultrapasse de qualquer maneira as 220 jardas. Personagens fracos devem usar Powershots

DETONADO NINTENDO 64

MARIO GOLF



possível chegar ao Green em uma tacada. Caso contrário, jogue no cotovelo e, de lá, arremesse para buraco



HOLE 16: uma boa solução aqui é tentar colocar a bolinha no limite do Green, antes do buraco



HOLE 3: mata-se com 4 tacadas. Cuidado com os cactos. Os caras com força podem fazê-lo com uma tacada a menos



HOLE 6: os fortões podem chegar ao Green com duas tacadas. Os outros deverão chegar perto do rio em duas tacadas



HOLE 11: há poucas partes planas. Um bom local é a região das 190 jardas. Jogue bem no buraco, pois a área é meio acidentada



HOLE 17: as cascas-grossas podem cortar caminho. Ou vá pelo cotovelo



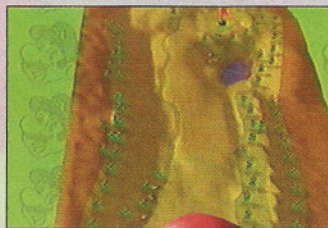
HOLE 4: pare antes do barranco das 280 jardas. O Green é subida, portanto mire mais para perto do buraco



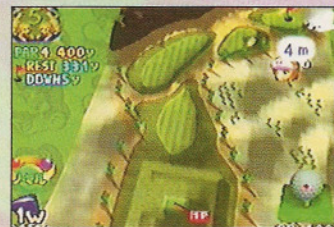
HOLE 7: evite a região depois do banco de areia. Pare antes. A tacada para o Green deve ser mirada na parte mais à direita devido à inclinação do mesmo, que faz a bolinha ir para a esquerda



HOLE 12: personagens fortes podem cortar o S e chegar ao Green em 2 tacadas



HOLE 18: cuidado para a bolinha não cair no barranco, perto do lago. Carinhas com força podem chegar em duas tacadas



HOLE 5: faça a tacada para alcançar a ilha maior bem no centro dela



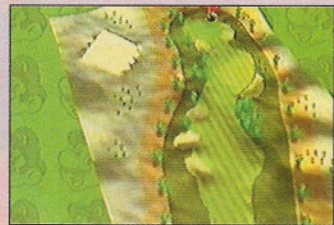
HOLE 8: o Green é um active. Use mais força que o normal



HOLE 13: tente acertar a área à direita do buraco



Course 3



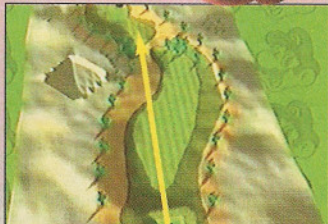
HOLE 6: jogue na área das 210 jardas. É a parte mais plana



HOLE 9: é melhor ser prudente e parar na região das 190 jardas



HOLE 14: o local ideal é na ilha. Se não alcançar, jogue antes do rio, mais para a esquerda



HOLE 1: os fortões podem cortar caminho e matar a jogada na segunda tacada. Os fraquinhos devem fazê-lo em três tacadas



HOLE 7: mire na área com maior escape, na esquerda. Tente fazer uma curva para a direita para se aproximar mais do buraco



HOLE 10: com o vento a favor, é



HOLE 15: um bom local para a primeira tacada é ao lado do lago. Se não der, aproxime-se ao máximo



HOLE 2: os fundos do Green são um bom lugar para colocar a primeira tacada



HOLE 8: essa rota é para os com menos força. Os fortões devem fazer o jogo normal



HOLE 9: a rota amarela é para os personagens com força. A azul é para os outros



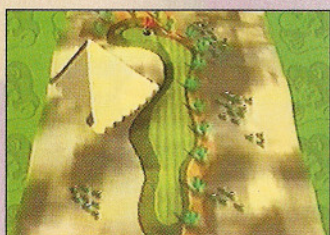
HOLE 10: tente chegar ao lado do banco de areia, ou, ao menos aproximar-se dele. Daí, vá para a segunda tacada



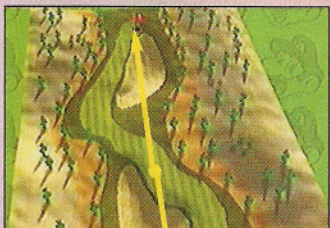
HOLE 11: eis o que os fortões podem fazer. Se não, siga o caminho convencional



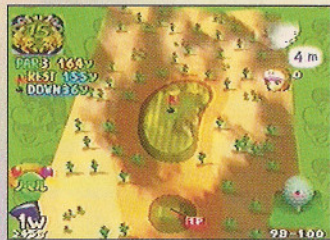
HOLE 12: o Green é alto, então use mais força. Mas cuidado com o banco de areia



HOLE 13: pista sem segredos. O porém é que o Green é declinado



HOLE 14: os brutamontes têm vantagem de novo. Os outros vão ter de se contentar em chegar ao Green em três tacadas



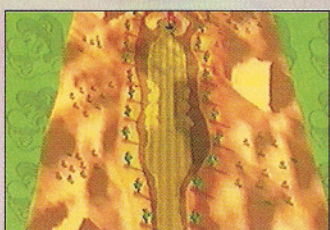
HOLE 15: faça a bolinha pingar perto do limite do Green para fazê-la rolar legal até o buraco



HOLE 16: mire sempre na parte direita do percurso, se não os cactos vão atrapalhá-lo



HOLE 17: com força e precisão é possível chegar ao Green em duas tacadas usando a ilha da esquerda



HOLE 16: sem dificuldades. Apenas evite a região complicada do finalzinho antes do Green

Course 4



HOLE 1: faça escala num dos dois morrinhos no centro. Depois mire para a esquerda do buraco por causa da inclinação



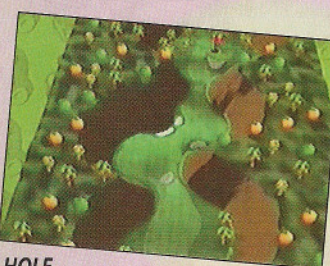
HOLE 2: a rota amarela é a dos fortões; a azul, dos outros. Dê a segunda tacada amarela com bastante potência para alcançar a altura do Green



HOLE 3: use um taco que alcança em torno de 165 jardas. Não abuse da força



HOLE 4: o esquema é parecido com o da pista 2. Esse é o traço dos trogloditas. O resto, vai na manha



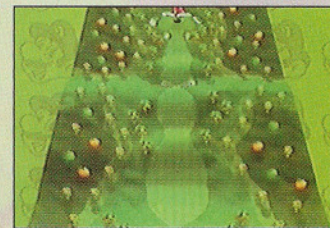
HOLE 5: a primeira tacada deve cair na região central, das 210 jardas



HOLE 6: sem vento, use tacos que alcançam cerca de 175 jardas



HOLE 7: mais uma vez os fortões levam vantagem (rota amarela)



HOLE 8: jogue a bolinha pouco antes do penhasco. Tente acertar bem no meio do Green, pois o buraco está na parte mais alta



HOLE 9: acerte a primeira tacada na região das 230 jardas. Use força extra na segunda, pois o alvo está num local alto



HOLE 10: tente ganhar distância jogando no declive do centro

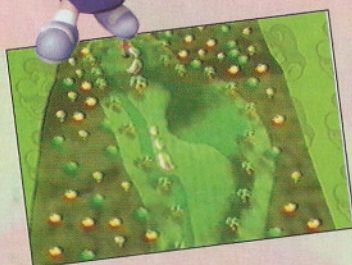
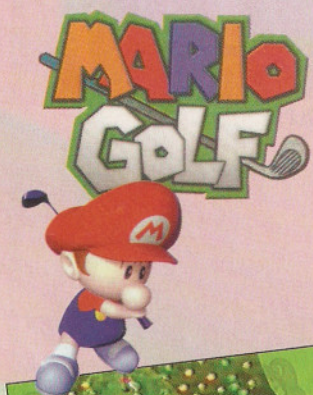


HOLE 11: personagens fortes podem cortar caminho



HOLE 12: sem vento, use tacos que alcançam cerca de 130 jardas

DETONADO NINTENDO 64



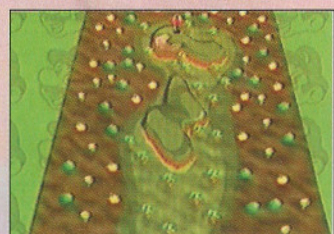
HOLE 13: se conseguir, jogue a primeira tacada perto do banco de areia, bem no limite direito. Daí tente o Green



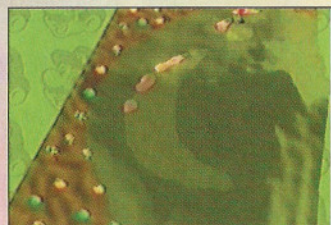
HOLE 14: a faixa em frente ao rio é um ótimo local para colocar a primeira tacada



HOLE 15: evite o meio e use as laterais para chegar ao buraco. Usando curvas chega-se mais perto



HOLE 16: a primeira tacada, obviamente, é na ilha central. Tente jogar o mais longe possível. Na segunda, arremesse na parte central da ilha



HOLE 17: cuidado com o terceiro banco de areia. Nesse ponto a pista é bem estreita. Mire na parte direita do Green

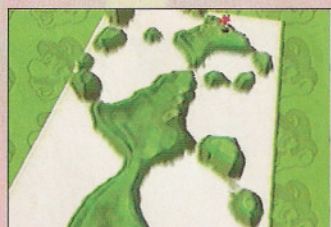


HOLE 18: teste de força e precisão. Com essa rota é possível chegar ao Green em duas tacadas. Faltando habilidade, vá no tradicional

Course 5



HOLE 1: evite a região estreita a 240 jardas. Pare aqui e mande ver para o Green, que é plano



HOLE 2: Dê a primeira tacada perto dos 3 bancos de areia. Quando arremessar ao Green, mande com um pouco de força, pois as bordas vão segurar o ímpeto da tacada



HOLE 3: a maioria dos jogadores

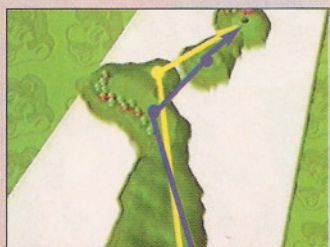
deve chegar ao Green em 3 tacadas. Com a ajuda do vento é possível cortar caminho. O Green está numa parte alta e é um aclave



HOLE 4: use um taco para 190 jardas. Jogue um pouco mais para o fundo devido à inclinação da região do buraco



HOLE 5: mande a bolinha para a direita. Assim é mais fácil mirar o buraco na segunda tacada



HOLE 6: use rotas diferenciadas para personagens fortes (amarela) e fracos (azul)



HOLE 7: a primeira tacada deve chegar, no máximo, às 245 jardas. O Green é um aclave



HOLE 8: mire nos fundos da área do buraco - é mais plana



HOLE 9: siga a rota. Na tacada para o Green mire na parte direita e com mais força (está num local mais alto)



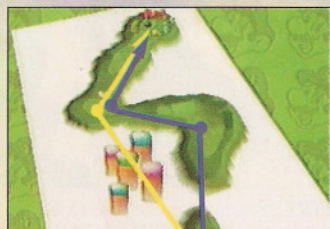
HOLE 10: a não ser em condições excepcionais, serão necessárias 3 tacadas até o Green, que é uma subida



HOLE 11: usando Power Shots, ultrapasse as 210 jardas. Daí, faça a segunda tacada. A região do buraco tem pequenas irregularidades



HOLE 12: jogue mais para o fundo do Green. É um aclave



HOLE 13: os fortes podem jogar no segundo cotovelo direito. Daqui, mire à direita do buraco



HOLE 14: carregue a bolinha até as

210 jardas. Desse ponto, mire na parte direita do Green. O buraco, geralmente, está na parte mais alta



HOLE 15: tente fazer uma curva para a esquerda para aproveitar mais o comprimento do Green



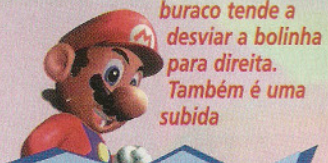
HOLE 16: aqui também as rotas são diferenciadas. O Green parece um funil, facilitando um pouco a vida



HOLE 17: não pingue a bolinha na subida antes do Green. Mire mais para o fundo



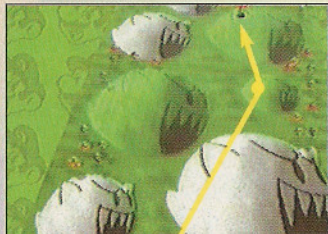
HOLE 18: o terreno perto do buraco tende a desviar a bolinha para direita. Também é uma subida



Course 6



HOLE 1: a partir desse Course é necessário ter precisão milimétrica. O Green é plano



HOLE 2: valendo-se de força e ousadia fica mais fácil acertar o buraco. Se não der, faça escala no fantasma verde maior



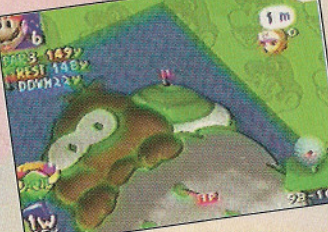
HOLE 3: até os fraquinhos, com um vento a favor superior a 6 metros, podem chegar ao Green em duas tacadas. Se não der, use a rota azul



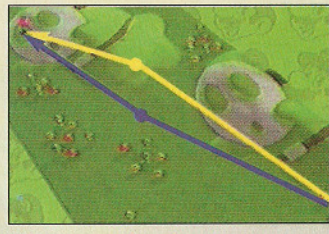
HOLE 4: faça uma curva para a direita e pegue na parte de baixo da bolinha para não correr muito quando tocar o chão



HOLE 5: use força extra na segunda tacada para não cair na areia



HOLE 6: aqui, use menos força para não correr o risco de a bolinha cair na água



HOLE 7: aqui é melhor jogar a bolinha na grama a mirar em pontos minúsculos. Claro, se tiver força pode mandar para um local melhor



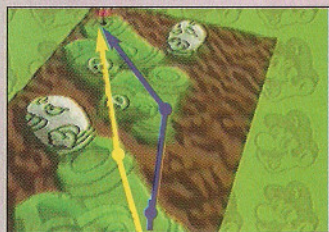
HOLE 8: quando for alcançar o Green, mire na parte direita



HOLE 9: faça escala na barriga do Koopa



HOLE 10: no caso dos fortões, é melhor ganhar distância para facilitar na hora de acertar o buraco



HOLE 11: essas rotas são as mais estáveis nessa fase. As rochas não são locais tão ruins. É bem melhor que a grama lata



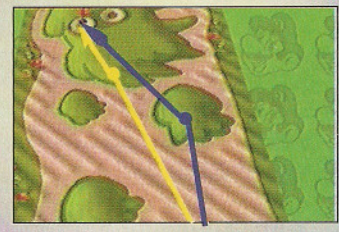
HOLE 12: usando curvas a situação melhora um pouco. Use uma força extra, mas bem pouca



HOLE 13: a primeira tacada é na barriga do bicho



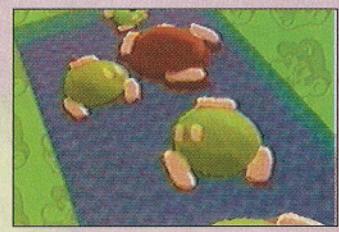
HOLE 14: o formato do Green, de um funil, facilita chegar ao buraco



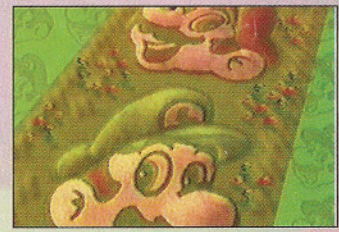
HOLE 15: o Green é bem pequeno. Não corra muito a bolinha



HOLE 16: faça uma curva para a esquerda para não correr o risco de cair na areia. Bata na parte de baixo da bolinha para ela não correr muito



HOLE 17: faça escalas pelas bombas verdes. Se tiver força, você pode, da primeira bomba, usar uma bola curva para a esquerda para contornar a bomba de rocha e chegar ao Green



HOLE 18: siga pelo chapéu do Luigi e mate a jogada. É o fim das 108 pistas de Mario Golf. Depois dessa, até o Tiger Woods sair suando!

DETONADO

P.STATION

Disney TARZAN



Por Marjorie Bros

Coragem, moçada! Afinal, os gorilas já fizeram a pior parte: criaram e ensinaram a Tarzan uma porção de truques. Agora você vai ter de guiar o menino-gorila, ou, se preferir Jane e os gorilas, e ensiná-lo a lidar com os perigos da selva. O mais importante durante o jogo é achar os itens. E, embora terminá-lo não seja muito difícil, procurar itens é uma tarefa cabeluda. São os itens que garantem todos os bônus e extras do game, além de um cineminha depois das fases. Com todas as partes do mapa, você ganha entrada para uma fase bônus, em que o negócio é pegar vidas. Se pegar todas moedas espalhadas pela floresta, termina a fase com 100%. O filminho rola sempre que você termina a fase com todas as letras do nome Tarzan. Mãos à obra, pois trabalho não falta.



TARZAN

5.0



Ação

Disney Interactive

CONTROLE 5

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 5

SOM 5

1 Jogador
Memory Card

Ponto Forte
Gráficos e jogabilidade perfeitos

Ponto Fraco
Os cenários e os objetivos são repetitivos

WELCOME TO THE JUNGLE



Usando esse tronco como apoio, você consegue pegar os itens no alto da tela

para pegar a letra T. Dentro do tronco você acha uma banana escondida



No final desse tronco, pule para alcançar o outro lado e pegar a letra A



Aqui, caia à esquerda



Depois de escalar a árvore, pegue a faca no alto. Caia para o outro lado e pegue na raiz a letra R

BONUS LEVEL



JUNGLE CRUISE: não deixe escapar as frutas que aumentam seu tempo. Cuidado com a correnteza e com os pedaços de árvore



TREE SURFING: utilize o direcional para pegar as moedas nos lados e cuidado para não bater a cabeça nas árvores



JUNGLE JUMPING: use o telhado das tendas para pegar as moedas. O caminho por cima é mais fácil



TANTOR: use o chifre para destruir as árvores pelo caminho e empurrar as pedras



STORK RIDE: aperte o botão de pulo seguidamente para o pássaro levantar e pegar os itens no alto da árvore

TERK AND





Pule sobre o veado para pegar as moedas e a letra A no alto da tela



Aqui você pode subir no tronco. Antes siga em frente para pegar mais uma parte do mapa

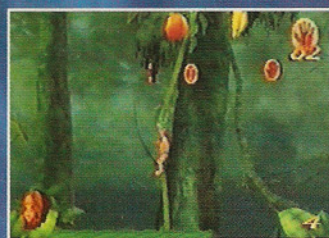


Com a porrada de Tarzan no chão você consegue destruir essa parte da árvore e pegar o item



A letra N está escondida dentro do tronco. Caia e siga para a esquerda para pegar uma parte do mapa

GOING APE



Para conseguir um bom impulso nos cipós, pule bem no meio deles. Use o direcional para ganhar altura



Ao chegar nesse ponto, caia e volte para a esquerda para pegar uma parte do mapa



Usando os ninhos de pássaro como mola você consegue alcançar esse tronco e pegar a letra R



Ao pegar esse cipó, pule para a esquerda no alto para obter mais uma parte do mapa



Escalando a árvore você pega mais uma parte do mapa



Nesse terreno, use a porrada com as mãos de Tarzan para destruir tudo e pegar os itens lá dentro



Use a porrada de Tarzan nesse ponto. Você irá cair. Siga para a esquerda para pegar a letra A

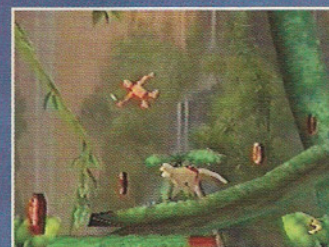


Use a porrada de Tarzan de novo para a torre cair. Seguindo em frente use as mãos outra vez e pegue a letra N



Use o direcional para pegar as moedas nas laterais e o botão de pulo para passar pelos cipós

ELEPHANT HAIR DARE



Use os cipós para pegar a letra T



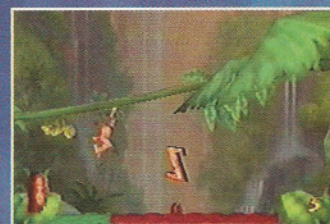
Na segunda pedra, na descida da cachoeira você encontra uma parte do mapa



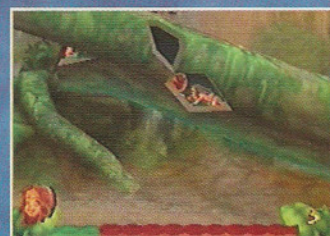
Pelas pedras, siga para a parte de baixo e pegue a letra R



Pule em cima do elefante para pegar as moedas no alto da tela



Use o direcional na corda para alcançar a letra Z



Entre nesse tronco para achar a letra A



Use o elefantinho para alcançar as moedas no alto da tela. Atire a frutinha nele para mudar de lado



Ao chegar ao solo, vá para a esquerda para pegar a letra A



Após cair da cachoeira, pegue os itens à beira do lago e vá em frente

DETONADO

P.STATION

Disney TARZAN™



STAMPEDE



Desvie dos pedaços de árvore que voam em direção a sua cabeça. Fique no meio para pegar a letra T



Pule para pegar a letra A no centro



Pegue o caminho do tronco pelo centro e ganhe um impulso para pegar a letra R no alto



Pegue o caminho pelo tronco à esquerda para pegar a letra Z



Outro caminho pela esquerda onde você pega a letra A



A letra N você pega na parte final no centro da tela



COMING OF AGE



Logo no começo, vá para a esquerda para pegar a faca



Pule nesse tronco para alcançar a letra T



Pule em cima do rinoceronte para pegar as moedas no alto. Cuidado para não cair em cima do chifre



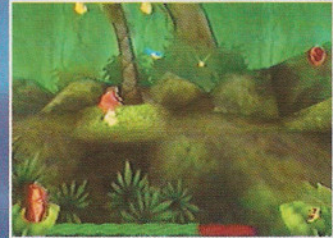
Use esse cipó, mas não vá em frente, siga para a esquerda



Pule na ponta do tronco para ganhar impulso e pegar as moedas no alto. Com o impulso, vá para a esquerda para pegar uma parte do mapa



Atire frutinhas nessa flor para liberar alguns itens



Nesse ponto use a porrada de Tarzan para as bananas que estão na árvore caírem



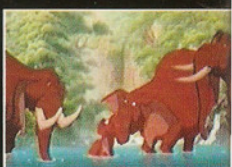
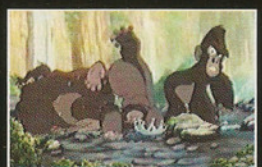
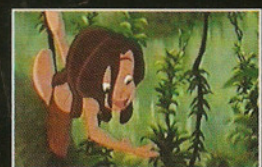
Use esse cipó para a esquerda para pegar a letra A



Pule desse tronco para a esquerda, use a ponta do tronco para pegar as moedas no alto. Depois use o impulso para esquerda para pegar mais uma parte do mapa



Caia desse ponto para a esquerda para pegar a letra A

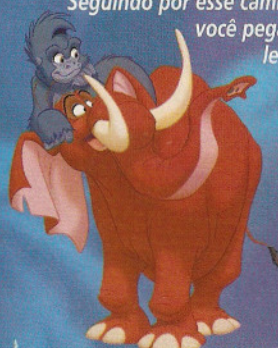




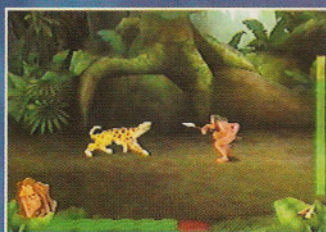
Use o rinoceronte para destruir as pedras e liberar o caminho



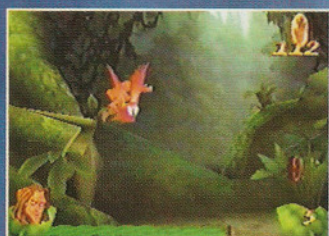
Seguindo por esse caminho você pega a letra N



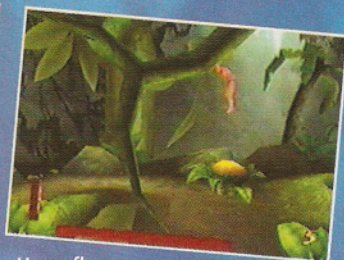
SABOR ATTACKS



Você enfrentará o tigre três vezes. Para matá-lo, quando ele vier ao seu encontro, pule, vire para o lado e acerte-o com a lança. Repita a operação



Desça pelo tronco, entre à esquerda e pegue a letra T no final



Use a flor para subir no tronco à esquerda. Siga em frente para pegar a letra A

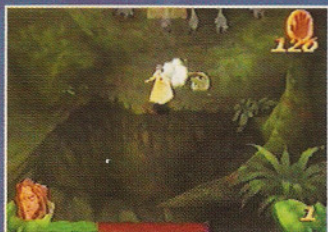


Depois do tronco, no primeiro cipó no alto você pega uma parte do mapa

THE BABOON CHASE



No centro você pega as letras T e A e mais uma parte do mapa



Depois de pegar a segunda parte do mapa, fique esperto para pular o abismo



Use o guarda-chuvas para espantar os macacos. As letras A e N ficam do lado direito

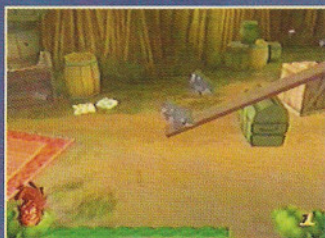
TRASHING THE CAMP



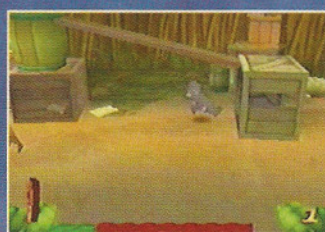
Pule da caixa para a esquerda para pegar a fruta no alto



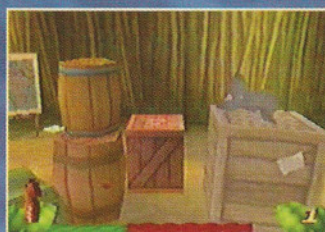
As caixas que balançarem, você estoura com a porrada de Tarzan



Use a gangorra para a esquerda para pegar a letra no alto. Depois use-a para a direita



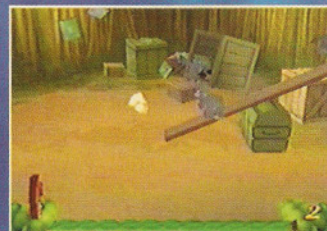
Depois de descer da caixa, volte e entre dentro dela para explorar o caminho da esquerda



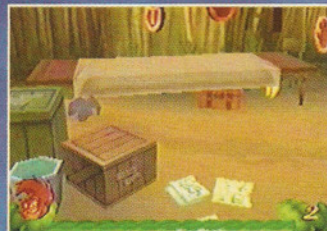
Dentro da caixa você acha a letra Z



A letra A está dentro da caixa



Use a segunda gangorra para a esquerda para pegar a parte do mapa



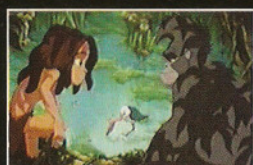
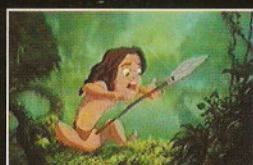
Para pegar o caminho das moedas você terá de passar por baixo da mesa



Nessa tábua de madeira você consegue o impulso para pegar a parte do mapa no alto



Antes de subir no mastro, siga em frente para pegar alguns itens



DETONADO P.STATION

Disney TARZAN™

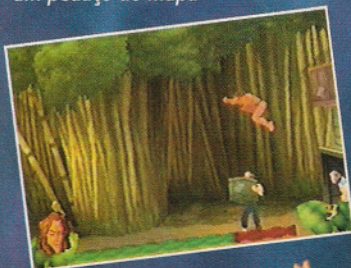


Pule desse lugar para a esquerda para alcançar o tronco e pegar a última parte do mapa

CAMPSITE COMMOTION



Use a flor para a esquerda, pule na corda e siga para pegar a letra T e um pedaço do mapa



Use a caixa dos trabalhadores como apoio para subir nas caixas no alto

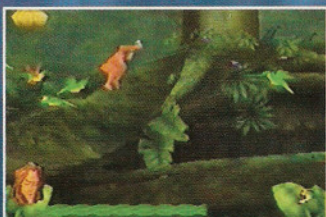


Entre nessa caixa para explorar o outro caminho e pegar algumas moedas e mais uma letra

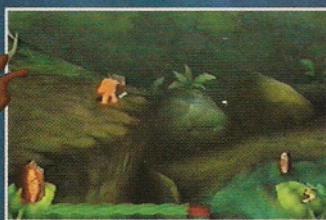
JOURNEY TO THE TREE HOUSE



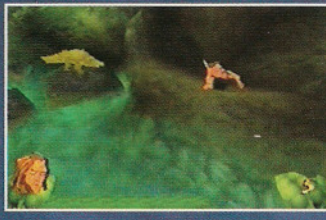
Pule desse tronco para a esquerda para alcançar a letra T



Nessa ponte, seja rápido para não cair com ela. Passe pulando



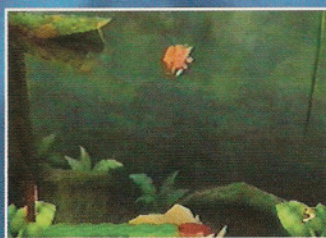
Caia nesse ponto para a esquerda para pegar alguns itens



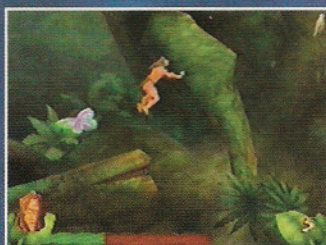
Na segunda leva de crocodilos siga pelo caminho de baixo, à direita, para pegar moedas escondidas



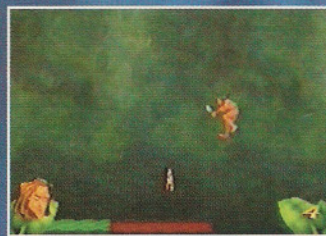
Desça por esse lugar e pegue a trilha da esquerda. Caia de novo e vá para a direita para pegar outra parte do mapa



Use o rinoceronte para subir nos dois troncos. Jogue uma frutinha na bunda dele para ele virar de lado



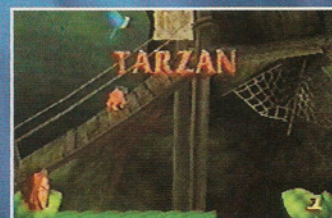
Indo por esse pedaço de pau, você alcança o tronco no alto. Mas antes siga em frente para pegar uma parte do mapa



Depois da escalada, pule para a esquerda para pegar a letra A no alto

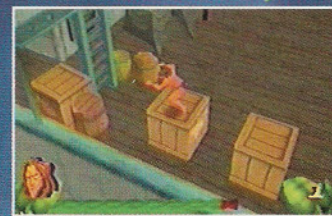


No começo da ponte, pule para a esquerda para alcançar essa casinha e pegar a letra N



Não vacile na ponte, pois há vários pontos onde ela se quebra. Passe pulando

ROCKIN' THE BOAT



Venha para o lado esquerdo do barco, suba em cima dessas caixas para pegar a letra T



Embaixo da escada existe uma entrada onde você pode ir. Siga em frente e acione o switch no final

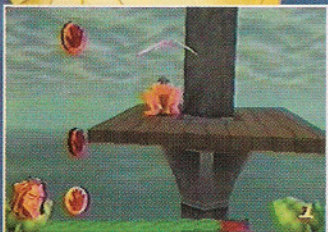




Durante o percurso você encontra a letra A pelo caminho



Vá para a escada do lado direito do barco, que estará aberta. Explore primeiro o caminho do fundo do barco para depois seguir pelas cordas



Ao chegar nesse ponto do barco, pule para pegar as moedas no alto



Em vez de subir no mastro, siga em frente para pegar os últimos itens na parte inferior do barco

TARZAN TO THE RESCUE



Seja rápido na destruição das caixas para evitar as chifradas do rinoceronte



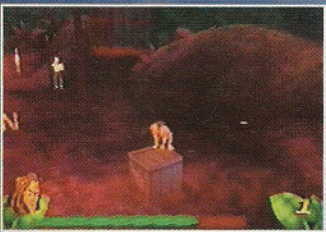
Quando subir no elefante, destrua as árvores pelo caminho e use o direcional ↓ para passar pelos galhos



Fique esperto nas armadilhas. Na parte escura o elefante não pode passar, senão vai para o abismo



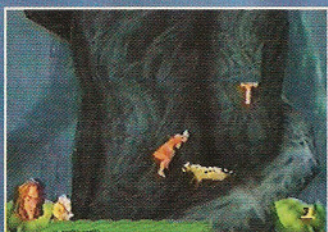
Mate bem rápido com as frutinhas o cara que fica atacando o barril para depois acertar o inimigo à direita



De cima dessa caixa, atire na jaula para ela se destruir caindo no chão



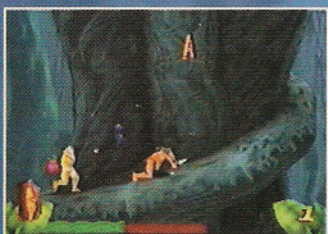
CONFLICT WITH CLAYTON



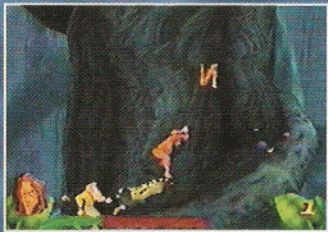
Use os esquilos como apoio para alcançar a letra T no alto



Tome cuidado, pois antes da letra R, uma parte da subida irá cair



Para pegar a letra você terá de ter uma boa distância de Clayton. Passe um pouco da letra, pule e pegue-a. Vire-se bem rápido para continuar a subida



Na última letra você precisará da ajuda dos esquilos para alcançá-la

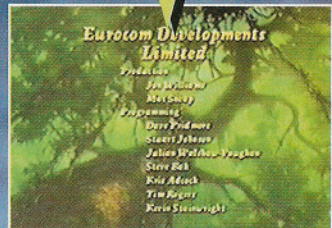


Para escapar dos tiros, fique abaixado. Clayton atira uma seqüência de facas: primeiro para cima, depois no meio e, para finalizar, no chão. Você desvia das facas pulando para o alto



Após uma longa seqüência de tiros e facas, Clayton dá uma risadinha. Essa é a hora exata para você mandar a frutinha vermelha na orelha do tipo

FIM



Tarzan mostrou para a galera quem é que manda na floresta, deixando Clayton enrolado nos galhos!



Flashback

SNES



Por Marcelo Kamikaze

Em 93 a Sega dominava o mercado americano. Ainda assim, Sonic CD, um sucesso no Japão, afundou nos EUA. Quem mandou mudar as músicas?

Secret of Mana, ou **Seiken Densetsu** no Japão, foi uma das séries que impulsionou a Square. O game era uma espécie de ramificação de **Final Fantasy**, que acabou ficando bem diferente, com muito mais ação. Até o sistema de menus era mais descolado: rápido e de fácil acesso. Nos Estados

SEIKEN DENSETSU 3



DICA: na entrada do jogo, você pode escolher três personagens.

O primeiro que você escolher será o protagonista do jogo

SECRET OF MANA™

SECRET OF MANA

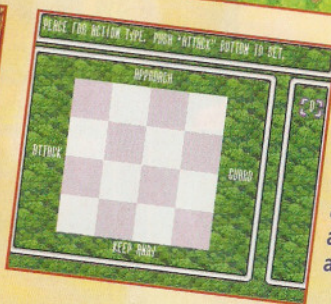


DICA: ao ganhar um level maior com determinada arma, segure o botão de ataque para conseguir um ataque mais forte



DICA: procure usar os Cannon Travel, eles poupam um bom tempo

DICA: contra o primeiro chefe, use Candy para recuperar energia e desvie quando ele atirar sua garra



DICA: dependendo do posicionamento, a inteligência, o ataque e outros atributos serão afetados

Unidos, a primeira versão (**Seiken Densetsu**), para Game Boy, não fez muito sucesso. A segunda, **Seiken Densetsu 2**, ganhou o nome de **Secret of Mana** e botou pra quebrar nos consoles da gringaiada. Os caras ficaram boquiabertos: além de um sistema de menus inovador, **Secret of Mana** tinha os gráficos e som exemplares que fizeram a fama da Square.



DICA: toda a vez que você dorme, muda a influência do elemental. Isso pode mudar as características do jogo

DICA: para salvar o jogo use essa estátua



DICA: é possível fazer combos. Para isso apenas aperte duas ou mais vezes o botão de ataque





NKA'S GAMES

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

FONE: (011) 875-2737

GAMESOFT

Super Mesa System Placas: ARCADE




TKOF 98
TEKKEN III
Marvel vs CAPCOM
Playst. Modo Habilidade

Tel (011) 875-9287
Rua Parapuã, 491
Freg. Do Ó - São Paulo - SP
02831-000

GAMES



TEL. (0XX11)
866-1470
866-4375

Entrega pessoal ou via sedex

www.dragoon.com.br

• VENDE • ALUGA • TROCA
• NOVOS E SEMI-NOVOS
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

JCB Games

Playstation
Nintendo 64
Dream Cast

Vende - Troca (Novos e Semi-Novos)
Aluga (Últimos Lançamentos)
Despachamos Via Sedex

FONE: (011) 217-1186

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

O MUNDO DOS GAMES

NINTENDO 64 PLAYSTATION

FLORIANÓPOLIS VITÓRIA TRIPOLI LOZANÓPOLIS

Nintendo **GAME OVER** SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

HIPER GAMES

- Possuímos grande acervo de jogos e consoles.
- Enviamos para todo o Brasil.
- Vendemos também jogos para PC.
- Prestamos assistência técnica com garantia para todos os games.

R. Onze de Outubro, 58, loja 15 - CEP: 05073-100 - Lapa
São Paulo - SP - Tel: (0XX11) 260-1393 - Fax: (0XX11) 261-1020

ROCK LASER

Locação e Venda Troca e Compra Games

Video Games Seminovos Novos

Playstation	R\$ 239,00	R\$ 299,00
Nintendo 64	R\$ 199,00	R\$ 299,00
Super Noss	R\$ 89,00	R\$ 149,00
Cd's Playstation	—	R\$ 6,00
Fitas N64 a partir	—	R\$ 30,00

Tudo c/ Garantia - Despachamos via Sedex
Rua Ararituaguá, 1118 - F.: (011) 6954-4332 / 6955-7397

TILT'S GAME LOCADORA

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

Fique por dentro das novidades pelo site da Internet!

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.
Tel: (0 XX 11) 3743-9021


TILT'S 5
Av. Liberdade, 363 loja 32
Tel. (0 XX 11) 3341-0299

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 loja 21
Tel: (0 XX 11) 5583-3468

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS**

Dreamcast •
PlayStation • Nintendo 64 •
Saturn • Negeo Pocket Color • Gameboy Color •
Negeo Cartucho • Negeo CD • Super Nintendo • Mega Drive

<http://www.hectoreroko.com>



APRENDA COM AS FERAS!!!

... AO VIVO

- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

TURMAS DE NO MÁXIMO 12 ALUNOS.
LIGUE GARANTINDO SUA VAGA !!!

...POR CORRESPONDÊNCIA

- FIGURA HUMANA
- HERÓIS
- CARTOON
- PERSPECTIVA
- LUZ E SOMBRA
- CARICATURA

PEÇA FOLHETO EXPLICATIVO POR CARTA OU TELEFONE !

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROKO

11-36666079 OU 5787163
AV. ANGÉLICA 321, CJ. 3
SÃO PAULO- SP
CEP: 01227-000

SUPER GAMEPOWER



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes
e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretora-Superintendente:
Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita,
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda



ANO 5 - Nº 66 - SETEMBRO DE 1999

REDAÇÃO

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

COMERCIAL

Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Antonio Carlos P. Moraes
Contatos: Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shoji Ikeda

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. (0XX11) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (0XX48) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, Bl. C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 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 jornalista ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Solla e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas, Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

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: Cybergraph e Relevô Araújo. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



A SAGA DA QUEST
CHEGA AO
NINTENDO 64:



**NÃO PERCA!
SURPRESAS NA EDIÇÃO
DO DIA DAS CRIANÇAS!**

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

EDIÇÃO 65



Dynamite Deka 2, The King of Fighters Dream Match 1999 (Dreamcast), Pokémon Snap, A Bug's Life (Nintendo64), Metal Gear Solid Integral, Soul Reaver, Ape Escape, Fatal Fury Wild Ambition, Dino Crisis, Croc 2, (P.Station), King 99 (Neo Geo), Requiem (PC), Turok 2, Pokémon Pinball (GB Color)

EDIÇÃO 64



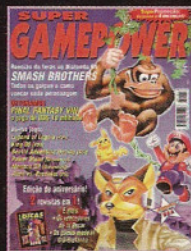
All Star Tennis '99, A Bug's Life, Quake II, Superman, Star Wars Racer, Hybrid Heaven (Nintendo 64), Ace Combat 3: Electrosphere, Dance Dance Revolution, Croc 2, Soul of Samurai, Lunar, Star Ocean (PlayStation), Heroes of Might & Magic III, Star Wars Phantom Menace (PC), Gunstar Heroes (Mega)

EDIÇÃO 63



Marvel vs. Capcom, Blue Stinger (Dreamcast), Star Wars Racer, Micro Machines 64 Turbo, Monaco Gran Prix (Nintendo 64), Dungeons & Dragons Collection (Saturn), Um Jammer Lammy, Bust a Move 2, Legend of Legaia (P.Station), Myth II, Sports Car GT (PC)

EDIÇÃO 62



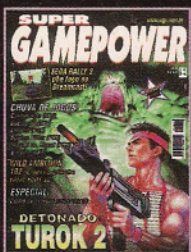
The House of the Dead 2, Power Stone, Aero Dancing, Monaco Grand Prix 2 (Dreamcast), Super Smash Brothers, Beetle Adventure Racing (Nintendo 64), Final Fantasy VIII, The Last Blade, Legend of Legaia, The King of Fighters '98 (P.Station), Redline, Alien Vs. Predator (PC)

EDIÇÃO 61



Tetris 4D, July, Seventh Cross, Sengoku Turb (Dreamcast), Vigilante 8, Mario Party, California Speed, Castlevania (Nintendo 64), Final Fantasy VIII, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Waku Waku Volley, Colin McRae Rally, Smash Court 2, Silent Hill, Blaze & Blade (P.Station), SimCity 3000 (PC)

EDIÇÃO 60



Sega Rally 2 (Dreamcast), Castlevania, Goemon 2, Turok 2, the Seeds of Evil, Snowboard Kids 2 (Nintendo 64), Ehrgeiz, Syphon Filter, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, Deep Freeze (P.Station), Riven (Saturn), Fatal Fury Wild Ambition (arcade), Heretic 2, Sin, Uprising 2 (PC)

PROIBIDO PARA BRAÇO DURO.



V4 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL™

**Detone os
melhores games
com os melhores
acessórios.
Use InterAct.**



ULTRARACER PC™



CYCLONNE 3D™



PC POWERPAD PRO™



Exija o selo BMA, pois ele garante a qualidade do seu produto bem como sua procedência.
Suporte Técnico
(011) 5011.0076
e-mail: interact@bma.com.br

COMUNICADO AO MERCADO

A BMA INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA., desde 1997, distribui com exclusividade em todo o Brasil todos os produtos das marcas INTERACT e PERFORMANCE (acessórios para videogame, computador, etc.) produzidos pela RECOTON, e atesta todos os produtos com seu selo de garantia.

Ou você come Neston, ou sua corrida vai pro espaço.

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



NOVA
EMBALAGEN

NESTON. MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.