



**Pauleira Total
Street Fighter Alpha 3
Army Men 3D**



MAX games

Pikachu!!!


Canaã

POKÉMON

**Chocante!!!
Pokémon Invade o Brasil**
**Os monstros mais
adorados do mundo!**



**Divirta-se com as aventuras do Hugo,
Os Anjinhos e a turma de Vida de Inseto**



Mario Party

E+

**Dicas
Pôsteres
Cards**

MAX GAMES Nº 3 - R\$ 3,90

ISSN 1516-7119



03

9 771516 711001

Receba em sua casa o melhor dos quadrinhos, vídeos, cardgames e toys!



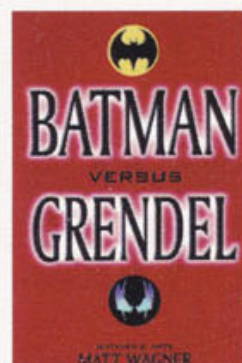
ÂNGELA 1 a 3
POR R\$ 19,90



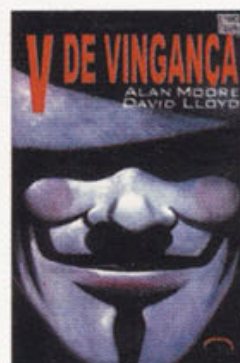
BLACLASH 1 e 2
POR R\$ 10,00



BATMAN/ALIEN
POR R\$ 6,90



BATMAN/GRENDEL
POR R\$ 6,90



V DE VINGANÇA
POR R\$ 16,00



SIN CITY
POR R\$ 19,00



E. NO PARAÍSO 1 a 3
POR R\$ 14,00



GEN - PÉS DESC.
POR R\$ 19,80



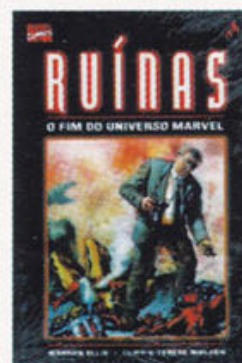
HELLBOY 1, 2 e 3
POR R\$ 12,00



BONE
POR R\$ 13,50



BRAS. H. METAL
POR R\$ 12,00



RUÍNAS ENCAD.
POR R\$ 6,90



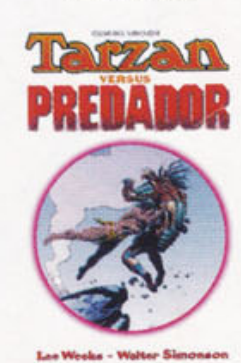
COMICBOOK
POR R\$ 19,80



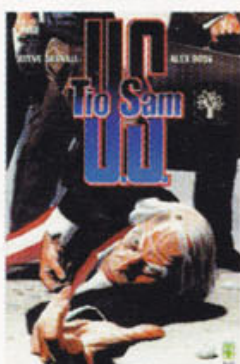
HOMEM ANIMAL Enc.
POR R\$ 7,00



TERM. CITY DO 1 AO 4
POR R\$ 16,50



TARZAN/PREDADOR
POR R\$ 6,90



TIO SAM - 1 e 2
POR R\$ 10,00



VISÕES 2020 DO 1 AO 3
POR R\$ 12,00



ZORRO
POR R\$ 20,00



TA-NOR
POR R\$ 20,00



TARZAN
POR R\$ 20,00



BRUCUTU
POR R\$ 20,00



ROY ROGERS
POR R\$ 20,00



O ESPÍRITO
POR R\$ 20,00



A-01 R\$ 25,00



A-02 R\$ 20,00



A-03 R\$ 20,00



A-04 R\$ 20,00



A-05 R\$ 20,00



A-06 R\$ 25,00



A-07 R\$ 20,00



A-08 R\$ 20,00



A-09 R\$ 20,00



A-10 R\$ 20,00



A-11 R\$ 20,00



RAGE MAÇO
R\$ 18,00



RAGE PACOTE
R\$ 5,00



SW S.E. MAÇO
R\$ 22,00



SW S.E. PAC.
R\$ 6,50



STAR WARS
R\$ 6,50



ALIENS MAÇO
R\$ 18,00



ALIENS PAC.
R\$ 5,50



MARVEL M.
R\$ 18,00



MARVEL P.
R\$ 5,50



5ª EDIÇÃO P.
R\$ 4,40



5ª EDIÇÃO M.
R\$ 16,20



SAGA DE URZA
R\$ 4,70



ÊXODO P.
R\$ 4,40



SLEEVES
R\$ 5,00



Ultra PRO
R\$ 5,00



ESTÁTUA CORVO
R\$ 99,00



ESTÁTUA VAMPIRELLA
R\$ 65,00



ESTÁTUA BATMAN
R\$ 65,00



ESTÁTUA SUPERMAN
R\$ 65,00



ESTÁTUA SPIDER-MAN
R\$ 65,00



ESTÁTUA MULHER GATO
R\$ 99,00



ESTÁTUA JOKER
R\$ 120,00



ESTÁTUA WITCHBLADE
R\$ 65,00

Enviamos para todo o Brasil

Para ter essas fantásticas obras em sua coleção, entre em contato com a gente! Passe já na nossa loja, ou peça por carta. Você pode efetuar o pagamento por cheque nominal ou cheque-correio em nome da **COMIX BOOK SHOP**. Ao valor total de seu pedido, acrescente mais R\$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem. Como essa taxa é fixa, aproveite para comprar vários itens de uma só vez, ou reúna os amigos e faça um pedido em conjunto. Nosso endereço é:

Alameda Jaú, 1998 - São Paulo - SP - CEP 01420-002 - Telefones: (011) 883.2142 e 3061.3893.



O Brasil foi invadido por centenas de misteriosas criaturas. Elas são de várias espécies. Tem do tipo elétrico, cantor, voador, coco, ovo, genético, de grama, dragões, magnéticos... Não se sabe ao certo quantos existem. Até o momento já foram contabilizados **150** espécimes diferentes, cada uma com características próprias - tanto em hábitos, quanto em poderes.

Curiosamente, o mesmo fenômeno já foi registrado em outros países. Japão e os Estados Unidos, por exemplo, já se renderam há tempos às simpáticas criaturinhas conhecidas no mundo inteiro como **Pokémons**.

E aproveitando essa nova onda, a sua **Max Games** inicia a sua própria **Jornada Pokémon**. Em nossas edições você irá conhecer todos os jogos estrelados por **Pikachu** e os demais pocket monsters. Neste número você encontra tudo sobre **Super Smash Bros.**, o primeiro game para **N64** com participação dos **Pokémons** (entre eles **Pikachu**, **Jigglypuff** e o **Char-mander**), ao lado de outros famosos personagens do universo **Nintendo**.

E não é só de monstros de bolso que a sua **Max Games** é feita. Também tem tudo o que você quer saber sobre os jogos mais animados para **Playstation**, **Dreamcast** e **PC**. Além de superdicas para você detonar seus games preferidos. Quer mais? Então vire a página e se esbalde no fantástico mundo virtual dos videogames. E aproveite para tentar pegar os seus **Pokémons**!

Índice

DROPS-NEWS.....	4
POKÉMON.....	10
SUPER SMASH BROS.....	12
MARIO PARTY.....	18
BUG'S LIFE.....	24
RUGRATS.....	26
HUGO.....	28
SOUTH PARK.....	30
TEST DRIVE 5.....	31
ARMY MEN 3D.....	32
FREESTYLE '99.....	36
STREET FIGHTER ALPHA 3.....	38
PREVIEWS.....	48
HYPER DICAS.....	54



Os Editores



GAME LIST

007 TOMORROW NEVER DIES	48
ARMY MEN 3D	32
BUG'S LIFE	24
CHOCOBO RACING	50
CRASH BANDICOOT 2	57
CRUIS'n USA	63
DOOM 64	59
EXTREME-G	63
FIFA 98	62
FINAL FANTASY VII	58
FREESTYLE '99	36
GODZILLA	65
GRAND THEFT AUTO	59
HEXEN	62
HOUSE OF THE DEAD 2	65
HUGO	28
KILLER INSTINCT GOLD	61
MARIO PARTY	18
MARVEL Vs CAPCOM	63
MORTAL KOMBAT TRILOGY	60
NINJA: SHADOW OF DARKNESS	59
POKÉMON	10
RUGRATS	26
SEGA RALLY	65
SILENT HILL	57
SONIC ADVENTURE	64
SOUTH PARK	30, 49
STAR WARS EPISODE 1	54
STAR WARS: SHADOWS OF EMPIRE	61
STREET FIGHTER ALPHA 3	38
STREET FIGHTER ZERO 3	57
SUPER SMASH BROS	12
SYMPHONIC FILTER	58
TEST DRIVE 5	31
TOMB RAIDER	56
UM JAMMER LAMMY	51
VIGILANTE 8 SECOND OFFENCE	52
WAR GODS	61
WAVE RACE 64	60

MAX GAMES Nº 3

é uma publicação da:

Editora Canaã

uma marca registrada de

Editora Heavy Metal,

Editora, Importadora e Exportadora LTDA.

Rua Iapó, 342 - Casa Verde - São Paulo - SP

CEP: 02512-020

Tel:(0**11) 857-4602

e-mail: canaa@node1.com.br

Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68

Impressão: **C. L. Artes Gráficas**

tel. (0**11) 7896.6544

Distribuição para todo o Brasil:

Di Press

Rua Américo Vespúcio, nº 800
Osasco - SP



Projeto e Realização

Estúdio 4 x 4 Cores

Diretor: **Rick Mann**

Chefe de Redação: **Ed Martins**

Assistente de Redação: **Arby Rosanzik**

Editor: **Evaristo Guimarães**

Editores Assistentes: **Raphael Monteiro, Otávio Sirota, Marco Ramirez**

Pilotos: **Equipe Rocket**

Direção de Arte / Design: **João Carlos B. Ferraz**

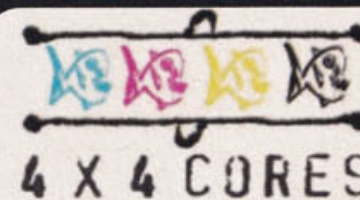
Colaboradores: **Terezo Boldoni, Alex Dener, Edson Mackinski,**

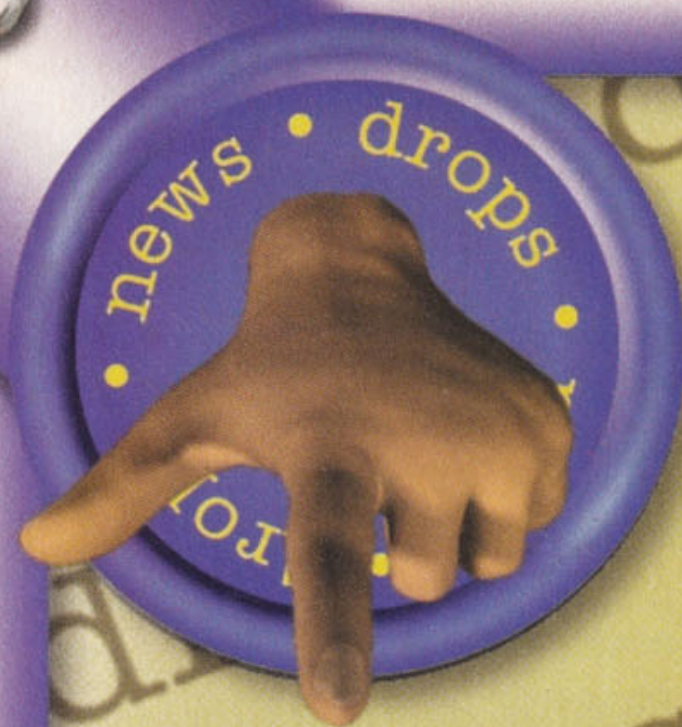
Fernando Olivas, Richard Gomez, Guilherme Van Dick

capa (arte): **Lilian Maruyama**

Fotografias (vídeo-games N64 e PSX): **Syllas Silveira**

Fotolito: **NDR**

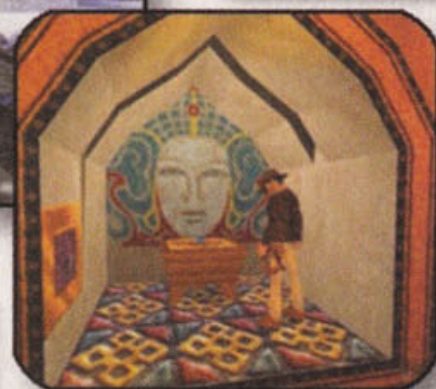




DROPS NEWS

A Força Continua em Alta

A **LucasArts**, que recentemente lançou **Star Wars: Episódio I - Racer** e **Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma**, prepara para colocar no mercado seu novo jogo: **Indiana Jones and the Infernal Machine**. Desta forma, enquanto esperamos **Steven Spielberg** e **Harrison Ford** rodarem o novo filme do herói, poderemos curtir uma aventura inédita com ele.



Nintendo:

Novo Console e Novos Parceiros. Uma das maiores empresas de videogame do mundo anunciou na última **E3**, a principal feira de eletrônicos realizada anualmente, seus novos projetos e planos. Para começar, a **Nintendo** está desenvolvendo um novo console, ainda mais poderoso que o **N64**.

É **Dolphin** que chegará para detonar a concorrência. Para melhorar ainda mais a qualidade de seus produtos, a empresa também anunciou a chegada de dois novos parceiros. Simplesmente a **IBM** e a **Matsushita**.



Dolphin

Donkey Kong 64 Vem Aí

A **Nintendo** continua mergulhada no desenvolvimento de seu novo console, o **Dolphin**. Mas nem por isso o **Nintendo 64** será deixado de lado (pelo menos não por enquanto). Entregue a **Rare**, a empresa está preparando os lançamentos de dois títulos peso-pesados. Estamos falando do aguardado **Donkey Kong 64** (1) e **Perfect Dark** (2), além de **Jet Force Gemini** (3).



(3)



A Volta de **Pac Man**

A **Nanco** anunciou o lançamento de um dos jogos mais famosos da era **Atari**. **Pac Man** estreará uma nova versão de suas aventuras de comilança, só que desta vez diretamente para o **Game Boy Color**, o portátil da **Nintendo**, também **R4** e **Ace Combat III**. A empresa também colocará para venda o arrasador **Soul Calibur** para **Dreamcast**.



South Park em Dose Dupla

Depois de terem que defender a Terra de perus mutantes, demônios e outras criaturas, a molecada mais boca suja da televisão voltam a pintar no console do **Nintendo 64**.

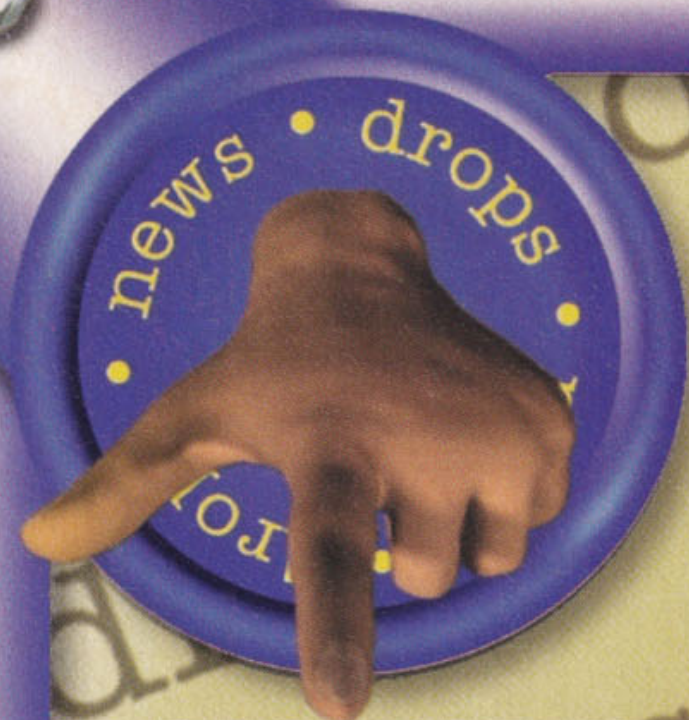
A **Acclaim** está para lançar **South Park Rally** (que como se imagina, é um game de corrida no estilo **Mario Kart**, só que totalmente aloprado) e **Chef's Luv Shack** (jogo de perguntas e respostas para queimar o cérebro).



A Vingança dos Vampiros e dos Dinos

Em breve dois dos maiores sucessos do mundo virtual estarão em novas versões. A **Iguana** está desenvolvendo **Turok: Rage Wars**, enquanto que a Konami prepara **Castlevania: Resurrection**.



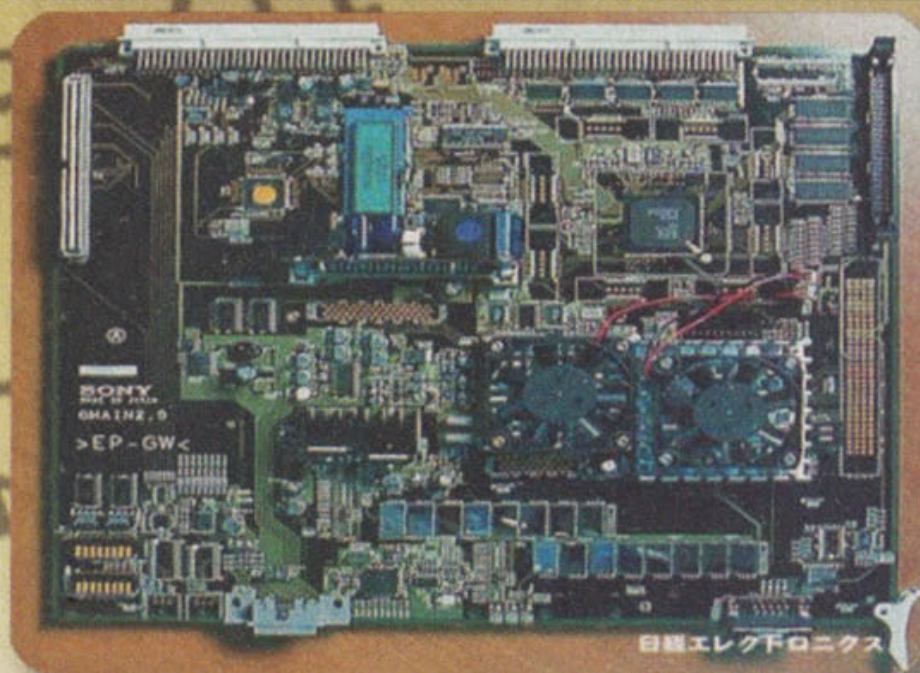


DROPS NEWS

O PlayStation 2 Está Chegando

Uma nova geração de videogames está chegando. Mais poderosos, mais velozes e com gráficos de arrepiar (com o uso do **Pentium III**) que seus sucessores, eles estão chegando.

Enquanto a **Nintendo** trabalha sem parar em seu **Dolphin**, a **Sony** finaliza o **PlayStation 2**. O novo console será, nada mais nada menos, que cem vezes mais poderoso do que sua primeira versão, como revelou o criador do console **Ken Kutaragi**. **Animal!**



Cinco de uma vez!



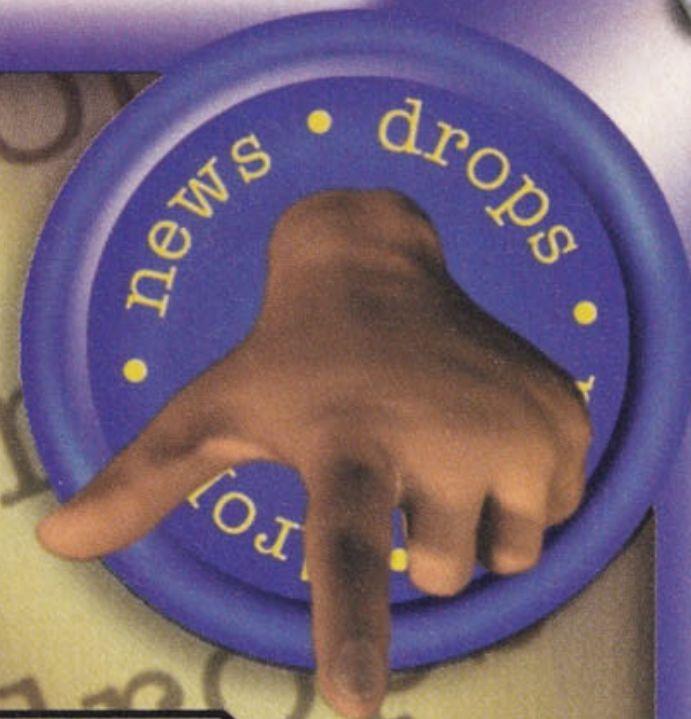
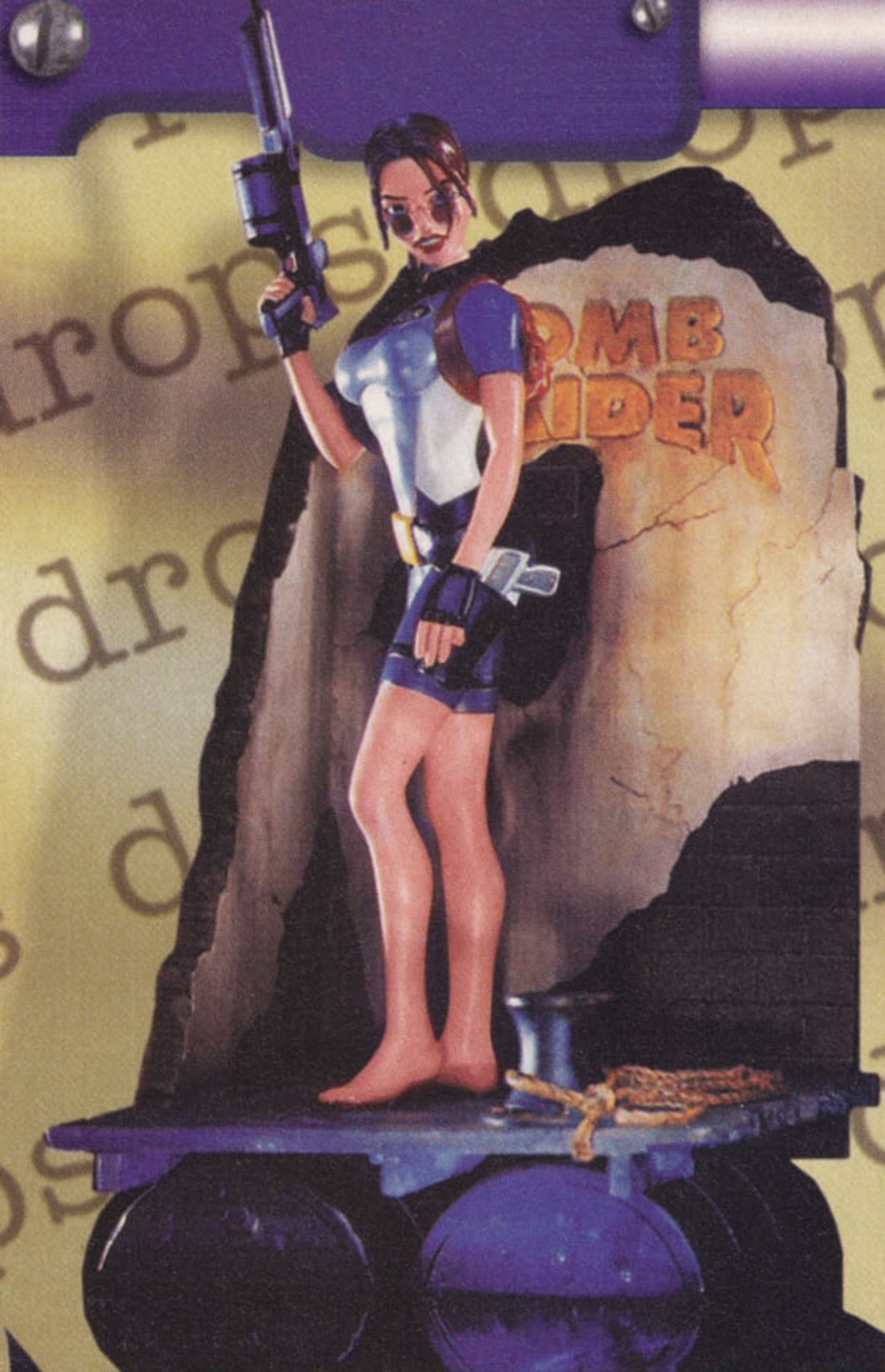
A **Konami** prepara para colocar no mercado americano pelo menos cinco novos jogos para **Dreamcast**. Entre os títulos constam **Castlevania**, **Flight Shooting** e, quem sabe, uma versão de **Metal Gear Solid**.

Batman - O Retorno

A **Warner Bros.** Recentemente assinou contrato com a **Ubi Soft** para desenvolver para **Nintendo 64**, **PlayStation**, **Game Boy Color**, **Dreamcast** e **PC** um novo jogo estrelado pelo **Cavaleiro das Trevas**.

O game será inspirado em seu desenho animado **Batman - The Animated Series**. **Asa Noturna**, **Batgirl** e **Robin** deverão marcar presença, assim como os grandes inimigos do Homem-Morcego. O jogo tem data de lançamento para o ano que vem.





Dê um "look" em *Quake III: Arena*

A moçada ligada em jogos para **PC** está dando cambalhota de alegria. É que está chegando às lojas a terceira versão de um dos jogos de maior sucesso já feitos para computador. É **Quake III: Arena**, que você dá uma olhada geral em seus gráficos da hora aqui nesta página.



Lara, Lara que Tanto de Quero

A personagem mais gostosa dos videogames acaba de ganhar uma coleção de brinquedos fantásticos.

Saquem só a precisão com que os contornos de **Lara Croft** foram feitos.

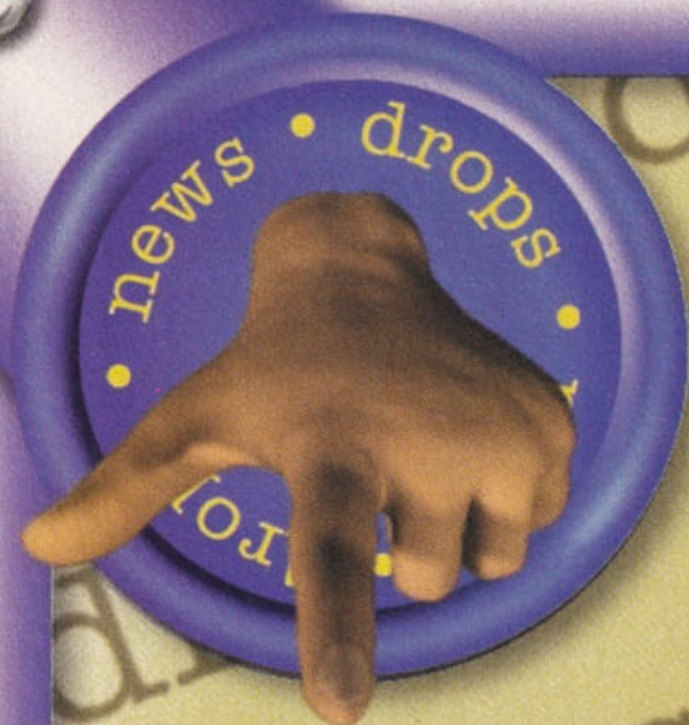
É de babar! O melhor da história é que a coleção **Tomb Rider** será lançada ainda este ano no Brasil, com **Lara** em diversos momentos de ação e aventura.



Tudo Dourado

Saca só a versão dourada do **Nintendo 64**. Com controles e console parecendo ter sido folheados com ouro, o **N64 Gold Edition** foi lançado apenas no Japão - para a tristeza de quem um dia sonhou em ter uma dessas belezinhas.

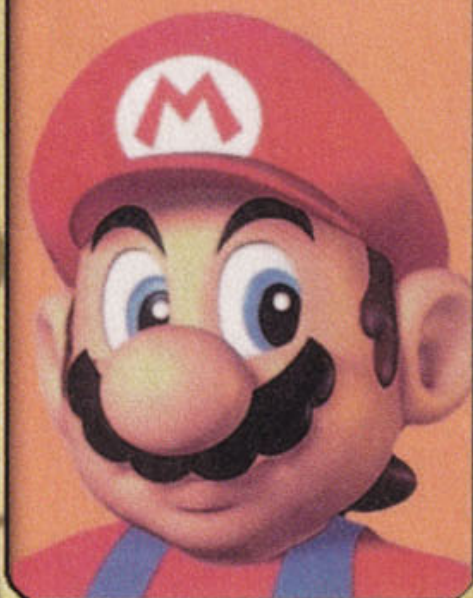




DROPS NEWS

Mais Mario

Segundo **Shigeru Miyamoto**, criador do **Mario**, diretor de Análise e Desenvolvimento da Nintendo, a cada três ou quatro anos será lançado um novo jogo que supera seu antecessor com o encanador mais famoso do mundo virtual. Quer dizer que muito em breve deve pintar uma nova aventura de **Mario** para **Nintendo 64**.



Pikachu nos Cinemas

A **Warner Bros.**, que levou os **Pokémon** para os Estados Unidos através de seu canal, confirmou que lançará nos cinemas americanos o longa animado **Mewtwo Strikes Back**.

Trata-se da primeira aventura feita para cinema, no Japão, com **Ash** e **Pikachu**. Nele, a dupla e seus amigos, **Brock** e **Misty**, enfrentam a fúria de **Mewtwo**, um monstro de bolso criado em laboratórios. Ainda este ano, também na terra natal dos **Pokémon**, será lançado o segundo longa com eles.

Portátil da **SNK** Chega nos States

Os americanos já podem adquirir o seu **Neo Geo Pocket Color**.

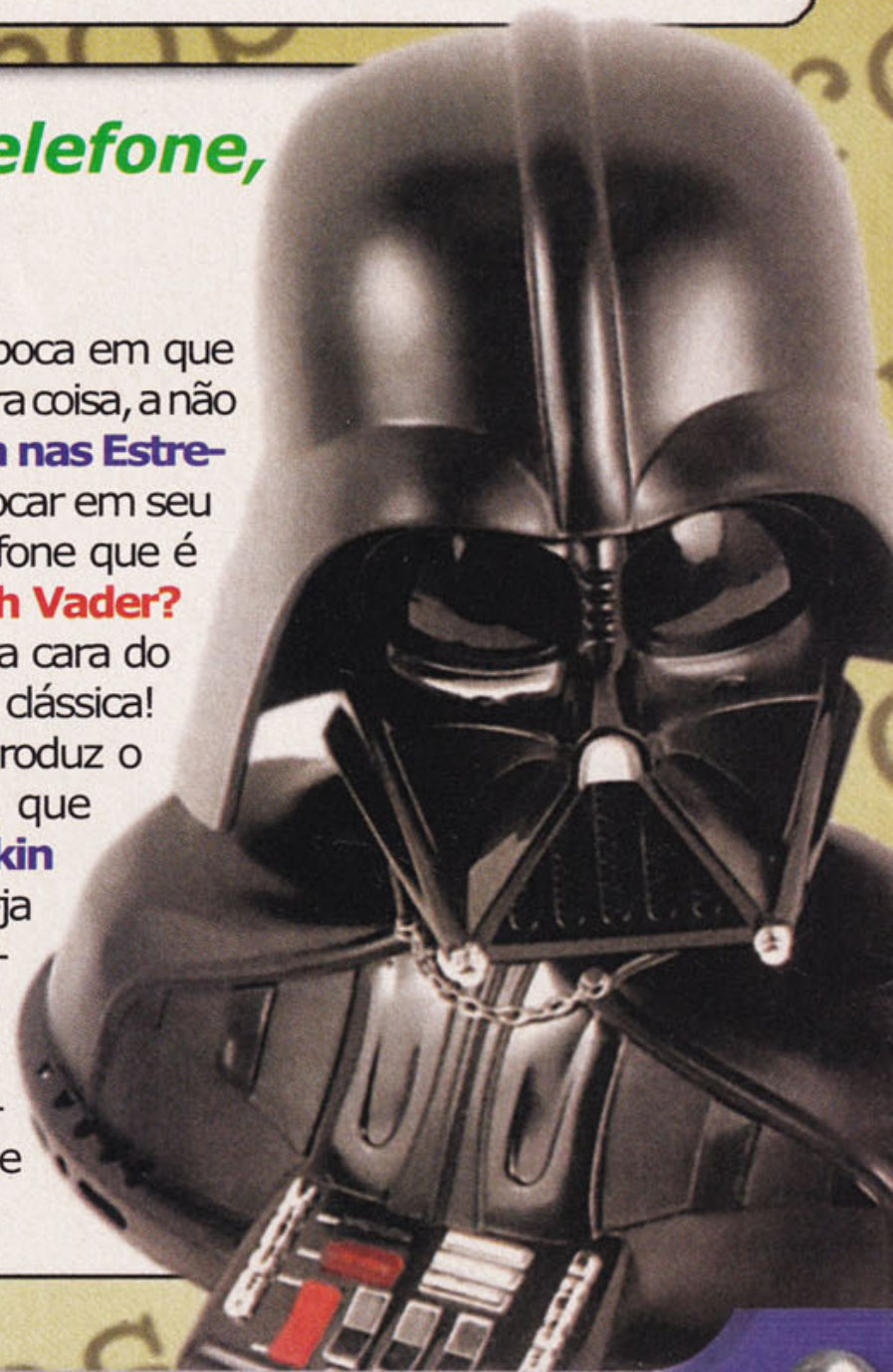
Através da web site:
www.snkusa.com.

É possível encomendar o portátil, que está disponível em três cores diferentes: prata, azul ou preto. Entre os games que já se pode encontrar estão **King of Fighters R2**, **Puzzle Bobble Mini** (conhecido também como Bust-a-Move), **Samurai Shodown**, **Pocket Tennis**, **Neo Geo Cup'98** entre outros.



Use o Telefone, Luke

Em uma época em que não se fala noutra coisa, a não ser em **Guerra nas Estrelas**, que tal colocar em seu quarto um telefone que é a cara do **Darth Vader**? Ele é mesmo a cara do vilão da trilogia clássica! O aparelho reproduz o busto daquele que um dia foi **Anakin Skywalker**. Veja em sua importadora de tranqueiras preferida. Custa aproximadamente cem dólares.



Novidades para Game Boy Color
 Tem para todos os gostos. São os novos jogos que
 chegam para você debulhar no seu **Game Boy**
Color. Confira:

R-Type DX



► Outro grande clássico original do **NES** e **Super NES** é ressuscitado para o **GBC**.

Como de costume, você viajará em sua nave enfrentando criaturas alienígenas poderosíssimas.



Resident Evil



► Não é mais apenas quem possui um **PlayStation** que poderá arregaçar neste clássico desenvolvido pela **Capcom**.



Street Fighter Alpha



► Enquanto a **Capcom** não lança um **Street Fighter** digno para o **N64**, você poderá se divertir com **SF Alpha** em **Game Boy Color**.

Alexi Lalas

International Soccer



► Os gráficos lembram os primeiro jogos de futebol lançados para **Nintendo**, mas qual brasileiro vai recusar tirar uma "pela-da"? Por isso mesmo, **Alexi Lalas International Soccer** parece ter sido feito sob medida para os usuários de **Game Boy Color** no Brasil.



Toque Como Link



Que tal você se tornar, digamos, um músico do quilate de **Link**, o herói dos jogos **The Legend of Zelda**? Ah, mas você não tem uma ocarina igual a dele?! Mas isso não é problema algum. Você pode descolar uma no site

www.songbirdocarina.com. Seu preço está por volta dos 30 dólares. Só não esqueça de fazer a conversão antes de comprá-la para não levar um susto quando a conta de seu cartão de crédito chegar.



Ghosts'N Goblins



► Versão para o **GB Color** de um dos clássicos do **NES** e **Super NES**. Ao todo são sete níveis, além das fases bônus, para serem detonados. Usando a **Game Boy Printer**, será possível imprimir seus records e passwords.





poke

Prepare-se para pegar o seu.

São mais de 150 monstros diferentes

O maior fenômeno da atualidade chegou ao Brasil. A onda **Pokémon**, que já conquistou milhares de pessoas de todas as idades no Japão e Estados Unidos aterrissou na TV Record, com o desenho animado estrelado por **Pikachu** e seus amigos.

Ao contrário do que aconteceu com americanos e japoneses, a febre **Pokémon** começou na ordem inversa. Aqui no Brasil primeiro pintou o desenho animado, para só depois os jogos de **Game Boy** e outros produtos a serem lançados. No Japão, por exemplo, primeiro a **Nintendo** colocou nas lojas o game **Pocket Monsters**.

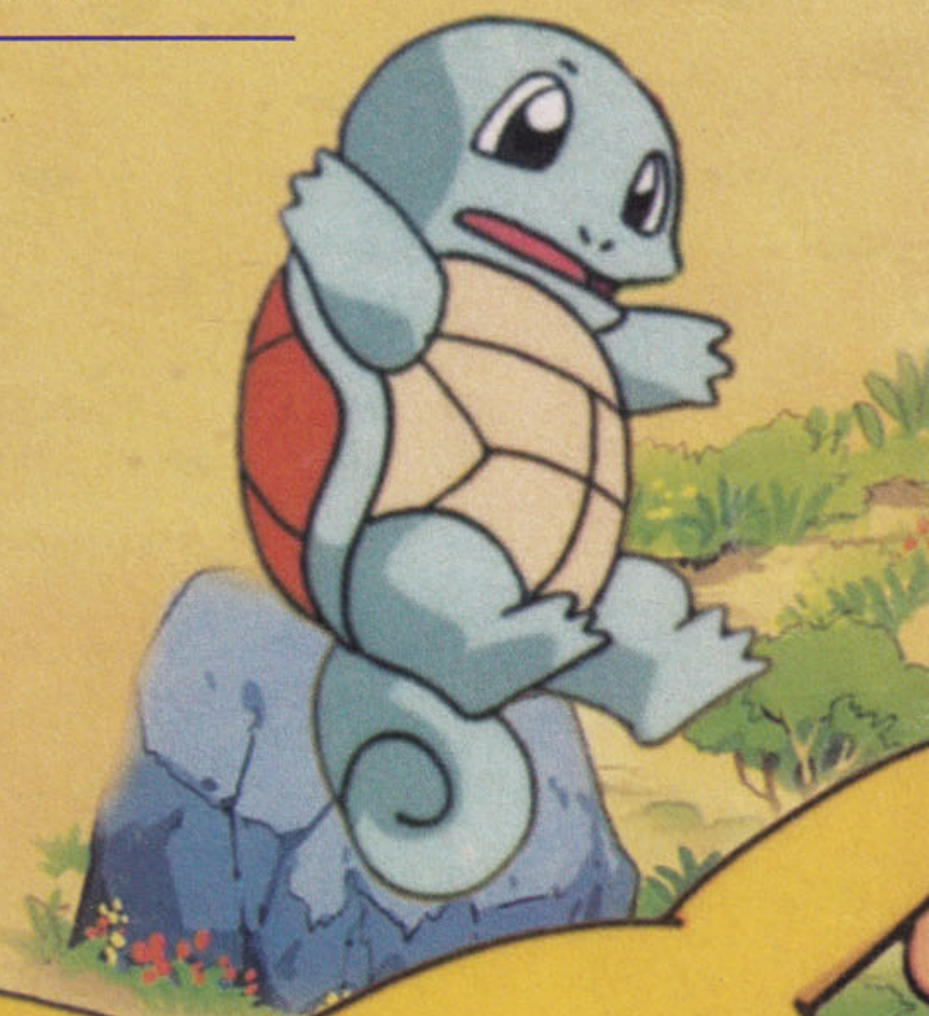
A grande novidade era a união dos tradicionais jogos de RPG com ação e aventura. Você se tornava o Treinador das criaturinhas. Só que antes de treiná-las era preciso capturá-las. E não pense que era coisa fácil, não. Para se dar bem, o jogador precisaria manjar muito sobre os bichinhos.

O ano era 96 e em pouco tempo o jogo lançado para **Game Boy** se tornou mania. Não demorou para surgirem outros produtos com a marca **Pocket Monsters**. O primeiro foi uma versão em quadrinhos - que foi seguida pelo lançamento de outras cinco!

Ainda no final de 96, o desenho animado estrelado pelos monstrinhos de bolso aportava na televisão. O fenômeno estava concretizado. O Japão estava apaixonado pelos **Pokémon**.

Invasão da América

O estardalhaço causado pelos **Pocket Monsters** chamou a atenção dos americanos, mais precisamente do canal da **Warner**. A emissora decidiu trazer o desenho e exibi-lo em sua programação infantil. Ao mesmo tempo, a **Nintendo** dos Estados Unidos lançava no mercado as duas versões do jogo para **Game Boy**, a **azul** e a **vermelha**.



Amor



O sucesso que ocorreu no Japão se repetia nos States. Milhares de americanos foram seduzidos pelos carismáticos monstros já batizados devidamente de **Pokémon** (que não passa a abreviatura de **Pocket Monsters**). Encabeçados por ratinho elétrico **Pikachu**, os monstros de bolso invadiram as lojas dos Estados Unidos com uma enorme variedade de produtos. Desde bonequinhos de todos os tamanhos e tipos até bonés e quadinhos foram lançados, para o deleite dos fanáticos por **Pokémons**.

Chegou a Nossa Vez!

Enfim chegou a nossa vez. Trazido pela TV Record, o desenho **Pokémon** já chegou causando furor e levantando a audiência do Programa **Eliana & Alegria**. Como no videogame, a história da animação gira em torno de **Ash**, um garoto de apenas dez anos que sonha ser um dia o maior Treinador de **Pokémons** do mundo. Seu primeiro monstinho foi exatamente o **Pikachu**, um camundongo amarelo que tem poderes elétricos. É com ele, que o Treinador viverá incríveis aventuras na tentativa de capturar novas espécies e vencer outros Treinadores - além da Equipe Rocket (os vilões da história especialistas em roubar os **Pokémons** alheios). À dupla ainda se juntam a menina **Misty** e o garoto **Brock**. A Gradiente, empresa que representa a **Nintendo** no Brasil, aproveita a chegada dos **Pokémons** no Brasil e prepara o lançamento dos jogos estrelados pela bicharada. Isto inclui os novos jogos produzidos para **Nintendo 64** (**Pokémon Snap** e **Pokémon Stadium**). E ainda vem muita coisa pela frente. Tem especiais de cinema e vídeo com os **Pokémons**; tem card games e uma coleção infinita de brinquedos que devem chegar às lojas brasileiras ainda este ano. Como se vê, os **Pokémons** só começaram a chegar ao Brasil. Tem muita coisa pra acontecer pela frente!

NINTENDO⁶⁴

poke

& SUPER SMASH BROS.

Antes de ter milhares e milhares de fãs espalhados pelo mundo, **Pokémon** conquistou o Japão mostrando uma série animada cheia de aventura e emoção.

Depois foi a vez do **Game Boy** hospedar os monstros.

Do desenho ao estelato foi moleza. No jogo **Super Smash Bros.** para o **Nintendo 64**, os **Pokémon** - **Pikachu**, **Jiggly-puff**, **Charmander**, entre outros - dividem espaço com os personagens mais famosos da história da empresa.

Mario, **Donkey Kong**, **Yoshi** e **Fox**, são apenas alguns exemplos dos astros com os quais você pode jogar. A ideia do jogo é sensacional: apesar de legais, bonzinhos e até fofinhos, os personagens não estão para brincadeira. O que eles querem é descobrir quem é o mais forte e valente, tudo isso em verdadeiros combates, com muita porrada, mas sem sangue!

Embora seja um game de luta, onde o importante é socar o adversário, **Smash Bros.** surpreende pela diversão. Jogar com o personagem preferido é muito legal, ainda mais quando ele visita os cenários de seus "colegas de profissão". O clima de respeito fica evidente até no final de uma luta, quando o vitorioso é cumprimentado pelo perdedor. Pra que arrancar a cabeça, botar fogo ou sair nervoso depois de alguns minutos

jogando? Violência é dispensável mesmo para games deste gênero.

Outro ponto que deve ser levado em consideração é que os golpes são bem fáceis de acionar. Não há aquele monte de botões e seqüências intermináveis para fazer. As marcas registradas de cada lutador foram mantidas, o que vai deixar qualquer um familiarizado.

Vence a briga quem aplicar mais socos e pontapés no adversário e, por consequência, cair para fora do ringue. Se as vidas acabarem, você pode continuar e tentar novamente.

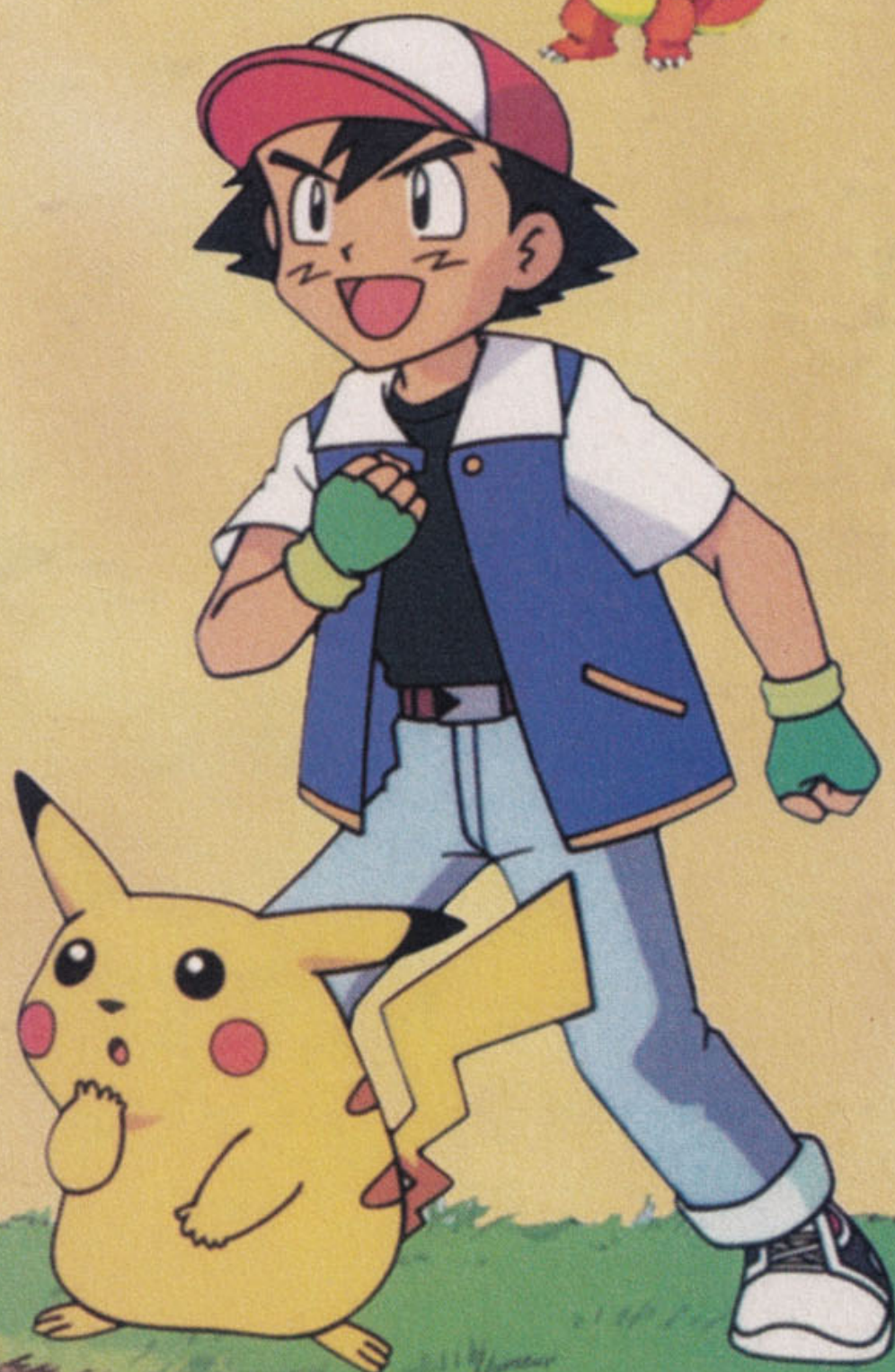
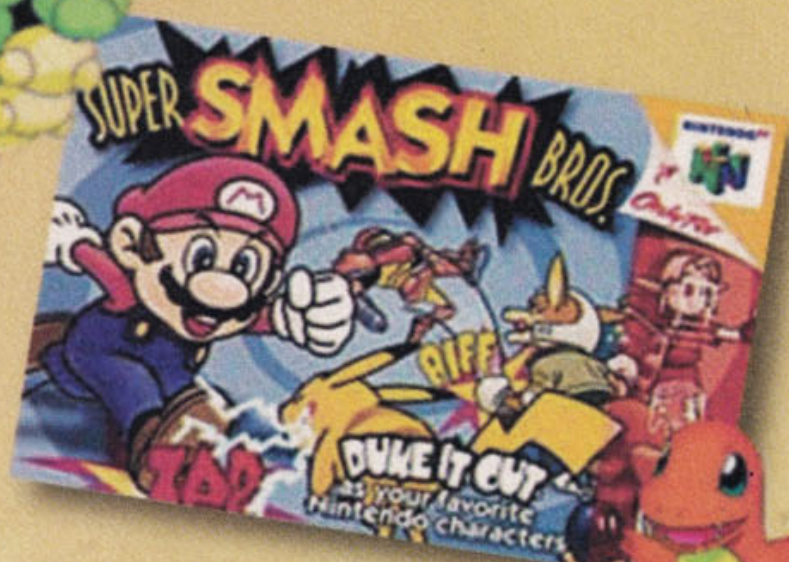
O objetivo é chegar até à fase na qual o oponente é uma imensa luva, que de amiga não tem nada e está apenas interessada em acabar com a popularidade da galera. Para conseguir isso você precisa suar a camisa percorrendo nove estágios forrados de itens que caem do céu.

Cada item tem uma função especial.

Alguns fazem o lutador recuperar energia, mas também existem armas como as pistolas de laser, espadas, martelos, varinhas mágicas e até cascos de tartaruga! No modo multiplayer é possível juntar até quatro lutadores simultaneamente para o quebra-pau.



Smash Bros



Fica até difícil de entender de tanta bagunça na tela, mas é engraçado e divertido pra valer! Você opta entre Time Attack, Time Team, Stock Battle e Stock Team.

Cada personagem também enfrenta desafios próprios no modo de bônus, que é a parte mais difícil do game. São três Bonus Games:

No primeiro você deve atingir todos os alvos espalhados pelo labirinto de plataformas.

No segundo desafio é necessário pular sobre as plataformas que flutuam pela fase. Toda vez que seu personagem erra a pontaria ele precisa começar outra vez. Por último, você deve apressar o passo para conseguir percorrer um cenário cheio de inimigos e obstáculos.

Estes minijogos são muito difíceis para completar, pois pedem um jogador habilidoso e acostumado com os comandos. O mais importante é aprender a dar os saltos com qualquer um dos botões amarelos. Apertando uma vez você faz um salto simples. Pressionando duas, o pulo fica mais alto.

A galera é dez!

Os gráficos são muito bonitos e coloridos. O controle dos personagens também é perfeito. A câmera vive dando zoons, sempre procurando a melhor posição para você não perder nenhum minutinho do combate. Às vezes todo mundo fica pequeno, principalmente quando a tela está cheia de lutadores espalhados, mas nem precisa estranhar, pois esse é o único jeito de todos aparecerem na tela.

As músicas fazem qualquer fã de videogame delirar e recordar os bons e velhos tempos. Isto porque a parte sonora imita o som dos games clássicos que tiveram a participação de cada um dos "brothers".

Resumindo: se você já gostava dos personagens e sonhava com um jogo que reunisse todos, nem precisa se beliscar, porque **Super Smash Bros.** chegou!

NINTENDO⁶⁴



POKE

Conheça os personagens, golpes e aonde eles já apareceram

MARIO

O personagem é o símbolo da **Nintendo**. Já apareceu em cerca de 23 jogos e fez sucesso em todos! Aqui em **Smash Bros**, ele é um dos favoritos, pois tem os melhores golpes e habilidades. Seu estágio é no Castelo da princesa Peach, que infelizmente não aparece. Veja em quais jogos ele já apareceu e os melhores golpes:

Jogos em que já apareceu

Donkey Kong
Mario Bros.
Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
Dr. Mario
Super Mario World
Super Mario All Stars
Super Mario Land
Super Mario Land 2
Mario Time Machine
Mario Paint
Super Mario Kart
Super Mario World 2: Yoshi's Island
Super Mario RPG
Hotel Mario
Mario Clash
Mario Tennis
Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Mario Party



Golpes

A várias vezes: Sequência de socos
Para a frente + A: Soco forte
Para cima, A: Gancho
Para cima + B: Gancho no ar
Para baixo + A: Rasteira
Para baixo, A: Sequência de chutes
Para baixo + B: Sequência de socos no ar
Para a direita, A: Golpe giratório
Corrida + A: Deslizar
B: Bola de fogo
Pule, para cima + B: Supergancho

YOSHI

O dinossauro verde é o queridinho das meninas e também é o amigo de **Mario**. Tem uma língua bem comprida e gosta de comer tudo o que vê pela frente. É especialista em dar saltos. Seu estágio é o Yoshi Island.

Jogos em que já apareceu

Yoshi Cookie
Yoshi Safari
Super Mario World
Super Mario World 2
Yoshi Island
Super Mario Kart
Super Mario RPG
Yoshi Story
Mario Kart
Mario Party

Golpes

A várias vezes: Sequência de chutes
Para cima + A: Cabeçada forte
Para cima, A: Golpe com o nariz
Para cima + B: Atirar ovos
Para baixo + A: Golpe com a cauda
Para baixo + B: Sentar no adversário
Pule, para a direita + A: Cabeçada no ar
Corrida + A: Empurrar adversário
B: Engolir
Pule, para cima + B: Pular



Amo



DONKEY KONG

Tão popular quanto **Mario**, **Kong** também já foi astro de vários jogos. Neste, ele é um dos favoritos por ser forte. Seu soco é muito poderoso e pode fazer grandes estragos. Seu estágio é o Congo Jungle.

Jogos em que já apareceu

Donkey Kong
Donkey Kong Jr.
Donkey Kong 3
Donkey Kong Classics
Donkey Kong Country
Donkey Kong Country 2
Super Mario Kart
Donkey Kong Country 3
Donkey Kong Land
Donkey Kong Land 2
Donkey Kong Land 3
Super Mario Kart 64
Mario party

Golpes

A várias vezes: Combo
B: Soco
Para cima, A: Socar o inimigo
Para cima + B: Tornado
Para baixo, A: Soco para baixo
Para baixo + B: Soco no chão
Para a direita + A: Tapa
Corrida + A: Peitada Para a direita,
A: Soco para a frente

KIRBY

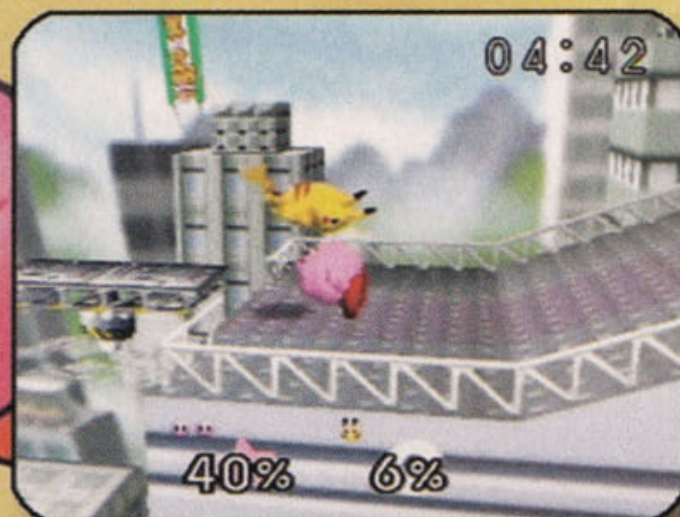
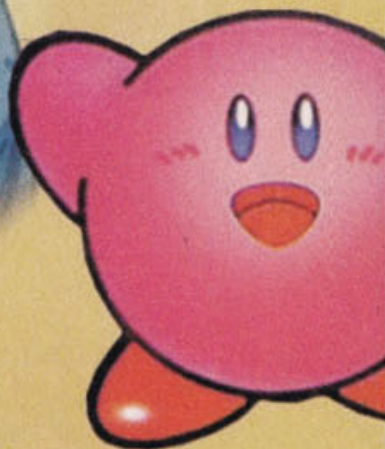
O personagem fofinho veio dos céus para participar da maratona de combates. Apesar de parecer indefeso, **Kirby** não é bobo. Seu estágio é o Pupupu Land

Jogos em que já apareceu

Kirby's Adventure
Kirby's Dream Land
Kirby's Dream Land 2
Kirby's Block Ball
Kirby's Avalanche
Kirby Super Star
Kirby's Dream Land 3
Kirby's Dream Course
Kirby's Pinball
Kirby's Star Stacker
Kirby's Air Ride

Golpes

A várias vezes: Sequência de socos
Para cima + B: Combo
Para baixo + B: Ataque de pedra
Para baixo, A: Chute baixo
Corrida + A: Rasteira
Pule, para cima + B: Voar



NINTENDO⁶⁴



poke



FOX

A raposa mais famosa dos games veio do espaço para a batalha de **Smash Bros**. A inteligência é a melhor arma de **Fox**, que também tem armas laser. Seu estágio é o Sector Z.

Jogos em que já apareceu

Star Fox
Star Fox 2
Star Fox 64

Golpes

A várias vezes: Sequência de socos
Para cima + A: Giratória
Para baixo + A: Chute
Corrida + A: Chute forte
B - Usa arma
Para baixo + B: Escudo de força

LINK

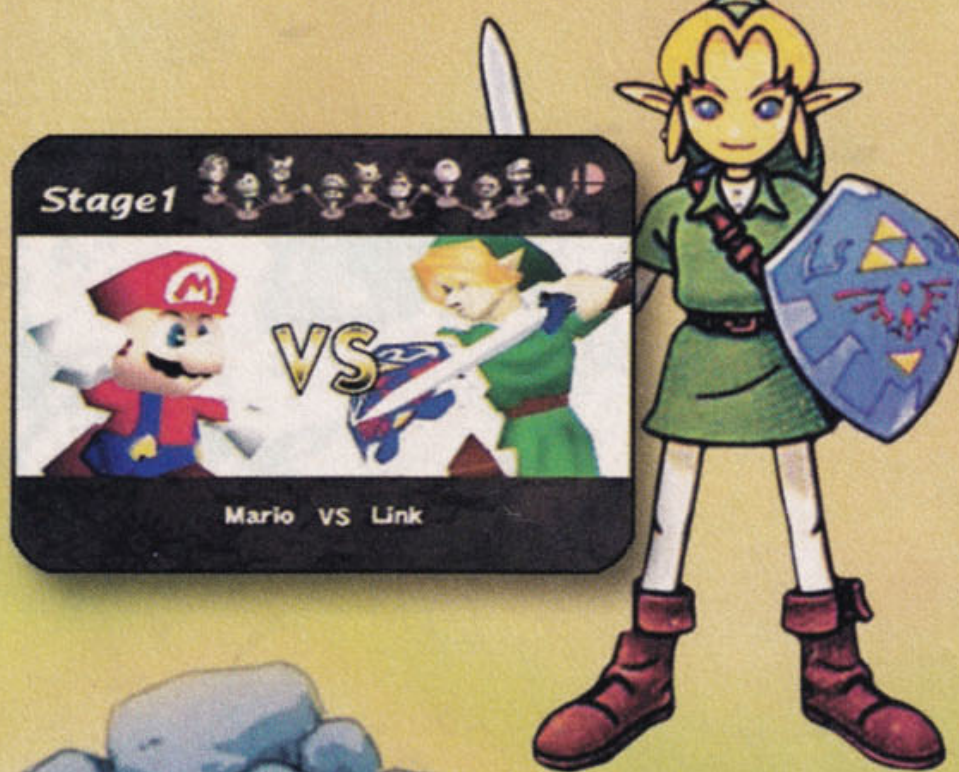
O herói de **Zelda** já fez história no videogame. É um dos astros do RPG e no ano passado foi responsável por uma verdadeira febre com seu jogo para **Nintendo 64**. O estágio de **Link** é o Castelo de Hyrule.

Jogos em que já apareceu

The Legend of Zelda
Zelda 2
The Legend of Zelda: A link to the Past
Link: Faces of Evil
Zelda: The Wand of Gameleon
Zelda's Adventure
The Legend of Zelda: Link's Awakening
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Golpes

A várias vezes: Sequência de espadadas
Pule, para cima + A: Espadada para o alto
Pule, para baixo + A: Espadada para baixo
Corrida + A: Espadada no peito
B: Bumerangue
Para baixo + B: Bomba
Para cima + B: Giratória com a espada
Para cima + B: Superpulo



Amoim



SAMUS

Atrás da armadura de ferro se esconde uma bela garota. **Samus** veio de outro planeta e tem a força de vários homens. Seu estágio é o Planet Zebes.

Jogos em que já apareceu

Metroid
Metroid 2
Super Metroid

Golpes

A várias vezes: Sequência de golpes

Para a direita + A: Tiro

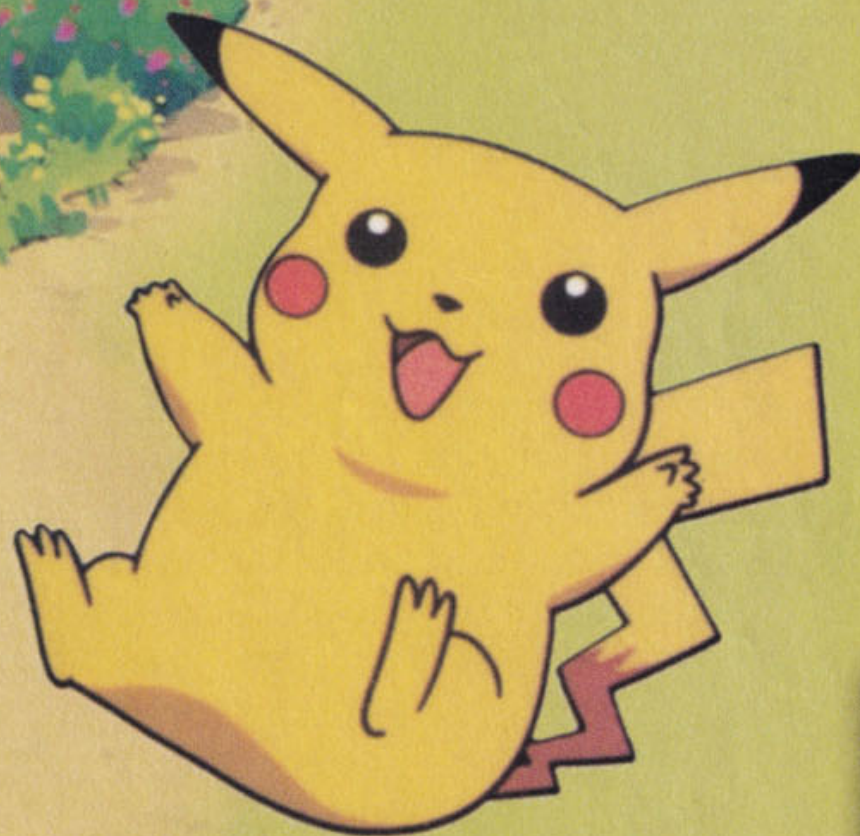
Para baixo + A: Rasteira

Para baixo, A: Chute

B: Tiro forte

Para baixo + B: Bomba

Para cima + B: Superpulo



PIKACHU

Este nem precisa apresentar! O mais querido dos **Pokémon** faz a sua estréia no **Nintendo 64**, depois do sucesso no **Game Boy**. É um dos preferidos também neste jogo. É ágil e nem um pouco fraco. Seu estágio é em Yamabuki City.

Jogos em que já apareceu

Pokémon Red
Pokémon Blue
Pokémon Snap

Golpes

A: Cabeçada

Para cima + A: Golpe com a cauda

Para baixo + A: Golpe rasteiro

Pule, para cima + A: Ataque no ar

Corrida + A: Cabeçada forte

B: Raio

Para baixo + B: Raio forte

Para cima + B: Carregar o raio



NINTENDO⁶⁴

MARIO PARTY

Personagem no.1 da Nintendo faz a festa com sua Turma

Aventura é o que não vai faltar quando **Mario** e sua turma invadirem a sua casa. **Mario Party** é um divertido jogo de tabuleiro, mas ao contrário do que se possa imaginar tem muita ação devido às suas diversas disputas. Este game é ideal para você reunir aquela galera esperta e tascar um multiplayer na bagaça.

Após iniciar o jogo, será possível rolar uma grande variedade de jogos. Você e sua turma poderão disputar corridas de kart, barco, um tipo de "bobinho" e até outras como pescaria e cabo de guerra. São mais de 50 tipos de jogos à sua disposição! Para dar um tempero especial na curtição não se esqueça de usar seu **Rumble Pak** - além de suas vibrações de costume, ele servirá para avisar a vez de cada um jogar.



Os Competidores

Mario: é o grande herói do pedaço, principalmente quando estamos falando de um jogo da **Nintendo**. Suas habilidades são bem equilibradas e pode lhe dar muitas alegrias durante o game.

Luigi: o irmão de **Mario** também veio para a festa para detonar. É muito rápido e está pronto para o que der e vier.

Peach: faz tempo que a Princesa deixou de ser toda indefesa. A agilidade de **Peach** é sua grande arma contra os demais concorrentes.

Yoshi: o simpático amigo de **Mario** também não ficou de fora e veio para vencer. Sua grande energia é seu ponto forte contra seus adversários.

Donkey Kong: o velho e bom macacão da **Nintendo** é o personagem do jogo que possui mais força. Quando tiver que enfrentá-lo, evite o contato físico - será bem melhor para a sua saúde.

Wario: é o mais forte da moçada depois de Donkey Kong. Como de costume, **Wario** não nega fogo e quer sair vitorioso custe o que custar.



MARIO PARTY

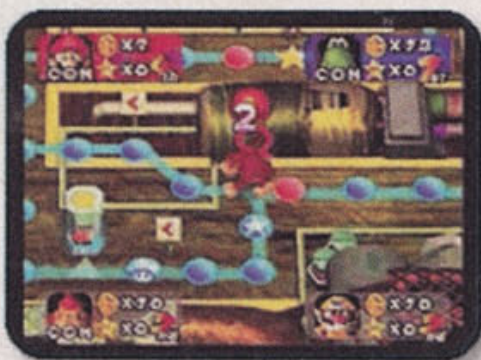


Aprendendo a Jogar

Mario Party é pura diversão. O objetivo principal do jogo é juntar o máximo de estrelas possível. Há duas opções básicas de jogo: os minigames e os games de tabuleiros.

Depois que o dado for lançado para decidir a ordem dos jogadores, não perca tempo e vá em busca de **Toad** - aquele cogumelo amigo de **Mario**. É com ele que você encontrará as tão precisas estrelas.

Cada jogador inicia o game com dez moedas. Caberá a você saber fazer esse número crescer e não permitir perda alguma. Por isso, cuidado com os Fantasmas e com o vilãozão **Bowser**. Os dois adoram roubar moedas da galera.



NINTENDO⁶⁴



O Mapa da Mina

Escolha sua opção no mapa principal do jogo, que aparece logo após a apresentação:

-Warp Pipe: entrando neste cano é que os jogos de tabuleiro começam pra valer.

-Minigames House: entrando nesta casa você poderá comprar minijogos para dar uma treinada ou entrar no Estádio, só para sentir suas verdadeiras capacidades.

-Option House: adivinhe. É aqui que aparece a tela de opções!

-Minigame Island: Passe por um dos minigames desta ilha que você seguirá ir para um outro mais difícil. Tente sua sorte!

-Mushroom Shop: aqui você vai às compras. Selecione os itens que você precisar para aumentar suas habilidades.

-Mushroom Bank: guarde suas estrelas e moedas aqui.



- 1-Rolling Rock
- 2- Exclamation Point
- 3- Toad
- 4- Boo
- 5- Bowser
- 6- Stone Block

É Hora de Cair na Farra Conheça cada um dos tabuleiros onde rolam os jogos:

Mario's Rainbow Castle: corra pelo castelo para encontrar **Toad**. Ele está na torre com uma belíssima moeda em suas mãos. Corra antes que outro a pegue antes. Se isso acontecer, seu rival poderá dar muito trabalho.

Luigi's Engine Room: esteja certo que você entre neste jogo com bastante dinheiro. Será preciso pagar pedágios que poderão mudar quando você entra em uma determinada porta.

DK's Jungle Adventure: mais uma vez você terá que contar com o poder do dinheiro para seguir em frente.



WARIO PARTY



Wario's Battle Canyon: aqui o que conta é a sorte. Você será lançado de um lado para o outro por canhões, quando cair próximo a uma estrela não pense duas vezes e agarre-a.

Peach's Birthday Cake: na festa organizada pela Princesa muita safadeza pode rolar. Compre sementes que o levarão até onde **Toad** ou **Bowser** estão.

Escolha o Modo de Jogo

Eis aqui a lista dos jogos que você entrará de acordo com a quantidade de jogadores que estiverem disputando.

-Só Você

Memory Match
Whack-a-Plant

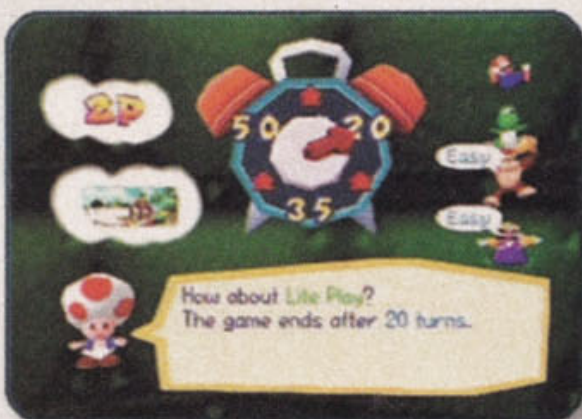
Knock Block Tower
Shell Game
Limbo Dance
Ghost Guess
Slot Machine
Ground Pound
Pedal Power
Teetering Towers
Change Game
Bumper Ball Maze

-Você contra Alguém

Bombsketball
Handcar Havoc
Bobsled Run
Deep Sea Divers
Desert Dash

-Você Contra Mais Dois

Bowl Over
Tug'o War
Coin Block Bash
Pipe Maze
Paddle Battle ►



NINTENDO⁶⁴



MA



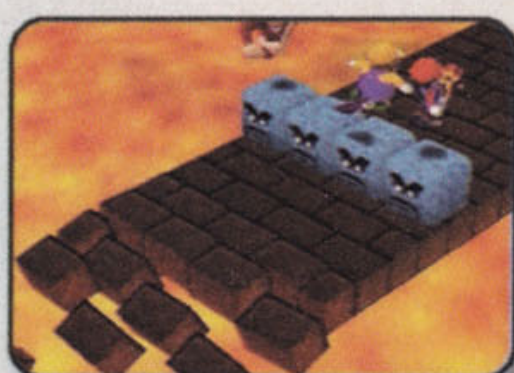
Tight Rope Treachery
Crane Game
Piranha's Pursuit
Bash'n'Cash
Coin Shower Flower

Grab Bag
Bumper Balls
Topsy Toumey
Mario Bandstand
Cast Away
Hammer Drop
Shy Guy Says
Key-pa-way
Buried Treasure
Runnig of the Bulb



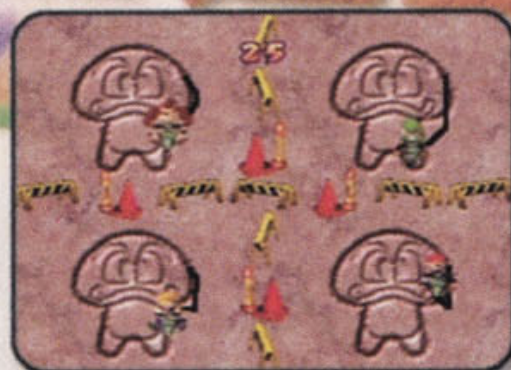
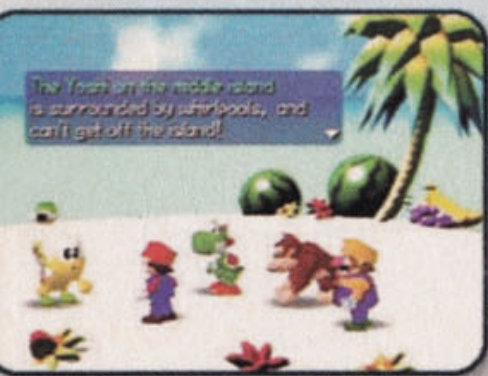
-Você e Mais Três
Bombs Away
Slot Car Derby
Hot Rope Jump
Face Lift
Skateboard Scamper
Musical Mushroom
Coin Block Blitz
Crazy Cutter
Ballroom Burst
Hot Bob-omb
Box Mtn. Mayhem
Platform Peril
Mushroom Mix-up
Treasure Divers

Ufa! É isso aí. Escolha a sua opção, chame a galera e mãos à obra. A corrida pelas moedas está prestes a começar!



MA

WARIO PARTY



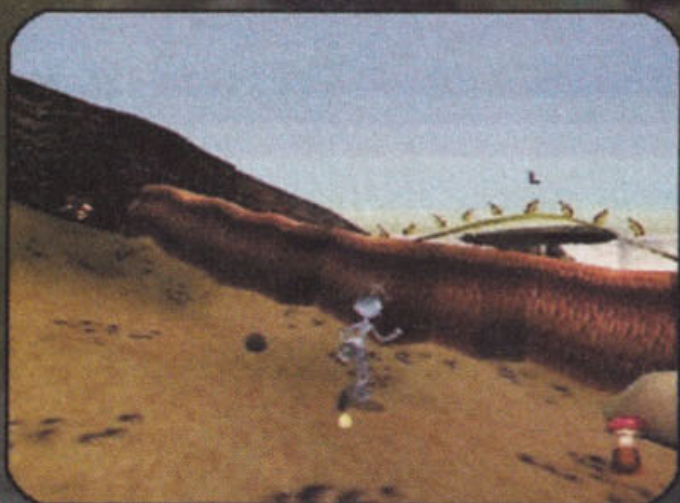
NINTENDO⁶⁴



DOMINGO NO PARQUE

Disney  Pixar

a bugs' life





Flik, astro do longa-metragem animado **Vida de Inseto** - um épico de proporções milimétricas -, da Disney, comanda esta aventura para o **Nintendo 64**. A história do game é parecida com a do cinema. Os maldosos gafanhotos estão famintos e prometem destruir a organizada colônia de formigas, caso não recebam comida suficiente durante o outono.

Você controla **Flik**, mas ao contrário do filme, precisa ser muito habilidoso para poder ver um final feliz. Há uma fase só para treino. Lá, um professor irá dar instruções de como enfrentar obstáculos e inimigos.

É preciso se acostumar com vários comandos, pois em alguns lugares não adianta dar pulos ou tentar escalar paredes na unha. Para alcançar locais altos você precisa carregar brotos de plantas ou de cogumelos e plantá-los estrategicamente.

Além disso, **Flik** precisa aprender a combater insetos inimigos. Dá pra pular sobre eles ou então atirar coisas, como amoras, por exemplo. Mas é bom ficar esperto, porque na vida de inseto tamanho é documento. Se você der de cara com um ser que tenha o dobro do seu tamanho é bom apressar os passos! Muitas vezes não é necessário lutar, é só fugir dos ataques.

Os cenários são tridimensionais, mas muito menos detalhados que o do longa-metragem. Quem gostou do filme apenas pelo visual, pode se decepcionar. As imagens do game não possuem os mesmos efeitos de luz, sombra e textura vistos no filme. Isso pesa negativamente para um jogo com qualidade Disney e desenvolvido para um videogame de 64 bits. Esta versão ficou idêntica a do **PlayStation**, com os mesmos defeitos.

A parte sonora também é fraca. Entre uma fase e outra você só vê algumas telas legendadas que contam a trama. Faltou uma narração (quem sabe, um ator conhecido emprestando a voz) para deixar o game mais fiel.

Mesmo assim dá pra se divertir. O pequeno herói pode voar, chutar, plantar bananeira e escorregar usando folhas em 15 fases. São 13 tipos de inimigos para enfrentar e foi incluído até o falso pássaro feito para enganar os vilões da história.





DOMINGO NO PARQUE

Rugrats



Aí está uma boa opção para quem gosta de jogos de aventura, mas ainda não tem idade (ou paciência) para ficar lendo ou ouvindo longos discursos em inglês. Não é que **Rugrats** não tenha o tradicional falatório, mas não é difícil descobrir o objetivo do game com uma pequena noção da língua. O mais importante aqui é estar familiarizado com a série de TV **Os Anjinhos** (título que ganhou no Brasil, ver box). Desta forma, as coisas ficam mais fáceis e também mais engraçadas.

Tudo começa com o sumiço das peças do quebra-cabeça em forma de dinossauro do pequeno **Tommy**. Sua primeira missão é partir em busca dos pedaços que estão espalhados pela casa. Durante o passeio, você pode pegar vários objetos jogados pelo chão - como telefones de brinquedo e bolas. Diferente dos outros jogos do gênero, você não consegue guardá-los para alguma necessidade futura. Em compensação, pode atirá-los nas mais diferentes direções (como os bebês costumam fazer na vida real). Em alguns cantos

da casa, o pequeno **Tommy** pode pular para as diferentes fases do jogo. Em uma delas, você precisa encontrar a dentadura do vovô - aproveitando para se divertir em vários brinquedos do playground. Seu amigo **Chuckie** irá ajudá-lo (na verdade, ele só irá lhe seguir dando conselhos dispensáveis) nesta fase. Há de tudo, desde um divertido jogo de minigolfe com toda a família e até uma feroz perseguição à irmã arqueira **An-gélica** - enquanto come alguns biscoitos no caminho. O andar de cima reserva boas surpresas. Se for para o quarto, poderá viver uma grande aventura ao acordar no meio da noite e ir para a cozinha lutando contra fantasmas. Sua lanterna funciona como sua arma. Em todas as fases, você ainda encontrará as peças para montar o quebra-cabeça.

Os gráficos poligonais são pobres (parecidos com os pioneiros no gênero), mas seguem a simplicidade dos traços do desenho. Quem procura modernidade pode ficar decepcionado. No geral, o visual se encaixa na proposta: divertir de forma simples e engraçada.



OS ANJINHOS

A série animada de TV **Os Anjinhos** (versão brasileira de Rugrats) surgiu em 1991 no canal a cabo americano **Nickelodeon**. De lá para cá, virou uma verdadeira mania nos Estados Unidos. O desenho seguia os passos de **Os Muppet Babies** e também **O Fantástico Mundo de Bob** - onde os personagens eram mostrados vivendo aventuras imaginárias. A idéia do programa era colocar bebês conversando entre si como se fossem adultos (lembra **Olha Quem está Falando!**, estrelado por John Travolta). Funcionou tanto que a série está no ar até hoje. No ano passado, uma versão para o cinema foi lançada e surpreendeu a todos arrecadando mais de US\$ 140 milhões ao redor do mundo. Lançado recentemente no Brasil, o desenho animado conseguiu manter os padrões originais em uma história que agrada as crianças e também os adultos. **Tommy** ganha um irmão e passa a ser desprezado pelos pais. No início, surge aquela tradicional crise de ciúmes. Quando acidentalmente a turma entra em um sofisticado carrinho de bebês inventado pelo pai de **Tommy**, a aventura começa. Os garotos vão parar em uma selva enfrentando grandes perigos - seja arrastados pela correnteza de um rio ou encontrando um bando de macacos de circo.





DOMINGO NO PARQUE

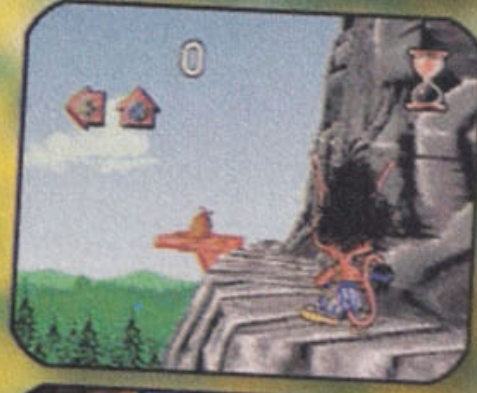


Hugo

Sim, é ele mesmo!!! Você já deve conhecer o personagem **Hugo** da TV (exibido pelo canal CNT). Agora, quem tem **PlayStation** pode ter o programa em seu próprio console. Ele pode estar em baixa agora, mas ainda vale pela curiosidade.

O conceito é simples e exatamente idêntico ao original. Mas ao invés de apertar as teclas do telefone, você tem mais conforto em jogar com o controle.

O jogador pode escolher entre a versão Arcade ou da TV. Na verdade, a diferença é que a primeira segue uma seqüência de eventos pré-definida e a segunda permite que você escolha a fase que vai jogar. Há o passeio pela floresta, a brincadeira dos troncos em um rio veloz, os malabarismos de skate, o perigoso caminho à beira do desfiladeiro, o popular trem na contramão, o avião e também a aventura submarina. Nada que exija mais do que bons reflexos e um e outro botão a ser apertado. Vale mesmo pela curiosidade.





SOUTH



Quem tem **PlayStation** e é fã da série animada mais polêmica da TV pode começar a comemorar. Depois do sucesso para **N64** é a vez do console mais popular do mundo ganhar uma versão do game **South Park**. Apesar do atraso, o jogo é idêntico ao do cartucho: a interiorana cidade dos Estados Unidos é invadida por alienígenas que chegam de carona com um imenso meteorito. A desagradável visita fica ainda pior quando os perus de **South Park** assumem um comportamento assassino e passam a atacar os moradores do lugar. Para enfrentá-los, apenas quatro nada indefesos garotinhos - **Cartman**, **Kyle**, **Kenny** e **Stan**. O game da **Acclaim** mantém o estilo na primeira pessoa como **Turok** para **N64**, que aliás, foi desenvolvido pela mesma equipe de programadores. As fases são longas e precisam ser bem exploradas. Os inimigos estão por toda parte e prontos para dominar os seres humanos. Você vai enfrentar perus, vacas, aliens, dones e até brinquedos. Atire em tudo o que estiver pela frente. Não poupe nem os bichinhos indefesos como os coelhinhos, por exemplo, que aumentam a sua pontuação no final da fase. Para isso, você tem à disposição as armas mais criativas já vistas em um game. Bolas de neve, de queimada, atiradores de ovos, lançadores de desentupidor de pia, pistolas que atiram balas de esponja, armas alienígenas, os bonecos Terrance & Phillip (personagens do desenho animado que sofrem fortes crises de gases intestinais) e até um inusitado lançador de vacas pode ser encontrado pelo cenário!

South Park para **PlayStation** tem gráficos inferiores, mas tem filminhos mais caprichados. Durante o jogo, o cozinheiro **Chef**, vai dando as informações do que está acontecendo com a cidade. Escute a voz da sabedoria do mestre da cozinha! O som com certeza é um dos pontos positivos do game. As vozes são as mesmas da animação - com palavrões e tudo!

A jogabilidade não é perfeita, porém não prejudica o desempenho. O modo Multiplayer é outra atração. Nele, você pode escolher qualquer um dos 20 mais conhecidos personagens do desenho. Já imaginou jogar com o ex-soldado do Vietnã, **Ned**, ou então com o pequeno **Ike**, irmão de **Kyle**? É a maior diversão!



PARK



TEST DRIVE



Este é um verdadeiro clássico. Surgiu no **PC** e invadiu outros consoles, como o caso do **PlayStation**. **Test Drive** chega em sua quinta versão em uma época onde a concorrência está pesadíssima. É difícil avaliar este game se comparado a simuladores detalhistas como **Gran Turismo** e **Fórmula 1** ou arcades populares como **Need For Speed** e **Nascar**. Na verdade, **Test Drive 5** é muito bom na média.

Aparentemente, o jogo parece reunir qualidades de todos seus rivais em um só produto. Tem ótima qualidade de imagens, boa dirigibilidade (embora bastante sensível no modo análogo) e uma grande variedade de carros e pistas.

Conta ainda com o modo **Dual Shock**, hoje indispensável no gênero. Um dos pontos fracos é o cenário de fundo. Durante a corrida, ele fica muito irregular - em alguns momentos lembrando muito as primeiras versões dos games de corrida. Em compensação, os carros são ricos em detalhes - como, por exemplo, o incrível **Porsche Challenge** e o **Pontiac** da década de 60 (disponíveis em várias cores). Outra característica muito bem-vinda é a opção na hora de dividir a tela para jogos em dupla (que pode ser horizontal ou vertical).

A trilha sonora é arrasadora, mas você precisa gostar de rock pesado. Mas não há como negar que a música se encaixa bem nas corridas. Na abertura do game tem até um videoclipe bastante interessante estilizado e em preto-e-branco. Para quem procura diversão, **Test Drive 5** deve agradar bastante. Se você procura perfeição, prefira **Gran Turismo** ou **F1**. Estes ainda continuam imbatíveis.





ARMY MEN 3D



Quem nunca passou várias horas brincando com aqueles velhos soldadinhos de plástico? Pois é, agora é possível levar a diversão para seu próprio **PlayStation. Army Men 3D** é bem divertido.

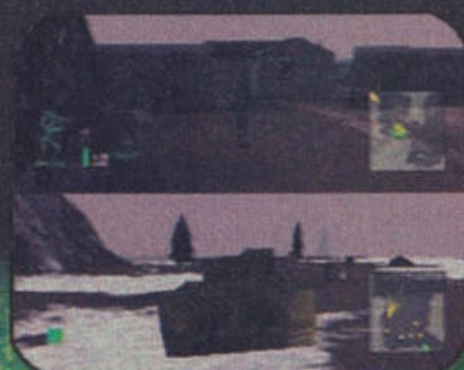
Além de viver um soldadinho de mentira (que corre e atira), você ainda pode dirigir jipes e tanques de guerra. É a perfeita realização de seus sonhos de criança.

Antes de iniciar qualquer missão, é importante treinar no modo "Boot Camp". Nele, o jogador parece estar naqueles campos de treinamento do exército. A vantagem é que o lugar é o mesmo do início da missão e os soldados ficam imóveis - eles apenas ganham vida quando a missão começa. Aproveite para entrar nos diferentes veículos e testar as armas.





Tudo isso é importante para se acostumar com os movimentos do personagem. Isso, claro, para quem não está familiarizado com esse tipo de jogo. Sua primeira arma é um rifle comum. Durante a missão, entretanto, você poderá encontrar granadas, lança-mísseis e até detectores de minas. O ponto fraco é o controle análogo, difícil de manejar principalmente na direção dos veículos. Neste caso, prefira o digital. No geral, **Army Men 3D** começa meio devagar mais vai melhorando ao passar das fases - cada vez mais desafiadoras. O grande problema está na opção para salvar o jogo - que só pode ser usado no final de cada missão ou fase. Se você morrer no meio, terá de iniciar tudo de novo. Fora isso, ninguém ficará decepcionado com os soldadinhos de brinquedo.



המלחמה בין גוגול ופיינוק

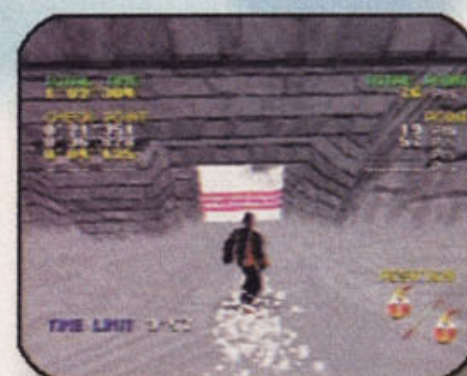


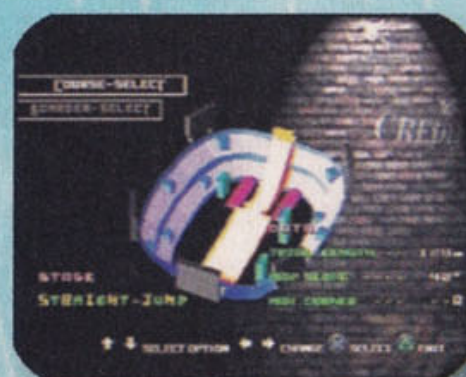
Obi-Wan Kenobi





freestyle '99 boardin'





A moda dos jogos de "snow boarding" continua com força total. **Freestyle 99** não foge à regra e engorda as opções que o mercado oferece - como o não tão recente **Coolboard 3**. Logo de cara uma surpresa: não há o tradicional filme de abertura. Ou seja, é só colocar o CD que o menu principal aparece. É um verdadeiro choque... mas é passageiro. Apesar desse início simples, o game não decepciona.

Existem quatro opções de jogo: Championship (Campeonato), Time Competition (Competição por tempo), Free Style (onde você precisa fazer malabarismos em uma rampa) e VS Mode (disputa entre dois jogadores).

Os cenários de fundo poderiam ser melhor trabalhados. Em muitos momentos, é difícil perceber detalhes quando você vai ao encontro de alguma rocha.

O modo campeonato conta com oito fases, enquanto que o de tempo - como o próprio nome diz - é apenas uma corrida contra o relógio. "Free Style" é bastante divertido e permite ao jogador realizar as mais diferentes manobras no ar. O "VS Mode" poderia ter uma opção de telas divididas horizontalmente. Já que o único modo é vertical (lado a lado), você ficará confuso em vários momentos do game. Em resumo: **Freestyle 99** mostra o tradicional e nada mais... Se você procura agilidade, prefira o **Snow Boardin' 360** do **N64** (que é imbatível). Isso, claro, se você tiver o console da **Nintendo**.





STREET FIGHTER ALPHA





DETONE COM PERSONAGENS SECRETOS E GOLPES ARRASADORES

EVIL RYU

Para jogar com o **Ryu** do mau, inicie no modo World Battle e avance com seu lutador até o nível 32. Na tela de seleção de personagens, você poderá escolher o novo lutador.

Movimentos especiais

Dragon Punch: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e qualquer botão de soco.

Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Hurricane Kick (deve ser feito no ar): Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Stun Fireball: Para trás, diagonal inferior para trás, para baixo, diagonal inferior para frente, para direita e qualquer botão de soco.

Teleport: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e três vezes qualquer botão de soco; ou para trás, para baixo, diagonal inferior para trás e três vezes qualquer botão de soco; ou para direita, para baixo, diagonal inferior para frente e três vezes qualquer botão de chute; ou para trás, para baixo, diagonal inferior para trás e três vezes qualquer botão de chute.

Supermovimentos

Super Dragon Punch: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Super Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Super Hurricane Kick: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

You're Dead: Aperte soco fraco, soco fraco, para frente, chute fraco e soco médio.



POWERFUL AKUMA

Para jogar com o **Akuma** mais poderoso, comece o jogo no modo World Battle e avance com o lutador até o nível 32. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o **Akuma** e pressione o botão L2.

Movimentos especiais:

Dragon Punch: Para frente, para baixo diagonal inferior para frente e qualquer botão de soco.

Fireball (deve ser feito no ar): Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Ground Roll: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de soco.

Hurricane Kick: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Stun Fireball: Para frente, diagonal inferior para frente, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de soco.

Teleport: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e três vezes qualquer botão de soco; ou para trás, para baixo, diagonal inferior para trás e três vezes qualquer botão de soco; ou para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e três vezes qualquer botão de chute; ou para trás, para baixo, diagonal inferior para trás e três vezes qualquer botão de chute.

Somersault Slide: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, diagonal superior para frente e qualquer botão de soco.

Os golpes a seguir devem ser feitos durante o Somersault Slide:

Air Punch: aperte qualquer botão de soco.

Body Drop: aperte qualquer botão de chute.

Backbreaker: Quando estiver em cima do oponente, aperte qualquer botão de soco.

Piledriver: Próximo ao adversário, aperte qualquer botão de soco.

Supermovimentos

Raging Demon: Soco fraco, soco fraco, para frente, chute fraco e soco médio.

Super Air Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Super Dragon Punch: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Super Fireball: Para frente, diagonal inferior para frente, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, para frente, diagonal inferior para frente, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de soco.



KARIN

Movimentos especiais

Arc Kick: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, diagonal superior para frente e qualquer botão de chute.

Elbow Strike: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e qualquer botão de soco; ou para trás, para baixo, diagonal inferior para trás e qualquer botão de soco.

Grab & Slam: Faça um movimento de 360 graus iniciando com o direcional para frente e aperte qualquer botão de chute.

High Counter: Quando seu oponente fizer um ataque alto, aperte para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de soco.

Low Counter: Quando seu oponente fizer um ataque baixo, aperte para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Punt Kick: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e qualquer botão de chute.

Rushing Punch: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Supermovimentos

Hyper Arc-Kick: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Hyper Rushing-Punch: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

SAKURA

Movimentos especiais

Big Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, qualquer botão de soco e qualquer botão de soco rapidamente.

Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Hurricane Kick (deve ser feito no ar): Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Overhead Smash: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, qualquer botão de chute e próximo ao seu oponente, aperte qualquer botão de soco.

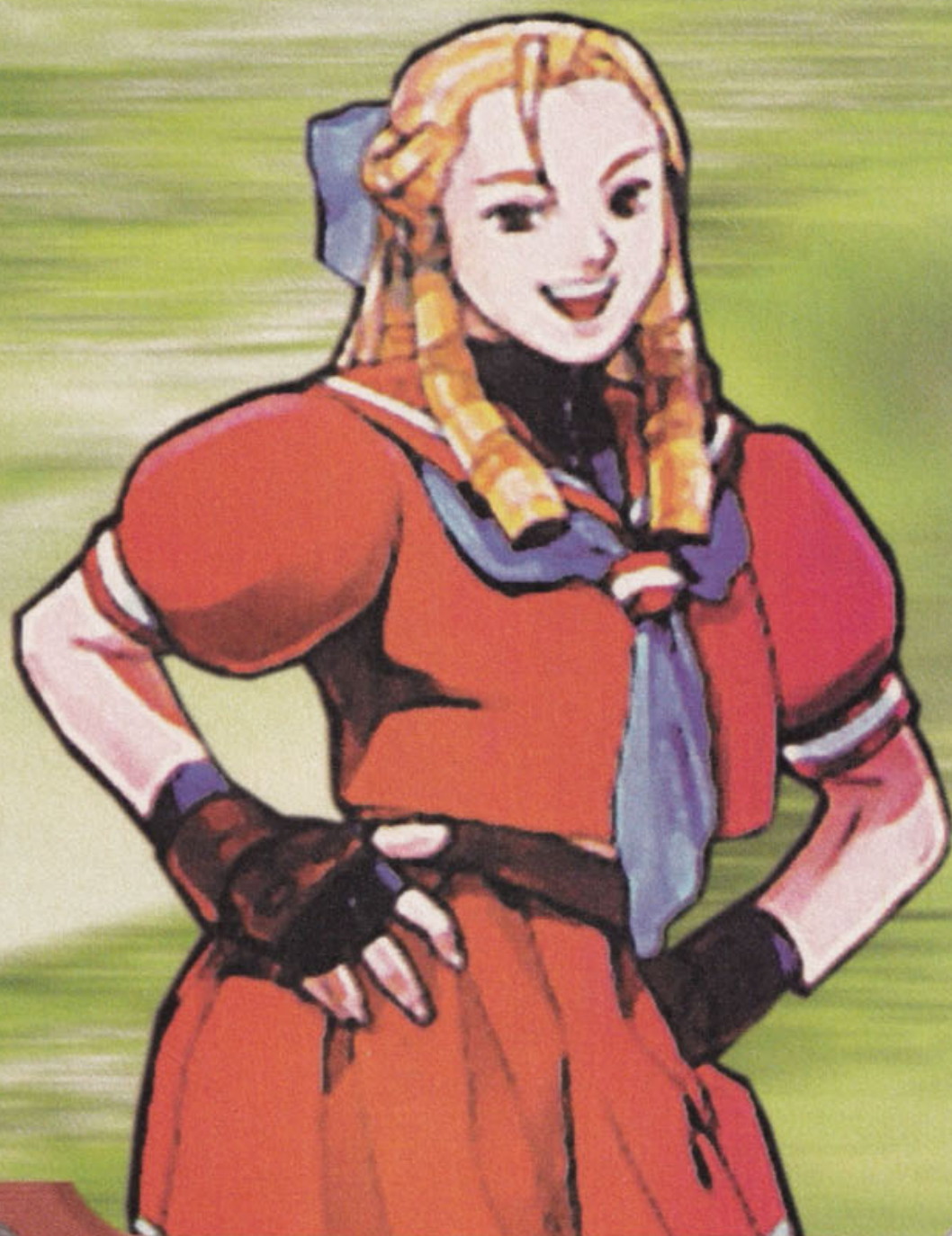
Running Dragon Punch: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e qualquer botão de soco.

Supermovimentos

Ground Hurricane Kick: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Super Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Super Running Dragon Punch: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.





CODY

Movimentos especiais

Dash Kick: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Pegue a faca: Fique sobre a faca e aperte para baixo e duas vezes qualquer botão de soco.

Arremesse a faca: Enquanto segura a faca, aperte para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Arremesse a pedra: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Soco furacão: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de soco.

Supermovimentos

Dead End: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Final Fight Stance: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Prison Beating: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.



ROLENTO

Movimentos especiais

Baton Pogo: Enquanto está no ar, segure para baixo e aperte o botão de soco médio repetidamente.

Baton Spin: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Dagger Throw: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, qualquer botão de chute e aperte qualquer botão de soco ou chute para jogar o punhal.

Hop Attack: Aperte ao mesmo tempo soco fraco, soco forte e soco médio.

Reverse Roll: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de soco.

Wall Lunge: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Supermovimentos

Fire Raid: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Hanging Man: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Knife Rain: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Combo

Cinco seqüências

Pule na direção do adversário e aperte chute forte. Em seguida, segure para baixo, aperte soco médio e faça a seqüência: diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Super Combo

13 seqüências

Vá para cima do inimigo, aperte chute médio, segure para baixo, aperte soco fraco, soco fraco, diagonal inferior para frente, para frente, soco forte, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, soco forte, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, soco forte.



JUNI

Movimentos especiais

Cannon Spike: Segure para baixo por dois segundos, movimente para cima e qualquer botão de chute.

Spinning Piledriver: Quando estiver próximo ao seu oponente, movimente o direcional 360 graus em sentido horário começando para a frente, aperte qualquer botão de soco.

Spiral Arrow: Segure para trás por dois segundos, para frente e aperte qualquer botão de chute.

Teleport: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Somersault Slide: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, diagonal superior para frente e qualquer botão de soco.

High Somersault Throw: Enquanto estiver no ar e próximo à cabeça de seu oponente durante o **Somersault Slide**, para frente ou trás e qualquer chute.

Low Somersault Throw: Enquanto estiver no ar e próximo às costas de seu oponente durante o **Somersault Slide**, para frente ou trás e qualquer chute.

Supermovimentos

Bison Help: Segure para trás por dois segundos, para frente, para trás, para frente e qualquer botão de chute.

Spin-Driver Smasher: Segure diagonal inferior para trás por dois segundos, diagonal inferior para frente, diagonal inferior para trás, diagonal superior para frente e qualquer botão de soco.

Combo

Oito seqüências

Pule na direção do adversário, aperte chute forte, segure diagonal inferior para trás, chute fraco, segure diagonal inferior para trás e soco médio, faça a seqüência frente, trás, frente e soco forte.

Super Combo

12 seqüências

Vá para cima do inimigo, chute médio, segure diagonal inferior para frente, aperte soco fraco, diagonal inferior para frente, soco fraco, e faça a seqüência diagonal inferior para trás, diagonal inferior para frente, diagonal superior para trás e qualquer botão de chute.

CHUN-LI

Movimentos especiais

Fireball: Para trás, diagonal inferior para trás, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Foot-Kick Flip: Segure diagonal inferior para frente e chute forte.

Heel Stomp: Enquanto estiver no ar, segure para baixo e chute médio.

Knee Flip: Segure diagonal inferior para frente, chute forte.

Overhead Kick: Para frente, diagonal inferior para frente, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer chute.

Rising Bird Kick: Segure para baixo por dois segundos, para cima e qualquer chute.

Spinning Bird-Kick: Segure para trás por dois segundos, para frente e qualquer botão de chute.

Thousand Kicks: Aperte qualquer botão de chute rapidamente.

Two-Foot Flip Kick: Segure a diagonal inferior para frente e aperte chute médio.

Two-Hand Palm Smash: Segure para trás por dois segundos, aperte para frente e qualquer botão de soco.

Super-movimentos

Hyper Rising-kick: Segure a diagonal inferior para trás por dois segundos, faça diagonal inferior para frente, diagonal inferior para trás, diagonal superior para frente e qualquer botão de chute (para fazer este golpe sua barra precisa estar acima do nível três).

Super Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Thousand-Burst Kick: Segure para trás por dois segundos, aperte para frente, trás, frente e qualquer botão de chute.

Combo

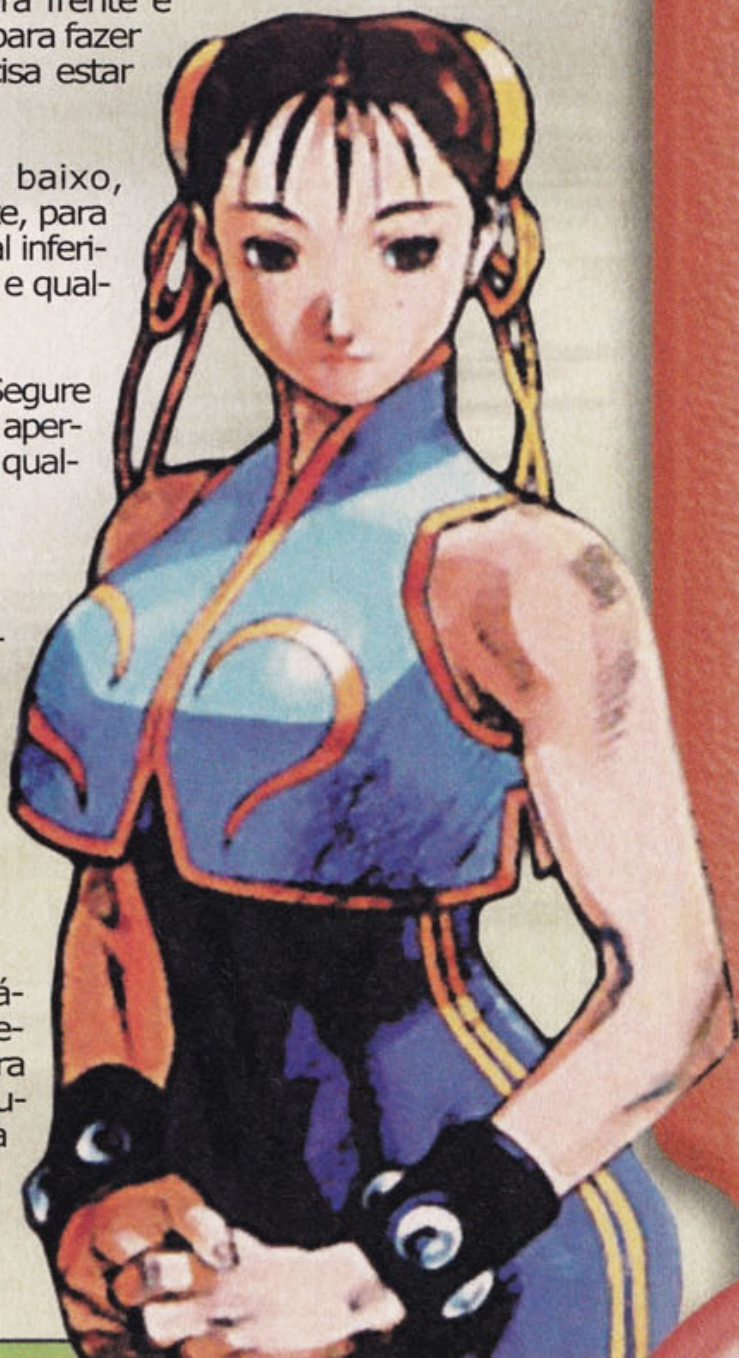
Três seqüências

Pule na direção do adversário, aperte soco forte, segure a diagonal inferior para trás. Continue segurando a diagonal inferior para trás, aperte soco médio, para frente e soco forte.

Super Combo

Sete seqüências

Pule na direção do adversário, aperte chute médio, segure a diagonal inferior para trás, aperte soco fraco, segure a diagonal inferior para trás, aperte soco fraco, para frente, para trás, para frente e chute fraco, e aperte chute forte.





R-MIKA

Movimentos especiais

Air Lag Grab: Enquanto está no ar, aperte para frente, diagonal inferior para frente, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, diagonal superior para trás e qualquer botão de chute.

Bulldog: Faça 360 graus no sentido horário começando com o direcional para frente e aperte qualquer um dos botões de chute.

Butt Slam: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, qualquer botão de soco ou chute.

Thigh Grab and Slam: Faça um movimento de 360 graus no sentido horário começando com o direcional para frente e aperte qualquer botão de soco.

Supermovimentos

Heavenly Dynamite: Faça um movimento de 720 graus no sentido horário começando com o direcional para frente, aperte qualquer botão de soco e novamente qualquer soco rapidamente.

Turbo Kicks: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Peach Special:

Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Combo

Quatro seqüências
Pule na direção do oponente e aperte o soco médio. Em seguida, aperte soco fraco, segure para baixo e coloque a diagonal inferior para trás, para trás e chute fraco.

Super Combo

Quatro seqüências
Pule na direção do adversário, aperte soco forte, segure para baixo, aperte soco fraco, segure para baixo, aperte soco fraco, segure para baixo e aperte chute fraco.

HONDA

Movimentos especiais

Hundred-Hand Slap: Aperte qualquer botão de soco rapidamente.

Sumo Smash: Segure para baixo por dois segundos, aperte para cima e qualquer botão de chute.

Sumo Squash: Faça um movimento de 360 graus no sentido horário começando com o direcional para frente e aperte qualquer botão de soco.

Sumo Torpedo: Segure para trás por dois segundos, coloque para frente e qualquer botão de soco.

Supermovimentos

Super Butt-Splash: Faça um movimento de 720 graus no sentido horário, começando com o direcional para frente e aperte qualquer botão de soco (para fazer este golpe sua barra precisa estar acima do nível três).

Super Sumo Torpedo: Segure para trás por dois segundos, coloque para frente, trás, frente e qualquer botão de soco.

Super Sumo-Squash: Segure para trás por dois segundos, coloque para frente, trás, frente e qualquer botão de chute.

Combo

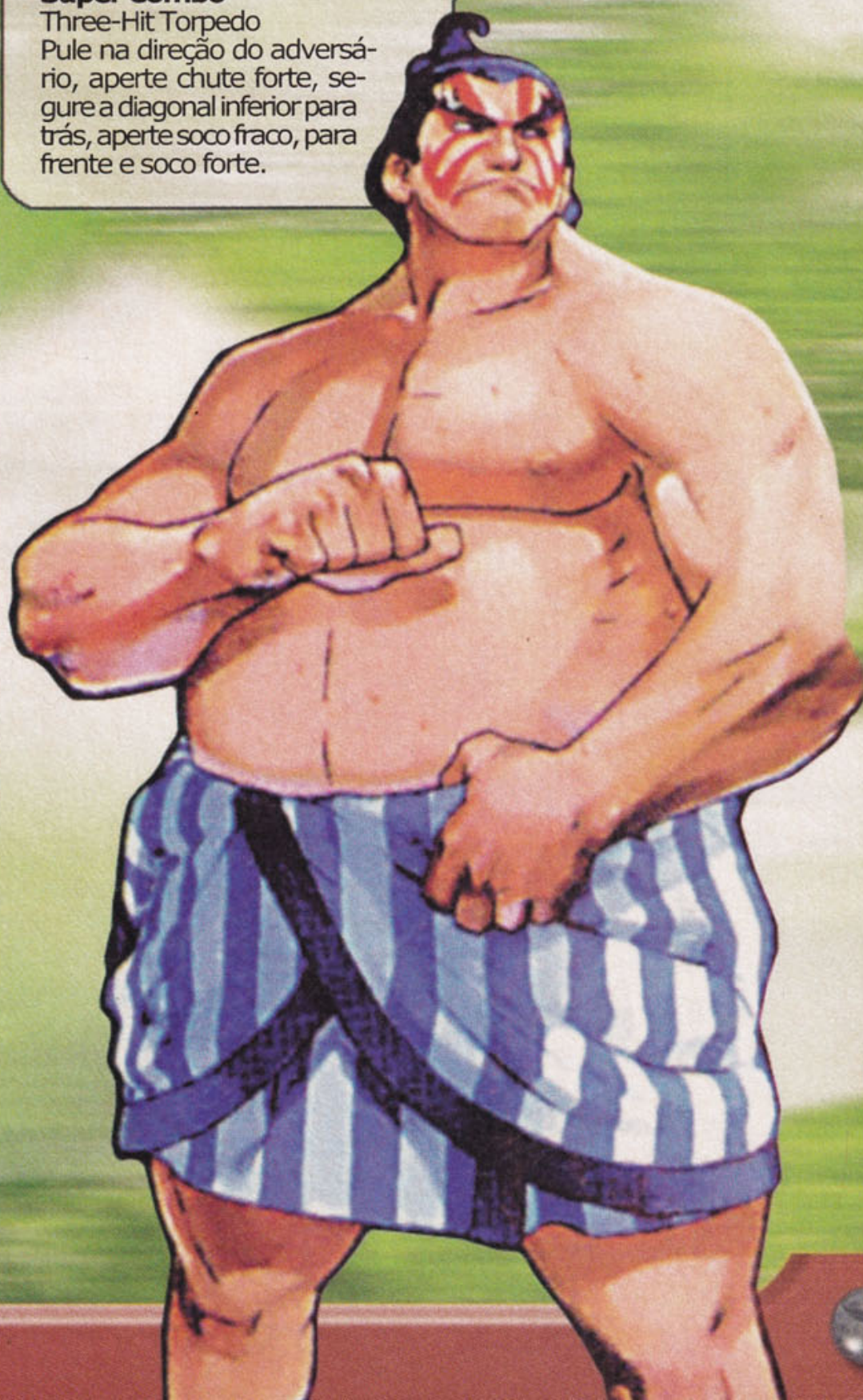
Oito seqüências

Pule na direção do adversário, aperte chute forte, segure a diagonal inferior para trás, aperte chute fraco, para frente, para trás, para frente e chute forte.

Super Combo

Three-Hit Torpedo

Pule na direção do adversário, aperte chute forte, segure a diagonal inferior para trás, aperte soco fraco, para frente e soco forte.



RYU

Movimentos especiais

Dragon Punch: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e qualquer botão de soco.

Fake Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e Select.

Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Hurricane Kick (deve ser feito no ar): Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Stun Fireball: Para trás, diagonal inferior para trás, para baixo, diagonal inferior para frente, para direita e qualquer botão de soco.

Supermovimentos

Super Dragon Punch (para fazer este golpe sua barra precisa estar acima do nível três): Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Super Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Super Hurricane Kick: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Super Combo

Sete seqüências

Pule na direção do adversário, aperte soco médio. Em seguida, aperte soco fraco, segure para baixo e aperte chute fraco. Depois faça a diagonal inferior para trás, para trás e chute forte.

KEN

Movimentos especiais

Dragon Punch: Para frente, para baixo, diagonal inferior para frente e qualquer botão de soco.

Fireball: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Ground Roll: Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de soco.

Hurricane Kick (deve ser feito no ar): Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Roll and Fall: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e Select.

Supermovimentos

Hurricane Assault (para fazer este golpe sua barra precisa estar acima do nível três): Para baixo, diagonal inferior para trás, para trás, para baixo, diagonal inferior para trás, para trás e qualquer botão de chute.

Rising Dragon Wave: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de soco.

Vertical Dragon Wave: Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Combo

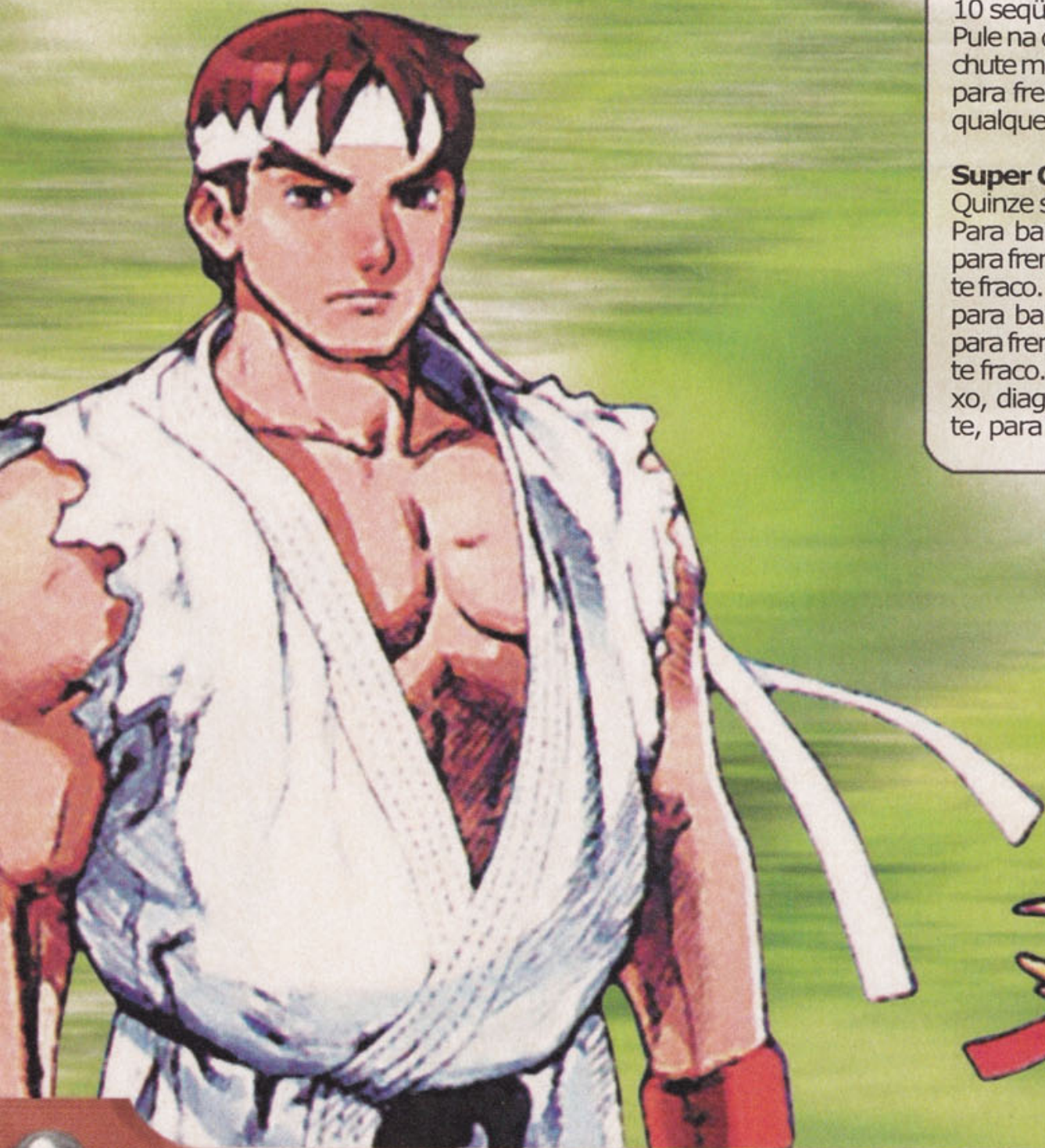
10 seqüências

Pule na direção do oponente, aperte chute forte. Em seguida, aperte chute médio. Depois, coloque para baixo, diagonal inferior para frente, para frente, para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e qualquer botão de chute.

Super Combo

Quinze seqüências

Para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e chute fraco. Em seguida, coloque para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e chute fraco. Depois faça para baixo, diagonal inferior para frente, para frente e soco fraco.



Street



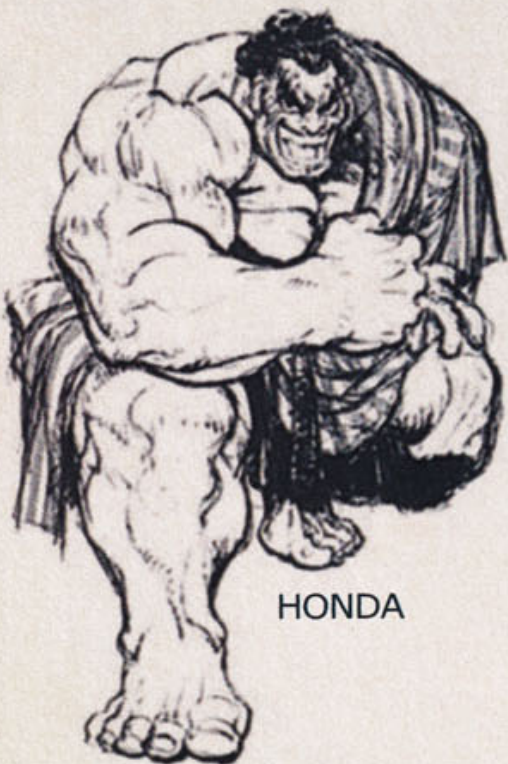
RYU



KEN



CHUN-LI



HONDA



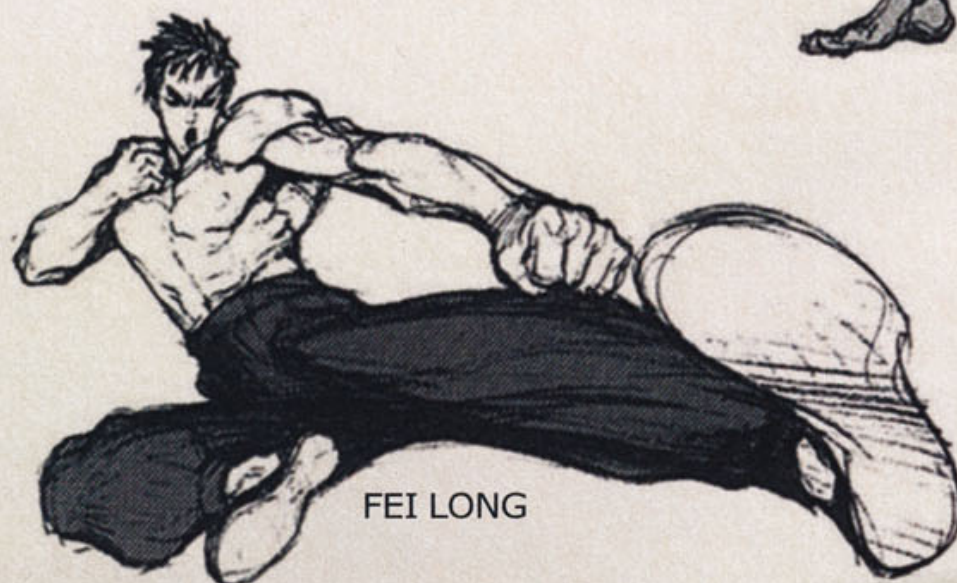
GUILE



DHALSIM

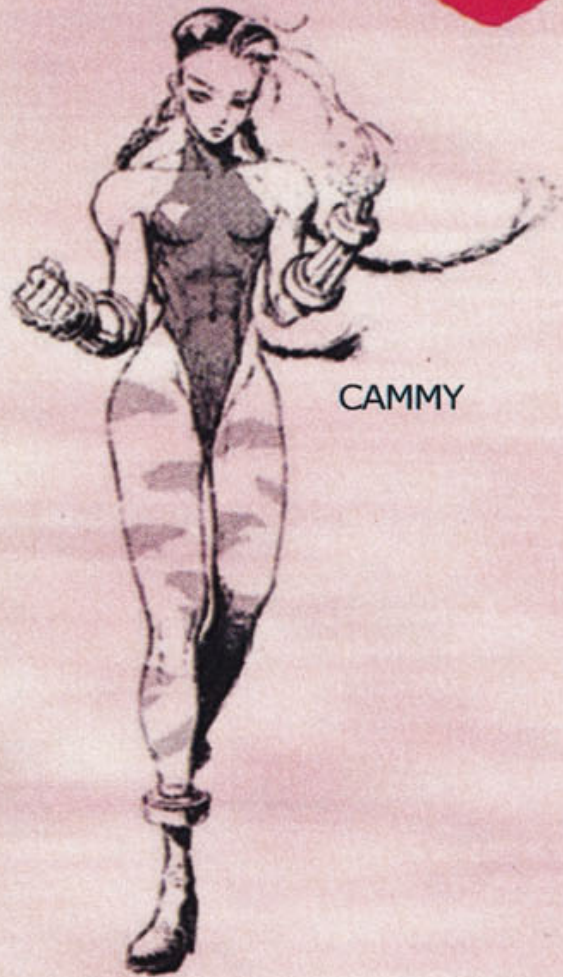


T.HAWK

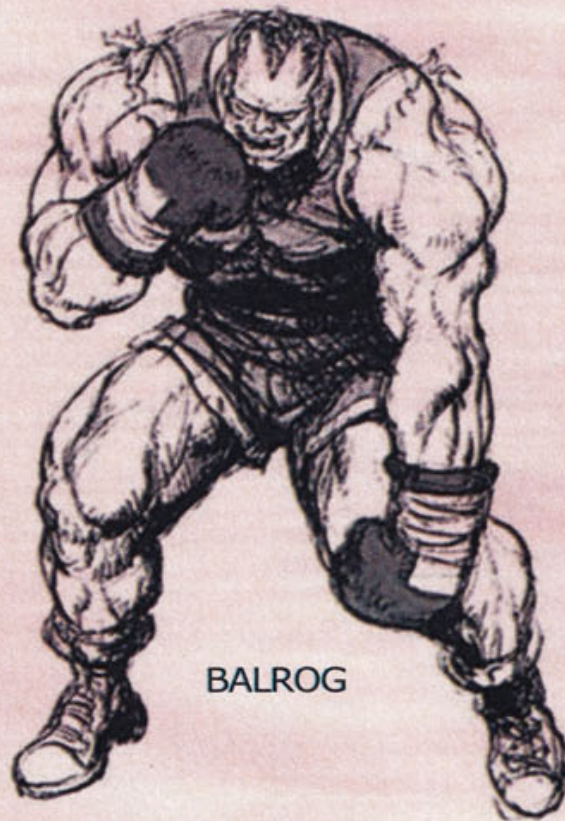


FEI LONG

Fighter



CAMMY



BALROG



BLANKA



BISON



SAGAT



VEGA



ZANGIEF



AKUMA

PREV



007 TOMORROW NEVER DIES

James Bond ataca no PSX

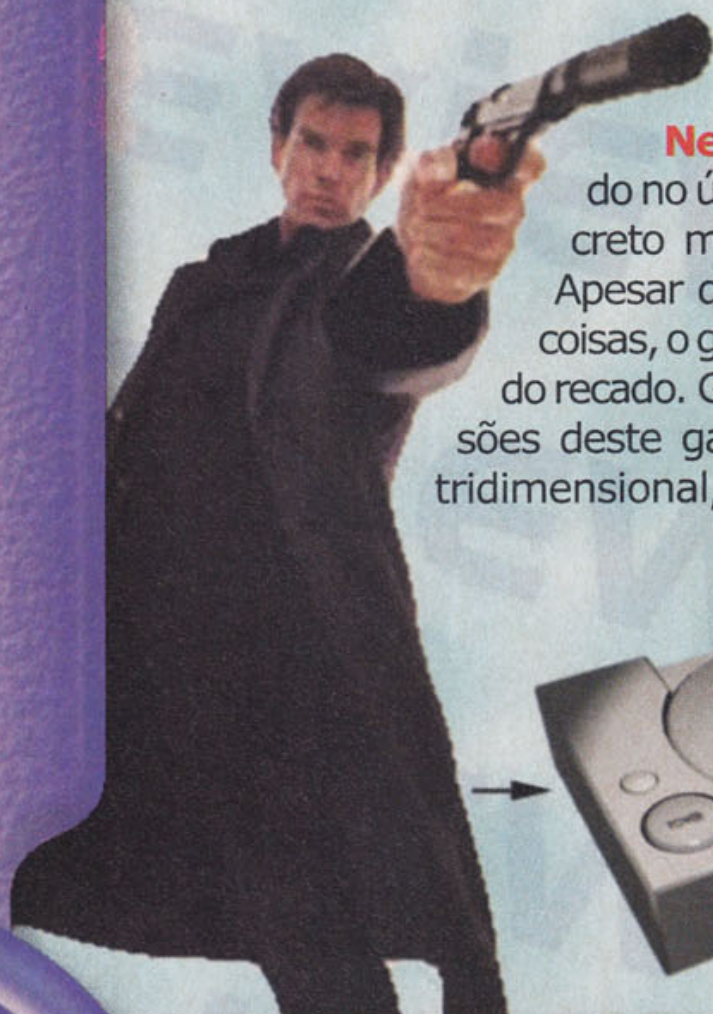
Há dois anos, todo mundo ficou de queixo caído com o lançamento daquele que é considerado de um dos melhores games de ação de todos os tempos: **GoldenEye 007**. Quem tinha um **Nintendo 64** comemorou. Já quem tinha um PlayStation, ficou esperando ansiosamente um lançamento que nunca aconteceu. Mas é chegada a hora da vingança. Vem aí **Tomorrow**

Never Dies, game baseado no último filme do agente secreto mais famoso da história. Apesar do filme não ser lá estas coisas, o game dá conta muito bem do recado. Grande parte das dez missões deste game são no estilo ação tridimensional, bem parecido com o

ótimo **Syphon Filter**. A perspectiva é em terceira pessoa, possibilitando a você (ou James Bond) correr, pular, rolar, se esconder e até brigar no mano a mano. Também existe uma visão do alvo do rifle Sniper, o que torna seu personagem parcialmente transparente (para não haver obstrução na imagem). As missões têm muitos objetivos, mas é possível concluí-los em qualquer ordem, tornando sua estratégia bem livre. Muitas fases são praticamente idênticas às cenas do filme. Quem assistiu e se lembra, certamente se dará bem nos objetivos mais complicados. Mas não pense que a única estrela é James Bond. Em certo momento, você poderá jogar com Wen Li, a agente chinesa que no filme dá um *help* (em todos os sentidos) para o herói. Outra novidade é a Inteligência Artificial bastante poderosa do game, fazendo os inimigos bem mais espertos que o normal.

Os vilões irão investigar qualquer tipo de ruído que você fizer e atacam com perícia, ou seja, para matar. O esquema é ser cuidadoso e silencioso, como um agente de verdade. Nenhum jogo de James Bond é completo sem as bugigangas, e isso **Tomorrow Never Dies** tem aos montes. São dispositivos de rastreamento, câmeras ligadas à satélites, explosivos de todos os tamanhos e muitas armas, tudo para você fazer a festa. Há também um modo de dois jogadores, no estilo mata-mata. A tela se divide em duas e será possível jogar em diversos cenários do filme. **007 Tomorrow Never Dies** está previsto para ser lançado no segundo semestre deste ano. Não deixe de conferir, afinal não é sempre que Bond aparece no **PlayStation**!

007 Tomorrow Never Dies
Da Electronic Arts
Para PlayStation
Lançamento: segundo semestre de 99



NEWS



South Park

Direto da televisão para o videogame e mais engraçados do que nunca

Depois de balançar as estruturas do **Nintendo 64**, os moleques desbocados de **South Park** finalmente fazem sua estréia no **PlayStation**. Segundo os programadores da Acclaim, esta nova versão será bem mais completa e convincente do que a versão para **N64** em diversos aspectos. O game terá muito mais filmes e sons, frases engraçadas, e, é claro, os palavrões que fizeram o desenho ficar famoso no mundo inteiro. O game é em primeira pessoa e mostra as aventuras de **Kyle, Stan, Cartman** e **Kenny**, quando descobrem que um enorme cometa está prestes a trombar com o planeta Terra. Eles têm que combater perus malucos, vacas psicopatas e outros seres esquisitos, enquanto tentam restabelecer a ordem e a paz (?) na gélida **South Park**. Tudo serve como arma para os moleques: bolas de neve (muitas vezes turbinadas com um pouco de xixi), bonecos que soltam gases tóxicos, lançadores de vaca, arremessadores de ovos e galinhas. É claro que o **Mr. Hankey**, o Cocô de Natal não poderia faltar também.

As fases parecem ter saído diretamente do desenho, todas coloridas e cheias de detalhes. Diferente do desenho, elas são todas em 3D. É até estranho ver o gorducho **Cartman** em três dimensões (e mais redondo do que nunca), já que no desenho ele aparece sempre "chapado", e bidimensional. Além dos quatro garotos, outros personagens clássicos também dão as caras, como o **Chef, Mephisto, Mr. Garrison** e **Mr. Hat, Big Gay Al, Starvin Marvin** e outros. Para os loucos por uma briga, haverá também um modo Multiplayer para dois jogadores, nos quais será possível travar altas batalhas com seus personagens favoritos. A empresa responsável pelo game, Appaloosa Interactive, está dando duro para conseguir a mesma qualidade gráfica que o game teve no **N64**, além de eliminar problemas como o excesso de "neblina" no fundo e a baixa taxa de frames. Se os caras conseguirem contornar todos estes probleminhas, **South Park** será um ótimo game de ação para o **PlayStation**. Só nos resta torcer!



South Park
Da Acclaim
Para PlayStation
Lançamento: agosto de 99

PREVIEW

CHOCOBO RACING

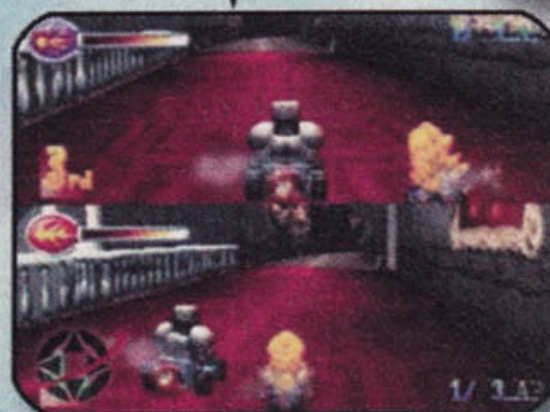
Corrida divertida com personagens de Final Fantasy

A Square Soft é mundialmente conhecida como a melhor produtora de RPG do mundo. Mais recentemente, a empresa nos presenteou com os fantásticos **Final Fantasy VII** e **VIII**. Fugindo um pouco de seu estilo habitual (mas nem tanto), a empresa está produzindo um game de corrida no estilo de **Mario Kart**. Só que, ao invés de carros, os veículos são... **Chocobos**. Isso mesmo! Para quem não conhece, os **Chocobos** podem ser definidos como uma bizarra mistura entre camelos e pássaros **Dodo**, que servem de transporte para os heróis de **Final Fantasy**. Neste novo game, os simpáticos pássaros ganham rodinhas nos pés e invadem as pistas de corrida para um rali divertidíssimo por pistas bem malucas. O resultado é no mínimo engraçado.

Como no game de luta **Ehrgeiz**, neste jogo você controla diversos personagens de games como **Final Fantasy VII**, **Chocobo's Mysterious Dungeon** e outros títulos da Square. Estes são os "pilotos" e o nome de suas máquinas: Chubby Chocobo (Phat Burner Plus), Behemoth (Behemo-Buggy 99), Golem (Rockin' Roller V8), White Mage (Cosmic Carpet), Goblin (Gob Cart H4), Chocobo (Jet Blades C4), Mog (Mog-Mobile R2) e o Black Magician (MagicCloud MK-1). Fora estes, ainda há espaço para alguns personagens secretos bem especiais.

Chocobo Racing tem cinco modos diferentes, entre eles o Story Mode, Time Attack (que permite gravar os recordes de tempo e correr contra fantasmas), Grand Prix, Vs. Mode (para dois jogadores) e Relay Race. Depois de terminar este modo Story, é possível customizar as características de cada um dos veículos. **Chocobo Racing** deverá estar disponível em agosto.

Chocobo Racing
Da Square Soft
Para PlayStation
Lançamento: agosto de 99



NEWS



Um Jammer Lammy **Ritmo matador e muita diversão na** **continuação de Parappa the Rapper**

Já se foram dois anos desde que Parappa the Rapper invadiu o PlayStation com todo seu balanço, diversão e originalidade. Se você gostou de entrar no ritmo com **Parappa** e sua turma, ficará feliz em saber que vem mais um jogo deste estilo por aí. Mas não adianta procurar por um **Parappa the Rapper 2**, porque você não irá encontrar. Este novo game se chama **Um Jammer Lammy** e é tão bom quanto o original. Bem, na verdade, é melhor do que o original!

Tudo começa quando a guitarrista **Lammy** está superatrasada para chegar ao show de sua banda. Quando ela chega no local, fica surpresa quando descobre que foi substituída, e em seu lugar entrou ninguém mais ninguém menos que o **Mestre Chop Chop**. Logo de cara, o cara-de-cebola quer testar as suas habilidades como guitarrista. Bem no estilo de **Parappa**, você deve pressionar os botões nos momentos certos, bem ao ritmo da música. No começo é bem complicado, mas logo dá pra pegar o jeito. Se conseguir passar deste primeiro desafio, **Lammy** acordará e verá que tudo não passou de um sonho... ou nem tanto. Logo ela percebe que faltam apenas 15 minutos para o início de seu verdadeiro show. Ela sai correndo, mas esquece de levar a guitarra. A partir daí, muitas coisas acontecem em seu caminho.

O visual do game é um dos mais bonitos e surreais da atualidade. As cores e sons parecem ter sido tirados de um desenho animado bem doidão. O *design* é bastante parecido com **Parappa the Rapper**. Em cada uma das fases, você tem que repetir os sons que o personagem desafiador fizer, só que desta vez, ao invés de cantar rap, você deve tocar acordes com sua guitarra imaginária. E são vários estilos diferentes, que vão desde o Rock ao Funk, passando por Rap e Heavy Metal e até dando uma canja no Country!

Já no quesito dificuldade, o game é bem diferente de **Parappa**: **Um Jammer** é um osso duro de roer! Você terá que decorar a localização de cada um dos

botões do joystick para não ter problemas, porque as seqüências são complicadíssimas e exigem velocidade. A brincadeira não é solitária: há modos cooperativos ou competitivos para dois jogadores. A música, as falas e as letras das músicas são todas em inglês. Se você manjar um pouco do idioma, irá se divertir bem mais. Fique bem esperto: o lançamento de **Um Jammer Lammy** está totalmente confirmado para o dia 17 de agosto nos EUA. Imperdível!

Um Jammer Lammy
Da Sony
Para PlayStation
Lançamento: agosto de 99





PREVIEWS

Vigilante 8: Second Offense



A Continuação supera em tudo a primeira versão. Pegando a mesma fórmula já consagrada de **Twisted Metal** e trazendo-a para novos níveis em matéria de gráficos e jogabilidade, **Vigilante 8** rapidamente trouxe o conceito de combate de carros para um nível superior, com missões cheias de objetivos, cenário interativo e toneladas de diversão desenfreada.

Devido ao sucesso, uma continuação era inevitável. A equipe da Luxoflux pegou o primeiro game, reconstruiu e aperfeiçoou o que já era quase perfeito. Com **Vigilante 8: Second Offense**, a Activision pretendia manter a dinâmica de jogo intacta. Conseguiu, mas também melhorou ainda mais o clima de destruição e a diversão. Esta continuação tem muito mais carros e armas que seu antecessor (17 máquinas), e também muito mais estágios para as batalhas: agora são 12 cenários diferentes, espalhados por regiões norte-americanas cheias de detalhes verdadeiros dos ambientes. Além do monte de avalanches, deslizamentos de terra e outras ações da natureza, o cenário estará cheio de edifícios e objetos para você derrubar (ou usar como proteção).

A grande sacada do novo **Vigilante 8** é a opção de incrementar seu carro com novos equipamentos. Um sistema novo foi acrescentado, permitindo aos jogadores ganhar acessórios para melhorar a performance da máquina no decorrer da

aventura. No modo Quest, por exemplo, você ganha pontos à medida que completa os objetivos e destrói os carros adversários. Com estes pontos, o carro vai ficando ainda mais potente e com novos recursos. Quando cem pontos são alcançados, o veículo muda totalmente de visual. Quer dizer, você começa com um Pacer bem limitado e, depois de conseguir uma centena de pontos, ele se transforma, como mágica, em uma caranga possante e destruidora. Estas alterações podem ser gravadas no cartão de memória, e você poderá usar sua nova aquisição para uma briga com um amigo.

Vigilante 8: Second Offense contém muito mais modos de jogo do que a primeira versão. O modo para um jogador inclui o Quest (missões com objetivos), Arcade e Survival. Neste último, o objetivo é simplesmente manter-se vivo o maior tempo possível. Quanto mais tempo você sobreviver, mais carros irão atacar. Aquele que sobrar no final, vence. Já o modo multiplayer inclui novamente o Quest (em um modo cooperativo), Co-op (dois jogadores contra o computador) e Versus (um contra um).

Dez novos personagens foram adicionados ao grupo de oito da primeira versão. Entre os novos carros, há um caminhão de lixo e uma espécie de nave espacial. O ônibus escolar ficou de fora, talvez para evitar a indução à violência por parte das crianças. Exagero? Talvez.

Outra novidade é a possibilidade de alterar a forma de seu carro durante a fase. Quando o jogador coleta alguns power-ups, o visual do game muda drasticamente. Não importa qual o clima da fase (neve, deserto ou água), sempre haverá itens que modificam sua máquina espalhados pelo cenário do jogo. Só vendo para crer (e entender). **V8 Second Offense** certamente irá surpreender os fãs do primeiro jogo, e com certeza irá conseguir muito mais fãs assim que for lançado.

Vigilante 8: Second Offense
Da Activision
Para PlayStation
Previsto para setembro de 99

STAR WARS



Super DICAS

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Durante o jogo, aperte a tecla de "Espaço", digite qualquer um dos códigos abaixo na caixa vermelha e aperte Enter para confirmar. Para desativar algum código, é só reapertar Enter. Não é preciso escrever as aspas, mas não se esqueça de colocar espaços entre as palavras se o código estiver escrito desta maneira.

"gurshick"

Mostra os créditos.

"oldcode"

Mostra a mensagem "Debug 1" na primeira vez e "Debug 2", se você reescrever o código (não tem nenhum efeito além disto).

"happy"

Mostra a mensagem "Open your heart" na primeira vez e "Excellent meditating" se você reescrever o código.

"from above"

Altera a câmera para perspectiva superior.

"naughty naughty"

Altera a câmera para perspectiva acima do ombro.

"perf"

Altera gráficos da fase e dos personagens.

"rex"

Mostra a mensagem "Feel the power of REX" e modifica gráficos do menu

"60fps"

Mostra as animações mais rapidamente (a 60 e 30 frames por segundo).

"but i feel so good"

Mostra a mensagem "you're the guy with the force" e "play nice", se você reescrever o código.

"perfection"

Faz Obi-Wan ou Qui-Gon Jinn rebaterem os tiros de laser diretamente de volta no inimigo que os disparou.

"slowmo"

Habilita o modo superlento ("Super Slowmo Mode"). Volta ao normal se você repetir o código.

"turn tables"

Transforma os jawas de Mos Espa em seres realmente grandes.

"i like to cheat"

Todas as armas com munição total. Só funciona algumas vezes durante o jogo.

"heal it up" ou "give me life"

Enche sua energia até 100% (pode ser feito até cinco vezes por jogo).

"where is gurshick" ou apenas "gurshick"

Mostra os créditos do jogo.

"brenando"

Mostra a mensagem "tech bonus!".

"i rule the world"

Aumenta o nível de dificuldade (equivale a ir muito bem no jogo).

"i stink" ou "i really stink"

Diminui o nível de dificuldade (equivale a ir muito mal no jogo).

STAR WARS



"fps"

Mostra a taxa de frames e a resolução da imagem no momento.

"dontttt", "rrrrright", ou "kill me now"

Suga toda sua energia.

"drop a beat"

Visão diferente.

"iamqueen"

Jogar como a Rainha Amidala.

"iamquigon"

Jogar como Qui-Gon Jinn.

"iamobi"

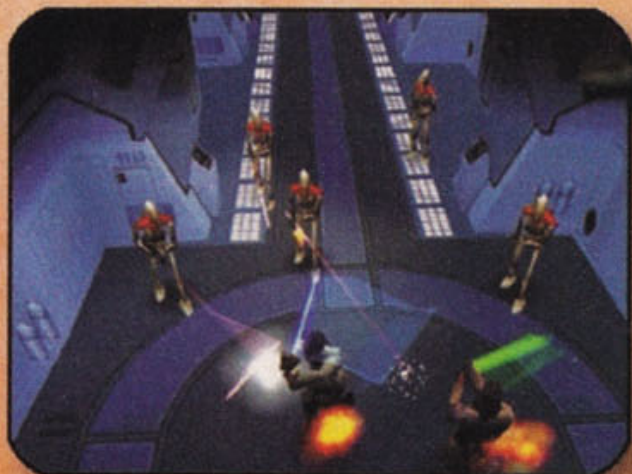
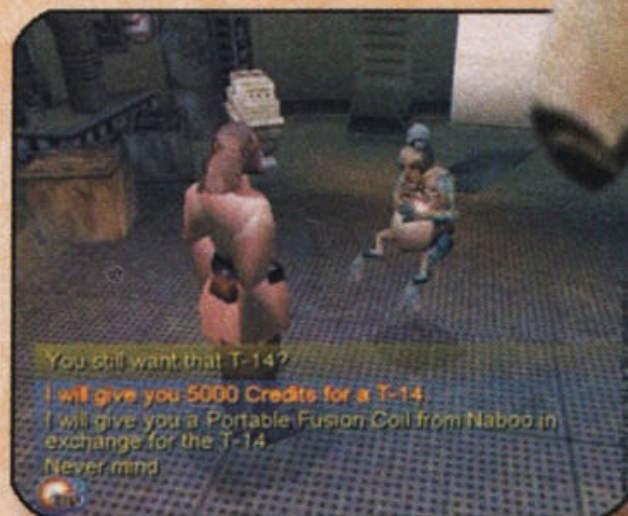
Jogar como Obi-Wan.

"iampanaka"

Jogar como Capitão Panaka.

"beyond cinema"

Coloca letterbox na tela (estilo cinema).





DICAS

TOMB RAIDER II (PSX)

Todas as armas

- 1) Dê um passo para esquerda, um passo para a direita e um passo para esquerda.
- 2) Segure o botão de Walk (andar) e mova-se para trás, depois para frente, depois solte o botão.
- 3) Gire 360° em qualquer direção.
- 4) Dê um pulo para trás e imediatamente aperte e segure o botão de Roll (rolar).

Pular de fase

- 1) Dê um passo para esquerda, um passo direita e um passo para esquerda.
- 2) Segure o botão de Walk (andar) e mova-se para trás, depois para frente, depois solte o botão.
- 3) Gire 360° três vezes, em qualquer direção.
- 4) Pule para frente e imediatamente aperte e segure o botão de Roll (rolar).

Adeus Mordomo! - Cansado daquele "mordomo" chato atrás de você o tempo todo? Então entre na cozinha e abra o freezer. Entre nele e espere ele vir atrás. Assim que ele entrar no freezer, pule por cima dele e feche a porta. Tchauzinho!

Tochas infinitas - Durante o jogo, pressione L2 quatro vezes. As tochas não irão aparecer em seu inventário, mas elas estarão lá. Para usá-las, pressione T e L2 enquanto estiver jogando.

Lara Explosiva - Dê um passo para frente, um para trás, gire 360° três vezes em qualquer direção, depois pule para qualquer lado. Lara irá...explodir. Legal não?



TOMB RAIDER (PSX)

Todas as armas - Para todas as armas e munição, entre na tela de seu inventário e pressione uma destas seqüências (depende de sua configuração de controle):

- Configuração original: L1, T, R2, L2, L2, R2, O, L1
Configuração 2: T, O, R2, L2, L2, R2, L1, T
Configuração 3: T, R1, R2, L2, L2, R2, L1, T

Pular de fase - Entre na tela de seu inventário e pressione uma destas seqüências (depende de sua configuração de controle):

- Configuração original: L2, R2, L1, O, T, L1, R2, L2
Configuração 2: L2, R2, T, L1, O, T, R2, L2
Configuração 3: L2, R2, T, L1, R1, T, R2, L2

Munição infinita - Se você terminar o jogo e entrar novamente em qualquer um dos estágios já cumpridos, você terá todas as armas, munição infinita e nenhum inimigo para enfrentar.



TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT (PSX)



Todas as chaves e segredos - Durante o jogo, pressione L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.

Todas as armas, medkits, tochas e cristais - Durante o jogo, pressione L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2, L2x2, R2.

Pular de fase - Durante o jogo, pressione L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.

Chave Racetrack - Para pegar a Chave Racetrack, pressione R2, L2x3, R2, L2x6, R2, L2x5, R2, L2x2 enquanto estiver na mansão de Lara.

Recarregar energias - Durante o jogo, pressione R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2.

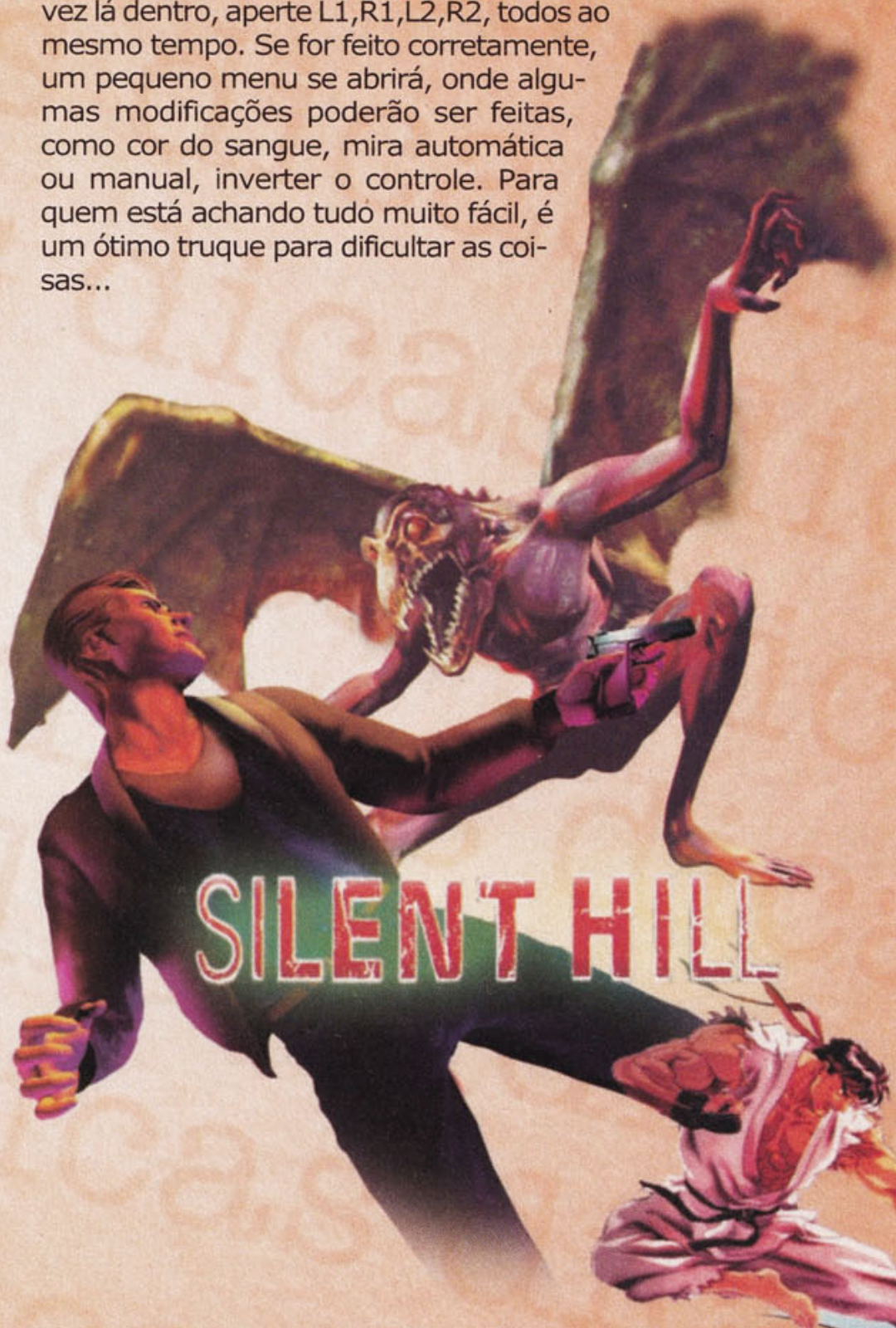
Sala secreta na mansão de Lara - Assim que você entrar na casa de Lara, vá até a piscina. Atrás do trampolim há um interruptor. Aperte-o para abrir uma porta no salão principal, que tem um botão atrás dela. Aperte este botão, vire-se e saia correndo até a sala próxima ao hall. Lá dentro você encontrará alguns artefatos que Lara adquiriu em suas aventuras.



SILENT HILL (PSX)

Bebidas de graça no hospital - Para matar a sede sem gastar nenhum tostão, procure a máquina de refrigerantes quebrada no primeiro andar do hospital. Isto irá lhe render três refrescos que recarregam energia.

Opções Extras - Durante o jogo, aperte o botão Select para a tela de Itens surgir, daí entre em Options. Uma vez lá dentro, aperte L1, R1, L2, R2, todos ao mesmo tempo. Se for feito corretamente, um pequeno menu se abrirá, onde algumas modificações poderão ser feitas, como cor do sangue, mira automática ou manual, inverter o controle. Para quem está achando tudo muito fácil, é um ótimo truque para dificultar as coisas...



STREET FIGHTER ZERO 3 (PSX)

Introdução diferente - Acumule 48 horas de jogo no marcador de tempo do menu de opções. Daí, ao invés de mostrar os personagens tradicionais, a sequência de abertura irá apresentar os novos lutadores (inclusive Guile e Evil Ryu).

Jogue com Evil Ryu e Guile - Para jogar com Evil Ryu and Guile, derrote-os no Dramatic Mode.

Modos de Bônus - Termine o Dramatic Battle Mode com Ryu e Juni para abrir duas fases de bônus secretas.

Jogue como Shin Gouki - Entre no modo World Tour, faça seu personagem evoluir até o nível 32 e derrote todos os Goukis. Depois, na tela de escolha de personagens, ilumine o Gouki (Akuma), segure L2 e pressione qualquer botão.



CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK (PSX)

Teletransporte para o chefe - Para ir direto para o próximo monstro ou o anterior, pressione e segure L1, L2, R1, R2, e T enquanto estiver em pé no meio de uma plataforma da sala de teletransporte. Nota: isso só irá funcionar se você já tiver enfrentado o chefe que você quiser visitar.

Gemas coloridas - Veja aqui como conseguir todas as pedras coloridas:

TURTLE WOODS (Azul): Não pegue nenhuma caixa.

THE EEL DEAL (Verde): Vá até o beco-sem-saída da sala cheia de caixas de Nitro.

PLANT FOOD (Amarelo): Não pegue nenhuma caixa e vença o contador (timer).

BEE-HAULING (Roxo): Suba a escada de caixas de Nitro.

Vidas a mais - Na Segunda sala de teletransporte, vá até o urso nervoso e pule sobre ele até saírem dez vidas dele. Isso só poderá ser feito uma vez no jogo.

Escudo extra - Quando Crash morrer, segure para cima e O. Quando ele reviver, estará equipado com um escudo extra!





DICAS

SYPHON FILTER (PSX)

Todas as armas e munição infinita - Pause o game e selecione o menu de armas. Agora, pressione e segure: direita + L2 + R2 + O + Q + X (nesta ordem). Atenção: somente as armas normalmente disponíveis na fase estarão à disposição.

Inimigos mais fáceis - Pause o game e selecione a opção MAP. Enquanto ela estiver selecionada, pressione e segure: direita, R1, L2, X. Se você escutar uma risada, é porque funcionou.

Jogo mais difícil - Está muito fácil? Então faça este truque na tela-título do game. Pressione e segure: para esquerda, L1, R2, Select, Q, O, e X. Se você escutar a palavra "dammit", é porque funcionou.

Seleção de fases - Pause o jogo e entre no menu de Options. Selecione a opção Select Mission e pressione (e segure): para esquerda + L1 + R1 + Select + Q + X. É difícil, mas funciona!

Super Munição - Pause o jogo, selecione a opção Weapons e ilumine a opção 9MM. Agora, pressione e segure: esquerda, R2, Select, L1, Q, e X. Você escutará a palavra "understood" se o código funcionar.

Sobreviva à queimaduras - Se você estiver pegando fogo, rapidamente aperte o botão Start, depois pressione Start novamente. Você irá se machucar, mas sairá vivo.

Assista todos os filmes - Quer ver todas as seqüências animadas de uma vez? Entre no cinema da primeira fase (no beco onde você enfrenta muitos inimigos atrás do carro de polícia). Agora, pause o jogo, selecione a opção Maps e pressione e segure: para direita, L2, R1, e X. Você ouvirá as palavras "Got it".



FINAL FANTASY VII (PSX)

Ancient Forest - Para chegar em Ancient Forest antes de usar o CD 3, simplesmente cavalgue até o topo da montanha com um Chocobo preto, dourado ou verde.

Cavaleiros da Távola Redonda - Cavalgue com o Chocobo dourado até a parte nordeste do mapa. Lá você encontrará uma ilha escondida com uma caverna. Entre ali e fale com a luz vermelha para receber a magia "Cavaleiros da Távola Redonda".

Arremesse qualquer magia três vezes - Para arremessar três magias de uma só vez, primeiro equipe qualquer personagem com a Materia Magic e a Materia "All". Você também precisará da Materia Barrier com a magia Reflect já aprendida. Assim que você entrar em uma batalha, use a magia Reflect em todo o seu grupo. Depois, use a magia que estava conectada à Materia "All" no seu grupo novamente. Apesar de você só ter usado a magia uma vez, ela irá refletir e acertará o inimigo três vezes! E com o mesmo gasto de MP da magia comum! Se você tiver a W-Magic, ainda melhor! Você poderá lançar a magia duas vezes, ou duas magias diferentes (ambas precisarão estar conectadas à Materia "All") e acertar os inimigos seis vezes consecutivas!

Batalha especial - Para conseguir a batalha URA (batalha especial) na Arena de Batalha, primeiro ganhe 64000 pontos de batalha e compre a Materia W-Summon. Depois, ganhe 32000 pontos e compre o Omnislash, que é o limite do nível 4 de Cloud. Equipe o Omnislash e converse com a mulher do balcão da arena. Ela irá lhe convidar para entrar em uma batalha especial. Derrote os oito inimigos para ganhar a Materia Final Attack. Nota: é preciso ter a Ultimate Weapon equipada para poder lutar na batalha especial.

Truques com o Chocobo - Enquanto estiver correndo com um chocobo, segure os botões **L1 + L2 + R1 + R2** para aumentar sua velocidade. Para aumentar a energia deles, segure **R1 + R2**. Quando estiver escolhendo um chocobo para correr, pressione L1, L2, R1, R2 ou qualquer direção para enxergá-lo em todas as posições e ângulos.

Subir o nível de Materia - Este truque só poderá ser feito no terceiro CD. Primeiro vá até a Northern Cave e procure por uma espécie de toupeira com uma estrela acima da cabeça, segurando uma lanterna e uma faca. Roube um elixir dele e fuja. Depois disto, procure pela criatura novamente (ela estará voando em um vaso). Ele dirá: "gimme'na elixir" (me dê um elixir). Faça o que ele pede, dê um elixir para ele. Depois, mate-o. Isso lhe dará 1000 AP. Você só poderá fazer isto se tiver dado um elixir a eles.

Dinheiro fácil, AP e experiência - Vá para o deserto e fique andando até encontrar um pequeno homem-cacto. Você não conseguirá derrotá-lo com magia ou armas, mas ele poderá ser destruído se você convocar os Chocobos ou Mogs. Se você conseguir, ganhará "apenas" 10.000 gil! Para melhores resultados, vá até a Mideel area (uma ilha ao sul) e procure por vermes marinhos (Sea Worms). Cada um que você destruir valerá 1300 pontos de experiência, 200 AP e 5000 gil. Muito fácil!



GRAND THEFT AUTO (PSX)



Não atropale os pedestres! - Cansado de atropelar as pessoas e ter sempre a polícia na sua cola? Experimente apertar o botão "special" para tocar a buzina. Isso diminuirá sensivelmente a chance de você passar por cima de um pedestre com o carro.

Carro-Bomba - Assim que começar uma fase, roube um carro (de preferência um pequeno, senão o truque será difícil). Então, procure uma garagem que tem uma espécie de X saindo da porta. Entre ali, e sabe o que acontecerá? Seu carro irá ser turbinado com bombas! Pare o carro em qualquer lugar e pressione o botão de tiro. Isso irá acionar a explosão: você terá cinco segundos para sair correndo antes da grande explosão! Este truque poderá ser bastante útil, é só usar a imaginação. Nota: Para o truque funcionar, você deverá ter no mínimo cinco mil dólares.

Cheat Codes - Renomeie seu personagem com algum destes nomes para ter algumas surpresas:

SATANLIVES: 99 vidas
EXCREMENT: Multiplica em 5x
CHUFF: Sem polícia
PECKINPAH: Armadura, todas as armas e cartão de liberdade da cadeia
URGE: Todas as cidades abertas Partes 1 e 2, exceto a Vice City 2
CAPRICE : Liberar todas as cidades Partes 1 e 2
INGLORIOUS: Todas as cidades abertas
HANGTHEDJ : Todas as cidades, armas, muita grana e um papagaio (?)
SKYBABIES: Seleção de fases parcial (apenas acima de "Mandarin Mayhem")

Ouça qualquer CD durante o jogo - Depois que o jogo terminar de carregar completamente, retire o CD do game e coloque qualquer CD de música de sua escolha. Apesar de não poder escolher qual música começar, há uma maneira de avançar as faixas do CD. É só alternar entre as opções Radio e Constant enquanto estiver com o game pausado. Daí é só despausar para escutar a música seguinte.



NINJA: SHADOW OF DARKNESS (PSX)

Invencibilidade - Com o game pausado, pressione: L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, O, T, Q, O, T, Q. Se funcionar, você ouvirá um ruído e o ninja se transformará em um esqueleto. Faça o código novamente para voltar ao normal.

Level Select - Tire seu cartão de memória, então ligue o seu PlayStation. Quando estiver escrito na tela "Checking Memory Card" rapidamente aperte L2, L2, L2, R2, R2, R2. As palavras "DELS LEVEL CHEAT ON" irão aparecer. Comece um novo jogo para ter acesso ao menu de seleção de fases.

Arma aleatória - Com o jogo pausado, pressione: R2 três vezes, L2 três vezes, R2 três vezes, L2 seis vezes.

Começar com a espada - No menu principal do jogo, pressione: esquerda, direita, direita, cima, X, X, Q.



Doom 64 (N64)

Super Códigos - Este código possibilita o acesso do God Mode, com todos os níveis, armas, munição, mapas e energia: coloque o password: ?TJL BDFWBFGV JVVB. Vá para o Features no menu principal e você terá todas as opções.





DICAS

Wave Race 64 (N64)

Jogue com o golfinho no Dolphin Park - Entre no modo Stunt Mode, escolha o circuito Dolphin Park e faça a seguinte sequência de manobras, passando sempre por dentro dos anéis: Handstand (plantando bananeira) Backwards (pilotando de costas) Standing com Somersault (pilotando de pé e fazendo depois um mortal) Flip-ramp (giro vertical na rampa) Submarine-ramp (mergulhando depois de pular a rampa) Barrel Roll-ramp (giro horizontal nas 2 rampas, sendo um em cada direção). Ao atravessar a linha de chegada, você ouvirá o som de um golfinho. Entre no Championship Mode, modo Normal. Segure a alavanca para baixo e selecione seu corredor.

Ganhe pontos facilmente no modo "Stunt Mode" - Durante o Stunt Mode, pressione o botão START para pausar o jogo no momento em que você tocar na água depois de uma manobra na rampa. Se você fizer certinho, o jogo irá marcar pontos extras que serão revelados ao cruzar a linha de chegada.

Veja alguns filhotes de golfinho e um golfinho gigante - Jogue no "Warm-Up Mode" (Dolphin Park) e comece a perseguir o golfinho. Ao persegui-lo, ele passará no ponto de largada duas vezes por volta (na segunda vez que você passar, o golfinho dará um salto por cima da doca que está logo após o ponto de chegada). Continue seguindo-o até um filhotinho surgir e também começar a segui-lo. Se você continuar fazendo isso sem bater em nada, poderão surgir três filhotes. Se você jogar o "Warm-Up Mode" 20 vezes consecutivas, um golfinho gigante, ou melhor, um "golfão" irá aparecer.

Veja uma Orca (a baleia assassina) - Se você fizer o mínimo de 35 pontos antes de chegar no circuito Southern Island no Championship Mode, você verá uma orca nadando perto do pier. E se você tiver 45 pontos, aparecerão dois filhotes de orca.

Veja um pingüim gigante nadando no circuito Glacier Park - Consiga o primeiro lugar em todas as corridas do Championship Mode até o momento.



Mortal Kombat Trilogy (N64)

Códigos

Smoke humano: Escolha o Smoke robô e deixe apertado T+SA+SB+BLK+Rn até a luta começar.

Random Select: Aperte C+Start na seleção de personagens.

Kombat Zone Select: Ilumine a Sonya, e aperte C+Start.

Jogue com o Motaro: Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure T+CA+CB (só funciona nas fases Jade's Desert ou Wasteland).

Jogue como Shao Kahn: Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure B, SA, SB (só funciona nas fases The Rooftop, Pit 3, ou The Kave).

Endurance Mode secreto: Ilumine o Kano, aperte B+Start.

Menu Secreto: Na tela, com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite bem rápido BLK, CA, CB, Rn, SB SA, SA, SA, SB, SB.

Continues Ilimitados: Na tela com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite rápido B, B, C, C, D, D, E, E.

Jogue contra Kameleon: No cenário The Star Bridge, aperte B+Start quando ouvir a expressão "Toasty!"

Kombat Codes

Unlimited Run: 466-466

Dark Fighting: 688-422

Throwing Encouraged: 010-010

Disable Throws: 100-100

Randper Kombat: 444-444

No Blocking: 020-020

Quick Uppercut Recovery: 788-322

Silent Kombat: 300-300

Winner Fights Shao Kahn: 033-564

Winner Fights Motaro: 969-141

No Powerbars: 987-123

P1 Handicap: 033-000

P2 Handicap: 000-033

Randper (Random Morph): 460-460

Psycho Kombat: 985-125

Shooter Game: 642-468

Tennis Game: 246-246

Disable Kombos: 722-722

Disable Special Moves: 555-556

P1 Inflict Half Damage: 390-000

P2 Inflict Half Damage: 000-390

Power Bar Regenerates: 975-310

Super Regenerate: 024-689



Killer Instinct Gold (N64)

Estágio Aéreo - Quando estiver na tela de seleção de personagens no modo 2 jogadores, segure para baixo em ambos os controles e pressione o botão de chute médio.

Veja os créditos finais - Na tela com a história dos personagens, digite Z, L, A, Z, A, R, Start. Os créditos aparecerão automaticamente se o código for digitado corretamente.

Habilite todas as opções - Na tela com a história dos personagens, digite Z, B, A, L, A, Z, Start. Você ouvirá uma voz dizer "perfect" se o código der certo.

Cores Especiais - Na tela, com a história dos personagens, digite Z, B, A, Z, A, L, Start. Você ouvirá uma voz dizer "welcome" se o código der certo.

Jogue com Gargos - Na tela com a história dos personagens, digite Z, A, R, Z, A, B, Start. Você ouvirá a risada de Gargos se o código der certo.



Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Jogue com um Wampa, Stormtrooper e AT-ST

Primeiro ponha .Wampa..Stompa como nome da bateria (exatamente deste jeito, com as letras maiúsculas e espaços). Depois, coloque o nível de dificuldade no Medium e a configuração do controle no Traditional. Nenhum desses códigos utiliza a alavanca analógica.

Para jogar com um AT-ST, a partir da segunda fase na Batalha de Hoth digite: esquerda+botão C-direita, cima, botão C-direita.

Para jogar com um Stormtrooper, digite: direita+botão C-direita, cima, botão C-direita.

Para jogar com um Wampa, digite: esquerda+botão C-direita, cima, botão C-direita.

NINTENDO⁶⁴



War Gods (N64)

Random Select - Ao selecionar um personagem (na tela de seleção de personagens), segure Start e pressione para cima.

Free play mode - Na tela de título pressione C esquerda, C esquerda, R, A, B, C cima, C direita. Isso dará a você continúes ilimitados.

Cheat Menu - Na tela onde diz "Midway Presents War Gods", pressione Direita, Direita, Direita, B, B, A, A.

Jogue com Grox - Na seleção de personagens, pressione baixo, direita, esquerda, esquerda, cima, baixo, direita, cima, esquerda, Esquerda.

Jogue com Exor - Na seleção de personagens, pressione esquerda, baixo, baixo, direita, esquerda, cima, esquerda, cima, direita, baixo.

Fatalities Fáceis - Apenas pressione SA+SB+CA+CB para dar fatalities quando a opção for acionada no Cheat Menu.





DICAS



Hexen (N64)

Cheat Menu

Primeiro, faça esta seqüência no menu que aparece após pausar o jogo: C cima, C baixo, C esquerda, C direita. Depois, entre com estes códigos dentro do "Cheat Menu":

God Mode (invencibilidade): C esquerda, C direita, C baixo.

Clipping (possibilita atravessar paredes): C cima 20 vezes, C baixo.

Butcher (destrói todos os inimigos da área): C baixo, C cima, C esquerda, C esquerda.

Energia: C esquerda, C cima, C baixo, C baixo.

Todas as chaves: C baixo, C cima, C esquerda, C direita.

Todos os artefatos: C cima, C direita, C baixo, C cima.

Todas as armas: C direita, C cima, C baixo, C baixo.

Completar os quebra-cabeças: C cima, C esquerda, C esquerda, C esquerda, C direita, C baixo, C baixo.

Visit (pular de fase): C esquerda, C esquerda, C direita, C direita, C baixo, C cima.



FIFA 98: A Caminho da Copa (N64)



Estádio de ponta-cabeça - Entre em "Player Edit", selecione o time da Austrália e digite NWODEDISPU.

Veja os créditos sem terminar o jogo - Para ver algumas animações legais de vitória, vá para o modo "Player Edit", escolha o Japão e digite NORIE. Agora vá para a tela "Round Select" e aperte as teclas Z, C-esquerda e C-cima simultaneamente.

Modo "batata quente" - Entre em "Player Edit", escolha o time da Irlanda (Ireland) e digite SPUD. Esse truque força o jogador a tocar a bola rápido.

Paredes invisíveis - Para jogar com paredes invisíveis no campo, entre em "Player Edit", selecione o time do País de Gales (Wales) e digite WARREN.

Pontos ilimitados para as características dos jogadores - Para conseguir pontos ilimitados, entre em "Player Edit", escolha o time Vancouver e digite DAVE.

Habilite a World Cup 2 - Entre em "Player Edit", selecione o time do Japão e digite YUJI.

Jogadores fantasmas - Entre em "Player Edit", selecione o time da Slovakia e digite LASKO.

Modo "papel e caneta" - Entre em "Player Edit", selecione o time do Canadá e digite MARC. Você jogará com gráficos sem renderização.

Remova o Estádio - Entre em "Player Edit", selecione qualquer time e digite CATCH22. Você jogará sem o estádio, resultando em uma melhor definição.

Encolha os jogadores - Entre em "Player Edit", selecione o time Vancouver e digite KERRY.

Dark Rift (N64)



Códigos - Para jogar com os chefes do jogo, faça os seguintes códigos na tela-título:

Sonork: L, R, C cima, C baixo, C esquerda, direita.

Demitron e Sonork: A, B, R, L, C baixo, C cima.

Para ver os finais dos jogadores, faça estes códigos na tela-título:

Aaron: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, R, R, C esquerda.

Demonica: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, R, R, C cima.

Demitron: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, L, L, C baixo.

Eve: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, R, R, C direita.

Gore: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, R, R, C baixo.

Morphix: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, R, R, B.

Nikki: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, R, R, A.

Scarlet: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, L, L, C esquerda.

Sonork: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, L, L, C cima.

Zenmuron: Cima, C esquerda, R, direita, baixo, L, L, C direita.

Cruis'n USA (N64)



Carros Secretos - Existem três veículos escondidos no jogo. Na tela de seleção dos carros, segure os botões **C p/ esquerda**, **C p/ baixo** e **C p/ cima** simultaneamente (botões do conjunto "C"). Enquanto estes botões estiverem pressionados, coloque para esquerda ou direita para selecionar um carro de polícia, um ônibus escolar ou um jipe.

Acione as sirenes e luzes do carro de polícia - Depois de colocar as suas iniciais na tela "Hot Times". Coloque o direcional para baixo até você visualizar a esteira rolante (local de onde vêm as placas). Em seguida, segure o direcional analógico para o lado esquerdo por 35 segundos para fazer um rosto de uma pessoa surgir na esteira dizendo "I love this job". Isso indica que o truque deu certo. Agora, para acionar as luzes e a sirene do carro de polícia, pressione duas vezes o botão de freio e em seguida pressione uma vez o botão do acelerador. Esse truque também serve para acionar as luzes do ônibus escolar.

Truque para acessar pistas extras

Na tela de seleção de corridas, segure os seguintes botões e depois pressione START para começar.

Golden Gate Park: Segure os botões L, C p/ esquerda, C p/ baixo, sendo assim, a pista US 101 será substituída pela Golden Gate Park.

Indiana: Segure os botões L, C p/ cima, C p/ direita. A pista Beverly Hills será substituída por Indiana.

San Francisco: Segure os botões L, C p/ direita, C p/ baixo. A pista Grand Canyon será substituída por San Francisco.

Truque para usar "nitro" (turbo) durante a corrida

Depois de colocar as suas iniciais na tela "Hot Times", coloque o direcional para baixo até você visualizar a esteira rolante (local de onde vêm as placas). Em seguida, segure o direcional analógico para o lado esquerdo por 35 segundos para fazer um rosto de uma pessoa surgir na esteira dizendo "I love this job". Usando um dos carros mais possantes (mudando a cor na tela de seleção de carros) aperte na sequência; três vezes o botão de freio, acelerador, freio, acelerador. Você só pode usar um nitro a cada "checkpoint" ultrapassado.



MARVEL VS. CAPCOM. (DREAMCAST)

Ryus diferentes - Durante a luta, faça os seguintes comandos para ter formas diferentes de Ryu à disposição (é preciso ter o medidor de Level 1 cheio)

Evil Ryu: Meia-lua para trás e soco forte

Ryu como Ken: Meia-lua para trás e soco médio

Volta ao normal: Meia-lua para trás e soco fraco

Jogue com o Evil Zangief - Escolha o Zangief. Faça uma meia-lua para trás, pressione chute rápido e ele irá brilhar e se transformará em sua forma maligna.

Jogue com o WarMachine Dourado - Na tela de escolha de personagens, coloque o cursor sobre o Zangief e pressione: esquerda duas vezes, baixo duas vezes, direita duas vezes, baixo duas vezes, esquerda duas vezes, cima quatro vezes, direita duas vezes, esquerda duas vezes, baixo quatro vezes, direita duas vezes, cima duas vezes, esquerda duas vezes, baixo duas vezes, direita duas vezes, cima cinco vezes. Uma versão dourada do WarMachine surgirá acima do Zangief.

Jogue com Lilith - Ilumie o Zangief e pressione: esquerda, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, cima quatro vezes, direita, direita, esquerda, esquerda, baixo quatro vezes, direita, direita, cima, cima, esquerda, esquerda, baixo quatro vezes, direita quatro vezes, cima cinco vezes. Lilith aparecerá abaixo de Warhead, com o nome de Morigan.

Jogue com o Hulk laranja - Ilumine a Chun Li e pressione: direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, cima quatro vezes, baixo, baixo, direita, direita, cima, cima, baixo quatro vezes, cima quatro vezes, esquerda, cima. O novo Hulk surgirá acima do Ryu.

Jogue como Roll - Ilumine o Zangief, depois pressione: esquerda duas vezes, baixo duas vezes, direita duas vezes, esquerda duas vezes, cima, direita, cima duas vezes, direita. Roll aparecerá ao lado de Rockman.

Jogue com Shadow Lady - Ilumine Morigan e pressione: cima, direita, direita, baixo quatro vezes, esquerda, esquerda, cima quatro vezes, direita, direita, esquerda, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, esquerda, esquerda, cima, cima, direita, direita, cima, cima, esquerda, esquerda, baixo seis vezes. Shadow Lady aparecerá abaixo de Gambit.





DICAS

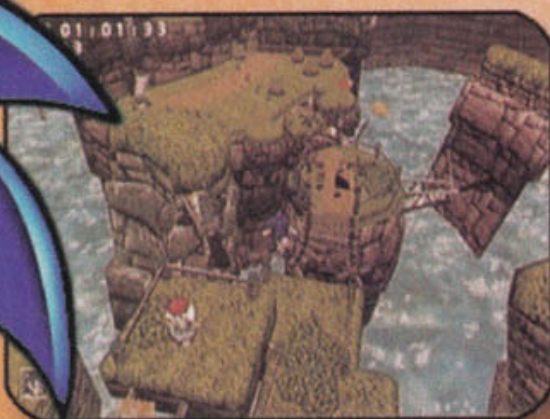
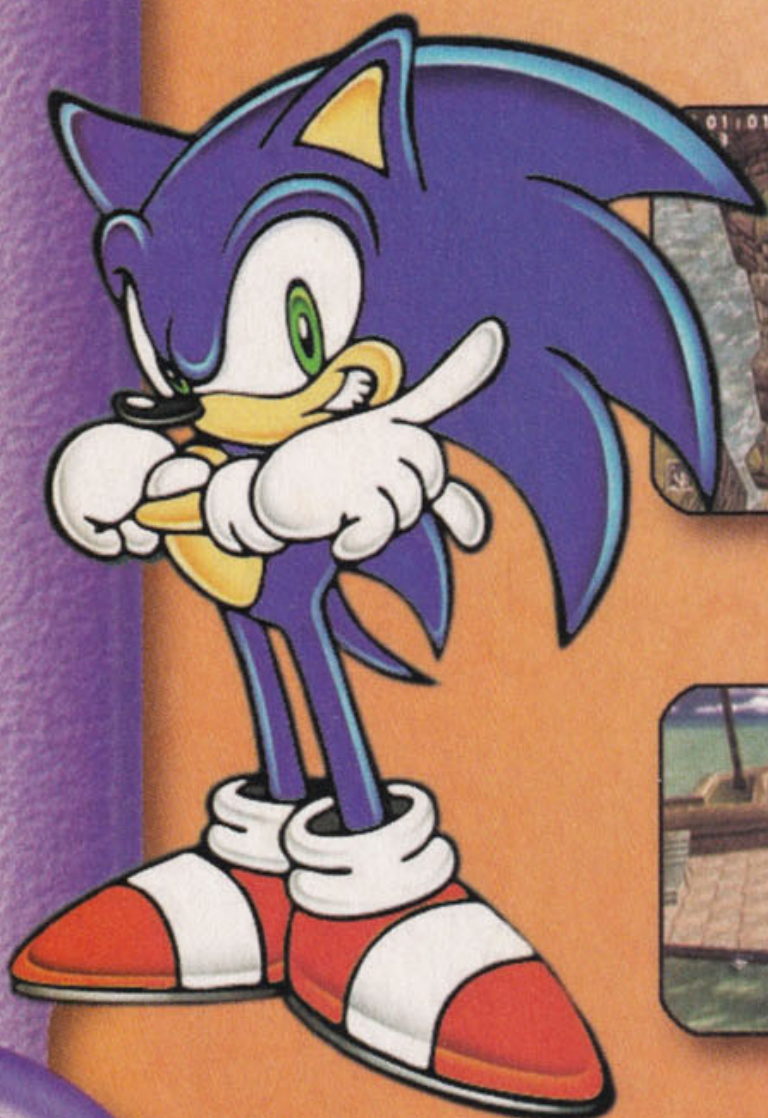
SONIC ADVENTURE (DREAMCAST)

Modo de um jogador (e meio) - Quando você estiver jogando nas fases de ação com o Sonic e o Tails estiver na tela, é possível um segundo jogador controlá-lo com o segundo controle. Qualquer anel que Tails pegar será adicionado ao total do Sonic. Só tome cuidado para não pegar escudos, invencibilidades ou vidas extras com Tails, pois estes itens não serão dados para o Sonic e serão desperdiçados. Este truque pode parecer comum, mas é bem divertido!

Papel de parede de PC - Se você colocar o CD do game no drive de um computador PC, você terá acesso a uma pasta chamada "extras". Lá dentro você encontrará diversos papéis de parede exclusivos do jogo para você decorar seu computador.

Jogue como Super Sonic - Jogue todo o game com todos os personagens para liberar o sétimo personagem, chamado Super Sonic. Esta é a única maneira de enfrentar o chefe final, Perfect Chaos.

Supervelocidade com o Sonic - Se você está com problemas para conseguir bater os recordes de tempo com o Sonic, pressione constantemente os botões X e B para girar muito rápido. Você terá que fazer em isto em certas fases se quiser realmente quebrar os recordes.



Extreme-G (N64)

Desista e continue vencendo - Escreva no seu nome "RA50" na tela de inserção de nome. Se em qualquer momento você desistir de uma corrida, o jogo lhe dará a pontuação relativa à posição que você estava quando desistiu.

Corra com a equipe Extreme - Escreva no seu nome "XGTEAM" na tela de inserção de nome. Você ouvirá um ruído de confirmação. Depois, volte e escreva o primeiro nome de alguns destes programadores do jogo: Ash, Greg, John, Shawn, Justin. Os rostos da equipe Extreme aparecerão sobre as motocicletas.

Atire no Fergus - Escreva seu nome como "Fergus" na tela de seleção de nomes. Depois, vá para o modo Shoot'em Up. As metralhadoras estarão com o rosto de Fergus, diretor da Probe (empresa que fez o game).

Ultimate Password - Digite na tela de password: 81GGD5. Você poderá acessar a pista escondida às duas motos secretas (Roach e Neon).

Todas as armas - Para receber as armas que quiser, escreva a palavra "arsenal" na tela de inserção de nome do modo Contest.

Pista escorregadia - No modo Contest, na tela de inserção de nome, escreva a palavra "banana". A pista ficará superescorregadia, deixando a corrida bem mais difícil.

Turbos ilimitados - Para ficar com uso ilimitado de turbos, escreva a palavra "nitroid" na tela de inserção de nome do modo Contest.

Ainda mais velocidade - Para correr em uma velocidade ainda maior, escreva a palavra "xtreme" na tela de inserção de nome do modo Contest.

Tudo transparente - No modo Contest, na tela de inserção de nome, escreva a palavra "ghostly". Todos os polígonos da pista ficarão transparentes e você poderá ver através de paredes.

Tudo aumentado - Para ver tudo distorcido e aumentado, escreva a palavra "magnify" na tela de inserção de nome do modo Contest.

De cabeça para baixo - Para correr de cabeça para baixo, escreva a palavra "antigrav" na tela de inserção de nome do modo Contest.

Stealth Mode - No modo Contest, na tela de inserção de nome, escreva a palavra "stealth". Você ouvirá um ruído de confirmação. Comece a corrida e você verá que todos os pilotos estão invisíveis, mas ainda é possível ver suas sombras e suas armas.

Ugly Mode - No modo Contest, na tela de seleção de nomes, escreva a palavra "uglymode". Você verá os gráficos sem renderização.

Wireframe Mode - Para ver os gráficos sem nenhuma textura, escreva a palavra "wired" na tela de inserção de nome do modo Contest.

Visão de peixe - No modo Contest, na tela de inserção de nome, escreva a palavra "fisheye". Você ouvirá um ruído de confirmação. A tela ficará toda distorcida (como uma visão de peixe) e você terá uma maior sensação de velocidade.

Transforme todos em pedra - Para que todas as motocicletas transformem-se em pedras rolantes, escreva a palavra "roller" na tela de inserção de nomes do modo Contest. Você ouvirá um ruído de confirmação.



SEGA RALLY 2 (DREAMCAST)

30 Frames por segundo

- Na tela título, pressione esta sequência no direcional digital: cima, A, baixo duas vezes, esquerda, direita, B, B, cima. Um ruído confirmará o código. Agora o jogo não ficará em câmera lenta e funcionará sob uma taxa de frames constante.



60 Frames por segundo - Na tela título, pressione esta sequência no direcional digital: cima, A, baixo duas vezes, esquerda, direita, B, B, baixo. Um ruído confirmará o código. O jogo ficará ainda mais rápido!

Todos os carros - Na tela título, pressione esta sequência no direcional digital: cima, baixo, cima, B, A, esquerda, B, B, baixo. Um ruído confirmará o código.

Todas as pistas - Na tela título, pressione esta sequência no direcional digital: cima, esquerda, baixo, direita, B, A, B, direita, baixo. Todas as pistas dos dez anos de campeonato estarão disponíveis, inclusive a pista secreta que só abre quando você completa todo o campeonato.

Carros bônus - Para jogar com os carros secretos, você terá que seguir os seguintes critérios:

Mitsubishi Lancer EVO 4 - Termine em 1º no 2º ano do Modo Regular.
Toyota Celica GT-Four ST-185 - Termine em 1º no 3º ano do Modo Regular.

Mitsubishi Lancer EVO 3 - Termine em 1º no 4º ano do Modo Regular.
Peugeot 106 Maxi - Termine em 1º no 5º ano do Modo Regular.
Lancia Delta Integrale - Termine em 1º no 6º ano do Modo Regular.
Fiat 131 Abarth - Termine em 1º no 7º ano do Modo Regular.
Peugeot 205 Turbo - Termine em 1º no 8º ano do Modo Regular.
Renault Alpine A110 - Termine em 1º no 9º ano do Modo Regular.
LANCIA 037 Rally - Termine em 1º no 10º ano do Modo Regular.

Dirija o Renault Maxi Magane - Para poder escolher o Renault Maxi Magane, termine o modo Arcade em qualquer posição.

Dirija o Subaru Impreza 555 - Para escolher o incrementadíssimo Subaru Impreza 555, termine em primeiro lugar no primeiro ano do campeonato de dez anos.



GODZILLA GENERATIONS (DREAMCAST)



Monstros escondidos

- Para acessar os monstros secretos, complete as três fases de Tóquio com cada um dos monstros relacionados:

- Primeiro Godzilla - Termine com o Godzilla
- Godzilla Americano - Termine com o Primeiro Godzilla
- Minilla - Termine com o Godzilla Americano
- Dr. Serizawa - Termine com Minilla

Jogue com o Godzilla americano - Na tela de seleção de monstros, segure os botões L e R ao mesmo tempo e pressione qualquer botão quatro vezes.

Jogue com o Beta Godzilla - Na tela de seleção de monstros, segure os botões L e R ao mesmo tempo e pressione qualquer botão três vezes.

Jogue com o Mecha Godzilla

- Na tela de seleção de monstros, segure os botões L e R ao mesmo tempo e pressione qualquer botão duas vezes.



HOUSE OF THE DEAD 2 (DREAMCAST)

Sala bônus - Para entrar em uma sala bônus, termine o jogo sem matar nenhum refém, ou evite que os reféns sejam mortos.



Arma napalm - Para ganhar esta arma, dê um tiro certo na cabeça de cada um dos três primeiros zumbis da primeira fase. Se você conseguir, as cabeças deles irão voar e a nova arma surgirá no chão. É só atirar nela para conseguir a napalm.



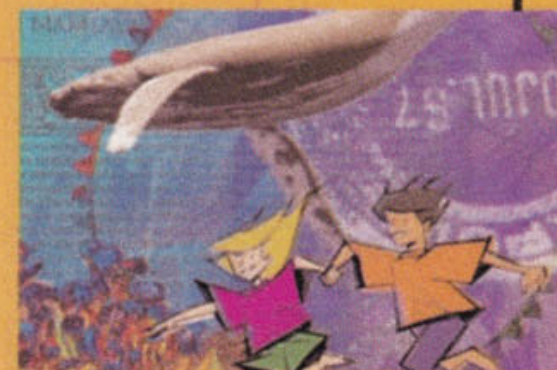
FÁBRICA DE QUADRINHOS

ESCOLA DE ARTES

um novo conceito

FÁBRICA DE QUADRINHOS
É UMA ESCOLA
COM UMA [EQUIPE DE PROFISSIONAIS]*
COM VASTA EXPERIÊNCIA NA
PRODUÇÃO E
ENSINO NAS ARTES GRÁFICAS,
HOJE DISPONIBILIZANDO
VÁRIOS CURSOS,
USANDO UM CONCEITO INOVADOR
ONDE O ALUNO PARTICIPA
DO PROCESSO DE CRIAÇÃO.

- desenho
- artes plásticas
- ilustração publicitária
- design gráfico
- animação
- computação gráfica
- histórias em quadrinhos



*

[Roger Cruz,
Octavio Cariello,
Marcelo Campos
e Rogério Vilela.]

ESCOLA DE ARTES



fábrica
de quadrinhos

rua novo horizonte, 311
higienópolis • 01244-020
são paulo • sp
fone: (0XX11) 231.0731

ESCOLA DE QUADRINHOS

MARIO

COM O MAIS FAMOSO PERSONAGEM DA NINTENDO NÃO TEM MAL TEMPO. MARIO ESTÁ SEMPRE PRONTO PARA ENCARAR AS MAIORES AVENTURAS. SEJA PARA SALVAR PRINCESAS EM PERIGO, PARTICIPAR DE TORNEIOS DE LUTAS, BATER UM GOLF ESPERTO, PARTICIPAR DE CORRIDAS ALUCINANTES DE KARTS, E CLARO, CONSERTAR ENCANAMENTOS.

21

POKÉMON

22

Pikachu

O SIMPÁTICO POKÉMON DE ASH É UM ESPÉCIME RARO DE PIKACHU. ALÉM DE MUITO INTELIGENTE, O RATINHO ELÉTRICO É CAPAZ DE DISPARAR O PODEROSÍSSIMO CHOQUE DO TROVÃO, COM O QUAL DEIXA SEUS ADVERSÁRIOS, LITERALMENTE, CHOCADOS!

pikachu

OS ANJINHOS

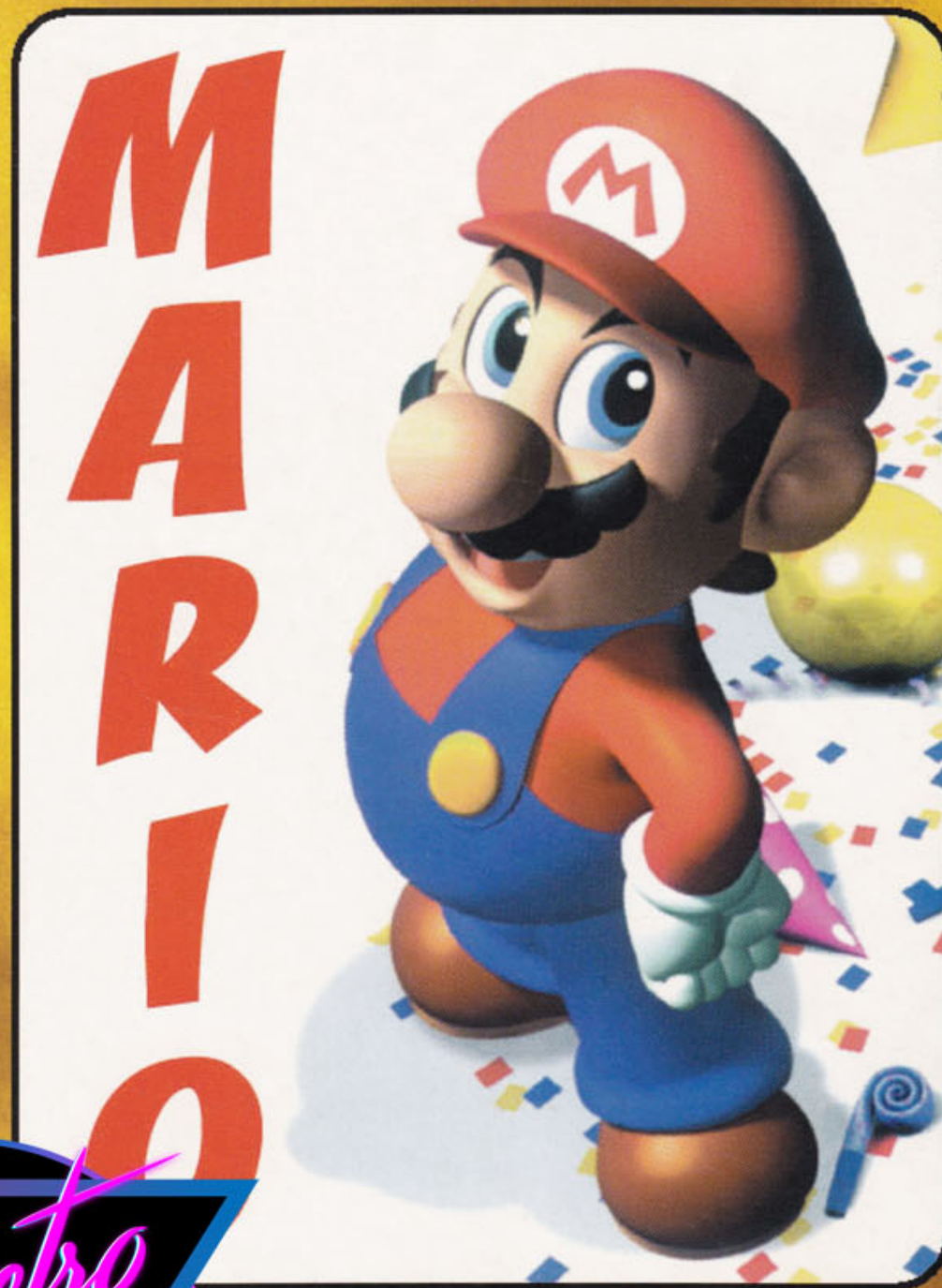
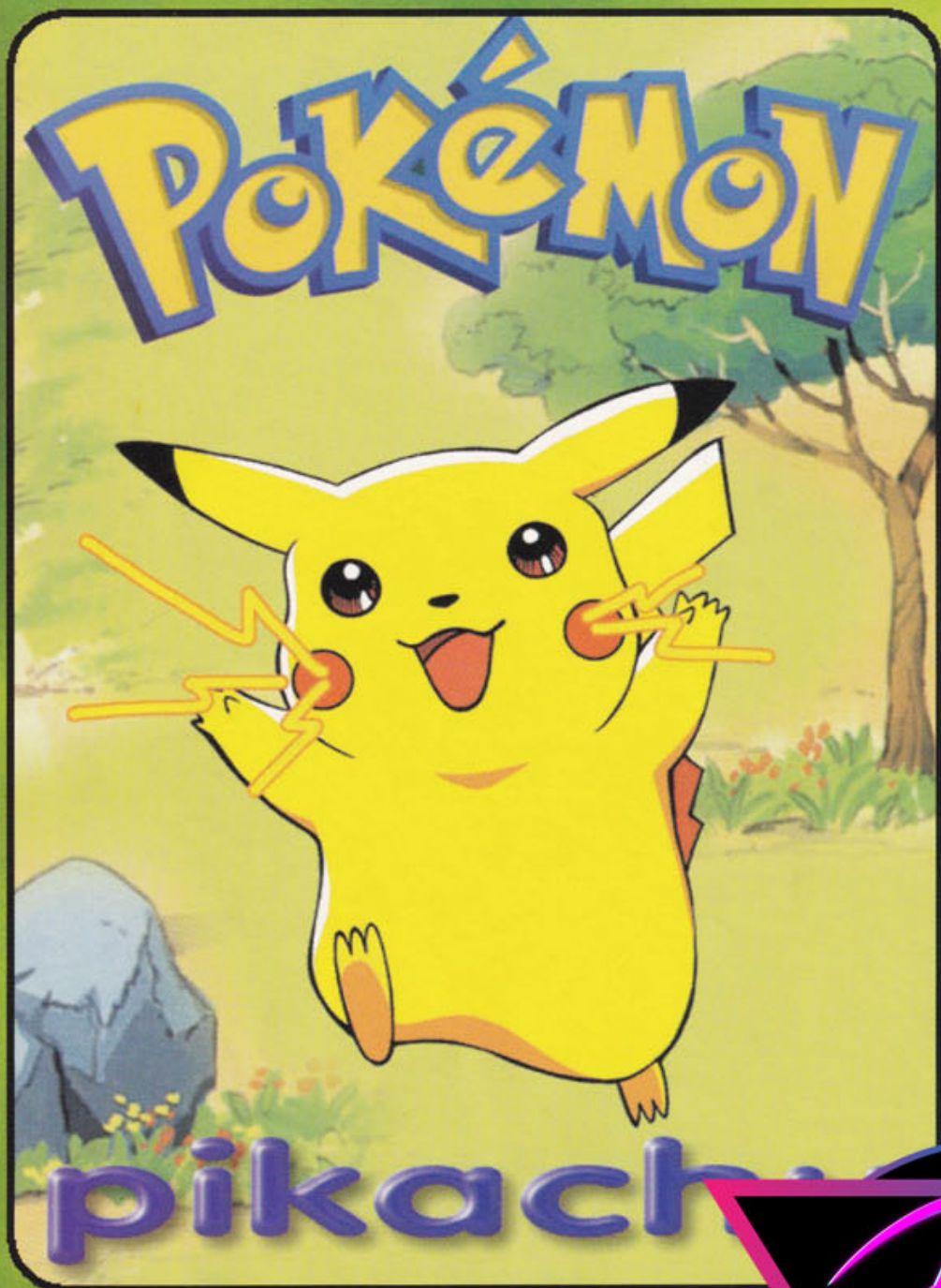
NINGUÉM PODE COM ESSA TURMINHA. O QUE VALE PARA TOMMY, CHUCKIE, ANGELICA, PHIL E LIL É CURTIR UMA DAS MELHORES FASES DE NOSSA VIDA: A INFÂNCIA. E ELA FICA AINDA MELHOR COM UMA BOA DOSE DE EMOÇÃO. ALIÁS, EMOÇÃO É O QUE NÃO FALTA NAS INCRÍVEIS AVENTURAS VIVIDAS POR ESSE QUINTETO PERALTA.

23

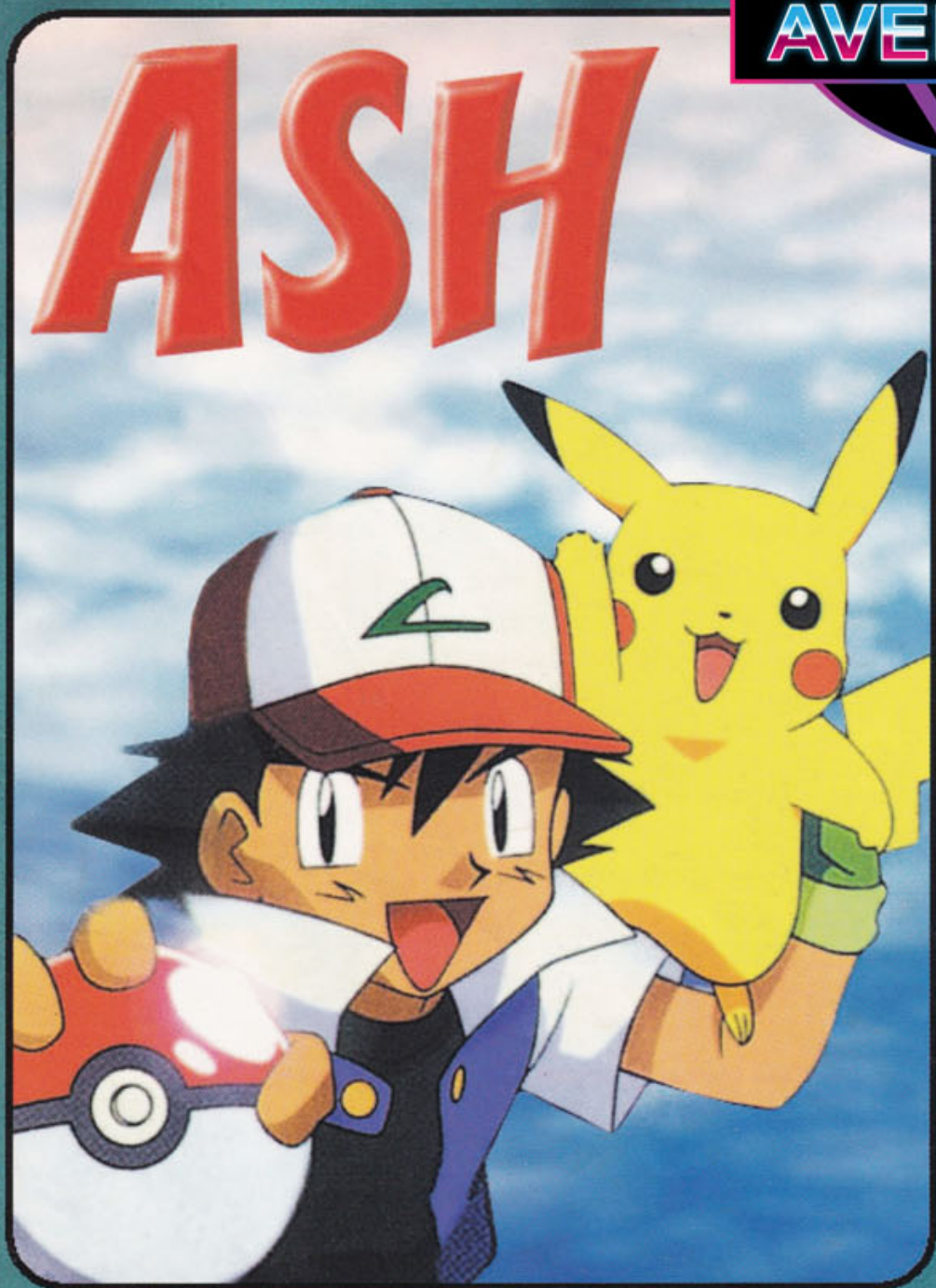
ASH

24

NATURAL DA CIDADE PALLET, ASH JUROU QUE SE TORNARIA O MAIOR MESTRE POKÉMON DE TODOS OS TEMPOS. DESDE O DIA EM QUE RECEBEU DAS MÃOS DO PROFESSOR CARVALHO O SEU PIKACHU, ELE PARTIU EM SUA JORNADA PARA CONHECER E CAPTURAR TODOS OS POKÉMONS QUE ENCONTRAR EM SEU CAMINHO.



Retro
AVENGERS





RETRO AVENGERS VENCE O VILÃO



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **evil_arthas**

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



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

