

**SUPER
GAMEPOWER**

ESPECIAL

DREAMCAST

O MELHOR DO LANÇAMENTO:

*Mortal Kombat Gold
Ready 2 Rumble
E mais 24 jogos*

*Soul Calibur
Sonic Adventure
O poder da máquina!*



Nº 19
R\$ 4,00

**244
Dicas**

**AÇÃO, MISTÉRIO E TERROR:
BLUE STINGER DETONADO**



9533

ISSN 1413-8301



**Pré-Estréia:
Shenmue
Resident Evil
MDK 2**

DREAMCAST

Finalmente, o sonho virou verdade. O Dreamcast chega aos mercados do ocidente e, com ele, uma nova era do videogame, cada vez mais próxima do real. Neste *Especial Dreamcast*, a equipe de SuperGamePower procurou dar um panorama dos jogos que estão indo para as prateleiras com o console americano. Não esquecemos também de jogos lançados apenas no Japão, que não deverão ganhar tradução para o inglês. Reunimos as dicas disponíveis para os jogos iniciais e preparamos uma lista de tudo que deve ser lançado nos Estados Unidos até o final do ano 2000, o último do milênio. Não faltou também um Detonado: toda a ação de *Blue Stinger* está destrinchada em 8 páginas. Entre nesse sonho!

CHEFE



SOUL CALIBUR

Quem não gosta de luta vai mudar de opinião depois de ver esse jogo (página 10)



**READY
2 RUMBLE BOXING**

Um gênero não muito popular, o boxe, produziu um dos melhores títulos do lançamento (página 13)

Sumário

Pré-Estréia	6
O novo sonho da Sega	8
A primeira safra	10
Blue Stinger (Detonado)	26
Dicas	34
Listão de lançamentos	42

Ilustração de CAPA: Hector Gomez



MK GOLD

Uma das séries mais tradicionais do videogame não poderia faltar na estréia do Dreamcast (página 12)



SHENMUE

Clássico antes de sair, só vai ser lançado em 2000 nos Estados Unidos. No Japão já vai dar as caras em outubro (página 6)

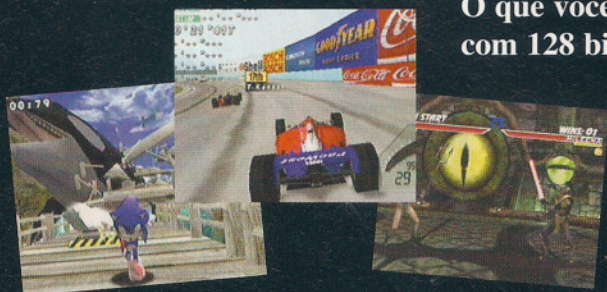


ELE ESTÁ ENTRE NÓS.

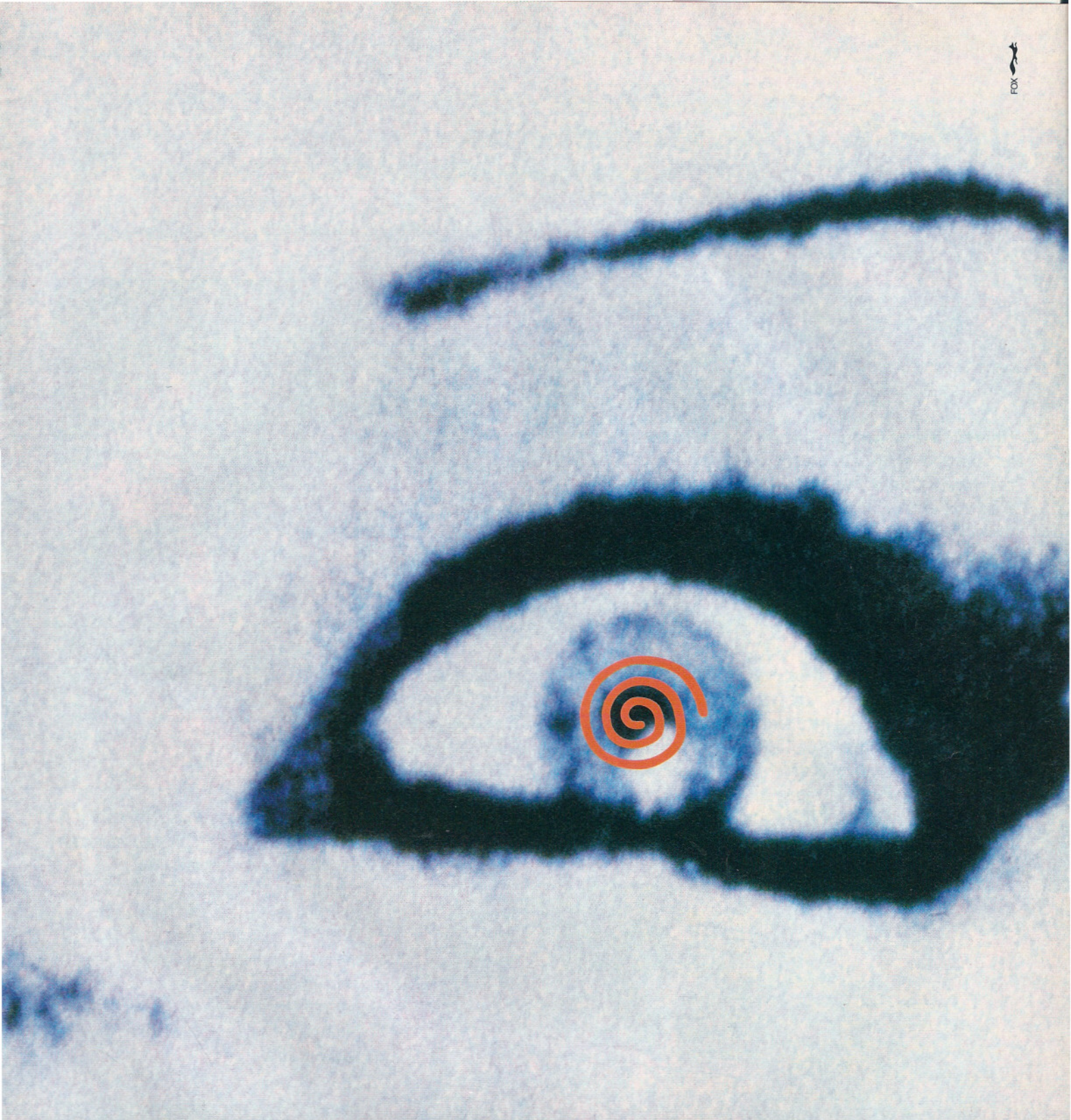


©Sega Enterprises, ©Midway Home Entertainment 1998,1999.Todos os direitos reservados.

O que você quer que a gente diga? Que ele é o único no mundo com 128 bits? Que as imagens e a jogabilidade são de outro mundo?



Drea



Que no Japão teve fila a noite inteira pra poder comprar? Melhor não falar mais nada. O Dreamcast já está entre nós. E você?

PRODUZIDO NO
POLO INDUSTRIAL
DE MARAUÁ

mcast™



SEGA®

Console que se preza tem seus campeões de audiência. Com o Dreamcast não vai ser diferente. Nesta página e na próxima você confere os quatro jogos ainda não lançados que devem movimentar o mundo da Sega até o final deste ano. Confira também a agenda dos lançamentos no final desta edição

SHENMUE SEGA/AM2 RPG

A primeira megaprodução do Dreamcast. Segundo o produtor Yu Suzuki, criador de **Virtua Fighter** e **Virtua Racing**, o jogo será dividido em 16 partes, num esquema semelhante ao de **Shining Force III** japonês, composto de 3 capítulos. O primeiro capítulo, que sai em outubro, acontece em Yokosuka, no Japão, e no castelo Kowloon, em Hong Kong, e conta a vida de Ryo Hazuki. A palavra megaprodução começa a se justificar quando Suzuki diz que o game terá mais de 1200 salas sendo que, para terminá-lo, é necessário explorar cerca de 10% do total. O resto fica para o jogador aventureiro. Mesmo assim são, pelo menos, 60 horas de jogo. Durante o game entram, de repente, os eventos de ação. São cenas programadas, em que o sucesso

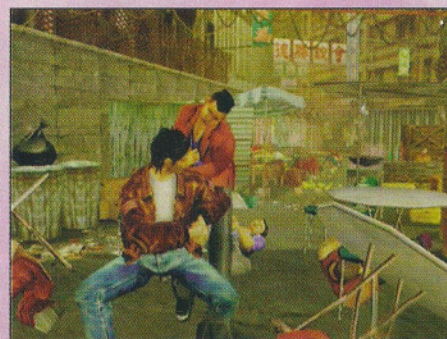


ou o fracasso depende só do reflexo: deve-se pressionar os botões na hora certa. Lembra um pouco o esquema de **Dynamite Cop**. As batalhas também são bem movimentadas. Aí Yu Suzuki usa a experiência adquirida em **Virtua Fighter**: as cenas de batalhas são semelhantes ao jogo de luta.



Provavelmente, **Shenmue** não trará cenas em computação gráfica. O pessoal da AM2, divisão interna da Sega responsável pelo jogo, pretende fazer tudo em tempo real, rivalizando com **Zelda**. Eles prometem que você poderá mudar o ângulos de visão dessas cenas. Mas esqueça as cenas que foram vistas no demo de **Virtua Fighter 3tb**. Foram feitas há mais de 2 anos e não serão aproveitadas.

Disponível em outubro no Japão



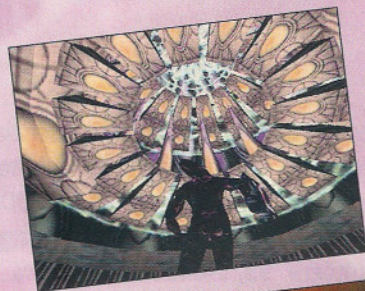


Um dos games mais originais dos últimos tempos volta com força total no Dreamcast. A bola foi passada da Shiny para a BioWare, a criadora do RPG de sucesso **Baldur's Gate**. **MDK 2** segue fielmente o estilo que consagrou seu antecessor: muita ação, tiros que não acabam mais e quebra-cabeças interessantes. Sua marca registrada, o modo de franco-atirador, também está presente, assim como seu moderno pára-quadras. Você poderá jogar com 3 personagens e, dependendo deles, o estilo de jogo varia. Jogando com Kurt o



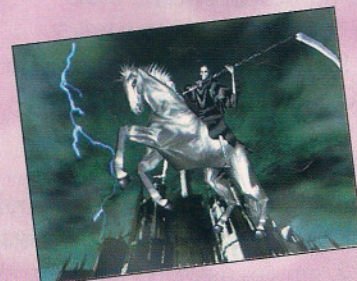
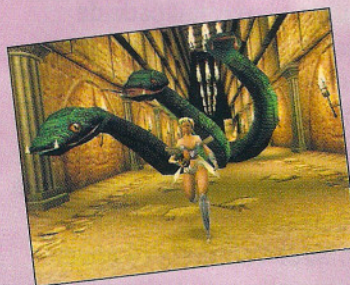
negócio segue a linha **Metal Gear**, com missões de espionagem. Se o que interessa é ação e tiro, fique com o cão Max. E se jogar com o Dr. Fluke você encontrará mais quebra-cabeças pela frente. Serão mais de 20 inimigos, todos remodelados, e mestres arrebatadores. **MDK 2** fará uso do Visual Memory, mas não terá nenhum recurso online.

Disponível em dezembro



A ressurreição do Conde Drácula se dará em grande estilo. A Konami resolveu adotar de vez o estilo 3D nos jogos da série desde a conversão para o Nintendo 64. Desta vez a ação será mais rápida com a nova herdeira do sangue dos eternos caça-vampiros, os Belmont. Sonya também herdou a arte do manejo do chicote, tradicional arma usada desde os tempos de Simon. Além disso há armas especiais, também tradicionais, como o machado e a água-benta. Como sempre, os gráficos deram o maior passo. Modelos 3D perfeitamente renderizados, ótima ambientação e cenários com detalhes de estilo gótico dão o tom do novo **Castlevania**. Além de Drácula, seus capangas também vão infernizar a vida de Sonya, como Frankenstein, medusa e as múmias. Uma ótima estréia da saga da Konami no Dreamcast.

Disponível em dezembro



Resident Evil não poderia faltar. A ação desta versão rola três meses após os acontecimentos de **Resident Evil 2** e traz de volta a heroína Claire Redfield. O produtor Shinji Mikami fez todos os cenários em polígonos, deixando o ambiente mais rico e animado. Os monstros aparecem explodindo o teto. Os gráficos dos zumbis ficaram tenebrosos, no bom sentido, e bem definidos. Para dar conta de tudo isso haverá um verdadeiro arsenal preparado para Claire. Deve ser a versão mais assustadora de **RE**.

Disponível em novembro



Dreamcast chega aos mercados americano e brasileiro com jogos que prometem empolgar o mundo do videogame; console traz um time de acessórios de primeira, liderados pelo Virtual Memory System, o VMS, uma memória portátil que permite até lutar contra um amigo



O NOVO SONHO DA SEGA

Dural, Black Belt, Katana. Até virar definitivamente Dreamcast, o novo console da Sega teve vários nomes, formas e nacionalidades, mas agora chegou aos Estados Unidos e ao Brasil oficialmente. Um dos diferenciais da nova máquina é a possibilidade de conectar-se à Internet e, assim, fazer parte de uma comunidade digital. O Dreamcast também é rico em periféricos bem projetados. Sua capacidade gráfica não fica muito atrás de um PC de última geração equipadíssimo. Dando uma olhada em **Soul Calibur** você poderá perceber do que o console é capaz. E por muito menos que um computador. Não que seja uma pechincha: o aparelho está sendo vendido por volta de R\$ 800 no mercado nacional. Os jogos estão na faixa de R\$ 120 a R\$ 150. A lista de estréia não fez feio. Além do game de luta da Namco, conta com títulos do porte de **Sonic Adventure**, **Blue Stinger** (o detonado desta edição), **Mortal Kombat Gold** e **Power Stone**. A Sega voltou com tudo no que ela sempre fez melhor: jogo de esporte. **NBA 2000** e **NFL 2000** estão incríveis. Agora só falta fazer um jogo de futebol que, aliás, já está a caminho. É o **Virtua Striker 2**, um dos melhores jogos do

gênero. Um outro fator importante é o sistema operacional: o Dreamcast faz uso do Windows CE, da Microsoft, que domina o mercado. Assim, é relativamente fácil converter jogos de Dreamcast para PC e vice-versa. Parece que a Sega acertou em cheio com o Dreamcast e vai dificultar o trabalho da Nintendo e da Sony.

A NOVA ERA DA IMAGEM

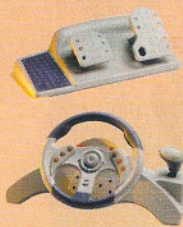
Sempre dissemos que para fazer um grande jogo o mais importante é o material humano, isto é, quem faz o jogo. Também no videogame, os craques fazem a diferença. O console funciona como um clube, que dá as condições. O console da Sega é realmente bem equipado. A começar pelo seu processador, uma SH4, da Toshiba. É da mesma série de chips usados no Saturn. No começo especulou-se que fosse uma CPU de 128 bits, mas de 128 bits mesmo, só o componente gráfico do chip. O processador de imagens é um Power VR2, da NEC, que também fabrica aceleradoras gráficas para PC. O resultado disso tudo - bom material humano e hardware - são jogos do calibre de **Soul Calibur**: gráficos

limpos, detalhados e com uma fluência absurda nos movimentos. O console se dá bem também com jogos de luta 2D, como **Marvel vs Capcom** e **The King of Fighters '99**, usando seus amplos 16 megabytes de RAM principal. O leitor de CD também é rápido: até 12 velocidades. Só para comparar, o CD-ROM do Saturn e do PlayStation é de 2 velocidades. Há uma extensa lista de efeitos gráficos, como criação de relevos, fumaça e texturas que refletem o fundo (efeito usado para criar o Dural, de **Virtua Fighter 3tb**). Os "pixels gigantes" do PlayStation ou os disfarces grosseiros do Nintendo 64 não estão presentes.

UM CONTROLE DE AÇÃO

A Nintendo introduziu um novo padrão aos controles com a vinda dos analógicos. Com o Dreamcast não é diferente: o controle possui um direcional digital e um analógico, com 4 botões digitais (A, B, X e Y) e 2 analógicos, além do Start. É excelente para jogos de ação e esporte. Mas é péssimo para jogos de luta. Cada controle tem dois "slots" para colocar outros aparelhos, como o Visual Memory System (uma espécie de

MC2 for Dreamcast



É um dos mais completos controles de corrida, com volante e pedais. Além disso, possui funções de vibração para dar mais emoção aos jogos

Rally Wheel



para VMS e outros acessórios

É uma alternativa mais em conta aos controles tipo volante. Fabricado pela Age Tec, possui entrada

Dreamcast Keyboard



Digitar e-mail e navegar na Internet com o joystick é meio complicado. Se você pretente usar bastante esse recurso quando o modem chegar ao Brasil, é uma boa pedida

Radius RacingPad



Um controle eclético que pode ser usado "normalmente" ou como volante. Possui 2 entradas para VMS e outros periféricos

Fishing Controller



Controle especial do Get Bass, jogo de simulador de pescaria. O controle vibra e briga com seu braço simulando uma pesca esportiva.

StarFire LightBlaster



A Sega não vai trazer o seu excelente controle de pistola, mas outras empresas, como a Interact, darão conta do recado. A LightBlaster tem função Turbo e recarregamento automático

Dream Blaster



Controle tipo pistola da Age Tec. Possui vários modos de operação e tem slot

Arcade Stick



Controle especial para jogos de luta da Age Tec. Os componentes são os mesmos usados nos arcades, oferecendo bastante conforto. Possui uma entrada

Jump Pack



Periférico que emite vibrações nos mesmos moldes do Rumble Pak do Nintendo 64. É acoplado ao controle

Quantum Fighter Pad



Periférico da Interact parecido com o controle normal. Mas tem funções Turbo e de programação dos botões

Alloy ArcadeStick



Joystick tipo arcade excelente para jogos de luta com botões Turbo e programáveis. Com slot para outros periféricos

Dream Pad



Controle normal da Mad Catz disponível em 6 cores diferentes (branco opaco e tons transparentes de vermelho, azul, verde, amarelo ou roxo)

AV Cable for Dreamcast



Esse cabo especial permite maior qualidade de imagens em TVs que possuem entrada S Video

Force Pack for Dreamcast



É o Jump Pack da Mad Catz. Seguindo a onda dos computadores coloridos, o periférico está disponível em 6 cores

Pocket Station) e o Jump Pack (que emite vibrações). Assim não há o problema do Nintendo 64, em que você tem de trocar os "paks". O Visual Memory System (VMS) é o periférico mais importante do Dreamcast. É muito mais que um cartão de memória para gravar dados. Como ele tem um visor, quando acoplado ao controle funciona como uma tela particular para o jogador. Um exemplo prático disso ocorre no jogo **Dynamite Cop**. Toda vez que você estiver perto de um local com item secreto, o VMS apita. Também funciona como um console de bolso. Por exemplo, no **Sonic Adventure**, chegando a uma parte do jogo você pode colocar no VMS um bichinho chamado Chao. Ai começa um game do tipo Tamagotchi e ele muda dependendo do jeito de criá-lo. O Chao criado pode retornar ao Dreamcast e participar de várias competições. Muitos títulos do Dreamcast vêm com esse minigame e há dicas que só podem ser acionadas por meio do VMS. Além disso, pode-se conectar um aparelho desses a outro e trocar (ou transferir) "saves" e fazer uma disputa no maior estilo Pokémon, sucesso da Nintendo. Sem estar conectado, o VMS pode duplicar ou apagar "saves".

ESPERANÇAS ONLINE

A experiência de conectar um console a uma rede Internet não é nova. O Mega Drive e o Saturn já proporcionavam isso. Mas, por enquanto, os usuários brasileiros não vão ver a cara da rede. O Dreamcast nacional não vem com modem e a rede exclusiva entra em operação só no ano 2000. Essas coisas de homepage, e-mail e chat só nos EUA ou Japão. E já começaram a aparecer alguns sites com "saves" de jogos de Dreamcast. Dos títulos de estréia, somente **Sonic** faz uso do modem. Com ele, pode-se "baixar" alguns componentes e modificar um pouco o game. O negócio vai pegar fogo quando houver uma rede específica para Dreamcast para disputas online. Isso, por enquanto, só no Japão. Nos EUA, onde a Sega fez um acordo com a AT&T, esse serviço deve decolar no ano que vem. Nesse mesma época a Tec Toy pretende implantar o sistema com um provedor nacional. **Sega Rally 2** será o primeiro game que fará uso do modo multiplayer.

A Primeira Safra.....

SOUL CALIBUR

Poucos jogos conseguiram causar tanto impacto como **Soul Calibur**. Jogando uma partida já se pode notar a grandeza deste megatítulo da Namco. Os gráficos são de alta resolução e definidíssimos, tanto nos cenários como nos personagens, que até feição tem. Não há uma única falha nos polígonos dos lutadores, uma verdadeira obra de arte em termos de modelos 3D. E as texturas são cheias de detalhes, dando um realismo jamais visto nos videogames. E, mesmo com tantos detalhes, **Soul Calibur** não mostra sinal de lerdeza. A Namco também não descuidou do som: um

LUTA
5.0
 NAMCO
 VMS
 2 Jogadores
Ponto Forte
 Toda a parte gráfica está perfeita
Ponto Fraco
 Os finais são um pouco pobres

clássico grandioso, à altura da qualidade geral. O esquema de jogo mescla tudo que a indústria aprendeu sobre jogos de luta. Os controles são completíssimos, mas não deixam na mão os iniciantes. O jogo só não é recomendado para quem não suporta o gênero. Mas, se você gostar de games de luta e não curtir este, é caso de arranjar logo um psiquiatra para se tratar.

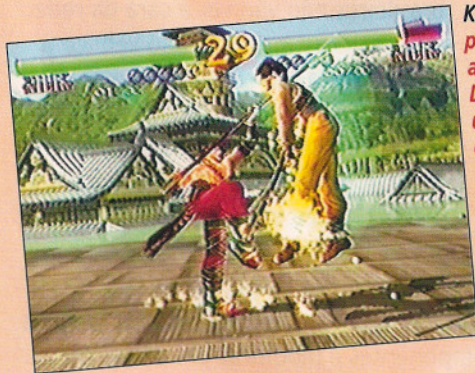


DICA: o jogo de pernas deve ser realizado sempre com o 8 way run (dê 2 toques no direcional em qualquer direção e segure-o no segundo toque)

XIANGHUA: use um X + B para se aproximar do oponente. Depois, ou vá de X + Y para pegar a defesa alta ou um Y + B para pegar a defesa baixa



XIANGHUA: jogue o inimigo para o ar, com um ↘ + Y, por exemplo, e siga com → + Y e → + B



KILIK: um bom golpe para Kilik começar a atacar é o ↓ + X. Depois você pode usar um golpe com o Y e levar para o combo aéreo ou agarrar o inimigo



KILIK: levando o oponente para o ar, detone com um → + B, Y. A seqüência B, Y deve ser bem rápida

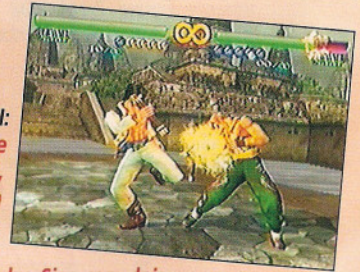


NIGHTMARE: um combo bom de Nightmare é o ← + X e um agarrão com Y + B. Porém o inimigo pode sair do arremesso

MAXI: jogando o inimigo no ar use um X + Y para pegá-lo quando estiver caindo. Pode ser um → + Y + B também



MAXI: depois de um ← + X, Maxi fica girando seu



Nunchaku. Siga com dois chutes. Eles são bastante eficientes



NIGHTMARE: depois de um ↘ + Y (segure o botão) ou um Y + B, Nightmare segura a espada nas costas. Dessa posição, use um Y (seguido de ↘ + Y) ou B ou A (seguido de agarrão). Se o inimigo errar a defesa vai tomar um pau



IVY: agachada, faça $\downarrow + X + Y$ (segure um pouco os botões). Quando inimigo estiver caindo siga com um $Y, \rightarrow + Y$



MITSURUGI: faça o oponente voar e siga com um $\downarrow \rightarrow + Y$. Pode ser um $X + Y$ também

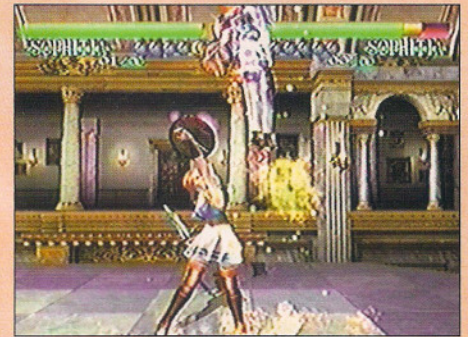


MITSURUGI: depois de acertar um $\downarrow + A$, siga com um $\nearrow + B$ para pegar a

defesa baixa; ou um $\downarrow + B, Y$ para atacar os oponentes com defesa alta



IVY: corra e faça um $\nearrow + B$. Depois dê duas voltas no direcional (sentido horário) e termine com o $\swarrow + X + Y$ para fazer o agarrão mais poderoso de Ivy



SOPHITIA: um bom combo da lutadora é o $\rightarrow + Y + B, X, Y$ para levantar o oponente e fazer um $\rightarrow + Y$ para pegá-lo no ar



ASTAROTH: o troglodita tem os agarrões mais sacanas do jogo. Depois de um $\leftarrow + Y + A$, corra para baixo e dê um Y



TAKI: a lutadora ganha mais poder de fogo com a concentração de energia na mão. Depois de um Y, Y, Y ou $\rightarrow + X$ ou $\leftarrow + X$ ou $\leftarrow + Y$, aperte o \swarrow . Depois use um $X + Y$, invencível



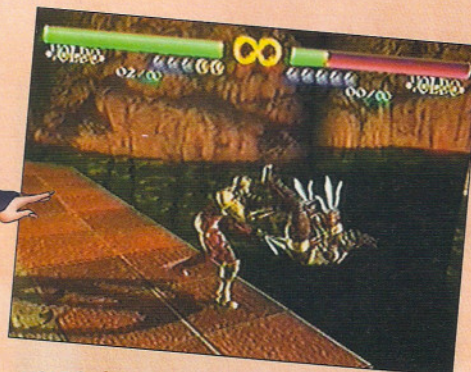
ASTAROTH: use o $\swarrow + B, \downarrow + B, \leftarrow + B$ para Astaroth seguir com os seus agarrões detonantes, como o $\leftarrow + Y + A$ e o $\rightarrow + Y + A$



TAKI: lance o inimigo com um $\leftarrow + Y + B, Y, B$ (segure) e $\rightarrow + Y$



SOPHITIA: comece os ataques com $\leftarrow + A$ ou $\leftarrow + B$. Daí siga com $\rightarrow + X + A$ para agarrar ou um $\downarrow \rightarrow + X, X$ para dar espadadas



VOLDO: faça um $\swarrow + B, \rightarrow$ e um agarrão aéreo com $A + B$. O inimigo pode escapar apertando o X



VOLDO: use o $\rightarrow + X + Y$ ou $\rightarrow + B$ para fazer Voldo virar as costas. Daí, use um $\downarrow + X + Y$ ou $\downarrow + X + B$ ou $Y + A$ ou $\leftarrow + Y, Y$

A Primeira Safra

MORTAL KOMBAT GOLD

A estréia de **Mortal Kombat** não poderia se dar em melhor estilo. Trata-se do mais bem acabado MK, superando até a versão do arcade.

Mortal Kombat Gold é uma versão de luxo de **Mortal Kombat 4**, com gráficos bem trabalhados e movimentação perfeita, sem sinal da lentidão de outros consoles. Além disso, a Midway trouxe rostos e fatalities conhecidos de outros carnavais como Mileena, Kitana, Baraka, Cyrax e Kung Lao. Os combatentes usam socos, chutes, agarrões e golpes especiais para dar conta de seus oponentes. Como em **MK 4**, existem armas a serem pegas no chão que deixam os golpes ainda mais detonantes. Isso sem contar as pedras e caveiras para serem arremessadas no oponente. Os cenários também estão

LUTA

4.5

MIDWAY
Visual Memory
2 Jogadores

Ponto Forte
Gráficos e sons perfeitos

Ponto Fraco
Movimentos com L e R são difíceis

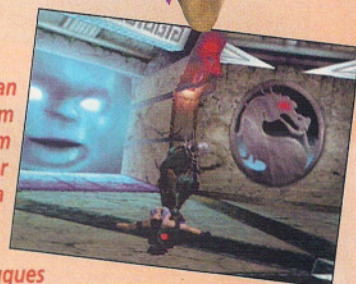


DICA: o ácido de Reptile vai baixar o ímpeto de seus oponentes. Faça o movimento com ↓ → + soco alto



DICA: Quan Chi é um bom lutador para novatos. Com truques

simples, como o Tele Stomp, ele acaba com o inimigos. O comando é ↓ → + chute baixo



DICA: Baraka voltou e quer fazer picadinho de seus desafetos. Para se dar bem, faça → → → + soco baixo para fatar tudo que encontrar pela frente



DICA: apertar botões numa certa seqüência resulta num combo. Cada lutador tem sua própria rota. O repertório é bem variado



DICA: a melhor alternativa de Sub-Zero continua sendo sua rakada de gelo para congelar o oponente. Depois, mande um combo feroz no infeliz. O Ice Blast se faz com ↓ → + soco baixo



DICA: a rajada de fogo de Scorpion vai deixar os inimigos bem esquentados. Faça o movimento com ↓ ← + soco baixo



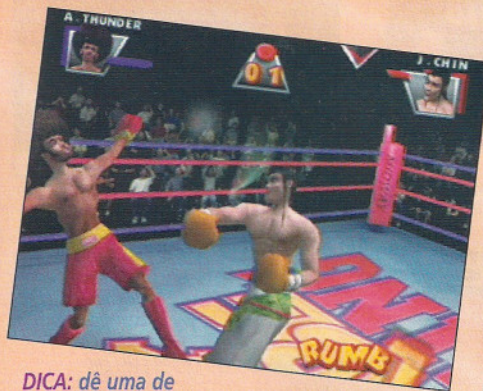
DICA: nesta versão, você pode escolher a arma na tela de seleção. A melhor é o bastão de gelo de Sub-Zero, que congela os oponentes

READY 2 RUMBLE BOXING

ESPORTE
4.8
MIDWAY
 Visual Memory
 2 Jogadores
Ponto Forte
 Controle perfeito e alta diversão
Ponto Fraco
 O fundo parece um papel de parede

O Dreamcast acaba de ganhar um jogo de boxe de alta qualidade, de diversão descompromissada. É um típico jogo de boxe para arcade, que contrasta com o realismo e a

profundidade de **Knockout Kings**, do PlayStation. O estilo de **Ready 2 Rumble Boxing** lembra muito um sucesso de arcade, o **Punch-Out** da Nintendo. Os 17 lutadores são bem caricatos, incluindo duas mulheres que batem tão forte quanto os armários de 2 metros. A movimentação flui de forma absurdamente suave e cada lutador imprime um estilo bem próprio, a começar pelos cabelos e por suas falas e provocações. Cada competidor tem um treinador que fica dando instruções



DICA: dê uma de malandro e bata mais um pouquinho depois de o gongo soar



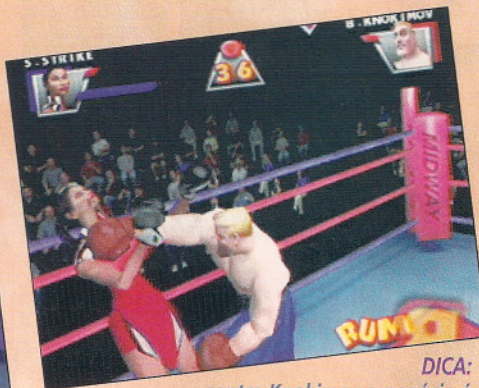
DICA: para ter mais força em seus socos coloque o direcional para frente enquanto você aperta o botão

de fora do ringue. A parte chata fica por conta do locutor com seu inigualável "Let's get ready to rumble!". Os controles são bastante precisos e as configurações flexíveis. O equilíbrio entre os lutadores também está bom.

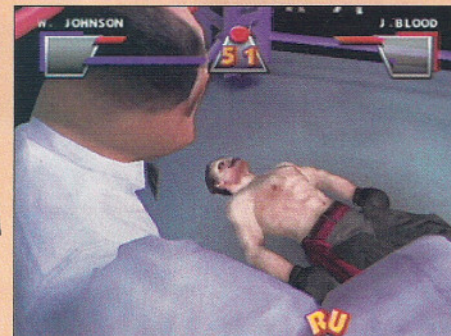
Quem tem a mão mais pesada tem menos velocidade e vice-versa. Com certeza, **Ready 2 Rumble Boxing** é uma marco na história do gênero. Se você se interessa por boxe não pode deixar de tê-lo. Indicado também para quem curte uma boa luta.



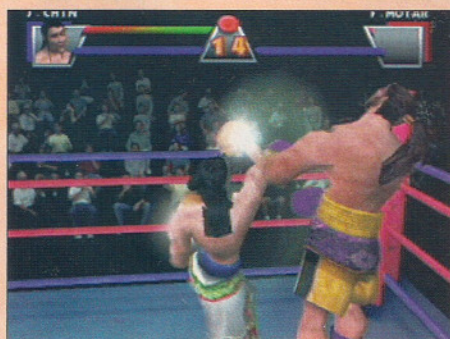
DICA: a aparência de Butcher Jaw, esconde um queixo de vidro. Use jabs na cabeça para detoná-lo



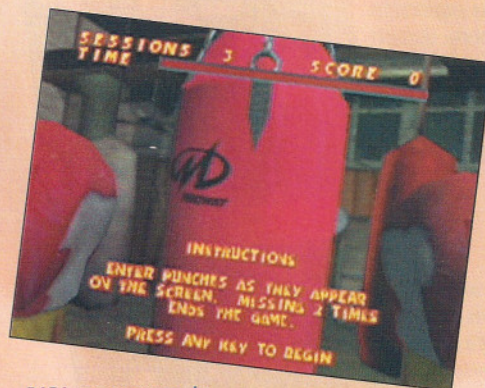
DICA: contra Knockimov o negócio é ficar na defensiva. Espere ele vir pra cima para contra-atacar



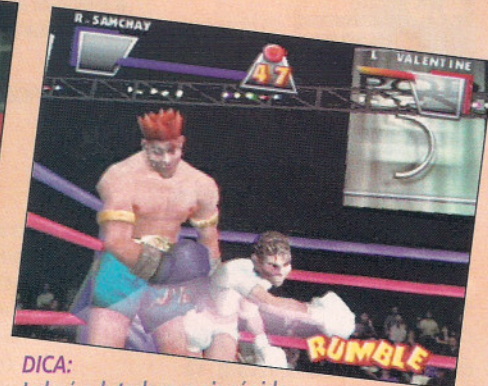
DICA: se for derrubado, fique apertando rapidamente os botões para recuperar um pouco a energia



DICA: use bem as pernas para não ficar encurralado. Ali no canto a situação fica bem difícil



DICA: no começo da carreira, no modo Championship, aposte o máximo de dinheiro em você. Assim você garante bastante dinheiro para treinar. Caso vença é claro



DICA: Lulu é a lutadora mais rápida do jogo. Use a abuse de seus combos e não deixe os oponentes nem respirarem

A Primeira Safra

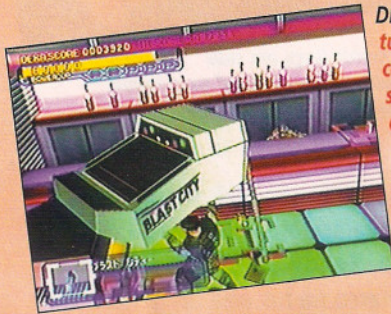
DYNAMITE DEKA 2

Dynamite Deka é jogo para um dia de fúria. A ação é intensa, com cara de Máquina Mortífera e **Final Fight**, mas sem a mesma magia. As armas são pesadas: mísseis, rifles antitanque, aspiradores de pó, espetos de churrasco e até máquinas de arcade. Vale usar tudo que estiver solto no cenário e é essa variedade que dá graça ao game. Além de usar as

AÇÃO
4.5
 SEGA
 1 CD - 2
 Jogadores - VMS
Ponto Forte
 O jogo tem muita ação, típica de arcade
Ponto Fraco
 Há poucas fases: apenas três



DICA: quando passar por locais que contêm itens secretos o VMS apitará. Dê um soco no local para revelar o item. Eles acrescentam mais desenhos ao modo de galeria



DICA: quase tudo que há no cenário pode ser usado, como essa máquina de arcade da foto



DICA: use os itens como a maçã e o bolo para recuperar energia em vez de jogá-los. Use o botão de chute e coma-os. Mas não faça isso no meio da confusão, senão vai tomar porrada e a atitude não valerá nada



DICA: uma tática básica é juntar os inimigos num canto e detoná-los ali mesmo. Quando agarrar um inimigo, jogue-o para cima dos outros

EVOLUTION

RPG
4.3
 SEGA/ESP/STING
 Visual Memory
 1 Jogador
Ponto Forte
 O sistema de batalhas é interessante
Ponto Fraco
 Os efeitos gráficos são pobres

Evolution foi um dos primeiros RPGs lançados para o Dreamcast. O estilo é o mesmo de **Chocobo's Mystery Dungeon**, para P.Station,

mas a elaboração gráfica é bem simples. O trio de desenvolvedores usou pouco dos 128 bits do console. O resultado é um RPG honesto, bom para esperar **Shenmue**.

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



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



AERO DANCING

Nada de armas ou combate aéreo: **Aero Dancing**, ou **Aero Wings** nos Estados Unidos, é pura acrobacia. Por isso, antes de comprar o game, vale a pena alugar e jogar um pouquinho. Se **Aero Dancing** for o seu número, você dificilmente conseguirá encontrar defeito. Você joga como um dos pilotos da Blue Impulse, uma espécie de Esquadrilha da Fumaça. O negócio é fazer as melhores acrobacias, passando pelos pontos determinados pelo jogo para ganhar pontos. O visual é fantástico e as sensações mais que reais.

SIMULAÇÃO
4.5
 CSK
 Memory Card
 2 Jogadores
Ponto Forte
 Controles fáceis, o que garante a diversão
Ponto Fraco
 Os cenários são muito simples



DICA: na segunda parte dos testes, segure o direcional sempre na mesma posição para fazer o retorno sem problemas



DICA: uma boa opção para passar os testes com facilidade é assistir aos vídeos. Com isso você poderá saber o momento exato para executar as manobras



DICA: você consegue acionar os arcos passando no meio deles ou tocando-os com alguma parte da nave

EXPENDABLE

Jogo de tiro no estilo de **Contra**, **Expendable** garante bastante diversão por um bom tempo. As armas são variadas e muito potentes. Como na maioria dos games atuais, o



DICA: para liberar a porta você terá de destruir as quatro bolhas que estão no corredor

TIRO
4.5

IMAGINEER
Visual Memory
2 Jogadores

Ponto Forte
Boa jogabilidade e armas devastadoras

Ponto Fraco
Visão prejudicada no modo 2 Players



DICA: no primeiro Boss, acerte suas metralhadoras para depois acertar o centro. Depois de matá-lo atire nas caixas à direita para ganhar alguns itens

modo mais legal é o para dois jogadores. Com dois caras afiados não sobra nada na tela. Mesmo com a visão de jogo, atrapalhando o seu desempenho.

GODZILLA GENERATIONS

Se você gosta de jogos muito elaborados, esta não é a melhor opção. **Godzilla**, seguindo o espírito do bichão enorme e pouco pensante, é um jogo de ir passando sobre as coisas e

DICA: Godzilla possui um raio quente e outro frio. Para soltá-los é só segurar um dos botões. Para recuperar energia, segure o botão X



AÇÃO
3.5

SEGA
Visual Memory
1 Jogador

Ponto Forte
Bom banco de dados sobre o monstro

Ponto Fraco
Diversão muito limitada

destruindo tudo. Capta, com perfeição, o espírito do filme que o inspirou. É melhor para quem ainda não tem muita destreza, os garotos pequenos.

DICA: seja rápido na destruição. Entre pelo meio dos edifícios e use a cauda de Godzilla para eliminar as casas e outras coisas menores mais rápido



INCOMING

Quem já passou pelo exército vai querer passar longe de **Incoming**. No game, o alto comando do exército passa todo tipo de tarefa para você, que

TIRO
4.5

IMAGINEER
Visual Memory
1/2 Jogadores

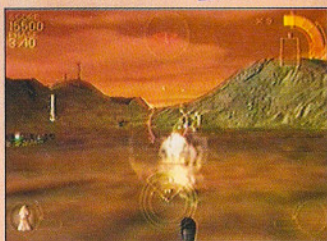
Ponto Forte
Diversidade de missões

Ponto Fraco
Radar pouco eficaz nas horas de aperto

DICA: na fase do gelo, procure destruir todos os inimigos do pedaço sempre que ocupar um novo espaço. Assim você evita tiros pelas costas



DICA: na terceira missão, você tem de proteger a base. Fique girando com o tanque



parado nesse local para acertar todos os aviões

começa como um soldado raso. Isso inclui bombardear alvos determinados, destruir inimigos e também levar água para cidades isoladas. A história de ser pau para toda obra é divertida no início, mas depois de algum tempo se torna repetitiva.

JULY

Você gosta de ler muito? Se a resposta for sim, **July** é o seu jogo. A trama do game exige isso: dois personagens – Joshua, um cara de 29 anos com problemas de pele, e Makoto, uma gatinha de 19 anos – se vêem envolvidos num lance esquisito que rola em torno de uma empresa mais que obscura. Para completar, há uma porção de referências ao fim do mundo, que deveria ter acontecido em agosto passado. Descobrir do que trata a história realmente só depois de muita leitura. Por isso, evite encarar **July** no escuro ou perto da hora de ir para a cama. Mas se você gosta de paz, enigmas e solidão à frente do videogame, arrume logo uma cópia.

AÇÃO/RPG
3.8

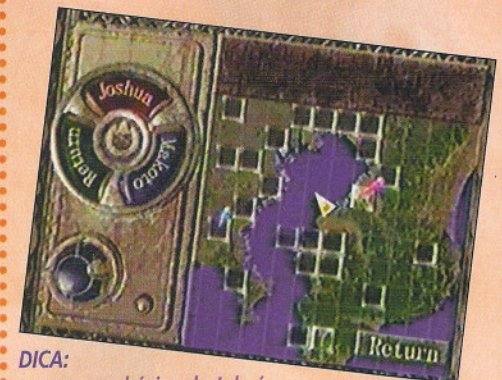
FORTY FIVE
1 Jogador

Ponto Forte
O enredo, em japonês, é consistente

Ponto Fraco
O ritmo do game é muito lento



DICA: durante o decorrer do jogo há várias decisões a fazer. Dependendo disso o andamento do enredo pode variar um pouco. Mas todas elas levam ao final



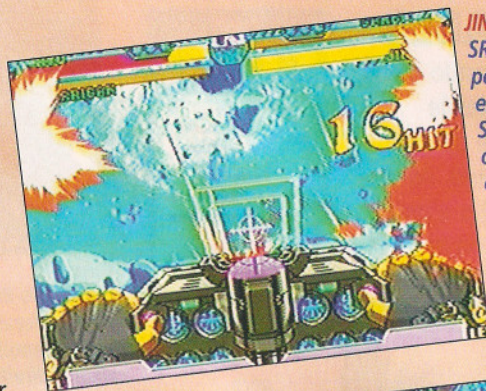
DICA: o esquema básico de July é locomover-se e falar com as pessoas desses lugares

A Primeira Safra.....

MARVEL VS CAPCOM

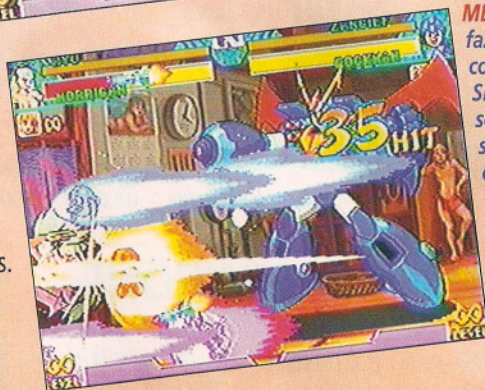
O Dreamcast mostra toda sua força para jogos 2D com **Marvel vs Capcom**. Tudo é idêntico ao arcade: gráficos, sons e jogabilidade. Quanto a este último quesito, somente com o joystick arcade você obtém o máximo do game. Como o nome diz, **Marvel vs Capcom** reúne os maiores heróis e vilões das gigantes do entretenimento. Participam da festa, pelo lado da Marvel, nomes como o Incrível Hulk, Venom e Homem-Aranha. Da Capcom, não poderiam faltar Ryu, Chun Li e personagens de clássicos como Strider, Megaman e Captain Commando. Esses são os personagens principais, mas há uma galera especializada

LUTA
4.8 
 CAPCOM
 VMS
 2 Jogadores
Ponto Forte
 Modo Cross Fever para quatro lutadores
Ponto Fraco
 É preciso ter um controle tipo arcade



JIN: pule usando SF, SR agachado, SF em pé e emende o especial →↓↘↙ + SS, antes de o oponente cair no chão

em assistências como Thor, Magneto e Arthur (o cavaleiro da série **Ghost 'n Goblins**). No arcade, o jogo era um show de flashes, o que poderia causar problemas a pessoas sensíveis a eles. No Dreamcast é possível tirá-los. **Marvel vs Capcom** não é dos jogos mais equilibrados da série, mas os fãs não podem perder este clássico.



MEGAMAN: para fazer esse combo, segure SF por 50 segundos e solte-o em seu oponente, lançando logo em seguida o especial ↓↘↙ + SS



STRIDER: comece com o especial ↓↘↙ + SS e siga com SR, CF, SM, CM e SM + CM para chamar o Helper. Termine com o especial →↓↘ + SS



DICA: escolha bem os especiais para aproveitar melhor o combo quando estiver no modo Duo Team Attack

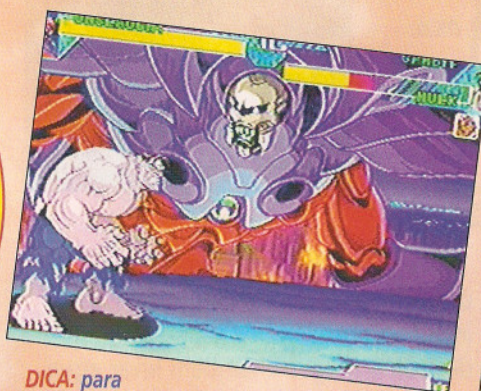


CAPTAIN COMMANDO: encoste o inimigo no canto, faça CR agachado, CM agachado, SF agachado e emende o especial ↓↘↙ + CC. Logo depois, faça CR agachado e CF de pé pra continuar o combo, terminando com ↓↘↙ + SS

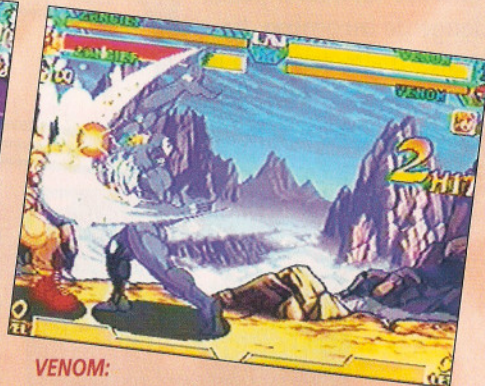


LEGENDA

- SM - soco médio
- SR - soco rápido
- SF - soco forte
- SS - 2 socos
- CM - chute médio
- CF - chute forte
- CR - chute fraco
- CC - 2 chutes



DICA: para detonar aqui, é só usar especiais ou golpes fortes na cabeça de Onslaught, pular quando ele desaparecer da tela e atacá-lo com sua garra



VENOM: agarre o oponente e comece o combo aéreo com CR em pé, cancelando agachado e emendando SM em pé

MONACO GRAND PRIX 2

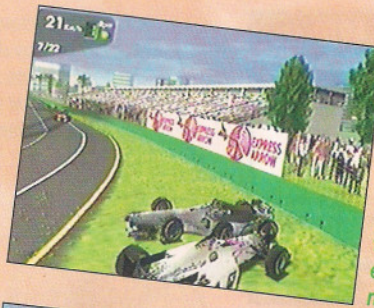
Monaco Grand Prix 2, assim como a maioria dos jogos de corrida de Fórmula 1, é muito certinho. O game tem a cara das transmissões oficiais das corridas, com patrocinador e tudo. Todas as pistas foram reproduzidas com fidelidade e o realismo é grande. Quando ocorre uma freada brusca, as marcas do pneu ficam no chão. O diferencial do jogo é o modo Retro, em que você joga com os maiores pilotos da história da Fórmula

CORRIDA
4.3

UBISOFT
Visual Memory
2 Jogadores

Ponto Forte
O modo Retro, com corredores antigos

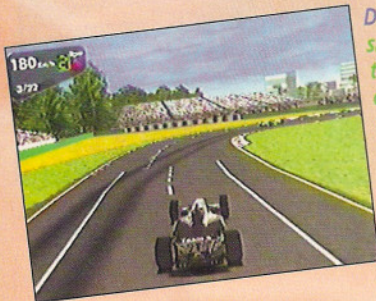
Ponto Fraco
Falta um narrador para dar o clima



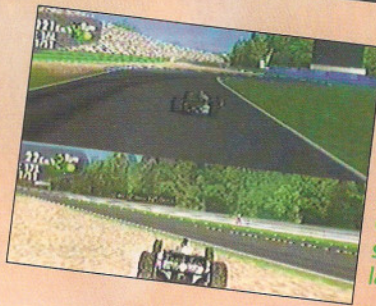
DICA: após sofrer qualquer acidente na pista e parar na grama, espere um tempo para voltar a pisar fundo, senão seu carro ficará sem aderência e não completará nenhuma curva



DICA: na pista da Austrália quando chegar neste S, em vez de seguir o trajeto, vá reto (como na foto) para cortar caminho e não perder velocidade



DICA: para saber o trajeto das curvas, siga o rastro dos pneus no chão



DICA: na pista da Alemanha, logo após o grande retão inicial, siga em frente e passe pelo S numa boa. Mas cuidado com o direcional, pois se o seu carro entrar de lado na zebra, irá voar



DICA: caso você sinta que seu carro está sem controle, entre no boxe para ajustar a máquina. Mas vá devagar para não perder o local de entrada, que fica sempre ao lado da chegada

PEN PEN TRI-ICE-LON

CORRIDA
4.5

GE
Visual Memory
1/4 Jogadores

Ponto Forte
Jogabilidade original e variada

Ponto Fraco
A diversão não dura muito tempo

Um dos games de estréia do console no Japão. Produzido pela General Entertainment, **Pen Pen Tri-Ice-Lon** traz um novo panorama para os jogos de corrida. Trata-se de um

triatlo no gelo que inclui maratona, natação e uma modalidade em que os corredores, todos pingüins, escorregam com a barriga no gelo. Para correr



DICA: para correr melhor, você tem de descobrir o ritmo de cada pingüim. Depois disso, aperte o botão de corrida ritmadamente

rápido não basta ficar com o dedão no acelerador e esperar o bicho turbinar. Cada animal tem um ritmo e o primeiro passo para correr rápido é sacá-lo e

DICA: cada pingüim possui uma habilidade. Uns são mais velozes, outros fazem curva melhor e assim por diante. Use a opção Time Trial para testar qual é a habilidade de cada um

apertar o botão ritmadamente. O jogo é diferente e divertido, mas a novidade logo se perde. Talvez agrade mais à molecada.



DICA: após selecionar o percurso você poderá escolher

corrê-lo inteiro ou só passar por uma parte



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



DICA: passe por esses círculos coloridos para pegar um turbo. Se o círculo estiver um pouco distante do percurso, ignore-o



A Primeira Safra

POWER STONE

Primeiro jogo da Capcom para o Dreamcast, **Power Stone** é um game de luta diferente. Primeiro porque, apesar de as brigas rolarem soltas, o objetivo maior não é bater. O lance é obter as três pedras mágicas, as Power Stones. Com as três, o lutador entra no modo Power Drive, em que fica superforte e rápido. Outra diferença é a liberdade que o game oferece. É possível andar ou correr por todo o cenário. Também dá para usar os objetos do próprio

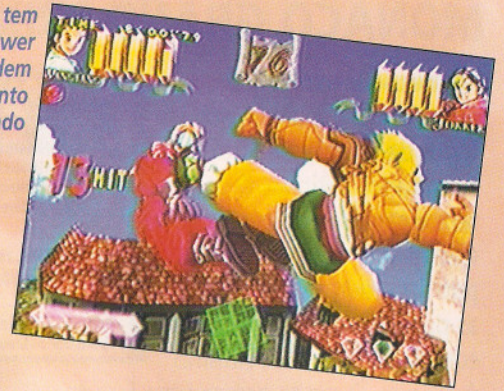
LUTA
5.0

CAPCOM
VMS
2 Jogadores

Ponto Forte
Liberdade no uso do cenário durante a luta

Ponto Fraco
Falta de um movimento de defesa

DICA: cada personagem tem pelo menos dois Power Fusion. Alguns só podem ser acionados enquanto você estiver pulando



DICA: aperte A+X ou Y+X durante o Power Drive para soltar o Power Fusion. Esse especial consome toda a barra de energia



DICA: alguns personagens conseguem agarrar objetos maiores, como esse poste, mesmo fora do Power Drive



DICA: agarrar o oponente é a maneira mais fácil de fazê-lo soltar a Power Stone. Aperte B para agarrá-lo



DICA: para entrar no modo Power Drive é preciso pegar as três Power Stones. Durante o Power Drive, todos os seus golpes ficam mais fortes

cenário- cadeiras, postes, bancos de praça, mesas – na cabeça dos oponentes. Tudo que **Power Stone** tem de original, tem de divertido. A ação e a jogabilidade são viciantes e a velocidade contagiante. A diversão, já contando com a série de dicas que deveriam prolongar o jogo, não dura muito. Por isso, é

legal jogar um pouquinho, antes de assinar o cheque.



DICA: durante o Power Drive, qualquer objeto pode ser carregado e usado contra o inimigo. Para fazê-lo, é só apertar B perto do objeto



DICA: uma boa tática em Power Stone é usar mesas, cadeiras e até bancos de praças como armas. Agarre com B e arremesse com X ou Y



DICA: o jogo não tem defesa, porém tem esquiva. Para usá-la, segure B e mova o direcional para qualquer lado

PSYCHIC FORCE 2012

Psychic Force 2012 é seqüência do **Psychic Force** lançado para o P.Station. O game é tão original quanto **Power Stone** e ainda tem uma vantagem: não é cansativo. A luta aqui rola no ar. São 10 personagens, mais três lutadores secretos. Cada um deles tem duas barras, uma de energia e a outra de poder. A de poder diminui sempre que se usa as magias. Para carregá-la, não é preciso nenhum truque, basta apertar os três botões do controle ao mesmo tempo. E prepare-se para apertar muito



esses botões: o melhor do game são as seqüências que se consegue ao juntar magias e combos. Existem dois modos de jogo. O tradicional Versus é um deles. Mas se

você estiver jogando sozinho, vale dar uma olhada no modo History, em que o lutador que você escolher vive uma historinha.



DICA: depois de liberar Wong vá à tela de seleção de estágios e o cenário Wong's Palace estará disponível



DICA: uma boa seqüência com Might é lançar a magia com ↓↘→+X; depois aperte rapidamente X, X, X, X



DICA: para jogar com Keith, complete o modo Arcade com qualquer personagem, mas a luta tem de ter, no mínimo, 3 rounds

PUYO PUYO 4



Puyo Puyo começou sua carreira no Mega Drive com o nome de Dr. Robotnick's Bean Bean Machine. Desde então, rolou em vários consoles, incluindo uma versão para Nintendo 64, **Puyo**

Sun. Pouca coisa mudou e o ponto alto continua sendo a diversão, já que os gráficos não foram muito explorados. Como em



DICA: você só consegue destruir as peças pretas que aparecerem no seu jogo fazendo com que uma série de peças sejam destruídas ao lado delas

Tetris, o lance é encaixar as peças, que parecem umas amebinhas com olhos. Mas para abrir espaço, não basta encaixá-las. Você tem de combinar pelo menos duas de cada cor para fazê-las sumir. Quanto mais peças você explodir ao mesmo tempo, melhor. Assim, você consegue combos que, além de limpar sua tela, enchem a tela do inimigo de peças transparentes. E se livrar dessas peças é um pepino só. A melhor dica para se dar bem no game é prestar muita atenção no quadradinho que indica a cor da próxima peça.



DICA: procure juntar quatro peças de cores diferentes para criar um combo. Com isso, as peças que você liberou irão para o seu adversário



DICA: junte quatro peças de cores iguais para fazê-las sumir. Fique esperto no quadradinho que indica a próxima peça para saber onde colocar a peça da vez



DICA: para derrotar o inimigo você terá de realizar o maior número de combos para passar as peças para o lado do adversário, e fazer as peças dele sumirem. Faça isso até o momento em que ele não tiver mais espaço para colocar as suas peças

A Primeira Safra

SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP

Sega Rally, além de ser o melhor jogo de corrida para o Dreamcast, é um grande investimento. A coisa promete esquentar quando o modem e a rede do console saírem do forno. Enquanto não rola o modo Network, dá para treinar bastante nos outros três modos: Arcade, Ten Years e Two Players. Em todos, a sensação de realidade é incrível. Dá para ver até a lama da pista sujando o carro. A velocidade também é incrível. Mas não exagere ao pisar no acelerador, pois, num rali, andar rápido nem sempre

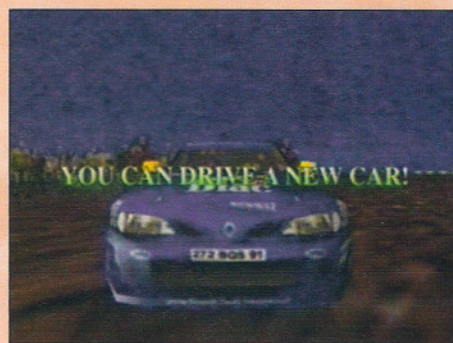
CORRIDA
5.0

SEGA
 Visual Memory
 2 Jogadores

Ponto Forte
 O realismo e detalhamento gráfico

Ponto Fraco
 Vai ser difícil achar algum importante

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



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



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



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



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



é a melhor saída. Além de dificultar o controle do carro na areia ou na lama, andar muito rápido pode transformá-lo num assassino. Isso porque **Sega Rally** tem também alguns seres humanos, que, como aqueles que você encontra na rua, atravessam fora da faixa e embaixo de passarelas, com uma movimentação de deixar qualquer um de boca aberta.



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



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



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

REDLINE RACER

O Dreamcast deverá ser o rei das conversões de jogos do PC. Não à toa: afinal, o console usa a mesma base do Windows para rodar os jogos. E, se as próximas conversões forem tão legais quanto **Redline Racer**, os donos do console soltarão fogos. Velocidade é o nome do game. E tudo que **Redline Racer** tem de velocidade, tem de realidade. Se animou, não é? Mas essa combinação



DICA: nas curvas médias, dê apenas um leve toque no direcional para conseguir

completar a curva sem sair fora da pista e conhecer o pasto



DICA: cuidado na pista da praia, pois você terá de desviar das pedras. Siga o caminho feito pelas placas para não sair fora da rota

SENGOKU TURB

Tentando misturar RPG e ação, a NEC não encontrou as melhores medidas em **Sengoku Turb**. O jogo é dividido em duas partes. Na primeira, rola um RPG sem muita fluência, em que você deve

procurar itens e coletar informações. Na segunda parte, você

AÇÃO
3.5

NEC
1 Jogador

Ponto Forte
Os controles funcionam com rapidez

Ponto Fraco
O jogo é bastante repetitivo

DICA: o esquema geral do jogo consiste em escolher a área para se libertar dos inimigos, dizimá-los todos e depois falar com todo mundo para obter informações sobre o próximo território



toma conta de um determinado território e tem de expulsar todos os estranhos de lá, usando componentes de ação. **Sengoku Turb** tem gráficos pouco elaborados e personagens com cara de Lego. Resumindo, o game não emplaca.

AÇÃO
3.8

KONAMI
Visual Memory
1 ou 2 Jogadores

Ponto Forte
Boa conversão e sensação de velocidade

Ponto Fraco
É difícil dominar os controles



DICA: na pista do gelo, procure ficar o maior tempo na pista, pois a neve, além de tirar o controle da moto, diminui a velocidade



DICA: procure usar o nitro apenas nas retas para ganhar um tempo e conseguir chegar na hora no próximo Check point

não facilita nada as coisas.

Principalmente quando se está em alta velocidade e controlar a moto se torna quase impossível. Você vai ter de aprender: é essencial acelerar muito para passar a tempo por todos os check points e terminar em primeiro lugar no ranking e, assim, passar de fase.

POP'N MUSIC

Pop'n Music não é nenhum **Beat Mania**, mas é o único game no estilo, para Dreamcast. O ideal, antes de mais nada, é jogar um pouco para conhecer as músicas e ver se os ritmos do jogo vão conquistá-lo. Mas lembre: não há CDs com músicas extras. Ou seja, quando você enjoar daquelas, acabou. O conceito e a jogabilidade são os mesmos de **Beat Mania**: você deve apertar os botões no momento indicado e no ritmo da música. Mas os controles em **Pop'n Music** são muito mais difíceis. Além disso, as músicas têm

acordes mais complexos, que complicam sua vida.



DICA: nessa tela, escolha seu personagem. Cada personagem tem uma dificuldade diferente



DICA: fique esperto para não se confundir com os enfeites e perder o ritmo

A Primeira Safra

FLAG TO FLAG

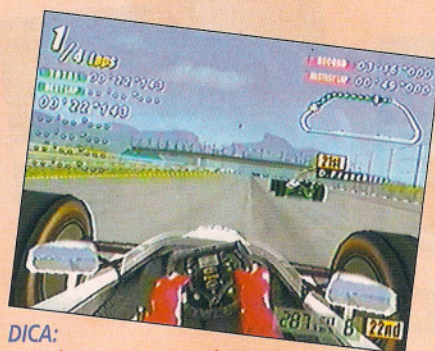
Quem gosta de corrida está cansado de saber que a Formula Indy, ao lado da Fórmula 1, é o gênero que mais agrada aos fãs. Reproduzir as corridas de forma fiel, recriando o ambiente e a sensação de velocidade no videogame, é tarefa indispensável em jogos de Indy ou Fórmula 1. **Flag To Flag** chega lá, com sobras. O jogo é de

AÇÃO
3.8

SEGA
Visual Memory
2 Jogadores

Ponto Forte
Nomes reais dos pilotos da Indy

Ponto Fraco
Circuitos ovais tornam o jogo repetitivo



DICA:
nas ultrapassagens, cole no carro da frente para pegar o vácuo e, então, tire o carro para o lado



DICA: antes de entrar nas curvas, tire o pé do acelerador e só volte a pisar quando o carro estiver alinhado

DICA:
correndo no Rio de Janeiro, só tire o pé do acelerador nessa curva. No resto da pista, mande bala



DICA: fique de olho no canto inferior esquerdo da tela. Quando as palavras Pit In começarem a piscar, é hora de entrar no box

primeira qualidade. Quem curte velocidade não vai parar de jogar. Tudo é extremamente fiel ao campeonato.

Dos nomes dos pilotos, entre eles os brasileiros Raul Boesel, Gil de Ferran e Maurício Gugelmin, aos circuitos, incluindo o do Rio de Janeiro. Os controles são precisos, com resposta rápida e o processamento de gráficos está acima da média.

TETRIS 4D

Console que é console tem de ter uma versão de **Tetris**. A do Dreamcast é bonita e divertida. A jogabilidade é a mesma que deu fama ao jogo. A única grande mudança é um faixo de luz que ilumina o caminho que a peça vai percorrer durante a descida. Pode parecer só gracinha, mas o tal faixo é uma mão na roda. O melhor é o modo



DICA:
se você estiver com dificuldade em encaixar as peças, aperte L ou R para surgir uma faixa de luz na peça e facilitar o seu jogo

Multiplayer, para até quatro jogadores. Quem fica com as colunas das pontas tem visão privilegiada. Tem ainda o modo Classic, com cinco telas.

QUEBRA-CABEÇAS
4.3

BPS
Visual Memory
2 Jogadores

Ponto Forte
Visual das peças é bem trabalhado

Ponto Fraco
Poucos modos de jogo

SEVENTH CROSS

Seventh Cross é o campeão no quesito originalidade. Como em **Evolution**, um jogo antigo para SNes, em **Seventh Cross** você vai evoluir como espécie. Seu primeiro papel é de ameba.

Para evoluir, o negócio é encher a pança. O próximo passo é virar peixe. E assim vai a carruagem até que você se torne um mamífero para virar a espécie mais forte do pedaço. Além de comer, você vai ter de manipular DNAs, o código genético das espécies. Aprender todas as manhas do jogo leva um bom tempo. Entretanto, vale a pena ser persistente. Depois de um pouco de sofrimento, **Seventh Cross** reserva um bom tanto de diversão.

AÇÃO/RPG
4.0

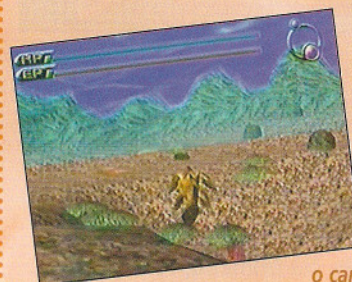
NEC
Visual Memory
1 ou 2 Jogadores

Ponto Forte
O jogo traz um sopro novo para os RPGs

Ponto Fraco
Para os impacientes, pode ser irritante



DICA: no começo, o negócio é comer os mais fraquinhos e sair correndo dos seres mais fortes



DICA: na primeira área, o inimigo mais mortal é o caranguejo. Não chegue perto dele nunca

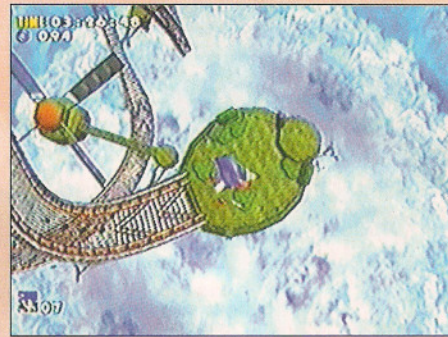


DICA: preencha os quadrados para mexer no DNA. Nas fases seguintes defina bem uma linha de evolução. Não atire em qualquer direção

SONIC ADVENTURE

Sonic Adventure é jogo obrigatório para quem tem um Dreamcast e curte muita ação e velocidade. O game usa como poucos todos os recursos do console: tem cenários perfeitos e abusa da velocidade de processamento gráfico. Fora a beleza, **Sonic Adventure** pode diverti-lo por meses e meses. Você começa jogando com o porco-espinho (que, como a maioria já deve saber, é na verdade um ouriço terrestre). Com ele não tem enrolação, é pura velocidade. Como de costume, você vai ter de coletar moedas, libertar os bichinhos e, de quebra, dar um jeito no

AÇÃO/CORRIDA
5.0
 SEGA TEAM
 Visual Memory
 1 Jogador
Ponto Forte
 Sem dúvida, a jogabilidade variada
Ponto Fraco
 As partes de exploração quebram o ritmo



DICA: quando o vento jogá-lo para o alto, não mexa o controle. Você poderá cair fora da plataforma



DICA: na sala, pegue o item Ring. Para sair, acione o interruptor que está logo à frente de Sonic



DICA: corra em volta de Chaos O até ter um ângulo bom para pular na cabeça dele



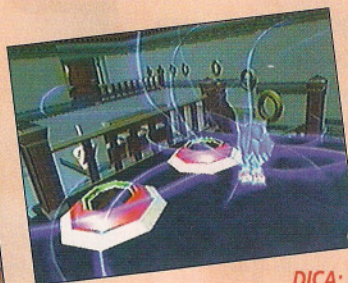
DICA: preste atenção nas fases. Você pode passar direto por foguetes como esse. Ele o levará para outras ilhas flutuantes



DICA: você terá de entrar várias vezes na mesma fase. Como nas aventuras anteriores de Sonic, você terá uma missão a cada vez que entrar na fase



DICA: espere Egg Hornet soltar seus mísseis. Corra para qualquer lado para despistá-los



DICA: acione o interruptor da direita e depois o da esquerda. Use o botão Y pressionado para atravessar a sala e entrar rápido pela porta



THE HOUSE OF THE DEAD 2

The House of the Dead 2 é o primeiro e, por enquanto, único jogo que usa a pistola do Dreamcast. Mesmo que daqui para frente não seja lançado nenhum game compatível com a pistola, vale a pena comprá-la só para encarar **The House of the Dead 2**. O clima lembra **Resident Evil**. Principalmente pela quantidade de zumbis e outros seres em decomposição que passeiam pelas fases. Pouco mudou nesta versão.

TIRO

4.8

SEGA
Pistola
2 Jogadores

Ponto Forte
A pistola, que é muito precisa

Ponto Fraco
Pouca coisa mudou nos gráficos



Os gráficos foram texturizados e não correm o risco de ficar muito quadrados quando a câmera se aproxima. A jogabilidade é a mesma. Mas a pistola... quanta diferença! Muito precisa, a pistola do Dreamcast só ajuda. Mas sangue e violência não são os únicos atrativos do game. Há variedade de caminhos, que mudam de acordo com quantos, de que maneira e quais zumbis você mata.

DICA: preste atenção no livro que abre a cada chefe de fase, ele indica com um círculo o seu ponto fraco



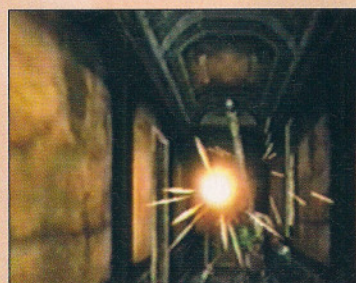
DICA: para aprimorar sua técnica vá ao Training Mode e escolha o tipo de treino adequado a sua dificuldade



DICA: o melhor lugar para acertar o tiro é no pescoço



DICA: um ponto importante é salvar os inocentes, eles podem dar itens ou mudar o caminho do jogo



DICA: quando um inimigo arremessar um objeto, atire nele para tirá-lo de seu caminho

THE KING OF FIGHTERS DM 99

LUTA

5.0

SNK
Visual Memory
2 Jogadores

Ponto Forte
Os sons estão limpos e caprichados

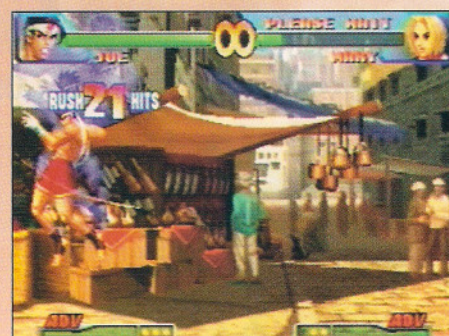
Ponto Fraco
Muito parecido com os anteriores

The King of Fighters Dream Match '99 é o resultado de um caprichado banho de loja em **King '98**. Nessa, saíram ganhando gráficos e som, caprichadíssimos. Começando pela

apresentação: um anime, desenho típico japonês, com Kyo e Iori se enfrentando em um beco. Novos efeitos foram



Yashiro Nanakaze: SF de perto, → + CR, ↓↙↘↓↘↘ + soco repetido

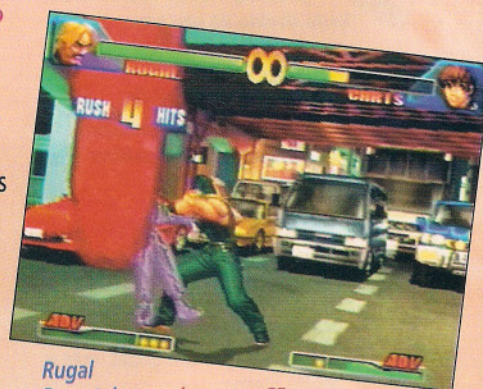


Joe Higashi: SF de perto, → + CR, ↓↘↘↓↙↘ + soco



Saisyu Kusanagi: pule com CF, de pé com SF, ↓↙↘↓↘↘ + soco

acrescentados aos cenários, que agora são poligonais. O som, que já era legal, ficou ainda melhor: muito mais nítido. No jogo mesmo, pouca coisa mudou. Os finais, a pouca história que existia e os combos são exatamente os mesmos. Dá para usar o Neo Geo Pocket para treinar e transferir dados de personagens.



Rugal Bernstein: voadora com CF, de pé com SF, ↓↙↘↓↘↘ + soco

Detonado

Prepare-se: você tem muita ação, criaturas estranhas, itens e códigos a serem descobertos pela frente. **Blue Stinger** tem gráficos impressionantes e efeitos espetaculares. A história não fica atrás. O jogo começa quando um terremoto sacode a península de Yucatan, revelando uma ilha antes completamente submersa. Vários grupos de pesquisa foram enviados à ilha, que foi batizada de Dinosaur, mas nenhuma informação foi liberada. Dezoito anos mais tarde, Elliot, agente da Special Sea Rescue, está pescando numa boa quando um meteoro cai sobre a ilha. Uma redoma se forma sobre Dinosaur e Elliot fica preso dentro dela. Você pode jogar com

Elliot ou com Dogs, capitão do navio de carga local que você encontra logo no início do game. Você também terá ajuda de Janine, o cérebro de toda a operação.

AÇÃO
4.8

CLIMAX G.
1 Jogador
Visual Memory

Ponto Forte
Jogabilidade e resposta de comandos boas

Ponto Fraco
Gráficos muito "alegres" para o clima de terror



BAY AREA



De início, siga para o portão e, ao ouvir o comunicador, aperte Start. Depois vá até onde você acabou de ver alguém e pegue o Hassy Drink



Pegue o cartão no segundo corpo e siga em frente



Elimine a criatura e acione esse painel para abrir o portão

AS ARMAS E COMIDAS DE BLUE STINGER



Shotgun

Uma arma bastante potente que atira até 3 vezes em seqüência



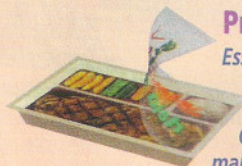
Bow Gun

Arma de potência equivalente à pistola. Atira uma flecha de cada vez



Super Bazooka

Bazuca especial para Dogs. É extremamente potente, mas de reação muito lenta devido ao seu peso



Pratos rápidos

Esse item aumenta o limite máximo de sua energia e a recupera por inteiro. O prato com o filé é o que mais eleva o limite máximo



Machado

Não foi desenvolvido para batalhas, mas é melhor que não ter nada



Hassy Drink

Bebida energética de efeito modesto. Existem as versões Short e Long, sendo esta última mais eficiente



Super Club

Porrete de uso exclusivo de Dogs. Mata a maioria dos inimigos com um golpe, mas é muito lento



Sanduíches

Recuperam maior quantidade de energia

BAY AREA



Pegue o cartão no corpo atrás da caixa. Empurre a caixa até alcançar a sala logo à frente. Use a caixa para alcançar o telhado



Nessas outras máquinas você poderá comprar itens como armas, munição e comida. Siga para a sala ao lado e acione os computadores



Após pegar o cartão no corpo, desça e entre pela porta logo abaixo



Acione este computador para abortar a contagem



Aqui você pega a Handgun e o cartão



Dentro de um dos trens você encontra a Napalgun. Use o painel ao lado da porta para acionar o trem



Atrás dessas caixas você encontra o taco de beisebol

Nessa máquina você salva o jogo. Use a máquina ao lado para carregar o mapa. Para fazê-lo, selecione a opção da esquerda

BRAIN AREA



Use a Handgun para eliminar os tentáculos e siga pela porta da direita

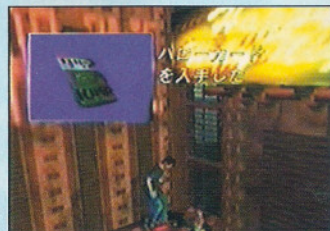


No portão W você encontra a camiseta de caratê para Dogs



Volte até a entrada de Labo Town e acione o painel para liberar a passagem

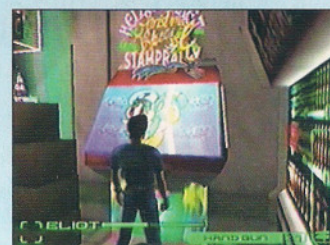
CITY AREA



Siga para o lado direito de Hello Market e, no final da linha, encontre o cartão no corpo ao lado do paredão



Em Hello Market acione a máquina dos Pen Pen selecionando a opção da esquerda



No mesmo corredor do elevador, siga para o lado direito, use a Handgun para eliminar as aves e encontre o primeiro Pen Pen



Suba nas caixas e desça do outro lado para encontrar o cartão



Empurre a caixa menor para baixo do painel e faça a maior ir de encontro ao painel



Acione o painel, entre com a senha 0030 e selecione Ok. Depois entre com a senha 0050 e selecione Ok



Em Toy Shop você encontra o segundo Pen Pen. Na Gun Shop compre o item Axe na máquina



Para entrar na Rental Video Shop selecione a opção da esquerda. Próximo ao pôster você encontra outro cartão



Na seção de TVs você encontra o terceiro Pen Pen



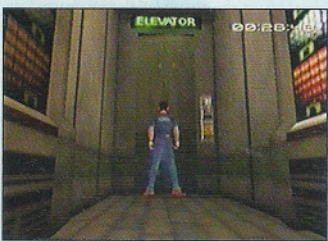
Fale com o vendedor e receba a chave do cofre



Por fim, encontre o quarto e último Pen Pen na sala à direita da entrada de Hello Market



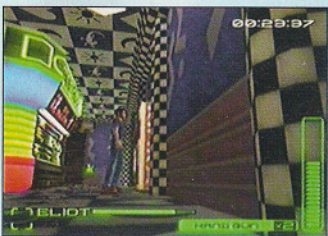
Depois de entregar a Doxin para ele, acione o cofre e pegue o cartão



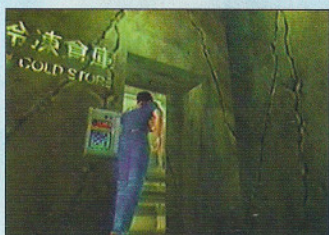
Agora você poderá usar o elevador para seguir no 2F



Agora você pode abrir as grades no Storage Room e pegar a Shotgun e munição



Compre a Doxin nessa máquina. A porta com lasers só será aberta se você tiver mais de 3.000 em dinheiro. Há várias máquinas com itens e você poderá voltar aqui mais tarde



Saia de Hello Market e volte onde encontrou o cartão no corpo ao lado do muro. Entre no freezer



Seja rápido e pegue o cartão no corpo. Não pare aqui para enfrentar ninguém



Use essa sala para recuperar a temperatura sempre que necessário



Pegue o cartão no corpo e espere que ele recupere a temperatura. Acione o painel luminoso selecionando a opção da esquerda



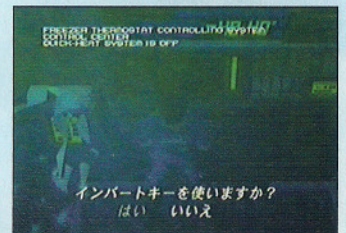
Na Operation Room você encontra outro cartão



Acione o painel redondo luminoso para pegar a Invert Key



Use a Napalgun para eliminar a fria criatura. Depois siga pela porta ao fundo da sala



Acione o painel de inversão térmica selecionando a opção da esquerda



Volte até a porta congelada. Agora o gelo derreteu e você poderá entrar



Solte o controle para alcançar o fundo. Para nadar, use o botão B. Use a Handgun para eliminar o peixe



Olhe o mapa para visualizar o caminho até a escada





Com a Shotgun, detone o chifrudo e siga pela porta ao fundo da sala



Destrua as carnes fora do plástico para liberar a passagem



No banheiro, siga por esse buraco acima do vaso sanitário



Pegue a Railgun do outro lado e volte pelo mesmo caminho



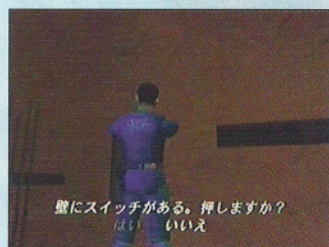
Fale com a garota no canto da sala. De posse da ficha, acione esse brinquedo, elimine os alvos e leve o Big Gari para ela



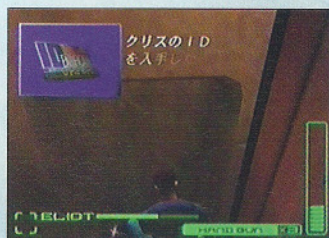
Entre com a senha 1224 no painel para liberar a porta



No banco, ao ativar o caixa eletrônico selecione a opção da direita. O primeiro cartão é de Elliot; entre com a senha 3532. Ao acionar de novo, selecione a opção da esquerda para usar o cartão de Kimra e entre com a senha 1008



Empurre a mesa de bilhar até a parede e use-a para alcançar o botão. Desça pelas escadas



Olhe a máquina de refrigerantes onde está Rats para encontrar um cartão, depois empurre a máquina para a direita. No vão da parede você encontrará outro cartão



Volte e siga por essa cabana para alcançar o pescador



Elimine as piranhas e siga pela porta ao fundo da cabana



Pegue o Piranha's Poison e o Hot Dog e volte



Elliot vai atirar o veneno na água. Caia na água e atravesse o portão. Do outro lado, pegue os itens no caminho da rampa, depois volte para água e siga pelo outro portão



Quando Janine perguntar o código de Cris entre com 0513



Você não poderá destruir estes inimigos. O melhor a fazer é correr em zigue-zague para não ser atingido



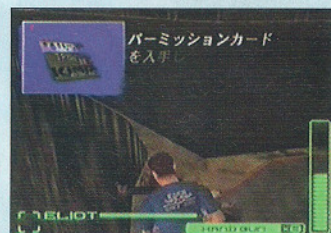
Não elimine essa coisa. Apenas empurre a pedra e siga pelas escadas



Ao final do corredor você encontra a Gatling Gun e munição



Na segunda área de antenas você acha um cartão próximo ao corpo



Pegue os Lifookers e o cartão no corpo próximo ao precipício



Suba pela estrutura para alcançar o painel de controle e ative-o



No topo do tanque use o machado ou bastão para destruir os três tubos

Detonado



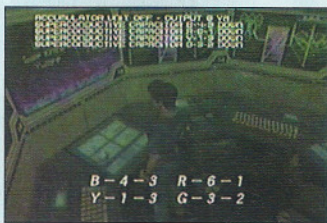
Agora corra até alcançar a parte quebrada do caminho



POWER AREA



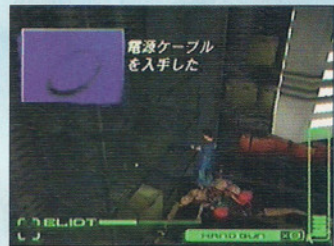
Acione as luzes de emergência no lado direito do painel central



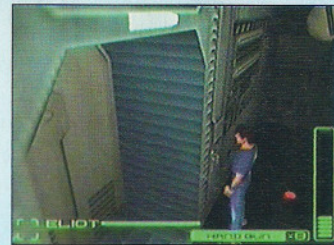
Veja as salas onde você precisará ir para restabelecer a força. Depois desça pelas escadas



Siga para Tool Room para encontrar a alavanca



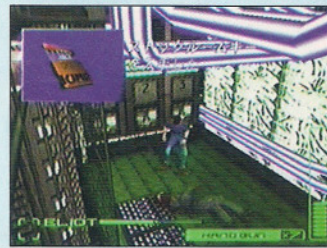
Na última das três portas, no final do corredor, está a Cable Warehouse. Uma vez lá, pegue os dois cabos elétricos



Volte pelas escadas e acione o buraco ao lado dessa porta para destrancá-la



Agora as áreas estão divididas por letras. Apenas siga as letras para encontrar as portas. Na sala B-5 você encontra a Stun Rod



Siga para sala Y-4 e pegue a Stock Card Key perto do corpo



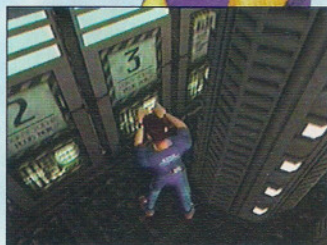
Na sala R-7 você encontra outro cabo para reparar os circuitos



Entre na cable Warehouse e pegue o cartão e as luvas nas prateleiras



Por fim, pegue o último cabo na sala G-1. No total são quatro cabos necessários para reparar os circuitos



Agora siga para as seguintes salas: B-4 e repare o circuito número 3; R-6 e repare o circuito número 1; Y-1 e repare o circuito número 3; G-3 e repare o circuito número 2



Pegue o cartão que está sobre o painel e volte à sala de controle (onde você usou a alavanca)



Agora acione essa porta e suba pelo elevador



Elimine os vagalumes com a Hand Gun e siga em frente



Na sala onde está a máquina de salvar você encontra uma Omega Club Key atrás das grades



Elimine a vespa gigante para receber o cartão



Use a Shotgun para eliminar os insetos que estão no gerador

LABO AREA

BRAIN AREA



Para eliminar o Jeep use a Napal Gun e mantenha distância dele



Após eliminar o Jeep pegue a bazuca e volte para falar com Janine



Após Janine usar o I.D Card de Cris, siga pela porta S para pegar o Jeep



Agora o portão está aberto. Use a chave no Jeep e automaticamente você seguirá para o laboratório



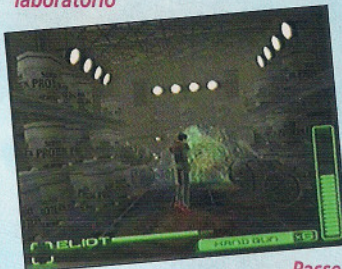
Ao entrar na recepção, siga pelo corredor da direita. Dentro da sala pegue as roupas que estão no chão



Na outra sala você encontrará outra roupa ao lado das máquinas



Entre na área de descontaminação para se livrar do germes e depois você poderá seguir para o laboratório



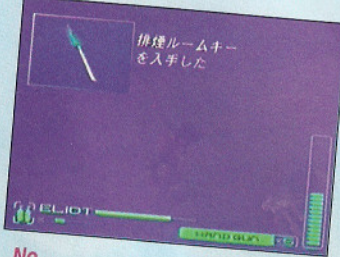
Passa por baixo dele quando saltar, vire rápido e atire. Ao acabar com ele você receberá o cartão



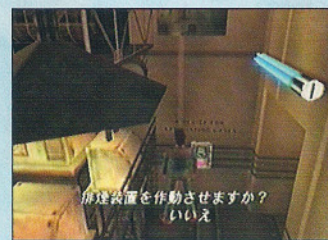
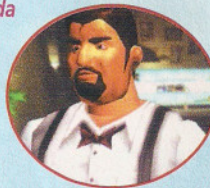
Na sala onde se pode ver a garota, apenas pegue o cilindro de oxigênio e siga em frente



Elimine as largatas e pegue o Blood Pack congelado no armário



No final da escada você encontrará um corpo e nele estará a Exhaust Room Key



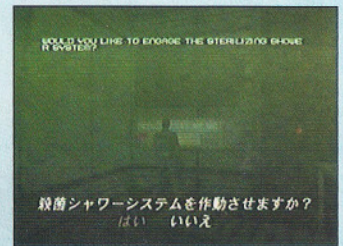
Na sala mais à frente você encontrará esse painel. Ative-o e selecione a opção da esquerda



Ao encontrar a garota na sala, use a Hand Gun para eliminar os insetos e suba na mesa para falar com ela



Siga para Bomb Castly Room e empurre o cilindro até encaixar no espaço vago



Aqui na Exhaust Room desligue o gás selecionando a opção da esquerda



Após sair do elevador, espere as mutações de Elliot e siga por esses canos



Ao chegar aqui siga para cima. Da próxima vez que usar esse caminho, siga para baixo



Logo ao descer dos canos da direita, siga pelos canos da esquerda



Detonado



Destranque a porta e siga pelo elevador atrás dessas grades



Volte tudo até porta de entrada do laboratório e siga pela Watch Room. Siga pelas escadas e pegue o disquete e o cartão nesse corpo



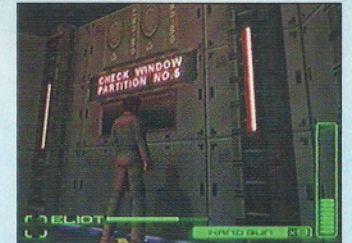
Na Blood Thawing Room, acione o descongelador selecionando a opção da esquerda



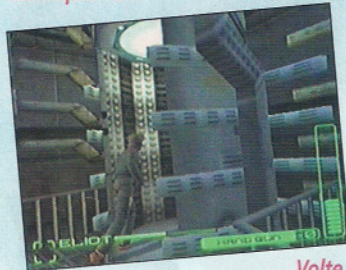
Com a sala alagada de produtos químicos, suba por esses canos e siga-os



Siga por esses canos, pegue o Power Mixer junto ao corpo na outra sala e volte



Ao sair do laboratório siga pela porta logo à frente e desça até o final. Acione o terminal logo à esquerda da entrada e depois olhe por aqui



Volte através dos tubos para a sala do elevador e siga por ele



Destranque a porta da direita e siga pela porta da esquerda. Volte e entre na grande porta ao lado do laboratório de Jacob



Use a Shot Gun para acertá-lo até ele correr para o centro da tela e começar a se tornar um pêndulo. Quando isto acontecer corra para a entrada e fique atirando de lá. Cuidado com as larvas



Em Jacob's Laboratory, use a Shot Gun para eliminá-lo. Após adquirir a chave acione o cofre ao fundo da sala e o painel ao lado do cofre



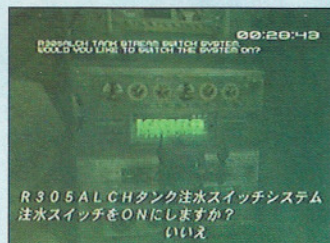
Acione o painel logo na entrada da sala e suba as escadas. Mergulhe no tanque e pegue a chave no fundo. Não é necessário matar os peixes



Na New Drug Storage Room (antes da sala do tanque d'água), acione o painel ao fundo da sala selecionando a opção da esquerda



Tome cuidado ao passar pelos canos. Vá devagar e passe por todos para encontrar itens



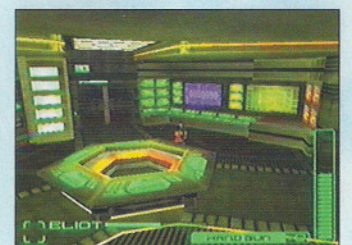
Siga para Valve Room e acione o painel selecionando a opção da esquerda



Volte no laboratório de Jacob e siga pelos canos



Siga para o canil e ative a última cela, onde está o cachorro, para receber o cartão

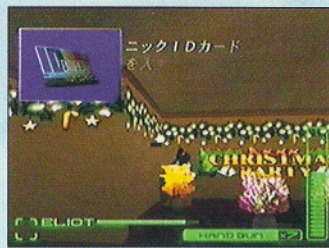


Após ouvir a ideia de Janine, siga para City Area

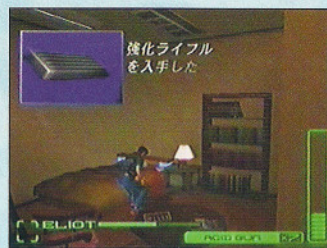
CITY AREA



Siga pelo lado esquerdo de Hello Market e use o cartão de Janine no painel para abrir o portão



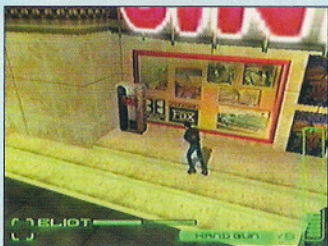
Pegue os itens na lareira e no corpo próximo à porta. Pegue o cartão na árvore ao fundo



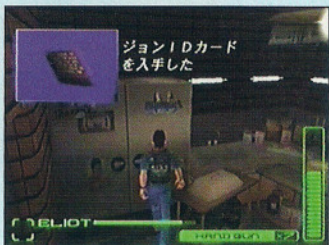
No quarto de Janine, pegue o rifle ao lado da cama e siga pela porta ao pé da cama



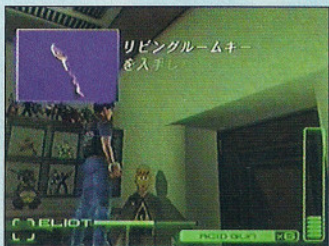
APART AREA



Compre o tiquete do cinema nessa máquina, acione o painel ao lado da entrada do cinema e entre



Na cozinha você encontra um cartão próximo ao freezer



Aqui, suba nos pneus e pegue a chave no boneco. Se quiser pode acionar a bonequinha que está na prateleira

BRAIN AREA



Após ouvir o plano de Janine, siga pela portão S e entre pelo outro portão, logo em frente



Com Dogs, use a Rail Gun para manter os inimigos longe de Janine até o tempo acabar



Fique bem próximo dos pés, pois assim é mais fácil desviar do fogo. Use a bazuca e cuidado para não ser chutado por ele

WAVE TOWER



Fique longe dele e use a bazuca para eliminá-lo. Ative o painel ao fundo, selecione a opção da esquerda e desça pelas escadas



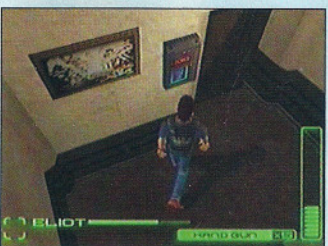
No outro quarto você encontra a lista perto do corpo; na cama, está a Water Gun



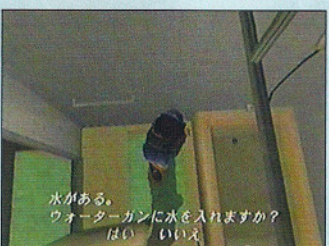
Atrás da torre você acha a escada para subir. Cuidado com as vigas soltas. Siga até o topo da torre e pegue os itens pelo caminho



Continue com a mesma estratégia, só que agora cuidado com as mãos dele



Siga pelos corredores até o apartamento de Janine. Após a conversa, volte tudo e entre no primeiro apartamento, onde está rolando a festa



Selecione a opção da esquerda para encher a arma de água e acione a lareira para eliminar o fogo. Suba pelas escadas



Aqui selecione a opção da esquerda para ligar o elevador



Nephilin retorna para o espaço, mas parece que ela não é a única no universo. Para saber o acontece... Só esperando pela continuação de Blue Stinger

SGP dicas

SOUL CALIBUR

Dicas do modo Mission Battle

Estão listados abaixo os números dos quadros, os títulos das galerias e o número de quadros por galeria, junto com os

preços. Isto para cada um dos quadros de acesso às dicas especiais. Com a lista está cada uma das missões onde você aciona estas dicas.

Total de quadros: 338

Galeria 1

Quadro	Quanto custa	Efeito
002	30 pontos	abre a segunda galeria
003	30 pontos	abre a missão Silk Road Ruins
005	30 pontos	abre a missão Harbor of Souls
006	30 pontos	dá acesso à galeria 3
010	30 pontos	abre a missão Maze of the Dead

Galeria 2

Quadro	Quanto custa	Efeito
014	50 pontos	dá acesso à galeria 4
015	20 pontos	dá acesso ao Character Profile
018	50 pontos	dá acesso à galeria 5
019	50 pontos	abre a missão Colosseum
021	50 pontos	abre nova fase: Silk Road Ruins
026	50 pontos	abre a missão Shrine of Eurydice
027	50 pontos	abre a missão Palgaea Shrine
031	50 pontos	abre a missão Kunpaektu Shrine
032	50 pontos	abre nova missão: Takamatsu Castle (inverno)

Galeria 3

Quadro	Quanto custa	Efeito
034	50 pontos	abre a missão Emperor's Garden
036	50 pontos	abre nova fase: The Adrian & the Fortress
037	50 pontos	abre a missão The Money Pit
039	50 pontos	dá acesso ao terceiro traje de Xianghua
040	50 pontos	abre a missão Takamatsu Castle
044	50 pontos	dá acesso ao primeiro password: Stage of History
045	50 pontos	dá acesso à galeria 6



Galeria 4

Quadro	Quanto custa	Efeito
054	50 pontos	dá acesso ao modo Exhibition
055	50 pontos	dá acesso à galeria 7
056	50 pontos	abre a missão Hoko Temple
058	50 pontos	dá acesso ao 3º traje de Sophitia
060	50 pontos	abre a missão The Adrian and the Fortress
065	50 pontos	abre a missão City of Water
068	50 pontos	abre nova fase: Proving Grounds (pôr-do-sol)

Galeria 5

Quadro	Quanto custa	Efeito
070	80 pontos	dá acesso ao 3º traje de Maxi
071	30 pontos	dá acesso ao 2º password: Power of Darkness
079	80 pontos	abre nova fase: Maze of the Dead
081	80 pontos	abre a missão Ostrheinsberg Castle
082	80 pontos	abre a missão Valentine Mansion
083	80 pontos	abre nova fase: Emperor's Garden (outono)
084	80 pontos	abre a missão Water Labyrinth
090	80 pontoszz	dá acesso à galeria 8

Galeria 6

Quadro	Quanto custa	Efeito
093	80 pontos	abre a missão Harbor of Souls
094	30 pontos	dá acesso ao 3º traje de Voldo
101	80 pontos	abre a missão Silk Road Ruins
103	80 pontos	dá acesso à galeria 9
104	80 pontos	abre nova fase: Kunpaektu Shrine
106	80 pontos	abre a missão Maze of the Dead

Galeria 7

Quadro	Quanto custa	Efeito
110	30 pontos	dá acesso ao terceiro password: Age of Apocalypse
116	80 pontos	abre a missão Shrine of Eurydice
117	80 pontos	abre a missão Palgaea Shrine
122	80 pontos	abre a missão Kunpaektu Shrine
123	80 pontos	abre nova fase: Silk Road Ruins (noite)
126	80 pontos	dá acesso à galeria 10

Galeria 8

Quadro	Quanto custa	Efeito
130	120 pontos	abre nova fase: Chaos (Inferno's stage)
132	120 pontos	abre a missão Takamatsu Castle
134	120 pontos	abre a missão Money Pit

137	120 pontos	Taki no Exhibition Theater
143	120 pontos	abre a missão Emperor's Garden
148	120 pontos	abre a missão The Colosseum
149	120 pontos	dá acesso à galeria 11
154	50 pontos	dá acesso ao 4º password: Eye of Evil
155	120 pontos	Voldo no Exhibition Theater

Galeria 9

Quadro	Quanto custa	Efeito
159	120 pontos	dá acesso à galeria 12
167	120 pontos	dá acesso ao modo Extra Survival
169	120 pontos	abre a missão Hoko Temple
177	50 pontos	Sophitia no Exhibition Theater
178	120 pontos	abre a missão Valentine Mansion
179	120 pontos	abre o modo Opening Direction
180	120 pontos	abre a missão Adrian and the Fortress
182	120 pontos	abre a missão City of Water
183	120 pontos	Nightmare no Exhibition Theater

Galeria 10

Quadro	Quanto custa	Efeito
188	200 pontos	abre a missão Water Labyrinth
189	200 pontos	Astaroth no Exhibition Theater
198	200 pontos	Hwang no Exhibition Theater
199	200 pontos	abre a missão Proving Grounds
203	200 pontos	dá acesso à galeria 13
207	200 pontos	Yoshimitsu no Exhibition Theater
214	200 pontos	dá acesso ao 5º password: Soul of Hero
215	200 pontos	abre a missão Ostrheinsburg Castle

Galeria 11

Quadro	Quanto custa	Efeito
217	200 pontos	dá acesso à galeria 14
224	80 pontos	ativa o item de seleção de arma
225	80 pontos	Lizard Man no Exhibition Theater
229	80 pontos	Siegfried no Exhibition Theater
230	80 pontos	Maxi's Double 'Chuks no Exhibition Theater
233	80 pontos	Rock no Exhibition Theater
239	80 pontos	Seung Mina no Exhibition Theater

Galeria 12

Quadro	Quanto custa	Efeito
247	80 pontos	dá acesso ao 6º password: Terror of Nightmare
251	80 pontos	Cervantes no Exhibition Theater
256	80 pontos	Edgemaster no Exhibition Theater
265	80 pontos	item Metal Model

Galeria 13 e 14

Estas duas galerias abrem com todos os quadros já destravados. Vai ver que a Namco resolveu dar esses quadros de presente...

Galeria 15

Apesar de custarem de 2000 a 3000 pontos, não são muitos os prêmios que essa galeria oferece. Esses são os 16 últimos quadros para se destravar. Você vai ter de se esforçar para juntar tantos pontos assim.

Show de Slides: assim que completar a missão Chaos Gate II, a opção "Slide Show" vai ficar disponível no menu da galeria de arte. Selecionando-a, ela vai circular aleatoriamente por todos os quadros das 15 galerias. É uma chance de rever alguns dos belos quadros junto com uma música bem agradável.

Nova tela título: terminando o jogo com Inferno, você vai perceber uma pequena diferença nos gráficos da tela título.

Personagens secretos

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

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

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

Passwords do site

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

www.namco.co.jp/home/cs/dcsoulcalibur/password.html





POWERSTONE

Itens bônus

Para ter acesso ao escudo e as armas Heavy Chain, Ray e Extending Pole, termine o jogo usando quatro personagens.

Modo Virtua Battle

Ative o personagem Valgas. Com isso, o modo Virtua Battle vai ficar disponível na página 5 do Power Stone Collection. Este modo permite que a câmera fique atrás do personagem durante a luta.

Modo Dual Virtua Battle

Termine o jogo com Valgas para ter acesso a este modo, que fica na página 6 do Power Stone Collection. Permite que você lute no modo versus com o ângulo da câmera do modo Virtua Battle.

Trajes alternativos

Aperte B na tela de seleção de personagens.

Livro de recortes

Para ter acesso ao Scrap Book na página 13 do Power Stone Collection, acumule \$1000 ou mais nos minigames VMS.

Sound Test

Para ter acesso ao Sound Test, que fica na página 25 do Power Stone Collection, acumule \$2000 ou mais nos minigames VMS.

Assistir ao final

Para ter acesso à página 14 do Power Stone Collection, termine o jogo. Isto serve para assistir aos finais de cada personagem e conferir os créditos.

Manipular a câmera da vitória

Quando ganhar, manipule a câmera fazendo o seguinte:

A – aproxima quando apertado e distancia quando solto.

X, Y, B – o mesmo que A, mas só quando o A estiver apertado.

Direcional normal e analógico – rotação da câmera.

Outros segredos

Termine o jogo uma vez com qualquer personagem e ganhe uma opção extra no livro "The World of Power Stone", que está em cima da opção "Arcade" na tela principal. Para



conseguir duas opções extras, faça um download dos 3 jogos no livro "WoPS". Ganhe pelo menos 2000 moedas em qualquer um dos jogos e você vai poder ativar uma opção de música e um art book com um visual exclusivo.

Jogue com os chefes

Para jogar com os chefes, termine o jogo uma vez com qualquer personagem.

Jogue com o último chefe

Termine o jogo sem usar nenhum continue em qualquer nível de dificuldade. Entre no menu Collection e vá à página 12. Você vai ver uma foto do último chefe. Só dá para jogar com ele no modo Vs., e só um jogador pode usá-lo de cada vez.

GODZILLA GENERATIONS

Jogue com todos os monstros

Termine o jogo no modo Normal com cada um dos monstros para liberar outros diferentes. Ao terminar o jogo com o Godzilla e Mecha Godzilla aparece o Godzilla First. Depois, a ordem de aparição é: Godzilla USA, Minilla e Dr. Serizawa Giant, o cientista.

Demo no modo Colossium

No modo Colossium, aperte R + A para que os monstros realizem ações como soltar raios. Cada vez que apertar os botões os monstros irão realizar uma ação diferente.

EVOLUTION

Pular o diálogo

Antes de um golpe durante a luta, aperte B.

Trajes alternativos:

Na tela de seleção do personagem, aperte X.

PSYCHIC FORCE 2012

Jogue com Won

Acumule mais de 6 horas de jogo. Outra opção é terminando o modo Story com todos os 10 personagens.

Jogue com Kiss

Acumule mais de 12 horas de jogo ou ative o personagem Won e termine o modo Arcade com todos os personagens.

Jogue com Burn

Ative os personagens Won e Kiss. Em seguida, termine os modos Story e Arcade com todos os personagens, inclusive Won e Kiss.

VIRTUA FIGHTER 3TB



Lute contra o personagem Alphabet

Leve o cursor até Akira na tela de seleção de personagens e aperte Start. Em seguida, leve o cursor até Lay e aperte Start. Finalmente, leve o cursor até Pai, segure Start e aperte X.

Lute com o Alphabet

Leve o cursor até Akira na tela de

seleção de personagem e aperte

Start. Em seguida, leve o cursor até Lion e aperte Start.

Depois, leve até Pai e aperte Start. Finalmente, selecione qualquer personagem e aperte A.

Cenários do Arcade

Selecione os modos Team Battle, Normal, ou Training. Agora, deixe o tempo acabar na tela de seleção de fase.

Replay em câmera lenta

Aperte B antes de o Instant Replay começar.

Trajes alternativos

Na tela de seleção de personagem, segure Start e escolha um lutador.

Use Dural

No Training Mode, aperte Start + A + X ou Y para escolher a criatura de metal líquido e detonar com seus golpes.

Nível de dificuldade automático

Na tela título, coloque o cursor em Training Mode e aperte X + A. Assim o nível de dificuldade do computador ficará no automático (aparece a inscrição Auto). O computador ajustará o nível de dificuldade conforme seu desempenho.

Mudar o fundo

No modo Training, na hora de escolher o cenário, faça-o com Start pressionado. Assim o cenário se modifica.

RED LINE RACER

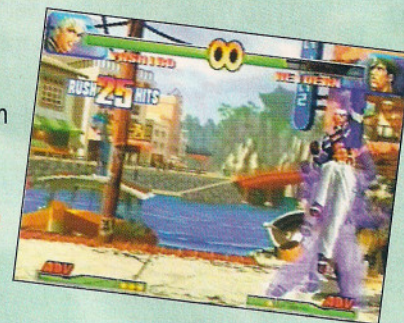
Motos bônus

Termine o modo GP com cada ranking para ter acesso a Anorak, Skitz, Roger Rocket e Hoverbike.

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

Modo Survival diferente

Termine uma vez o modo Survival. Em seguida, leve o cursor até a opção "Survival Mode", segure Start e aperte A para enfrentar personagens sozinhos em vez de Team Battles.



Tela total de Pause

Pause o jogo e aperte X + Y.

Personagens secretos

Na tela Character Selection, leve o cursor até a versão normal dos lutadores abaixo, segure Start e aperte qualquer botão:

Kyo Kusanagi	Terry Bogard	Andy Bogard
Joe Higashi	Ryo Sakazaki	Robert Garcia
Yuri Sakazaki	Mai Shiranui	Billy Kane
Orochi Yashiro	Orochi Shermie	Orochi Chris
Omega Rugal		

PEN PEN TRI-ICE-LON

Jogue com Hinamazu

Termine todas as sections de todos os quatro levels.

Trajes alternativos

Termine duas vezes em primeiro lugar em todas as pistas e variações para poder ativar todos os trajes.

Jogue com o veloz Hanamizu

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

PUYO PUYO 4

Jogue com Carbuncle

Termine o jogo no modo Story. Após as telas com as pontuações e a dos créditos, selecione Free Play ou o modo versus. Agora segure R, aperte Y e mova o direcional para a esquerda de Satan ou para a direita de Scheze na tela de seleção de personagem.

Jogue com Doppo Aruru

Termine o jogo no modo Story. Em seguida, passe as telas com as pontuações e a dos créditos e selecione Free Play ou modo Versus. Segure L, aperte Y e mova o direcional para a esquerda de Satan ou para a direita de Scheze na tela de seleção de personagem.



SONIC ADVENTURE

Giro mais rápido de Sonic

Aperte continuamente X ou B para girar mais rápido.

Personagem secreto Gold Sonic:

Termine o jogo com todos os personagens.

Jogue com Tails

O controle 2 pode ser usado com o Tails quando ele for obtido durante o jogo.

Visões alternativas durante a corrida Twinkle Park

Aperte ↑ durante a corrida para mudar a visão.

Tela inteira de pause

Ao pausar, aperte Y + X.

Pranchas especiais de snowboarding

Logo antes de entrar na fase de snowboarding do Ise Stage, aperte X para jogar com a prancha azul do Sonic e B para jogar com a prancha amarela .

Jogue como Super Sonic

Termine o jogo com todos os personagens. Recomece um novo jogo e escolha como personagem o Super Sonic. Assim você vai iniciar o game como o Sonic normal em Mystic Ruins. Vá para a caverna formada pela explosão até alcançar a Crystal Shrine verde. Siga por trás até encontrar o Dr.

Robotnik espatifado. Uma nova demo vai surgir e o fogo vai tomar conta de Crystal Shrine. Siga para esse lugar e virá mais uma demo. Esse é o lugar onde Chaos aparece. Continue seguindo para o Shrine para ver outra demo. Quando Tails acordá-lo, siga para o lago em Mystic Ruins. Siga pela mina e outra demonstração, que lembra a primeira do jogo, aparecerá. Você enfrentará Perfect Chaos e seus amigos jogarão as esmeraldas para Sonic transformar-se em Super Sonic.



SEGA RALLY 2

Todas as seasons

Na tela título, aperte ↑ ← ↓ → B A B → ↓.

Todos os carros

Na tela título, aperte ↑ ↓ ↑ B A ← B B ↓. Normalmente, isto garante acesso a 12 carros novos. Entrando no modo "10 Year Championship" e vencendo em primeiro em todos os anos, você ganha mais um carro para cada primeiro lugar.

Abaixo está a lista dos carros secretos e os anos em que você pode usá-los:

Ano	Carro
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi 5
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	Lancia 037 Rally

Jogando no modo Arcade, você ativa dois carros novos. O Renault Maxi Megane é ativado caso você termine ao menos em sétimo lugar no nível de dificuldade easy. Para conseguir o Toyota Corolla Tien, leve o cursor até o Toyota Corolla na tela de seleção dos carros, segure L e escolha-o.

Cores alternativas para os carros

Na tela de seleção dos carros, leve o cursor até um carro e aperte L.

Frame Rate acelerada

Para aumentá-lo para 60 frames por segundo, aperte ↑ A ↓ ↓ ← → B B ↓ no menu principal. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando a dica.

Pista Secret Rally:

Termine em primeiro lugar em todos os anos no modo "10 Year Championship".

Pistas menos detalhadas

Na tela de seleção da pista ou de modo, aperte Y ou R ao fazer a sua escolha. As pistas vão ficar menos detalhadas e o cronômetro vai aparecer no canto direito da tela.

POP 'N MUSIC

Trajes alternativos

Na tela de seleção dos personagens, aperte X para mudar as cores dos trajes.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Sala Bônus

Termine o jogo sem matar nenhum refém e sem deixar que ninguém morra.

Abrir o Imperador e lutar com todos os chefes no Modo Boss

Elimine todos os chefes no modo Boss. Quando acabar com todos, os dois Imperators serão revelados com todas as opções de lutar com os chefes.

Free Play

Primeiro termine o Original Mode. Depois faça aparecer todas as opções no Training Mode e Boss Mode. Feito isso, vá para a tela de Option e mude a opção Continue para Free Play, isto é, infinito.

Itens raros

No Training Mode termine todos os desafios no nível 5. Assim, quando começar um novo jogo no Original Mode você terá na mala 3 itens raros. O mesmo acontecerá se terminar o Boss Mode no nível 5. Só que são outros itens.

STREET FIGHTER ZERO 3

Personagens secretos

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

Balrog (M.Bison) do arcade: coloque o cursor sobre Balrog, segure Start e aperte A.



M.Bison (Vega) verdadeiro:

termine o modo arcade no nível 8, e, na tela de seleção de

personagens, coloque o

cursor sobre M. Bison, segure Start e A.

BUGGY HEAT

Mais cores:

Termine o modo Expert para ter acesso à terceira cor.

Beelzebub Buggy

Termine o modo Expert em primeiro lugar.

Jet Buggy

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

Mais corridas Expert

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

DYNAMITE DEKA 2

Missões bônus

Termine as missões 1, 2 e 3 para ter acesso às missões 4, 5 e 6. A missão 4 é baseada na missão 1, só que com uma única vida, o dobro de danos causados pelas armas e sem continues. A missão 5 é baseada na missão 2, só que com tempo limitado em cada sala e sem continues. A missão 6 é baseada na missão 3, com pouquíssima vida, apenas alguns power-ups de vida, nenhum outro tipo de power-ups e sem continues.

Jogue com o macaco

Termine as missões 4, 5 e 6 para ter acesso ao macaco. Seu estilo de luta é parecido com o de Bruno.

Jogue com o Bruno original

Pegue todas as ilustrações no jogo para ter acesso ao Bruno original do jogo Die Hard Arcade.

Minigame da Tranquilizer Gun

Termine o jogo uma vez.

Créditos infinitos no minigame Tranquilizer Gun

Termine as missões 1, 2 e 3 sem usar nenhum continue para ter créditos infinitos no minigame.

CART - SUPER SPEED RACING

Modo Super Speed

Termine uma temporada no Championship Mode. Uma nova opção vai aparecer no menu principal, o Super Speed Mode. Nesse modo a movimentação é ainda mais suave. É como o modo Hi-Fi de Gran Turismo. Também aparecerá um novo piloto: Shigeaki Hattori.

Jogue com o Pace Car

Termine uma temporada no Championship Mode. Assim você poderá usar o Pace Car (um Honda NSX) para competir nos modos Arcade e Super Speed. Se terminar de novo outra temporada, mais Pace Cars estarão presentes: uma BMW, um Toyota Supra e um Toyota T100.

Visão aérea

Termine uma temporada no modo Championship chegando em primeiro lugar em todas as pistas. Assim você poderá selecionar a visão aérea.

Escolha o clima

No modo Arcade, depois de escolher a pista, pressione os botões L e R mais o direcional para baixo. Assim você correrá na chuva. Se colocar o direcional para cima o clima ficará nublado.



AERO DANCING

Jogue com um golfinho

Termine o modo Sky Mission Attack até a fase 7, fazendo aparecer os aviões extras para jogar a fase 8 (a Moonlight).

Terminando essa fase, você receberá um golfinho para pilotar.

Jogue com um buggy voador

Faça aparecer o golfinho, como mostra a dica anterior. Termine o Sky Mission Attack usando o mamífero para jogar com um carrinho que aparecerá no game Buggy Heat. Jogando com o golfinho não é necessário preocupar-se com os pontos, apenas passe pelos alvos.

Novo modo de visão

Ao começar o jogo, digite seu nome como **?RADICON!**. Agora ligue a nova opção e use a visão Round para entrar nesse modo. Use os botões L e R para mudar o ângulo da câmera.

Config especial

Ao começar uma nova partida digite seu nome como **TASCAS**. Entre no Options e verá que há um novo item: Special. Aqui você pode mudar a configuração do jogo com o auxílio ao piloto e a presença ou não dos medidores do cockpit.

Nova fase

Termine todas as fases do Blue Impulse Mission com mais de 90 pontos para ter a fase Festival, que só aparecia no modo de exibição, nos modos Free Flight e Multiplay.

Pintura especial

Termine as fases Sky Mission Attack com uma pontuação superior à da tabela abaixo. Depois, na tela de escolha da aeronave, pressione ao mesmo tempo L e R. A voz do capitão será ouvida e algumas naves terão a pintura modificada. São elas: T-4, F-1, F-2, F-15J, F-15DJ e a RF-4E.

Fase mínima	Pontuação
Island	25.000
City	25.500
Valley	17.000
Night City	16.000
Base	14.500
Monument	18.000
Cloudy	18.000
Moonlight	25.500

Mude de avião

Nos modos Sky Mission Attack ou Free Flight você pode controlar outras naves do esquadrão. Na hora de escolher a nave, aperte o botão R uma vez e escolha um avião que permite fazer formações. Assim, no vôo solo você poderá usar o avião 2 da formação. A fumaça terá uma cor diferente. Dependendo do número de vezes que pressionar o botão R, você poderá escolher também os aviões 3 a 6.

MARVEL VS CAPCOM

Jogue com os lutadores secretos



Roll: coloque o cursor em Zangief e faça-o se mexer usando o comando: ←←↓↓→→↓↓ ←←↑↑ ↑↑→→. Um novo quadro irá aparecer ao lado de Rockman.

Hulk da época de Marvel

Super Heroes: coloque o cursor em Chun Li e faça-o se mexer usando o comando: →→↓↓←←

→→↓↓←←↑↑↑↑↓↓

↓↓→→↑↑↓↓ ↓↓↑↑↑↑

↑↑←←↑. Um novo quadro irá aparecer acima de Ryu.

Morrigan com o

espírito da Lilith: coloque o cursor em Zangief e faça-o se mexer usando o comando:

←←↓↓→→↑↑↓↓↓↓ ←←↑↑↑↑ →←↓↓↓↓→→↑↑↑↑

←←↓↓↓↓↓↓. Um novo quadro irá aparecer abaixo da

Máquina de Combate.

Máquina de Combate com Hyper Armor: coloque o cursor em Zangief e faça-o se mexer usando o comando:

←←↓↓→→↓↓←←↑↑↑↑→→→→←←↓↓↓↓→→↑↑←←↓↓

→→↑↑↑↑↑↑. Um novo quadro irá aparecer acima de Zangief.

Venom superveloz: coloque o cursor em Chun Li e faça-o se mexer usando o comando: →↓↓↓↓←←↑↑↑↑→→↓↓←←↓↓

→→↑↑↑↑←←↑. Um novo quadro irá aparecer acima da Chun Li.

Shadow Lady: coloque o cursor em Morrigan e faça-o se mexer usando o comando: ↑→→↓↓↓↓←←↑↑↑↑→→←←

↓↓→→↓↓←←↑↑→→↑↑←←↓↓↓↓↓↓. Um novo quadro irá aparecer abaixo de Gambit.

Jogue com os lutadores secretos - método 2

Faça os personagens secretos aparecerem no Arcade Mode para poder jogar com eles. Para isso, comece um novo jogo e vá até a sétima fase sem que algum de seus lutadores sofra nocaute. Obtenha ainda as condições para conseguir enfrentar esses personagens. Caso preencha as condições com vários personagens, o de maior bônus aparecerá.

Personagem	Bônus	Condição A	Condição B	Condição C
Hulk de Marvel Super Heroes	10.000	3 (nenhum)	nenhum	nenhum
Morrigan com o espírito da Lilith	30.000	3 (nenhum)	2	nenhum
Máquina de Combate com Hyper Armor	50.000	5 (2)	nenhum	nenhum
Roll	80.000	5 (2)	4	nenhum
Venom superveloz	100.000	6 (4)	nenhum	6
Shadow Lady	200.000	6 (4)	6	6

Condição A: número de batalhas cujo último golpe foi um Hyper Combo, Crossover Combination (↓↘→ + SS) ou um Duo Team Attack (↓↙← + SS). O número entre parêntesis mostra quantos desses foram finalizados por um Duo Team Attack.

Condição B: número de batalhas em que o assistente (SM + CM) foi usado por completo (zerado).

Condição C: número de batalhas em que fez o primeiro ataque certo (first attack).

Assim os personagens secretos aparecem sem usar comandos nos quadros. Veja onde eles estão:

Roll: lado direito de Rockman.

Hulk da época de Marvel Super Heroes: acima de Ryu.

Morrigan com o espírito da Lilith: abaixo da Máquina de Combate.

Máquina de Combate com Hyper Armor: acima de Zangief.

Venom superveloz: acima da Chin Li.

Shadow Lady: abaixo de Gambit.

Jogue com Holocausto

Fazendo aparecer todos os lutadores secretos usando o método 2, o modo Onslaught estará disponível. Neste modo o jogador poderá controlar o chefe Holocausto.

Seleção de assistente

Depois de escolher a sua dupla, mantenha pressionados Start e os botões (antes de começar a roleta) para acionar os assistentes correspondentes:

Guerreiro de Forgotten Worlds: SR

Arthur: SR + SM

Tompu: SR + SF

Anita: SR + SM + SF

Michelle Heart: SR + CR

Ciclope: SR + CR + SM

Tempestade: SR + CR + SF

Vampira: SR + CR + SM + SF

Fanático: SR + CM

Colossus: SR + SM + CM

Sentinela: SM + CM + SF

Rue & Akabee: SM

Saki: SF

Princesa Devilotte: SM + SF

Pure & Far: CR

LEGENDA

SR - soco rápido

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido

CM - chute médio

CF - chute forte

SS - dois botões de soco quaisquer

Thor: CR + SM

Magneto: CR + SF

Jubileu: CR + SM + SF

Psylocke: CM

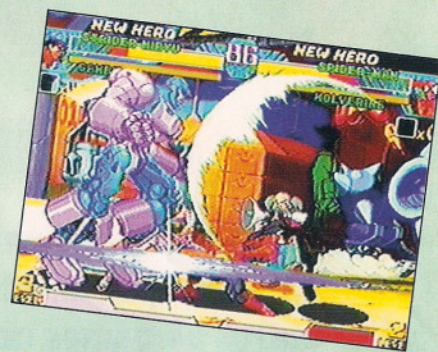
Homem de Gelo:

SM + CM

Agente Americano:

CM + SF

Shadow: SR + CM + SF



BLUE STINGER

Começar o jogo com dinheiro

Termine o jogo uma vez e grave os dados no Visual Memory Card. Agora, usando esse "save" comece um novo jogo. Assim você inicia o game com o dinheiro que tinha quando terminou.

Ganhe muitos itens de energia

Termine o jogo satisfazendo as condições abaixo:

1. Salve o operário na Dyna Slope. Para isso impeça a decolagem do ônibus espacial A em menos de 2 minutos.
2. No fliperama de Mid Area consiga o maior prêmio no jogo de tiro. Dê o bichão para Sandy.
3. Salve Deblin em Hello Market. Consiga o remédio Doxin em menos de 42 minutos. O remédio está a venda no segundo andar do mercado.
4. Fale com Aisha no primeiro andar do laboratório. Para isso, extermine os monstros que parecem camarões. Depois, salve o jogo no Visual Memory e recomece a partida. Você terá 100 Hassy Long e 100 Hassy Short, que são itens para recuperar energia.

Modo Mad

Termine o jogo três vezes usando o mesmo "save" sendo que, na terceira vez, as condições da dica acima devem ser satisfeitas. Quando reiniciar a quarta partida você vai entrar no Mad Mode no melhor estilo "Um Dia de Fúria". Nesse modo as armas têm munição infinita, sem a parada para recarregar. Além disso, a pistola, a escopeta, a arma de plasma e a besta (Big Bow Gun) ganham turbo.

Modo de nadador

Termine o jogo 3 vezes usando o mesmo "save" sendo que, na terceira vez você deve tomar mais de 5 vezes a água do filtro do laboratório. Satisfaça, ainda, de 1 até 3 condições da dica para ganhar muitos itens de energia. Assim, na quarta partida, Elliot e Janine estarão em trajes de banho e poderão nadar mais rápido só pressionando o botão.

Todas as armas

Termine o jogo em menos de 5 horas. Salve os dados no Visual Memory e comece um novo jogo. Com isso Elliot terá todas as armas, inclusive a Ray Gun, que dispara lasers que perseguem o inimigo, com 9 balas para cada arma. Se terminar o jogo entre 5 e 7 horas você só levará a Ray Gun.

O QUE VEM POR AÍ

Com 25 jogos disponíveis logo de cara nos Estados Unidos, o Dreamcast não vai parar por aí. Até o final do ano que vem estão previstos pelo menos outros 64 games no mercado americano. As datas de lançamento podem mudar de acordo com o ritmo e o humor das empresas produtoras

Jogo	Fabricante	Gênero	Data de Lançamento	Jogo	Fabricante	Gênero	Data de Lançamento
Aero Wings	CRI	Ação	Já disponível	Star Gladiator 2: Bilstein's Revenge	Capcom	Luta	Fim de 1999
Air Force Delta	Konami	Ação	Já disponível	Star Trek: New Worlds	Interplay	Strategy	Fim de 1999
Armada	Metro 3D	Ação	Já disponível	Test Drive 6	Pitbull Syndicate	Corrida	Fim de 1999
Blue Stinger	Climax Graphics	Ação	Já disponível	Toy Commander	Sega	Simulation	Fim de 1999
Cool Boarders Burrrn	UEP Systems	Esporte	Já disponível	Unreal	GT Interactive	Ação	Fim de 1999
Expendable	Rage Software	Ação	Já disponível	Whiplash 2	Interplay	Corrida	Fim de 1999
Flag to Flag	Sega	Corrida	Já disponível	Castlevania Resurrection	Konami	Ação	Janeiro de 2000
Hydro Thunder	Midway	Corrida	Já disponível	Wild Metal Country	DMA Design	Ação	Janeiro de 2000
Marvel vs. Capcom	Capcom	Luta	Já disponível	Alien Resurrection	Argonaut	Ação	Disponível no ano 2000
Monaco Grand Prix	Ubi Soft	Corrida	Já disponível	Alone in the Dark 4	Infogrames	Ação	Disponível no ano 2000
Mortal Kombat Gold	Midway	Luta	Já disponível	Baldur's Gate	Sega	RPG	Disponível no ano 2000
NFL 2K	Visual Concepts	Esporte	Já disponível	Batman and Robin	Ubi Soft	Ação	Disponível no ano 2000
NFL Blitz 2000	Midway	Esporte	Já disponível	Boarder Zone	Infogrames	Corrida	Disponível no ano 2000
Pen Pen Tri-Icelon	General Entertainment	Corrida	Já disponível	Carrier	Jaleco	Ação	Disponível no ano 2000
Power Stone	Capcom	Luta	Já disponível	Chakan	AndNow	Ação	Disponível no ano 2000
Rainbow Six	Majesco Sales Inc.	Ação	Já disponível	Crazy Taxi	Sega	Corrida	Disponível no ano 2000
Ready 2 Rumble	Midway	Luta	Já disponível	Croc 2	Argonaut	Ação	Disponível no ano 2000
Sonic Adventure	Sega	Ação	Já disponível	D2	Warp	Adventure	Disponível no ano 2000
Soul Calibur	Namco	Luta	Já disponível	Dark Angel	Metro 3D	Ação	Disponível no ano 2000
Speed Devils	Ubi Soft	Corrida	Já disponível	Deep Fighter	Ubi Soft	Ação	Disponível no ano 2000
The House of the Dead 2	Sega	Ação	Já disponível	Ecco the Dolphin: Defender of the Future	Appaloosa Interactive	Ação	Disponível no ano 2000
The King of Fighters Dream Match '99	SNK	Luta	Já disponível	F-1 World Grand Prix Racing	Video System	Corrida	Disponível no ano 2000
TNN Motorsports Hardcore Heat	CRI	Ação	Já disponível	Fighting Force 2	Core Design	Ação	Disponível no ano 2000
Tokyo Extreme Racer	Genki	Corrida	Já disponível	Flesh and Wire	Unknown	Ação	Disponível no ano 2000
Trick Style	Criterion	Corrida	Já disponível	Floigan Brothers	Visual Concepts	Ação	Disponível no ano 2000
Virtua Fighter 3tb	Sega	Luta	Fim de setembro	Frontier	Sega	RPG	Disponível no ano 2000
Dynamite Cop	Sega	Ação	Outubro de 1999	Furballs	Bizarre Creations	Ação	Disponível no ano 2000
Evolution	Ubi Soft	RPG	Outubro de 1999	Hidden & Dangerous	Take 2	Ação	Disponível no ano 2000
Get Bass	Sega	Esporte	Outubro de 1999	Jump Runner	Disponível no ano 2000	Ação	Disponível no ano 2000
Soul Fighter	Toka	Luta	Outubro de 1999	Maken X	Atlas Software	Ação	Disponível no ano 2000
Suzuki Alstare Racing	Ubi Soft	Corrida	Outubro de 1999	Max Payne	Rockstar	Ação	Disponível no ano 2000
Vigilante 8: Second Offense	Luxoflux	Ação	Outubro de 1999	NFL Quarterback Club 2000	Iguana	Esporte	Disponível no ano 2000
NBA 2K	Visual Concept	Esporte	Novembro de 1999	NHL 2K	Visual Concepts	Esporte	Disponível no ano 2000
NBA Showtime	Midway	Esporte	Novembro de 1999	Project Ares	Sega	RPG	Disponível no ano 2000
Slave Zero	Accolade	Ação	Novembro de 1999	Resident Evil Code: Veronica	Capcom	Ação	Disponível no ano 2000
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	Ação	Dezembro de 1999	Roadsters	Player 1	Corrida	Disponível no ano 2000
Climax Landers	Climax Japan	RPG	Fim de 1999	Sega Rally 2	Sega	Corrida	Disponível no ano 2000
Draconus: Cult of the Wyrn	Treyarch	Ação	Fim de 1999	Seven Mansions: Uncanny Grimace	Koei	Ação	Disponível no ano 2000
Frame Gride	From Software	Luta	Fim de 1999	Shenmue	AM2	RPG	Disponível no ano 2000
Incoming	Imagineer	Ação	Fim de 1999	Street Fighter Alpha 3	Capcom	Luta	Disponível no ano 2000
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Corrida	Fim de 1999	Take the Bullet	Red Lemon Studios	Ação	Disponível no ano 2000
MDK 2	BioWare	Ação	Fim de 1999	Time Crisis 2	Namco	Ação	Disponível no ano 2000
Metropolis	Sega	Corrida	Fim de 1999	Under Cover: AD 2025 Kei	Pulse Interactive	Ação	Disponível no ano 2000
Red Dog	Argonaut	Ação	Fim de 1999	V-Rally 2: Championship Edition	Infogrames	Corrida	Disponível no ano 2000
Renegade Racers	Interplay	Corrida	Fim de 1999				



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

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

DIRETORIA EXECUTIVA

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

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 19 - SETEMBRO DE 1999

REDAÇÃO

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

COMERCIAL

Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

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

ASSINATURAS

Assistente: Heloisa Santana

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shoji Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telef. (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel. (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telef. (0XX61) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornalista ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

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

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

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

ANER

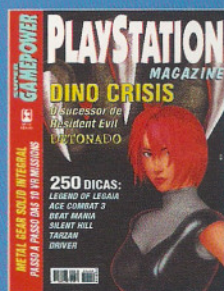
SUPER GAMEPOWER



Uauuu! A galera da SGP está detonante! Lords, Marjôs, Kamikazes, Babys e cia não param um minuto, sempre procurando o melhor do VG. Dê uma espiada andamos fazendo e peça o que ainda não tem

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

ESPECIAL 18



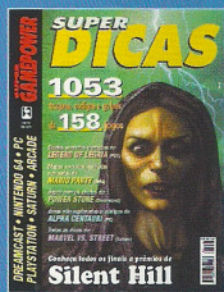
Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (Detonados), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (Lançamentos), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (Dicas)

ESPECIAL 17



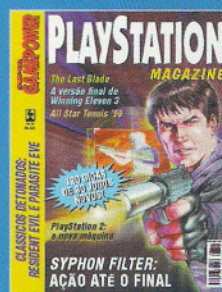
Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (Lançamentos), Xenogears, Breath of Fire III (Detonados), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (Dicas)

ESPECIAL 16



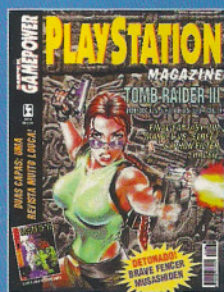
Silent Hill, Syphon Filter, R-Type Delta, Legend of Legaia, Um Jammer Lammy, (PlayStation), Star Wars Rogue Squadron, ISS Soccer '98, The Legend of Zelda, Mario Party (Nintendo 64), Marvel vs. Capcom, Power Stone (Dreamcast), Shinning Force III (Saturn)

ESPECIAL 15



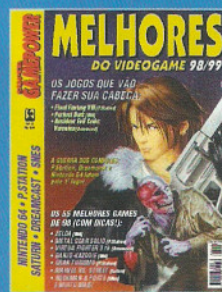
Syphon Filter, Resident Evil, Parasite Eve (Detonados), The Last Blade, Winning Eleven 3 Final Version, All Star Tennis '99 (Lançamentos), Wild 9, Rival Schools, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Knockout Kings, Toca 2, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Rogue Trip (Dicas)

ESPECIAL 14



Tomb Raider III, Final Fantasy VIII, Marvel vs. Street, Syphon Filter, Ehrgeiz, Brave Fencer Musashiden, todos na parte PlayStation Magazine; do outro lado da revista (capa dupla), Street Fighter Zero 3 (P.Station) SF Collection 1 e 2 (PSX e Saturn), SF Zero 2 (SNes); história da série

ESPECIAL 13



Perfect Dark, Zelda, Banjo-Kazooie (Nintendo 64), Final Fantasy VIII, Messiah, Street Fighter Zero 3, Metal Gear Solid, Gran Turismo (P.Station), Resident Evil Code: Veronica, Virtua Fighter 3 tb (Dreamcast), Marvel vs. Street (Saturn), Rockman Forte (Snes)

ISTO É SÓ O COMEÇO.*

FOX



Sega Rally™ 2, Blue Stinger™, The House of The Dead™ 2,
Sonic Adventure™, Flag to Flag™, NBA® 2K, Airforce Delta™,
Mortal Kombat® Gold®, Ready 2 Rumble™.

Dreamcast™

*Nem todos os jogos estarão disponíveis no lançamento.



©Activision, Inc., ©Midway Home Entertainment, ©Sega Enterprises, ©KONAMI, 1998, 1999. Todos os direitos reservados.

SEGA®