

ENFIM UMA REVISTA DE GAMES DIVERTIDA!

BRASIL **DRAGÃO**



GAMES



ANO 1 • Nº 1 • R\$ 3,90



Akira + Silent Hill =

GALERIANS

Dissecado até o fim!

CADA VEZ MAIS FUNDO....

Revelações sobre
o passado de Tork!

O duelo entre
Sandro e James K!

A roupa
nova de Niele!

Lisandra soterrada
à beira da morte!

E finalmente,
a aparição de uma
certa lenda viva...

E mais: a ficha do
Capitão K e os mapas
de seu navio pirata!

HOLY
avenger 9

JÁ NAS BANCAS!



Prontos pra embarcar nessa viagem virtual alucinante?

Pois confira agora em sua edição de estréia o que nossa equipe de batedores do deserto nos trouxe de todos os cantos do mundo dos Games, com novidades de botar a dentadura de sua avó pra tremer no copo! E não é que o **Blanka** e o **Goku** se enfezaram numa tremenda encrenca? E que tal saber tudo sobre a gatinha **Sakura** e o mórbido devorador de criancinhas **Psycho Mantis**? É tem mais, galera! As coisas estão quentes entre a Sega e a Sony com derrapagens de percurso quase tão ousadas quanto à de um posante em **Ridge Racer V**. No novíssimo Playstation 2, uma seqüência que promete vir revolucionar mais uma vez em **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, que está aqui em cenas chapadas. Em **Eternal Darkness**, para o 64, que tal 10 personagens pra apavorar? No Dream, a ousada adaptação de **Omikron** promete dar trabalho pra quem acha que a morte é o fim de todos os problemas. Estreando a seção Tutorial, nosso detonado que promete evoluir com suas sugestões, confira o injustiçado **Galerians**, um dos poucos títulos do momento a dar importância a uma boa história no lugar de prender-se aos básicos efeitos visuais em CGs, com uma nova direção para o gênero Survival horror no Playstation. Confuso entre tantas opções irresistíveis? Calma, estamos aqui pro que precisar, caro Gamemaniaco!



DRAGÃO GAMES

Diretor

Ruy Pereira

Editor Executivo

André Vozzios "men"

Colaboradores

Luciano Borges (textos e ilustrações), Reinaldo "Wally Gator" (jogos, detonado), Petra Leão, Eduardo Francisco e Ricardo Riamonde (quadrinhos).

Diagramadores

Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners

Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato

Lourdes Maurício

Números Atrasados

Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade

R. Com. Miguel Calfat, 421 -
CEP: 04537-081 - Itaim Bibi - SP

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil

Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento

Parma
DRAGÃO GAMES é uma publicação da Trama Editorial Ltda, Ano 1, #1. Todos os jogos são trademarks de seus respectivos autores, usados aqui com o propósito de resenha.

Assinaturas e Números Atrasados

(011) 3849-0591
3849-6264

Curta em nossa edição de estréia...

4 New Game

Novidades semi-novas exclusivas!

12 Cartas

Cadê a sua?

14 Versus Mode

Lutas absurdas, idéias idiotas

16 Game Pac

Os dez mais em categorias curiosas

18 Profiles

Dessa você nem desconfiava...

20 Memory Card

Alguém tem um lenço?

24 Start Buffom

Ora essa! Jogos, é claro!!!

34 Tutorial

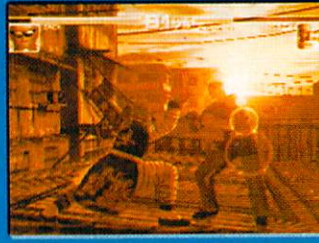
Vamos detonar esse hit!

42 Help

Dicas, manhas e apelações em geral

47 Quadrinhos

Oh não, é o capitão Ninja em apuros!



New Game

O console de seus sonhos desperta

E pensar que um dia a Sony enfrentou os gigantes da Sega e Nintendo sob risinhos irônicos, na esperança de atingir competitividade com seu ainda precoce Playstation e seus jogos estranhos à princípio. Não demorou muito para que o desprezioso console virasse o jogo, atingindo marcas estratosféricas de vendas, com qualidade e uma popularização recorde, com títulos memoráveis para o imaginário de toda uma geração. Mais recentemente o arrasa quarteirões da casa quase bateu as vendas do Dreamcast da Sega em apenas um fim de semana, enquanto o Dolphin da Nintendo está morrendo na praia num verdadeiro acidente ecológico (ou ilógico, se preferir). Renderizando cidades inteiras num piscar de olhos, o Playstation 2 chega com solidez assumida já em seu próprio design. Pequenas falhas e recortes despontam ocasionalmente, mas nada supera esta máquina até o presente momento. Sua disposição vertical vai provavelmente

exigir um lugar adequado para comportá-lo, propiciando o destaque que ele merece. Atrás do aparelho um dispositivo de acionamento inicia o sistema mantendo-o em modo de espera padrão. Uma tecla luminosa vermelha permite ligá-lo. Com um toque rápido dá-se reset no aparelho e uma pressão pausada o desliga; sutil. Leds verdes e azuis ficam acesos no topo enquanto você joga incrementando o clima.

Uma interface de visual futurista é o que você acessa ao acionar o console sem um jogo rodando, com esferas brilhantes que giram sobre cubos que multiplicam-se na medida em que joga-se mais, enquanto um calendário é exibido no topo da tela, provavelmente atualizando-se automaticamente.

Com a convidativa opção de rodar todos os jogos da geração anterior do Playstation, alguns com qualidade gráfica melhorada, a compatibilidade reversa foi um golpe certo para acolher a legião de fãs do

Playstation. Metal Gear Solid e Vagrant Story são apenas dois dos títulos que ganham uma macies em alta definição ao rodar nessa maravilha, com a vantagem extra do tempo de Load reduzido à migalhas.

Outra vantagem na aquisição do console refere-se à seu preço equilibrado ao de um aparelho DVD normal, quando se tem opções extra com a mesma qualidade de reprodução para filmes. Houve mesmo a possibilidade, num primeiro lote de driblar-se o zoneamento das regiões de DVDs com um simples código, algo que a Sony apressou-se em resolver para evitar empecilhos legais. Memory cards potentes permitem a gravação de até 30 vezes mais informações em robustos 8 Mb, com um design bem parecido com os que já se conhece, arquivando configurações personalizadas e drivers de DVD. Um disco de segurança vem à parte caso perca um driver essencial por exemplo. Há a opção interessante de caracterizar os Save Games para alguns títulos, com um ícone ou personagem em miniatura para simbolizar um jogo salvo, como a garota propaganda Ai Fukami de Ridge Racer. Quanto aos controles Dual Shock 2, nada mudou muito, o que pode ser entendido como uma vantagem para alguns, já que o design original é bem confortável. A cor preta dá um requinte revigorado e os botões analógicos sensíveis à níveis diferentes de pressão melhoram a precisão dos comandos. Os bastões analógicos chegam um pouco mais firmes, garantindo uma melhor resposta aos movimentos. E o incrível é pensar que estamos diante da primeira geração de títulos para o console, com a artilharia pesada ainda ensaiando os primeiros movimentos no angar deste verdadeiro Destroyer virtual. O páreo não vai ser fácil para quem estiver no caminho!



ROUND ONE

O sonho que virou um pesadelo para a SEGA

A SEGA dá o primeiro passo na corrida rumo à Web

Uma sacada de mestre de uma companhia bem estruturada ou um ato desesperado em busca de sobrevivência?

Que tal um Dreamcast grátis pra disputar com a galera em jogos de última geração na Web? Para isso basta fazer uma assinatura de 2 anos à US\$21,95 mensais do provedor exclusivo da Sega, e aí é só esperar um cheque de US\$200 mais um teclado para começar a detonar. Caso já tenha um Dreamcast, você poderá gastar as duzentas pratas para comprar novos jogos por exemplo, ou como quiser. Essa situação ainda é ficção, mas de acordo com os planos já confirmados da SEGA, ao menos para nossos vizinhos das terras do norte(não, espertinho, queremos dizer ainda mais ao norte, uma curva antes do Alasca), esta moleza está próxima de realizar-se. Bem vindo aos planos Segamaniacos de dominação do mundo! Para realizar esta empreita, foi criada a Sega.com, uma arma que pretende contra atacar Sony, Nintendo e Microsoft numa só conectada(?). A nova empresa reúne equipes e empresas diversas, como a Heat.Net, a Sega-soft, além do time que criou o Site oficial da Sega. E para carregar esta catapulta virtual rumo à liderança do mercado, um arsenal de jogos de última geração está em desenvolvimento, alguns previstos para decolar com a inauguração do novo sistema, programado para entrar no ar em Agosto, estreando oficialmente em 7 de Setembro nos EUA. E não espere apenas por um serviço de atualização de recordes e dicas para os jogos. O lance aqui é interatividade total entre usuários, com a revolucionária opção de ligar-se um jogador no Dreamcast à outro em seu computador pessoal, à quilômetros de

distância.

A assinatura da SEGA.net é de fato mais cara que a dos provedores vigentes, mas em contrapartida, sua estrutura está sendo concebida exclusivamente pra os jogos 3D online. Para garantir a velocidade e estabilidade necessarias a GTE Internet Working está trabalhando na infraestrutura de rede, indo muito além do que o sistema atual pode oferecer. Para a fase inicial da implantação do sistema em rede mundial, está previsto para Junho um pacote de jogos básicos em 3D, como damas, xadrez e card games; Chu Chu Rocket, um jogo que permite o modo multi-player já está no ar há algum tempo e mais cerca de doze títulos estão previstos para encorpar a empreita online até o fim deste ano, começando o ataque já com a inauguração do sistema:

- **Quake III: Arena** estréia a nova rede.
- Seguindo o embalo **NFL2K1** aterroriza, também em Setembro
- E aí abre a porteira(ou a placa de modem, você escolhe, Cowboy): **Sonic Square**(título provisório), **NBA2K1**, **Tetris**, **Magic: The Gathering**, **Black & White**, **Railroad Tycoon 2** e **Half-Life** são apenas alguns dos títulos por vir.
- O épico comentadíssimo **Phantasy Star Online** deve pintar só mesmo em 2001

E se a Sony timidamente insinua suas intenções nessa direção, a Sega abraça a empreita com apetite. Buscando parcerias com empresas envolvidas em diversas mídias, a Sega.com também oferecerá diferentes formas de entretenimento, como música e filmes. Resta saber se toda esta agitação vai manter o espaço da Sega na briga acirrada pela liderança deste que já é um dos mercados

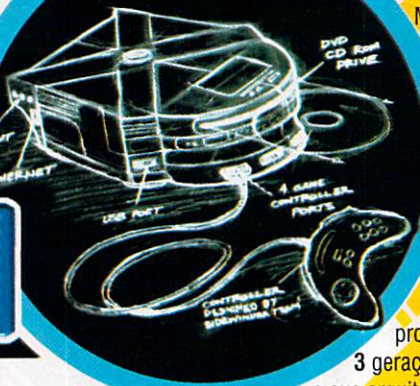


mais competitivos do entretenimento.

Quem diria, Sonic agora vai ter que correr mais que um foguete para alcançar o ritmo de seus oponentes no Playstation2 e não acabar atropelado por



X-BOX para todos noX!!!



Não, nada de embalagens de promoção de uma cadeia de lanchonetes. Baseado no perfil de hardware dos PCs comuns, o X-BOX será um console rodando sob um sistema operacional parecido com o Microsoft Windows 2000, e espera-se que esta seja a única semelhança com um PC. A Microsoft afirma por exemplo, que não haverá a necessidade de inicialização ou instalação de softwares, como ocorre nos consoles normais. Além disso jogos de PC não rodarão diretamente no Box; apenas adaptações feitas para ele, algo prático devido a familiaridade entre a estrutura dos sistemas operacionais. A superioridade ao PS2 é assombrosa (caso confirme-se o prometido). Em números o X-Box chega a ser de 3 à 5 vezes mais poderoso que o console da Sony, com seu processador gráfico **Stellar nVidia**

3 gerações à frente do padrão, somada a sua arquitetura de memória unificada com

HD imbu-tido. Funcionando juntos, memória RAM e HD permitirão a criação de jogos com quantidades absurdas de texturas em alta resolução. Seu lançamento está agendado para o 2º Semestre de 2001, no mundo todo, custando cerca de 300US\$ (aproximadamente 700 Reais). E a lista de produtoras de jogos interessada em agitar a caixa da Microsoft assusta: Konami, Midway, Eidos, Capcom, Acclaim, In-frogames, Enix, Activision, Rockstar Games, THQ, Sierra, Lionhead Studios, Hasbro Interactive, Universal Interactive, Koei, Titus, Ubi Soft, Kalisto, Hudson e Bungie são as primeiras já confirmadas para trazer novos jogos. A Nanco, Eletronic Arts e a Fox Interactive também namoram com a idéia. Com espaço de sobra (8 GB) para as texturas e dados mantidos na memória, essa máquina vai ser o sonho dourado de muito marmanjo.



HALF-LIFE Team fortress Classic v 1.5

Nos estágios finais de produção este pacote da celebrada série Half-Life, que também estará disponível como download gratuito com muitas novidades, como um novo sistema para rede que incrementa o jogo uniformemente, desprezando as diferentes velocidades de conexão individuais, de forma mais equilibrada, sendo compatível com todos os jogos Half-Life e MODs conhecidos. Com a nova interface VGUI, um conjunto de funções genéricas, numa tela acessível ao usuário, que exhibe e permite manipular seus elementos durante o jogo. São os novos menus em tempo real, durante a partida, que permitem aos jogadores mudar de classe, comunicar-se com as equipes entre outras coisas, simplesmente clicando através deste sistema menu de configurável, eliminando a necessidade de mover os dedos por teclas complicadas durante combates. Ele ajuda também os recrutas a entrar no clima do jogo, sem necessidade de conhecer as várias teclas extra, o que pode ser perigoso num jogo tão movimentado.

E é claro, o mais importante não foi esquecido, com muitos novos cenários pra arrear:

-O "**Dustbowl**" é um jogo de defesa e ataque organizado entre bases cronometradas, onde os atacantes devem avançar com sua bandeira até a base inimiga antes que o tempo acabe, en-



quanto o time adversário deve apenas defender sua marcação. O mapa leva os times por três turnos sucessivos, sempre em novas localizações a cada reinício.

-No **Warpath** cinco centros de comando devem ser disputados com os dentes pelos dois times adversários, tanto nas bases de cada time como em solo neutro. Domine os cinco postos e você é o vencedor, tornando a divisão das equipes em esquadrões defensivos pra manter territórios capturados e ofensivos na busca do controle do próximo ponto de comando, a melhor estratégia.

-**Epicenter** inova o esquema de jogo de captura à bandeiras, onde cada time tem que avançar com sua bandeira da base para um ponto específico em território opo-nente. Cheio de esconderijos para atiradores de elite e sentinelas, Epicenter é adrenalínico com um ritmo frenético, onde você nunca sabe se defende ou ataca à cada segundo. Com tanta ação, a febre

STREET FIGHTER

como você nunca
jogou antes!



STREET FIGHTER:
O JOGO DE RPG vai muito além dos limites do videogame. Neste jogo de imaginação você pode criar seu próprio Street Fighter, participar de torneios ao lado dos Guerreiros Mundiais e enfrentar o império criminoso de Shadaloo!

Os três fascículos formam o jogo completo!

Compatível com
Vampiro: a Máscara™,
Lobisomem: o Apocalipse™
e Mago: a Ascensão™

Preencha o cupom abaixo (ou tire xerox) e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. Caixa Postal 19113 - CEP 04505-970 - SP/SP. Se preferir usar seu cartão de crédito, ligue para PABX (011) 3849-0591 ou 3849-6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos Correios. Você receberá suas revistas em casa, sem despesas de correio. **Preços válidos até 31/08/2000**

Anote os códigos das revistas que deseja receber:

Refs. nºs _____

Assinale sua forma de pagamento:

- Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal
 cartão de crédito: visa / Solo / American Express

Nome do Titular:

Nº do cartão: Validade: /

Nome:

Endereço:

Bairro: Tel.: CEP:

Cidade: Estado:



Você perdeu a primeira missão de Lisandra?
 Perdeu a primeira luta contra Arsenal?
PERDEU O BANHO DE NIELE?!!

HOLY avenger

COMPLETE SUA COLEÇÃO!



Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (011) **3849 2266 / 3849 6264**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Você receberá as revistas em casa sem despesas de correio.

Quero receber as edições: _____ (R\$ 2,80 cada) VALIDADE 31/08/2000

Nome: Assinale sua forma de pagamento:

Endereço: Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal

Bairro: Cartão de crédito: Visa / Solo / American Express

Tel.: CEP: Nome do Titular:

Cidade: Estado: Nº do cartão: Validade: /

VALE XEROX

A Acclaim anuncia os lançamentos deste ano na Electronic Entertainment Expo, para diversas plataformas:

ECW: Anarchy Rulz

Turok 3

Dave Mirra Freestyle BMX

Ferrari 360 Challenge

All-Star Baseball 2002

HBO Boxing

Fur Fighters

Mary Kate & Ashley's Magical

Mystery Mall

Vanishing Point

NFL Quarterback Club 2001

Jeremy McGrath Supercross 2000

Bust A Move 4

E a Hasbro não fica atrás, com novidades que excluem o Dreamcast da lista, todas para o segundo semestre!

X-Com: Alliance (PC)

Frogger 2: Swamper's Revenge (PC, PSX)

Pac-Man: Adventures in Time (PC)

Monopoly Tycoon (PC 0)

Family Feud (PC, PSX 00)

Wheel of Fortune: 2nd Edition (PC, PSX 00)

Jeopardy: 2nd Edition (PC, PSX)

NASCAR Racers (PC, PSX)

Nicktoons Racing (PC, PSX)

Tonka Space Station (PC, PSX)

Aondhe foi paurar a Pikachu, crianzinhas da meu cóurazao ?

"The Weekenders", série teen da ABC derrota os "Pokemon" nos states !!!

Pikachu, cadê tú? Pela primeira vez em quase um ano, os "Pokemon" no canal da Warner norte americana saíram do topo nas transmissões matinais de Sábado. Em seu lugar, "The Weekenders" da ABC- no "Disney's One Saturday Morning" – alcançou o primeiro lugar entre a audiência da garotada, com aventuras entre adolescentes californianos que estreou recentemente, no final de fevereiro. A série Pokemon sustentou o reinado por impressionantes 54 semanas, desde abril de 99, enquanto a FOX rebateu o sucesso uma primeira vez com o rival e sucessor da série, "Digimon: Digital Monsters". O que não significa que Pikachu e sua turma não vão aprontar nas telinhas do mundo todo por muuuito tempo ainda, já que é difícil imaginar que este tipo de seriado gringo vá colar por aqui.

O verdadeiro destino de Titanic, direto da web

Você que achava que um iceberg afundou o Titanic, vai ficar de boca aberta ao saber que na verdade tratava-se de mais um trabalho sujo do Império.

Está rolando na Internet um vídeo que mostra o Titanic sendo destruído pelos Tie-fighters do filme Star Wars

numa montagem bem feita e divertida. Vale a pena fazer o download, especialmente se você é fã da série e tem alguma noção de inglês sob máscaras. Confira em

www.tie-tanic.com



TIE-TANIC.COM
A New Threat...
The Empire's quarter of a century legacy returns to the icy Atlantic to maintain his office supremacy into the next millennium.

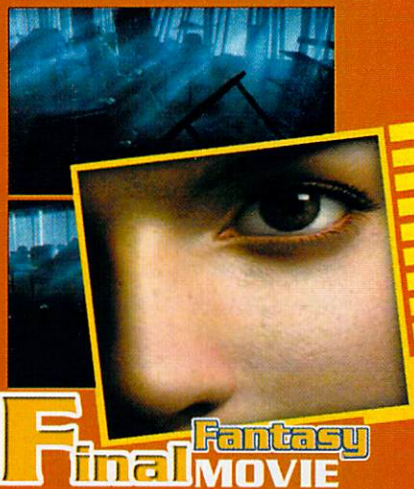


de olhos

num piscar

espécie humana

O futuro da



Final Fantasy MOVIE

Em 2005 a humanidade busca o sentido da vida e do afeto entre as pessoas, sobrevivendo à extinção num mundo desolado. Com personagens renderizados em detalhes tão expressivos, será difícil distinguir realidade e ficção neste filme de animação computadorizada em produção, com lançamento previsto para junho de 2001. Enquanto isso, confira estas cenas incríveis.



O futuro da



espécie humana



num piscar



de olhos



Cuidado com o bigode MARIO!!!



KISS Psycho Circus

Mario e Luigi recentemente apagaram as velinhas comemorando os 20 anos da Nintendo americana, no topo do ranking de console mais vendido nos EUA, e com mais de 1.8 bilhões de doletas faturados com o franchising da linha Pokemon no Game Boy Color, que abocanha 97% do mercado entre os portáteis, eles tem mesmo motivo pra fazer uma festa de arromba.

A Third Law Interactive exibiu mais três cenas de seu novo jogo de tiro em primeira pessoa, KISS Psycho Circus: The Nightmare Child, um verdadeiro show de horror. Será que a trilha virá com os hits clássicos ressoando das trevas? É esperar pra conferir este legítimo thriller nos PCs.



Playstation 02 GRADIUS III e IV

Há um lugar para vocês neste futuro de polígonos faiscantes, jogos de tiro 2D! Ao menos é o que pensa o time da Konami, que de forma honrosa preserva os jogos da velha escola, como Gradius, uma perfeição que supera os arcades aqui presente em dois intensos jogos de tiro. E a Konami não parou por aí não! Os jogos vem turbinados com ingredientes extra, como as belas cenas em computação gráfica, diversos níveis de dificuldade, lutas arriscadíssimas contra chefes malas-sem-alça, um modo beginner para recrutas e um super soundtest com alguns dos temas mais chocantes dos vídeo-games. Ainda não se convenceu? Então que tal exibir seus recordes numa página online que já está em produção para humilhar a galera? Acredite, isto pode ser mesmo divertido!!!

BLAIR!!!

Há, há... então vocês também gastaram umas fichas para ver aquele filme tosco que arrecadou uma boa grana gerando um recorde de faturamento? A produtora The Gathering of Developers trará logo 3 episódios de Blair Witch Project para arrasar nos PCs. Tento imaginar o que há pra dizer num único episódio, quem dirá em três deles!



Mas que ZONA é essa?

Bero turuke, há?!!!

O controverso caso do truque zona 1

Feche as janelas, abaixe as luzes. Ninguém por perto? Jôia. Vamos ver uns DVDs americanos zona 1 em seu PS2 japonês (que pertence à zona 2). Desembulhe seu Playstation e pegue um dos controles. Rápido...este Dual Shock serve! Conecte o controle na entrada do primeiro jogador do seu PS2 zero-bala. Tudo OK? Agora pegue na estante aquele DVD do Matrix americano e bote pra rodar! Coloque o DVD e resete a máquina. Concentre-se... na tela escura, pressione o direcional para cima. Surgiu uma mensagem em japonês? Consegue ler o que diz aí? Nem eu. Aperte select para entrar no menu do DVD player, sente-se no sofá, tecele Play e traga as pipocas...

_Yaaaahhh!!!! O Qui burazireru pensa que tá fazendu?! Vai já na roja computará o CD atuarizadoru de sofitaru para o DVD purayeru!!!!

_Mas por que eu vou atualizar meu drive DVD player e perder

essa moleza, japa? Nem dá pra ver todos os filmes da zona 1 americana nessa máquina zona 2! E por falar nisso, por onde é que tú entrou?

_Seguredo Ninja! Está repureto de sabedoria samurai, honorável mané, então passa a pipoca e aumenta o vorume!!!

Beleza, sente aí (estranho, outro Ninja de boné?).

Final Fantasy X online em fase de testes

Essa pode revolucionar a série **Final Fantasy** da Square, definitivamente. Entrando em fase de testes a versão Beta do sistema multiplayer em rede no Japão, para usuários de PCs e PS2, apresentando **FFX**. A grande sacada está na possibilidade de interação entre jogadores de consoles e computadores, com o modo para único jogador opcional mais adiante. Final Fantasy em rede? O reencontro dos RPGs com a interação entre grupos de jogadores? O que mais vem por aí?

New Game

Preview

Abe mais esperto que nunca nesta versão!

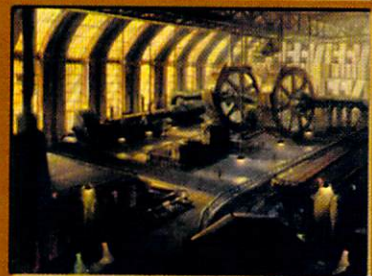
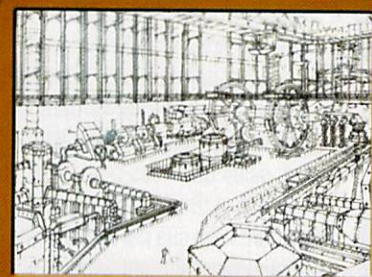
PS2 MUNCH'S ODDYSEE

Produção: Oddworld Inhabitants/ Infogames

Disponível: 2º Semestre nos EUA

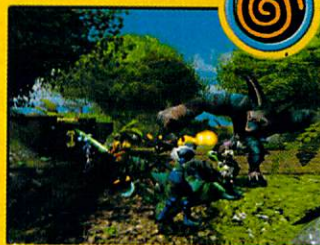
Vem aí esta sequência 3D pirada com tudo para ser um estrondoso sucesso no PS2 americano. Na ilha Oddworld, Munch foi raptado e pra piorar, sua raça está quase extinta. Detalhes reveladores mostram melhorias significativas na estrutura deste game em ambientes 3D, como o sistema de câmeras e a solução de um problema apelidado de "idiotice-virtual". As raças como os Mudokens, Glukkons e companhia terão suas histórias mais detalhadas, com muitas novas espécies surgindo, em momentos repletos de diálogos num clima sofisticado, com ângulos de câmera delirantes. Um novo sistema de acompanhamento do personagem foi especialmente gerado, mais

dinâmico que os de jogos como Zelda ou Tomb Rider, resultando numa angulação de câmera flúida, quase cinematográfica, seguindo o personagens por zonas ou setores do ambiente. Há dois tipos básicos de câmeras: Uma para instalações internas, para detalhes no ambiente. A outra traz ângulos panorâmicos, mais abrangente. Mas elas parecerão as mesmas, pois ambas funcionam sob o mesmo princípio de alternância. Outra preocupação elimina a dificuldade que certos jogadores inexperientes enfrentam ao lidar com um mundo tridimensional, o que chamam de "fenômeno do idiota virtual". Quem nunca deixou a namorada jogar Resident Evil, vendo ela tentar inutilmente atravessar uma porta ou descer escadas, acabando de cara contra a parede? Então um personagem mais "esperto" foi produzido, por saber reagir em quaisquer situações, o que só vai aumentar a sua diversão!



Phantasy Star Online

RPGistas de plantão no Dreamcast, tremem! A Sega vem trazendo o verdadeiro espírito de cooperação e interatividade típicos no gênero com seu Phantasy Star Online, em fase de produção. Com traduções simultâneas durante as partidas, 4 membros numa equipe de jogo combatendo juntos em consoles isolados, muita ação em batalhas em tempo real, movimentação fluida e nítida, o jogo garante todas as atenções no Tokyo Game Show. Se ligue nestas cenas de uma demonstração.





Marcelo Urbano, São Paulo- SP

MISSÃO MARTE: 5 JOGOS PARA SOBREVIVER NUM MUNDO DESERTO!!!

Você foi convidado à integrar a tripulação de uma arriscada missão exploradora à marte, e com sua experiência em viagens longas, não ia esquecer de entregar uma lista de exigências, incluindo seus cinco games prediletos para rodar no módulo básico de sobrevivência caso algo saia errado e não haja mais o que fazer. Portanto escolha bem, caro tripulante, pois nas planícies desérticas marcianas a única chance de sobreviver à monotonia espacial é ter um bom punhado de jogos para debulhar enquanto o resgate não vem. E pra falar a verdade, talvez você até prefira que eles demorem muito mesmo!

E então, aventureiro intergalático, que jogos você escolheria para acoplar em seus simuladores de voo de baixa gravidade? Sim, mande seus votos para nossa pergunta deste mês e lembre-se: Uma boa escolha pode garantir sua sobrevivência enquanto ninguém aparece pra dar um Help!



Olá pessoal da Dragão Games, beleza? Estou aqui pra desejar sucesso ao time da revista e aproveitando a oportunidade de estreiar esta seção com vocês, já vou abusar um pouco pedindo pra que alguém ai me ajude com uma dúvida que tá me tirando o sono. Gostaria de saber se é verdade que a Bleen lançou mesmo um emulador para o Dreamcast, que o faça rodar os CDs do Playstation . Caso isso seja verdade, onde ele entraria no console e quanto custa?

Lucas Ferreira

São Paulo-SP

Valeu pelo incentivo Lucas, e não se preocupe por estar tão ansioso em confirmar se este boato é verdadeiro ou falso. Afinal de contas, nossa tarefa aqui é dar uma luz para aqueles perdidos entre as trevas que cercam algumas informações. E se isso o anima, saiba que a res-posta é sim, meu caro. A Bleen apresentou 4 emuladores em sua participação na Eletronic Entertainment Expo, a E3, uma das maiores convenções da indústria, bem ao lado do stand da Sony, numa atitude um tanto quanto ousada que não deixou o pessoal lá muito contente, gerando certos atritos. Se tudo continuasse como estava, o emulador entraria no lugar do memory card do Dreamcast da SEGA. E do jeito que as coisas andam nebulosas para o lado do time do Sonic e sua gangue, não é impossível imaginar que logo a própria SEGA opte por oferecer legalmente esta opção de compatibilidade entre Softwares com sua rival Sony. Quanto ao preço do emulador nada ficou muito



Cartas



definido, mas é interessante lembrar também que

recentemente a SEGA anunciou seu projeto em oferecer consoles grátis em troca de assinaturas de sua Internet exclusiva, e um emuladorzinho de brinde até que não caíria mal, não é mesmo?

Oi pessoal, gostaria de saber se meu memory card e Gameshark irão funcionar no Playstation 2, console este que aliás estou correndo feito louco atrás de um! E me respondam um negócio: É mesmo verdade que a Sony está oferecendo a maior grana pra quem conseguir destravar o PS2 para rodar CDs pirata e DVDs da zona americana no Japão?



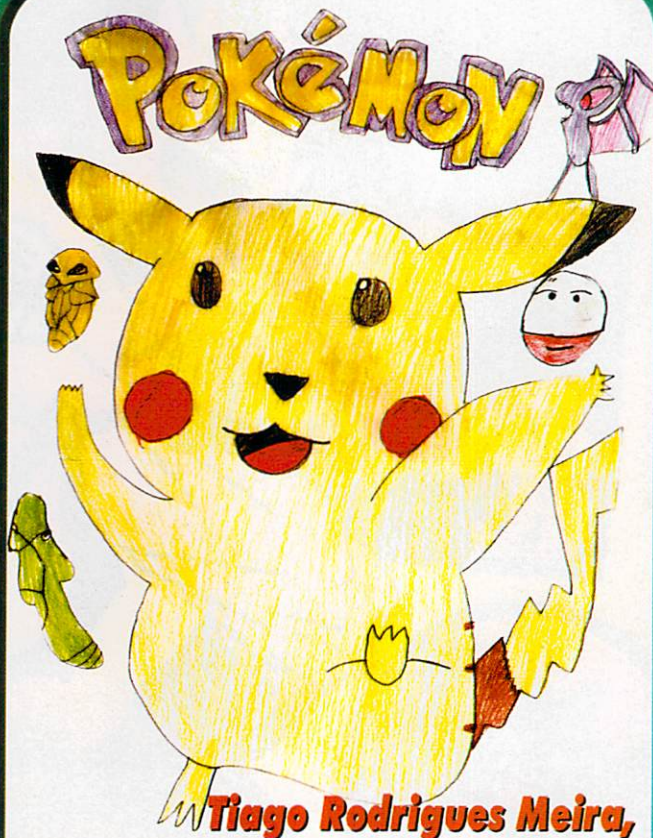
Sergio Bispo da Silva

São Paulo-SP

Caramba! Você já tá querendo Gameshark pro PS2? Não dá pra resistir à apelação nem por alguns instantes e curtir o desafio que um jogo como Onimusha Warriors ou Metal Gear Solid 2 realmente virão oferecer? Tudo bem, até agora o que se sabe é que a compatibilidade com a geração anterior do console, o Playstation 1, não se restringirá apenas aos jogos, mas também aos hardwares como controles, memory cards e afins. E sim, os gênios em programação tem à frente de si a maior oportunidade de suas vidas, podendo faturar os 1.000.000.000 de dólares oferta-dos pela Sony para quem des-travar o PS2. He, he, mentirinha nossa.

É isso aí pessoal, vamos agitar esse espaço garantido pra quem é fera

nos games e gosta de desenhar seus personagens favoritos, pra mostrar que os gamemaniacos tem talento de sobra pra fazer bonito! Mandem seu ídolo pra nossa galeria de fãs e podem abusar da **criatividade**. Pra estreiar em grande estilo trouxemos estas duas feras que já chegam fazendo inveja, com o Pikachu de **Thiago Rodrigues Meira**, de Pokemon Stadium e Scorpion apavorando em Mortal Kombat, no desenho caprichado de **Marcelo Urbano**. Agora é com vocês. Apontem os lápis de cor, calibrem os gizos crayon, carreguem os pincéis e mandem seus ataques certos para dominar esta seção, antes que seus colegas de turma cheguem primeiro. Mandem ver!



**Thiago Rodrigues Meira,
São Paulo- SP**

BLANKA X GOKU



Aquele não é o **Goku** sobrevoando matas tropicais, pra despistar um inimigo em total desespero? Sim é o próprio, e heis que entre os sons de lindas araras e belos macaquinhos nativos...

_ Credo, você disse **macaquinhos nativos**? Devia ter recusado aceitar uma ponta nesta revista!!!- (Ahah!!!) Desculpe senhor **Goku**... Entre rugidos de **ferozes elefantes** e lontras **carnívoras do focinho rosado** (deixem comigo, ele vai curtir), nosso herói exausto despenca mata adentro, incomodando a rapaziada local em seu trajeto mal caculado. Sob protestos de macacos revoltados e sem salário há meses, **Goku** percebe a aproximação de alguém.

Agitado, **Blanka** cruza as matas pensando nas gatinhas que encontrará mais tarde ao som do refrão "Ela é o morango aqui do Nordeste...", ao surpreender-se com o baque de uma queda brusca. Numa clareira avista alguém e logo repara num penteado familiar, o que não o deixa nem um pouco contente! Como alguém se atreveu a copiar seu originalíssimo visual latino, lapidado por anos de tratamento com ervas naturais como cipós e capim gordura?!

_ GROAURR!!! - (Qualé, feioso?! Que estilo é esse aí na cabeleira? Acha que vai chegar abalando na minha área com essa cara amarela?)

_ Quem? Oh não; é outro mercenário alienígena, e na forma EVOLUÍDA!!!

_ BARK!!!BARK!!! (Sério mesmo que me achou um cara arrojado?)

_ **Um Saya-jin!!!**

_ (?) **GROAAUUURR!!!** (Eu sabia, já tá me tirando! Sem essa de saia jeans! Não é por que não tenho grana pra descolar uma beca manera que vou te aturar me chamando de maricas!). E começa uma luta inacreditável!

_ Você fede um bocado, até pra um alien. Parece cheiro de cabelo quei...

_ Bllzzzzzzt!!!- **Blanka** usa seu choquinho para arrepiar o rapunezi.

_ ...quemado!!! Isso machuca, coisa verde dos infernos!!!

_ Grrrr! Grrrr! Grrrrr!- (Hora do truque do homem sem cabeça!) - **Blanka** "cai de boca" sobre **Goku** como uma piranha no Solimões!!! **Nhac! Nhac! Nhac!**

_ Sai pra lá seu transformista mutante que eu já tenho compromisso!!! E voltando ao quebra, aí vai uma rajada hiper-concentrada!!!

_ Grr??-(?) Súbito, toda a floresta recua num belo efeito de câmera somente possível com nossos processadores 3D Dragão Games! **Blanka** observa: Corpo levemente arqueado... braços preparando um drible de basquete (sem bola)... cara de quem comeu uma dúzia de acarajés...Encrenca!!!!

_ GROUUUUUUUrrrrr!!!!- (Essa não ele vai me acertar com um **Hadouken!!!**)

_ Só mais algumas horas e você estará liquidado!!!- Sente e leia algo interessante, vai demorar um pouquinho.

_ Grr.-(OK) **Blanka** encosta-se à sombra de uma bananeira para recobrar as baterias. É como não termos verbas para seqüências intermináveis, improvisemos um final Scooby-doo: Piam felizes os passarinhos, e os casaizinhos de macacos-prego saltam de jequitibá em jequitibá. **Blanka**, aquela coisa verde ali adiante, desperta com gosto de alpiste nas mandíbulas, num pulo ágil a procura do plagiador de penteados nipônico, sem avistar seu rastro.

_ GrrGrrGrrr?-(Será que ele já atirou?) Apenas o silêncio responde (Se é que o silêncio entende os grunhidos deste estranho mamífero verde abacate).

_ GRRR.- (Bem, talvez tenha errado o tiro e se mandado com medo de eu acordar e revidar. Logo vi que não passava de um amador!)**Blanka** segue seu caminho para sabe-se lá onde, sob os risos da fauna Amazônica convidando-o à coçar a cabeça... raspada e chamuscada, uma lembrancinha do oriente para nosso herói tropical.



Encrenca da braba num encontro tropical! Welcome to the Jungle, GOKU!



OS GAMES PREFERIDOS DO MOMENTO

TOP 10



Playstation



Dreamcast



Nintendo64



PC's

Tudo bem que muitos discordem destas posições em nosso top 10, mas também não precisa fazer cara feia! Afinal, se ninguém aí se manifestar, a justiça nunca será feita com aquele seu jogo de estimação. Portanto não vacilem. Mandem sua votação com a certeza de que vocês é que decidem neste Ranking, escolhendo quem alcança o primeiro lugar. E agora dêem uma licencinha, porque nós vamos ali pra treinar alguns Pokemon, certo galera?!!



POKEMON STADIUM



1



SIPHON FILTER 02



2



FEAR EFFECT



3



RESIDENT EVIL
CODE VERONICA



4



TONY HAWK'S
PRO SKATER

5



FINAL FANTASY VIII



6



CHRONO CROSS



7



READY 2 RUMBLE



8



TOMB RIDER
LAST REVELATION



9



SOUL REAVER



10



BLANKA

Rugidos à parte, um 2º lugar não ficou tão mal para ele!

2



TRIO
IKARI

Esses gringos não são moleza! E três de uma só vez, então...

4



MARCOS
RODRIGUES

Uma fera no Karatê ele arrebenta qualquer um.

6



SELENE
STRIKE

O time feminino não ficou de fora nessa seleção

9



EDDY
GORDO

Nem só de um bom gingado vive um lutador, mister Eddy!

10

GAME PACK

NOSSO MIX ESPECIAL TRAZ NESTA EDIÇÃO:

10

BRASILEIROS NOS GAMES

Socorro!!! Please, press start button!!! Alguém me tire daqui!!!

Constantes ataques nucleares trouxeram para estas **matas tropicais** níveis altamente nocivos de radiação. Tanta energia **vodu** acumulada gerou inevitáveis mutações, dando às criaturas desde pacato país um aspecto um tanto **bizarro**, e porquê não dizer... Caliente!!!



1 CARLOS MIYAMOTO

.....
Nosso líder de equipe pela coragem de representar nosso país em terras distantes



SEAN 3

.....
Sangue novo e sempre bem vindo, e esse chegou mesmo pra ficar



BOB BURNQUIST

.....
Feras de todos os tipos, e em todas as modalidades



BOB WILSON 7

.....
Alguna sutil semelhança com um tal de Eddy Gordo?



RIKUO 8

.....
Esse é esquisitão mesmo, um tipo de sapo Cururu das trevas



Neo-Tóquio? Nova Zelândia? Kucamoonga? Nada disso turma!!! Este é um passeio pelas estranhas terras brasileiras, ao menos no que se refere aos nossos ilustres personagens nos games. Pois quem não reparou que pra pintar por aqui, ou o cara é monstro ou esquisito pra danar?



A seqüência de abertura...

MEMORY CARD STREET FIGHTER I

O PRIMEIRO DESAFIO NO ASFALTO

O título "**Street Fighter**", nos traz à mente o desafio viciante no melhor estilo dos jogos de luta, onde dois personagens duelam ferozmente, num sistema de "rounds", medido por **tempo** ou **esgotamento de energia**. Qualidade gráfica perturbadora e efeitos sonoros inéditos, personagens preenchendo a tela e movimentando-se com fluência cinematográfica também fixaram-se na mente de milhares de jogadores. O "**Versus-mode**" deixava à todos boquiabertos, com jogabilidade nota dez e oito personagens diferentes para "tirar um contra" com os amigos, certo??? Não exatamente!!!

Estas eram as características de **Street Fighter II**, que deu fama mundial à série, onde podia-se contar com diversos recursos. O que alguns ignoram é o óbvio, e muitos chegam à confundir-se com a questão: "*Lembra do primeiro Street Fighter?*", ao que um outro responderia logo- "*Qual, o*

Street Fighter 2?" É claro que nosso amigo aí não é muito bom com números, pois se há um segundo título para a série naturalmente existiu um precursor! "*Oh, então diga mais sobre este tesouro desconhecido dos Arcades*", você implora. Pois veja só!

Nos meados de 1987 um novo Arcade surgia, apresentando um jogo de luta onde, além do **direcional** em forma de um pequeno "câmbio", havia 6 botões para combinar nas batalhas; **6 botões!!!** À primeira vista, era impossível evitar a pergunta: "Pra que tantos botões? Com este exagero deve ser um jogo complicado pra danar!!!".

E de fato Street Fighter-I foi **revolucionário** em muitos aspectos. Seus impressionantes 6 botões, inovaram com o conceito de **variantes de força** (fraco, médio e forte); surgiam aqueles personagens enormes (se comparados aos dos jogos daqueles tempos), com **voces digitalizadas**, uma raridade até então. Além de golpes poderosos, os personagens **disparavam magias** que extraíam quase a **metade** da vida do oponente! E aí você pergunta: "Então por quê o jogo não fez tanto sucesso quanto sua seqüência, Street Fighter II?". Simples. Ele não era perfeito, apesar de todos seus recursos e bom apelo gráfico. Sua jogabilidade comprometia bastante. Imaginem que às vezes duas pessoas eram necessárias para completar todas as fases. Não, não como você está pensando, lutando em modo versus ou com dois personagens na tela cooperativamente. Na verdade o "assistente" ficava girando o direcional como louco para disparar uma magia enquanto o outro pressionava os demais botões. Incrível, não? Mas soltar um **Hadouken** era uma proeza sobre-humana, talvez pela falta de costume. Hoje em dia em qualquer jogo de luta, a primeira coisa a fazer é girar o direcional em meia-lua, pressionando o botão de soco, conceito inédito para a época. O **Shouryuken** de Ryu só saía por milagre, aplicando-se várias meias-luas para dispará-lo, quando de repente o lutador saltava como se comemorasse um gol, num resultado parecido com o obtido por certas torcidas organizadas (como belos olhos roxos e coisas do tipo).

Não podia-se escolher personagens, havendo apenas Ryu no modo para um jogador. A vantagem sobre SFII era a de poder optar-se pelo primeiro país a desafiar, entre



STREET FIGHTER

quatro opções: Japão, EUA, Inglaterra e China. Com o circuito mundial completo, nosso lutador seguia para a Tailândia, buscando o título máximo entre os campeões Street Fighters. Uma característica própria muito legal, era a de que tínhamos em cada país dois oponentes, geralmente num cenário típico de cada região. Era o início de uma febre contagiante que venceu décadas com golpes marcantes que ainda ecoam pelos mais diversos consoles, satisfazendo à legião de fãs de seus carismáticos personagens.

Ao fecharmos esta matéria, nos apanhamos em considerações sobre a interessante sapatilha usada pelo ainda novato Ryu. Parece que a coisa ficou "braba" para o Karateka e o negócio foi sair por aí dando pancada com os pés descalços mesmo!



LUCIANO BORGES



No modo versus um novo personagem surgiu, idêntico à Ryu em movimentos e golpes, exceto pelas mexas loiras e Kimono vermelho que fizeram história. Era Ken, velho parceiro de Ryu nas lutas de rua, a única opção para a interação entre dois jogadores nessa versão original.



No Japão o monge Retsu guardava as porções seculares de um templo, sob um dramático céu de tempestade, ladeado por árvores de outono numa atmosfera chocante.

Seu segundo oponente era o japonês Geki, um ninja com garras que podia desaparecer usando um truque com fumaça, arremessando suas Shurikens mortais, tu-do isso frente ao monte Fuji como cenário, sob uma bela vista do poente.



Seguimos viagem decolando para os Estados Unidos. Frente à vagões abandonados no subúrbio de Nova Iorque, enfrentamos Joe, um adversário sem muita variedade de golpes, quase todos baseados em chutes e voadoras. Monótono!

Frente à paisagem árida do Monumento Rushmore, encontramos Mike (Talvez Mike Bison, o nome original de Balrog?), um boxeador que o que tem de grande, tem de forte e rápido (e feio). E acreditem, não era só o calor por lá que te fazia suar a camisa!!!



Mais um a representar a categoria dos recicláveis, na Inglaterra o horrendo punk **Birdie** (nos perdemos os puristas), já tinha dado as caras antes: ele parecia bem maior que nos dias de hoje, ameaçando as ruas frente aos Pubs suburbanos ingleses.



Eagle era o segundo oponente inglês, mais comportado pois parecia ter fugido da monotonia de um castelo visto ao longe em seu cenário. Ele usava dois bastões e vinha vestido com uma roupa estranha parecida com a de um garçom.

Num cenário impressionante para os recursos limitados da época, chegamos à muralha da China, onde Ryu encontra um mestre das artes marciais chamado **Lee** (muito criativo esse nome para os padrões chineses, não é verdade?).

Em seguida é hora de encarar outro mestre, **Gen** (parece que essa profissão era muito popular naquela época), que ressurgiu mais recentemente na versão *Street Fighter Alpha 2*.



A **Tailândia** era o último estágio do game, contra dois "fighters" que também ressurgiram nas versões posteriores. Eram eles: **Adon** um lutador de Muay Tai e o chefe final, **Sagat**. Sim, ele mesmo que até então não trazia no peito sua famosa cicatriz, causada por você sabe quem. Na época, naturalmente, era preciso descobrir... da pior maneira, após tomar boas e repetidas surras do gigante caolho!!!

Nesta versão **Sagat** já era um oponente respeitável, soltando seus famosos "Tigers" que infligiam cerca de módicos 75% de dano!!! Além disso, como se já não bastasse, ele podia defender seus hadoukens com o joelho sem perder energia nenhuma. Tremenda dureza!



As Bonus Stages:

Para cada dupla derrotada, havia um Bônus próprio...



Inicialmente era só quebrar algumas telhas (além de muitos botões), aguardando a hora exata em que o medidor de força atingisse o ponto máximo.



Depois 3 tabuas seguradas por alunos de arte marcial eram seu alvo e mais adiante 3 blocos de concreto. Finalmente quatro placas de madeira deviam vir a farelos num tempo estipulado. Ufa, a vida de um iniciante nas artes marciais não era fácil mesmo!!!



Após tantos desafios você assistia à esta galeria de oponentes que sentiram o seu muque em ação!

STREET FIGHTERS...



OU APENAS R\$ 5,00
PELA COLEÇÃO COMPLETA!

...OU KOMBATENTES?



OU APENAS R\$ 5,00
PELA COLEÇÃO COMPLETA!

ESCOLHA OS MELHORES!

Preencha o cupom abaixo (ou tire xerox) e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. Caixa Postal 19113 - CEP 04505-970 - SP/SP.
Se preferir usar seu cartão de crédito, ligue para PABX (011) 3849-0591 ou 3849-6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos Correios. Você receberá suas revistas em casa, sem despesas de correio. **Preços válidos até 31/08/2000**

Anote os códigos das revistas que deseja receber:

Refs. nºs _____

Assinale sua forma de pagamento:

- Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal
- cartão de crédito: visa / Solo / American Express

Nome do Titular:

Nº do cartão: Validade: /

Nome:

Endereço:

Bairro: Tel.: CEP:

Cidade: Estado:

ONIMUSHA: WARLORDS



RIDGE RACER-V

Nanco.....Disponível no Japão
corrida /Arcades..... 1 Jogador



CONTROLE 10

Domínio em alta velocidade
simplicidade nos comandos

DIVERSÃO 09

Derrapagens alucinantes

GRÁFICO 10

Atenção à cada detalhe
Efeitos realistas

SOM

08

Techno em doses elevadas



De volta aos princípios, RRV garante o melhor no gênero de corridas sem uma física muito elaborada e com oponentes realmente insanos



Um pouco de inovação incrementaria a série; para abrir os segredos você precisa completar o jogo com todos os carros

9.8

Com cerca de um ano de produção e em torno de 50 pessoas envolvidas, a meta do time da Nanco foi alcançada em buscar um reencontro com as origens da série *Ridge Racer*, com ênfase no comportamento dos carros oponentes. Para os

jogadores que esperavam por diversão e inovação no título não há do que reclamar. Podendo criar seu próprio time de corrida, desta vez até mesmo o design pode ser editado por você. A equipe Ridge Racer está mais ousada do que nunca o que torna cada corrida um desafio exclusivo. Sem valer-se do recurso *Anti-aliasing*, que amacia os gráficos, procurou-se evitar uma perda no desempenho geral da CPU e redução da velocidade. Mas o ligeiro serrilhamento não compromete o visual, você verá discos de freio ardendo em brasa, painéis brilhando no escuro, a fumaça dos pneus desfazendo-se com perfeição, reflexos poligonais nos edifícios, detalhes pontilhando em toda parte tudo isso à 60 frames por segundo. Já o design das máquinas de RRV é muito *aerodinâmico e simples*, da maneira adequada para manter a velocidade atordoante. E se de fato a Nanco usou apenas uma fração do abastado poder gráfico do console, imaginem o potencial à ser explorado.



Capcom
pão

Previsão: 2º Sem. EUA/ Ja-

Esse título vem com tudo para figurar como um *divisor de águas* na qualidade de produção de uma obra de arte em multimídia. Com *Takeshi Kaneshiro*, um ator japonês real que teve suas expressões registradas em motion-capture para a criação do protagonista da história, Onimusha: Warlords não poupa recursos para surpreender. Da combinação entre solução de puzzles e duelos de espadas Samurai, emerge uma *fábula ficcional* passada sob um

momento histórico conturbado no Japão feudal do século XVI, mais precisamente em 1560, combinando personagens históricos e fictícios. Com uma nova tecnologia de animação de cenários, você caminhará por campos avistando a ventania agitar as copas das árvores e até mesmo o tecido da roupa dos personagens, com uma iluminação realista que dá um toque de sensibilidade e mistério às personagens no jogo. A luminosidade orienta a aventura épica dando todo o clima que inicia-se num pôr-do-sol, com ângulos de câmera dinâmicos que vão absorvê-lo à cada cena. Interessante também será um inovador sistema de armas, onde você adquire gemas que produzem diversos efeitos sobre elas, como fogo, trovão e vento. O botão R1 do controle trava o jogador contra um inimigo, permitindo três combinações de golpes diferentes, para retalhar seus oponentes com sua fúria Samurai. Preparem-se, honráveis game-maniacos!



START

Button



Wipeout Fusion

Psygnosis Liverpool Studio

Estas imagens indicam até ao mais desavisado corredor espacial de que esta se trata da mais avançada versão da série *Wipeout*. Com

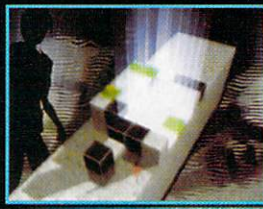
diversas pistas exclusivas muito maiores que as de qualquer versão anterior, ela trará circuitos com enormes áreas abertas além de trechos onde será preciso correr de cabeça para baixo!



I.Q. Remix

Disponível: 2º Semestre

Bem estranho este quebra cabeças surreal, numa reciclagem do popular *Qube*. Nesta espécie de pesadelo em 3 dimensões você corre sozinho numa mesa de cubos, lutando para avançar entre filas e filas deles desabando, antes que algum o empurre para as margens ou mesmo o esmague como um inseto, não haverá muita escolha. Com um visual incrementado, esta precisidade parece levá-lo à uma *experiência delirante* e incômoda, chegando a ser difícil de olhar por muito tempo. Ao fundo, alguém teve a idéia espetacular de aplicar um efeito de estática pra te fazer desmaiar de vez, entre uma partida e outra.

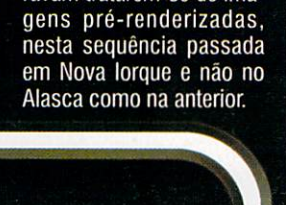
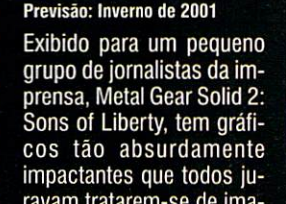
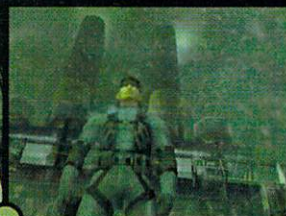


Z.O.E.

Konami Prev: indefinida Ação/Aventura

Combate com Mechs

Produzido pelo realizador da série Metal Gear, Hideo Kojima, Z.O.E. traz uma aventura com Mechs hiper-sofisticados, demonstrada neste vídeo de apresentação, onde dois robôs duelam ferozmente com violência e agilidade, arrasando Neo Tóquio com armas inacreditáveis. Em Zone Of The Enders, um arsenal poderoso exibe-se e vale avisar que estas telas são cenas em tempo-real deste jogo que oferecerá muita exploração de elementos além de batalhas repletas de ação.



Metal Gear 2

Previsão: Inverno de 2001

Exibido para um pequeno grupo de jornalistas da imprensa, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, tem gráficos tão absurdamente impactantes que todos juravam tratarem-se de imagens pré-renderizadas, nesta sequência passada em Nova Iorque e não no Alasca como na anterior.



Acabe com eles, Spider-man!!!

DIRETO DOS QUADRINHOS O ARANHA COMO VOCÊ NUNCA VIU!



Neversoft/Activision
breve-primaveraEUA

Imagine. Você salta à centenas de metros das ruas agitadas de Nova Iorque, cruzando o ar entre enormes arranha céus. Então algo dispara em sua mente, é seu **senso-aracnideo** indicando o rumo de bandidos à procura de encrenca. O controle Dual-shock vibra em sua mão enquanto um triângulo vermelho aponta a direção em que deve-se seguir, ficando por conta de suas habilidades agitar-se entre os edifícios da metrópole louquecida. Sim, prepare-se para mergulhar no puro clima dos quadrinhos deste controvérsido herói, o **Homem-Aranha**. Disparando teias em qualquer direção, você terá, assim como nas HQs, sempre um "teto invisível" para garantir seus movimentos, com liberdade total de movimentos. Bem, aranhas não voam, mas espere só para agitar-se de um lado à outro por toda parte preso às suas teias, caminhar por qualquer superfície, entre tetos, vigas e paredes, além de lutar com a elegância e agilidade presente em poucas aparições do aranha em outros games. Prepare-se para muitas **missões arriscadas** pelo caminho, como invadir um edifício repleto de terroristas para libertar reféns, além de evitar a explosão de uma bomba-relógio!

Hawk's Tony Pro Skater 2

Activision/Neversoft Breve
Após esportes radicais: 1-2 jogadores
(até 7 em multi-player)

CONTROLE 08 Manobras mais usadas um pouco difíceis

DIVERSÃO 10 Tudo o que faltava e mais

GRÁFICO 09 Ambientes realistas e bem reconhecíveis

SOM 10 Incrementa a adrenalina

Outras plataformas:
PC, GBC, DreamCast

9.0

✔ Você não vai desgrudar do controle por um bom tempo.

✘ É complicado efetuar manobras longas.

Web: www.Tonyhawk.com



Pra pirar de primeira, que tal editar seu próprio **Skate Park** de modo fácil e rápido, com tudo pronto em menos de 10 minutos? Sim, esta aguardada continuação do campeão em vendas dos esportes radicais traz um **editor de circuitos 3D** em tempo real, com toneladas de peças pra você combinar, entre trilhos, corrimãos, obstáculos e quarterpipes, com a opção de poder salvar sua pista num memory card para depois desafiar um amigo num pega. E tem mais. Com níveis muito mais amplos que os do primeiro Tony Hawk's, várias locações reais estarão disponíveis, como **Paris, Manhattan, Ventura, Califórnia e Filadélfia**. Há uma porção de objetos e áreas somente acessíveis com muita habilidade e técnica, com uma jogabilidade ainda mais viciante. Os movimentos foram ampliados além de haver mais modos multiplayer, podendo chegar-se à **7 oponentes**. E pra quem já detonava, agora pode-se realizar teoricamente manobras infinitas graças ao novo movimento de transição manual, teclando para cima e para baixo, respectivamente para iniciar uma nova manobra mantendo o equilíbrio deslizando de um obstáculo até o seguinte. Outra novidade permite a criação de seu próprio skatista profissional, podendo configurar seu visual com estilo próprio. Enfim, a Neversoft fez bem a lição de casa em oferecer este título que já era o melhor, agora imbatível.





RPG
SCEA/SCEI
Previsão:
Junho

START Button

THE LEGEND OF DRAGOON



Com uma arte primorosa e sistema de combate bem bolado, o jogo peca um pouco em seu enredo um tanto disperso. Além disso é preciso avisar: são 80 horas de jogo, portanto prepare-se. Você terá nove opções entre personagens jogáveis, num mundo ameaçado por criaturas misteriosas e assolado por uma guerra civil. Toques de botões bem cronometrados serão exigidos para executar os Additional Attacks, podendo en-gatilhar poderosos disparos conclusivos numa batalha. Mas cuidado, o menor vacilo e adeus sequência de ataque!



Alone in the Dark: The New Nightmare

Sangue, violência, zumbis... e neurônios fritando!!! O quarto episódio desta série antológica deve recuperar o antigo teor cerebral e imaginativo que inaugurou o gênero Survival Horror que, diga-se de passagem, não tem ido muito além de uma monótona contagem de corpos descarnados. Pioneiro deste gênero tétrico, Alone in The Dark desenterrou-se no início dos anos 90 nos PCs e Amigas, num clima Sherlock Holmes, onde o desafortunado Edward Carnby vivia uma aventura inspirada nos escritos sombrios do célebre H.P. Lovecraft. Aguardemos por toneladas de enigmas instigantes e muito horror e ação.

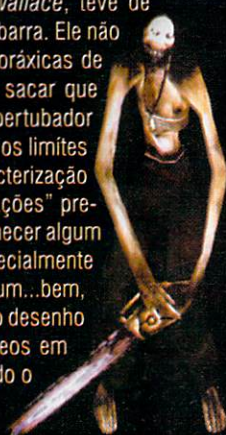


Nightmare Creatures 2

Um torniquete urgente! Dreamcast e Playstation vão sangrar com *Nightmare Creatures 02*, onde você é um pirado aos trapos que sai pelas ruas de uma Londres sombria dos anos 30 com um machado à mão e sede de vingança! Uma vida difícil esta de ficar amarrado numa mesa cirúrgica por anos enquanto seu corpo é mutilado, examinado e sobrenaturalmente alterado por um Doutor psicótico confinado num sepulcro de magia negra. Mas *Herbert Wallace*, teve de encarar a barra. Ele não

Kalisto/Konami
Já disponível

é propriamente um herói, já que sai por aí rasgando caixas torácicas de aberrações, em atitudes de extrema violência. E já deu pra sacar que estamos diante do mais sombrio, cinzento e violentamente perturbador jogo já visto, numa atmosfera sufocante e pesada, adentrando os limites do terror gráfico. Ambientes reais foram recriados para a caracterização de época, o que exigiu pesquisas e fotos em viagens às "locações" presentes no game. Muito provavelmente um parisiense vai reconhecer algum vizinho ao jogar (há, há, há!). As criaturas aqui são pedreira, especialmente aquelas com moto-serras gigantes. E você só pode revidar com um... bem, com este machado. Cerca de 700 polígonos foram aplicados no desenho do herói, e as lutas ficaram mais suaves e intuitivas. Os vídeos em tempo real incrementam o clima cinematográfico, transportando o jogador para os sombrios anos trinta.

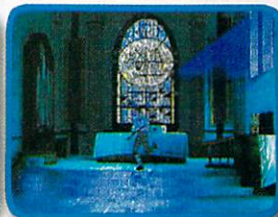
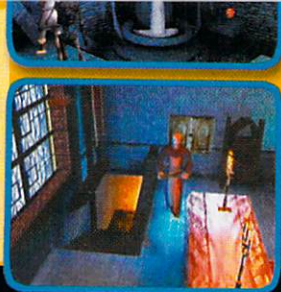




NINTENDO Eternal Darkness

Nintendo/SiliconKnight's Previsão: Final deste ano

Para testar sua resistência à seu clima *sinistro*, este espantoso título de horror da Nintendo chama muita atenção. No magnífico *Eternal Darkness*, um game de (aham) cair morto, você irá por exemplo apertar-se na armadura lustrada de um valoroso cavaleiro explorando um castelo de estilo gótico infestado de esqueletos, com um toque *Resident Evil*, o que não é ruim, particularmente para um console que se afoga em joguinhos de corridas de mini-carts. Num clima de ação/aventura cheio de vídeos, você viajará pelo tempo combatendo gangues assassinas e feras bestiais, evitando a escravização da raça humana. Sabe-se que você terá de controlar entre dez personagens diferentes, do cavaleiro já dito até os tipos mais estranhos para completar o jogo. E um enredo vasto é provável, já que estamos falando da mesma equipe de desenvolvimento de *Legacy of Kain: Blood Omen*. Os belos gráficos em alta resolução são incríveis, entretanto até agora não se sabe se o cartucho de expansão será exigido ou não; à julgar pela qualidade dos cenários vistos, é bem possível. Com texturas super-lisas, como o metal da armadura do cavaleiro com reflexos, o sistema de câmeras assemelha-se ao do empregado em *Dino Crisis*: você verá a ação de "ângulos cinematômicos", mas o ambiente é completamente 3-D, com liberdade total.



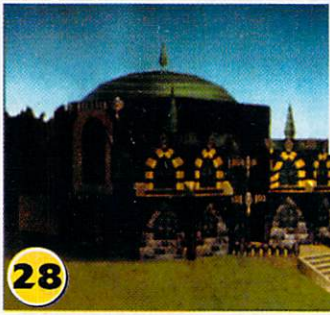
RPG

H2O/ TH.Q

Disponível: breve

Aydin Chronicles The First mage

Ele vem com os traços essenciais dos bons Rpg, num tom mais maduro que a linha *Zelda*: vários itens para comprar ou negociar, quatro personagens em seu grupo para explorar os cenários, atmosfera realista com efeitos de chuva e neblina e mais uma porção de coisas legais pra ampliar o espaço deste gênero no 64. Os gráficos cartunizados de costume deram lugar à um clima mais *Dungeons & Dragons*. Na história, um rapaz orfão, Alaron foi educado por um Duque como escudeiro de seu castelo. Numa patrulha fatídica o infeliz é envenenado por Goblins, tendo como única esperança esta perigosa jornada em busca da cura.



28

Climax Crave
Activision

Disponível: já nos EUA
TIRO

Battlezone: ROTBD

Não basta ser fria. Para a turma da Activision a guerra precisa vir em gravidade zero, com tanques flutuantes (os *Hovertanks*) atirando pra tudo que é lado contra os malvados Russos e seus planos de dominação do mundo(!?!). Este é *Battlezone: Rise of the Black Dogs*. Entre manobras deslizantes há também a opção de um modo estratégico onde você administra e ordena missões precisando garantir seu sucesso. Com gráficos "enxutos" e efeitos sonoros modestos (talvez por conta da falta de atmosfera), este jogo fica meio no vácuo, e chega flutuando direto do espaço para suas mãos, caro astronauta!

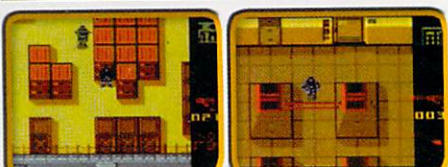


TATICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
 SOLID
 Konami/

Button START



GAME BOY
COLOR



Jogadores: 1-2

Aventura/Espionagem
 Já disponível

Essa adaptação para o portátil ficou ótima, com várias VR training missions e toda a trama passada pelo "Codec", o comunicador do agente Solid Snake, que após ter destruído Metal Gear à sete anos em Outer Heaven, tem de re-tornar à ilha no Alaska e completar o serviço, graças à pesquisas secretas do exército americano. E o resto você conhece. O ponto alto é que a jogabilidade e o enredo original do Playstation foram mantidos, com os vídeos longos e cheios de textos que enriquecem



Jungle BOOK

Ubi Soft

- Previsão: Outubro
- Em cinco magnânimas e extensas áreas você é Mowgli, o menino-lobo, que precisa aprender a imitar seus inimigos para realizar movimentos especiais engraçados e progredir na aventura. Nesta bela adaptação do clássico desenho Disney ambientado nas florestas densas da Índia, você se mistura aos simpáticos personagens animais do filme, percorrendo tempos antigos e matas tropicais com fidelidade ao espírito do filme, num espetáculo de cores.



VAMPIRE THE MASQUERADE

Cenas reveladoras direto das sombras...

Adaptando este que é um dos mais cultuados RPGs de horror gótico no mundo, a Nihilistic Software está preparando os acordes finais de seu Vampiro: A Máscara (baseado no clássico homônimo da White Wolf).



O lançamento do jogo aproxima-se ameaçadoramente, e parece trazer um enredo partido em épocas isoladas, do presente urbano à idade das trevas. Traremos mais novidades em breve !





Omikron

THE NOMAD SOUL



E pensar que morrer podia ser tão difícil num jogo! Que tal ter **David Bowie**, o camaleônico mega-star do rock britânico interpretando um astro do rock virtual, além de compor parte da trilha do game? E para tornar a coisa mais excêntrica, sua esposa Iman surge no papel de uma caçadora de recompensas futurista em **Omikron**, uma bem vinda adaptação da versão para PC, o que pode exigir alguns aparos que evitem problemas em carregar toneladas de dados somente viáveis numa CPU abastada. Você deverá interagir com centenas de personagens no decorrer da aventura, onde à cada morte acaba reencarnando na última pessoa em que tocou. Ao começar o jogo como si mesmo, você é transportado para uma outra dimensão num clima meio Blade-runner entre muita aventura, RPG, exploração e combates. Você precisa estar atento quanto às personalidades em que reencarna, pois certas etapas só são ultrapassadas com um personagem específico. Maluquice, não? E então, que tal dar uma voltinha fora de seu corpo?

Quantic Dream: Fictos... Já disponível
 RPG: Aventura... Já jogado

CONTROLE 07 Boa movimentação

DIVERSÃO 08 Última experiência diferente cheia de surpresas

GRÁFICO 07 Satisfatório

SOM 08 Bowie na trilha sonora?! Imperdível!

Personagens complexos permitem infinitas combinações de habilidades numa constante reinterpretação de seus objetivos

Gráficos um pouco ampulos para os padrões de plataforma, talvez em função do volume de dados que o jogo emprega

7.5



MDK2

Interplay Productions,

Quando ao oferecer esta alternativa a seu bem sucedido RPG Baldur's gate, a Bioware apresenta uma sequência de seu sucesso dos tempos da Shiny. E MDK 2 supera em tudo seu antecessor, tanto na parte boa quanto na ruim. Sua história excêntrica é amarrada por painéis de quadrinhos e animações durante o jogo, em sequências de transição (o que permite contar uma história divertida—e mais importante, criar grande interação com o jogador). MDK 2 parte direito do ponto de onde seu predecessor termina... Kurt, o primeiro zelador espacial do mundo reverte uma invasão alienígena à Terra e sem tempo sequer para um descanso descobre que os aliens conseguem voltar à tona, e só mesmo ele (com uma força do cão Max e do Doutor) pra salvar o mundo outra vez. Com a mesma dose de humor negro característicos o jogo às vezes peca por carregar um pouco em seu cinismo.



VIRTUA COP 2

Am2/ Sega Já disponível

Preparam-se pra ver o sol nascer quadrado (mesmo), tiras!!! Missão acessível 2, puro flashback! Pra você ligado num clima John Woo, com instintos afiados e sede de aventura aí está esta maravilhosa opção... de cinco aninhos atrás. Tudo bem, os gráficos estão um pouco empoeirados e fora de moda, mas este delicioso jogo de tiro em primeira pessoa tem clima de filme de ação, preservando o seu charme com movimentações coreografadas de inimigos pipocando por toda parte, mostrando como é que se fazia um bang-bang de verdade. Então saque seus créditos e aqueça os dedos para atravessar este badaladíssimo sucesso dos Arcades agora mesmo.



START Button



Virtua Tennis



Com ritmo acelerado e ágil, este talvez seja o melhor representante do gênero. Exclusivamente no DC você poderá duelar em duplas, em partidas **dois-contra-dois**. Como o segundo jogo na nova linha de Arcades esportivos da Sega, Virtua Tennis, adapta o arcade da NAOMI, com sua jogabilidade de fáceis-respostas às jogadas e diferentes camadas de profundidade. Após escolher entre uma das oito estrelas masculinas do tênis mundial, o jogador então pode duelar em partidas entre 10 diferentes Estádios.



Super Runabout

25 de maio no Japão

Algumas das máquinas de Super Runabout para o Dream-cast, mais conhecido nos EUA pelas versões anteriores no Play-Station, Fellony 11-79 e Runabout 2. Usando o sistema Windows CE, ele trará uma excitante sequência para a série com gráficos melhorados seguindo a linha de pilotagem nas ruas de grandes cidades, como em Crazy Taxi, mas com missões para cumprir, incrementado com alguma jogabilidade no estilo Driver.



Jet Set Radio

Sega 2º Semestre
RADICAWWWO0000Psss! Sujô!!! (Estes jogos estão cada vez menos comportados)...

Cruzando quatro enormes cidades, você vai manobrar seus patins hi-tec (os *Overdrive Magnetic-Motor Skating Shoes*) cruzando trilhos de trens, parques, áreas residenciais (saltando telhados) e bicos remotos. Quer um atalho? Atravesse o edifício logo adiante e talvez encontre uma área secreta no caminho, tudo isso com manobras fáceis de fazer bastando saltar e deslizar pelos corrimãos e meios-fios da cidade, com vários truques que mudam de acordo com o personagem. Cada cidade possui dezenas de setores, cheios de pedestres e tráfego agitado, bastando ir ao limite de uma área para chegar à próxima para cumprir as "tarefas" do dia. Não espere encontrar aqui um Tony Hawk com visual da Cartoon Network, e nem mesmo um mero jogo de patinação ou corrida. *Jet Set Radio* traz uma ação diversificada cheia de objetivos diferentes simultâneos, com 10 personagens pra você escolher com manobras e estilos de grafite próprios. Sim, eu disse **GRAFITES!** Se já não bastasse a adrenalina de cruzar uma cidade movimentada sobre patins, você ainda terá que grafitar desenhos específicos em três tamanhos possíveis em pontos estratégicos, como carros ou muros que são indicados por setas durante sua tour pelas ruas. E é aí que seus problemas começam, mal feito, pois os tiras não vão gostar nada dessa sua "liberdade de expressão", portanto fique atento se não é **GAME OVER BRO!!!**



Return to *Castle Wolfenstein*



Lembram-se do clássico *Castelo Wolfenstein*, pioneiro do gênero tiro em primeira pessoa num ambiente totalmente 3D? Sim aquele cheio de Nazistas, embrião da geração Doom e Quake? É exatamente o que lhe espera, totalmente revitalizado no remake *Return to Castle Wolfenstein*, da Gray Matter Studios, rodando sobre a arquitetura Quake III Arena com cenários inacreditáveis e nazistas insanos loucos pra te detonar.



Se gostaram desta boa nova, imaginem a gente que adora atirar por labirintos insanos!!!

START Button

Alice in wonderland

American McGee's

Parece que Alicedevolta para o país das maravilhas, e se Lewis Carroll, autor da fábula infantil soubesse o que estão aprontando com sua pequena, certamente pirava de uma vez. Esta adaptação da fantasia psicológica virá baseada na estrutura de Quake III Arena, com 15 níveis para desafiar sua sanidade. E mais surpreendente: cerca de 30 personagens ativos participam da aventura entre cenários completamente 3D, recriando os excêntricos lugares da história, como a perigosa e letal Floresta das Portas. Com uma pancada de itens tão legais quanto mortais, Alice mostra que é bem mais que um rosinho delicado.



Pra incrementar o pacote som de impacto em 3D surround orquestrado

EIDOS! Ion Storm *Deus Ex*

Um dos melhores títulos à despontar na convenção E3, projetado pelo guru Warren Spector, autor de System Shock e Ultima Underworld, Deus Ex é baseado na arquitetura do aclamado Unreal. Com um complexo mundo em vasta interação, que reage logicamente à todas as suas ações, ele aposta na relação entre os personagens, onde suas decisões relacionadas a um NPC (personagens controlados pelo computador) realmente afetam o desenlace da história. Entre outras coisas, pode-se também criar seu próprio personagem.



SUN
LERS

Muita exploração 3D em locais reais baseados em mapas e fotos, incluindo metrópoles como Nova Iorque e Hong Kong.

Dragon's Lair



Matando saudades a Blue Byte propõe-se ao desafio de recriar totalmente em 3D, em clima Lara Croft, este clássico que agitou a adolescência de muitos marmanjos por aí. Todos os cenários da versão clássica estão presentes, desde a corrida pela ponte elevadiça com os tentáculos púrpura em seu encalço até o desafio final na toca do Dragão. Com um estilo magnífico em sua arte, seus cenários característicos foram recriados meticulosamente em 3D, com personagens que surgem num visual cartunesco com sombra em dois tons como no efeito utilizado em Jet Set Radio para o DreamCast.



A SAGA ESTÁ COMPLETA!

A obra máxima dos quadrinhos nacionais.

Uma história de confiança, amizade e luta pela sobrevivência.

LUA DOS DRAGÕES, com fantástica arte de **ANDRÉ VAZZIOS** e roteiro premiado de **MARCELO CASSARO**.

Prêmios
ÂNGELO AGOSTINI,
UNIVERSO COMIX
e **HQ MIX**



Preencha o cupom abaixo (ou tire xerox) e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. Caixa Postal 19113 - CEP 04505-970 - SP/SP. Se preferir usar seu cartão de crédito, ligue para PABX (011) 829-0591 ou 829-6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos Correios. Você receberá suas revistas em casa, sem despesas de correio. **Preços válidos até 31/08/00**

Anote os códigos das revistas que deseja receber:

Refs Lua. nºs _____

Assinale sua forma de pagamento:

- Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal
 cartão de crédito: visa / Solo / American Express

Nome do Titular:

Nº do cartão: Validade: /

Nome:

Endereço:

Bairro: Tel.: CEP:

Cidade: Estado:



GALERIANS

Prós: O enredo prende a atenção
Contras: Que trilha horrorosa é essa?

Que tal usar os miolos, nesta mistura entre o anime cult Akira e o clima lúgubre e enigmático de Silent Hill, em 3 CDs?

Este jogo mostra que há vida além dos belos efeitos visuais, com uma história intrigante e suspense ininterrupto, num thriller-paranormal que irá mantê-lo ligado do começo ao fim! Acordando num laboratório de pesquisas de segurança máxima, Rion não sabe quem é e nem porquê está ali. Então seja bem vindo a este psychosurvival, o drama do pequeno Rion, apenas um garoto querendo encontrar a irmã e restaurar a memória perdida de uma infância feliz. Pobre Rion! Ele perambula através deste mundo enigmático onde Chips Computadorizados manipulam a tudo, atra-vés de diversos ambientes onde superex-perimentos artificialmente gerados tem o objetivo básico de eliminar seus criadores humanos "inferiores". São os Galerians. O jogo não é um arraso visualmente, mas seus outros atributos equilibram logo a a-ventura, portanto é levantar da maca e de-tonar este desafio com um toque diferente e original!



CONTROLE 06

Um pouco truncado

DIVERSÃO 10

Situações intrigantes

GRÁFICO 07

Competente

SOM 07

Prejudica a atmosfera

FINAL SCORE 75

Crave ASCII

Playstation

Japão

Survival Horror

Ação-Aventura

Dual Shock

1 Jogador

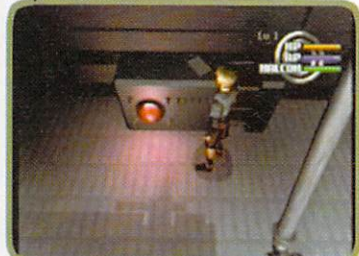
Já disponível

Web: www.cravegames.com

Stage A

Michelangelo Memorial Hospital

Aperte o "triângulo" em certos lugares ou objetos, para uma visão que indicará para onde ir.



Você começa num laboratório. Sobre a mesa, um papel explica os efeitos das drogas que você encontrará.

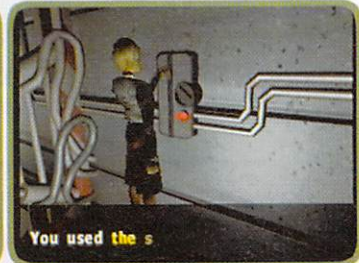


Abra a porta com o "triângulo".

Mate os médicos usando "R1" preenchendo seu círculo de energia para disparar rajadas, usando o "X"



Pegue o cartão, saia pela porta, mate os guardas e siga pelo corredor



You used the s

Use "Select" para escolher o item, no caso o cartão, e passe-o no painel para abrir a porta

COMANDOS BÁSICOS

SELECT	Menu		
L2	Correr	Opções	R2
L1	Mira-alvo	Carrega	R1
[Up]	Avançar	Sentido	[Up]
[Left]	Esquerda	Correr	[Left]
[Right]	Direita	Mapa	[Right]
[Down]	Voltar	Usar	[Down]
START	N/A	OK	[X]
		Exit	[Triangle]



"R1+X" com a energia AP piscando mata todos os inimigos (exceto chefes), diminuindo seu HP. Use a pilula amarela DEOMETOR para controlar-se



Acione o painel e abra a porta. No depósito suba a escada e pegue o BEEJECT; vasculhe a sala pois há vários itens escondidos

TUTORIAL

HORA DE POR A CUCA PRA FUNCIONAR GALERA!!!



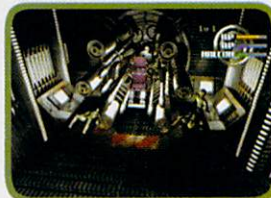
Pegue a FREEZER ROOM KEY e volte à sala com uma luz azul



Há um SAVE no fim do corredor, save o jogo e volte até a outra entrada



Siga pelos corredores ensanguentados, mate os guardas e pegue o item PPEC STORAGE. Depois entre no laboratório



Use "triângulo" na cadeira, após a animação, vá à direita da cadeira e verifique a mesa



Vá ao fundo da sala e anote o número escrito na parede (9607932); antes de sair pressione "triângulo" na cadeira



Siga até o FREEZER, usando a FREEZER KEY para abrir a porta



Aperte "triângulo" no tanque ao centro da sala, pegue todos os itens e encontre um painel



Remova o fuse. Isso acionará um dispositivo; volte até encontrar outro painel que desligue a parede de gelo



Ponha o fuse encontrado na porta disposta neste corredor



A PPEC STORAGE KEY abre a porta; pegue o LIQUID EX-PLSIVIE, saia e vá pela esquerda. Cuidado com o guarda, desvie



dos ataques deles e revide Frente à porta 14F, jogue o LIQUID EXPLOSIVE e aperte "triângulo"



Mate os guardas, siga para esquerda e entre na sala, depois do CG, há uma sala com SAVE e na outra um banheiro



No banheiro pegue o jornal em cima da pia, que contém informações sobre a família de Rion



Procure o painel e abra a porta, entre e mate os cientistas ficando atento às informações no telão



Pegue a SPECIAL PPEC OFFICE KEY saia da sala, mate os guardas e volte à sala com a luz azul. Use a chave para abrir a sala



BEEJECT

é uma pistola injetora para a aplicação das PPECs no organismo, junto ao pescoço.

MELATROPIN

Possui efeitos diversos, como a leitura telepática de mentes, o escaneamento mental e a telecinésia que move objetos.

NALCON

Focaliza a força da mente numa potente rajada mental, variando de acordo com as ondas mentais do paciente

RED

Permite um estímulo às moléculas dos objetos, causando aquecimento, podendo ocasionar sua combustão em chamas

D-FELON

Forma um campo anti gravitacional em torno de um objeto, produzindo uma barreira invisível, enclausurando ou movendo algo

SHORT

Anula outras drogas em extrema atividade, causando suor e aumento da pressão sanguínea, tornando as habilidades perigosas, podendo ser letal.

RECOVERY CAPSULE

Promove a cura, devendo ser usada somente em emergências, com limitações na cura de ferimentos graves

DELMETOR

Bloqueia temporariamente a absorção dos efeitos de outras drogas, evitando excessos que levem à morte

APPOLINAR

Estimula a circulação sanguínea, aumentando a absorção, tornando-a perigosa se misturada à outras drogas. Use com cautela

GALERIANS

Coloque o SECURITY CARD e entre com o código 9607932 para recarregá-lo



Volte à sala onde usou o EXPLOSIVE LIQUIDE e use o SECURITY CARD na porta. Entre na sala à direita, onde ouvirá uma voz, volte ao cor-



redor, siga até o fim e entre na sala.

Cuidado com o robô guardião; não deixe chegar perto, ou ele pegará Rion pelo pes-



coço para arremessá-lo no chão; quando estiver longe, desvie dos tiros. Use NALCON contra ele (a RED não funcionará)



No dispositivo aperte na seqüência: *direita, esquerda* e então *centro*. Um computador é ativado. Ainda aqui siga à direita e pegue a chave



Saia e cuidado com os inimigos, pois eles são bem rápidos; use a RED contra eles



Siga para a CONTROL ROOM e use a CONTROL ROOM KEY para abrir a porta



Acione os 2 botões e volte para sala anterior



Fuja dos robôs e vá para a sala da esquerda, pegue a TEST LAB KEY e alguns itens



Agora siga o corredor até encontrar um local com 2 portas, entre na sala da direita



Anote a seqüência dos animais, pois isto será útil mais adiante



Quando estiver com a barra AP cheia, destrua os robôs. Vá para o TEST LAB



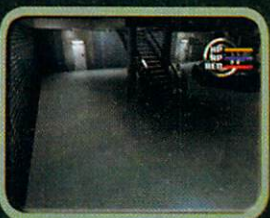
Abra o TEST LAB onde está a TWO-HEADED SNAKE. Siga até a porta vermelha mate os 2 robôs e pegue a TWO-HEADED WOLF



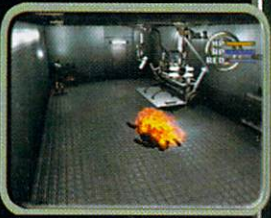
Volte para a sala indicada na foto e pegue a CLINIC CHIEF LEM'S. Pegue também a TWO-HEADED EAGLE



Na varanda você ouvirá uma vez mais uma voz feminina, pegue mais itens



Volte ao local com escadas, suba, mate os guardas e vá para esquerda. Entre na sala adiante e pegue a REASERCH LAB KEY



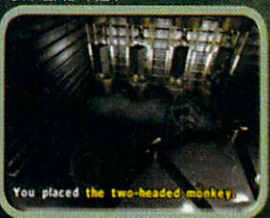
Aqui acione o computador e veja informações sobre Rion, saia da sala e desça novamente



Vá até o REASERCH LAB e pegue a TWO-HEADED MONKEY



Agora vá até a sala indicada na foto e procure um local com quatro cápsulas



Coloque os itens na seguinte ordem SNAKE – EAGLE – WOLF – MONKEY. Uma porta se abrirá adiante...





Siga o corredor, destrua o robô, mate alguns guardas e encontre uma escada. Haverá um save e uma sala do lado esquerdo; entre



Vá acionar o computador, após um CG Rion enfrentará o primeiro chefe



Fuja dos ataques e contra-ataque com NALCON para detoná-lo



Depois ele assume a forma Android, muito mais rápida e perigosa. Use o mesmo esquema anterior porém mais rápido



Depois de vencer a batalha, vá até o Dr. Lem e pegue seu olho. Assim a porta do elevador se abrirá



Seguindo pela direita da casa haverá um portão, passe por ele e vá até a garagem



Vasculhe a garagem, com vários itens. No banco traseiro do carro encontre a Backdoor Key



Dê de volta pelos fundos da casa e abra a porta com a BACKDOOR KEY. Ao entrar siga para a direita até uma porta vermelha



À direita no corredor, entre no banheiro: aperte o botão na parede, depois pegue a Second Floor Key quando a água da banheira baixar



Saia do banheiro, siga à direita até a porta; atravesse a sala, mate o guarda e entre à esquerda. No sofá, pegue o METAMORPHOSIS



Aperte "triângulo" na lareira, saia da sala, vá pela esquerda, você sairá na sala de jogos. Vá ao barzinho e pegue a DOOR KNOB e alguns itens



Saindo da sala e indo para direita você encontra um Save



Retorne, com cuidado, chegando à cozinha



Com a DOOR KNOB abra a porta da esquerda na sala de jantar; haverá alguns inimigos, mate-os e suba a escada



Use a SECOND FLOOR KEY para abrir a porta, vá para esquerda e entre. Em cima do balcão pegue a chave BEDROOM KEY



Saia da sala e vá à porta amarela. Pule o buraco, no corredor e vá até a última porta, haverá uma nova visão com o pai de Rion morto



Entre na sala à esquerda com a BEDROOM KEY; pegue a anotação. Há um porta-jóias que só abre com o anel, use "triângulo" para encontrá-lo.



Entre aqui, pegue o anel na pia e volte ao quarto dos pais de Rion. Abra o porta jóias e pegue o anel do pai de Rion, não esqueça de levar ambos!



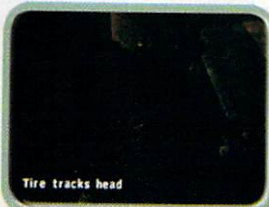
Lá fora há muitos inimigos, use o AP para matá-los; na biblioteca, acabe com os inimigos e siga até o fim do corredor; entre nessa porta



Coloque os anéis no dispositivo na parede e uma porta se abrirá



Você achou o computador de seu pai. Veja uma CG, volte, e então pegue os documentos no arquivo, não esquecendo a bola de bilhar



Tire tracks head

Na sala de bilhar, ponha a bola sobre a mesa e aperte "Triângulo". Saia da casa e siga até a piscina; note uma marca de pneus no chão e fique na posição mostrada na foto



You placed the 9 ball.

No carro pegue outra bola de bilhar; e de volta à sala de jogos, coloque-a na mesa, o que abrirá uma passagem; desça e acenda a luz



Pegue a agenda e a SHED KEY e Birdman aparecerá. Não lute agora, apenas saia da casa



No lado esquerdo, passe o portão até encontrar um pequeno depósito; use a SHED KEY

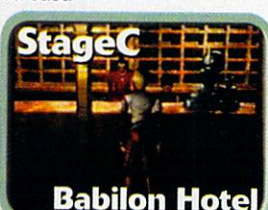


Pegue a boneca de Lilia e alguns itens, agora você deve sair e enfrentar Birdman



CHEFE

Contorne-o para que os ataques não o atinjam. Use NALCON em disparos rápidos, sem carregar todo o medidor de energia



StageC

Babilon Hotel

Entre no Hotel e fale com a recepção. Rainheart vai indicar o quarto 302; pegue o elevador e vá para o 3º andar e entre no quarto



Vá ao banheiro e veja o bilhete. Volte ao 302, converse com o cara lá e saia. Desça ao primeiro andar, por trás da recepção entre na porta. Um rastro de



sangue levará a um corpo. Aperte "triângulo" para ver o que aconteceu. Vá ao fundo da sala, ache o interruptor desligue-o e ligue novamente



Fora da sala, alguém o manda ir ao quarto 204 no 2º andar. Ele dá a dica da sequência com a qual você deve bater na porta, chegando lá, repita-a



Ao entrar fale com o cara estranho. Quando sair, ele lhe entrega um novo poder, a D-FELON, use-a



Agora você tem três poderes, vá ao terceiro andar, com cau-tela, volte para o primeiro, en-tre no local indicado e veja o que aconteceu com o morto

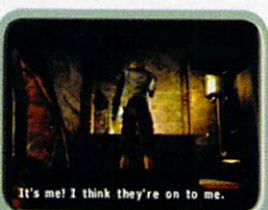


Tome o elevador para o 2º andar; na sala 201 um cara deixará você entrar e após uma cena, vai até o subsolo do hotel consertar a escada



Tell them room 303 sent you... They'll undé

Ele o manda ir à sala 304; lá converse com a moça chorando, depois vá ao 303. Ele pedirá que você vá para o 205 fazer um contato



It's me! I think they're on to me.

Lá fale ao telefone, volte ao 303; tem um homem morto no banheiro, aperte "Triângulo" nele e veja a cena; volte para o 304 e fale com a garota



Ao sair, Rainhart o aguarda, indicando o quarto 301; vá até lá e pegue a carta de Lilia



Volte ao 304, onde a garota estará morta. Do 203, siga ao 305. Mate os inimigos se o AP estiver cheio, do contrário use o APPOLINAR para carregar



No 203 verifique o cadáver; vá ao 206 fale com o cara e siga ao 202; lá há um inimigo; ao sair volte para o 206 e pegue os itens, Rainheart o espera em frente ao relógio



Depois da cena vá ao terceiro andar e siga a sombra espectral





Enfrente-o com D-FELON, e caso acabe, tente a NALCON; desvie das criaturas e ataques de fogo, mantendo distância, use SKIP para aumentar seu LV



Use a RECOVER CAPSULE para manter sua energia cheia, até conseguir matar Rainheart



Após matá-lo, no 1º andar fale com o cara que conser-tou a escada, salve o jogo antes de descer



No interruptor, apague a luz e desça as escadas



Serão 2 inimigos; use o APPOLINAR pra detoná-los



Entre no elevador, quem o levará à uma cozinha destruída



Vasculhe buscando itens e então entre na porta indicada na foto



Você sairá num banheiro arruinado, passe os inimigos e en-tre na porta de madeira



Prepare-se para encrencas sérias aqui



Voce encontrará mais inimigos até alcançar a porta em que Rion encontrará Lillian



CHEFE

Aqui você enfrentará Rita; use o RED contra ela. Desvie das cadeiras e mesas atiradas contra você



Corra o tempo todo, ataque quando ela descer e use a CAPSULE RECOVER quando a energia baixar



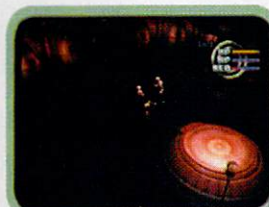
Veja o CG após vencer Rita, agora você irá para o Mushroom Tower



Staged

Mushroom Tower

No térreo há um sistema de elevadores, Lilia segue para o meio do saguão, enquanto você é transportado para dentro de uma sala com luzes no chão



No lugar de Lilia surgem alguns inimigos, desvie dos ataques e detone-os



Pegue os itens na máquina, à esquerda. Depois vá para on-de a luz acende num elevador e veja a seqüência de cores



Anote, pois elas variam de jogo para jogo. A seqüência mostrada aqui é AMARELO-VERDE-AZUL-ROSA-VERME-LHO



Acione as cores no chão e pise no centro



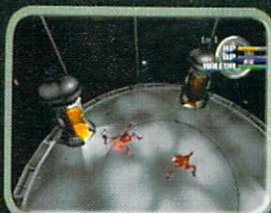
A torre move-se acesa, e você enfrentará 3 robôs, volte por onde veio e espere recarregar seu AP



Agora seja valente, evitando usar o DELMETOR; ficando só com a RECOVER. Passe toda a fase assim, volte ao robô e use o AP; destrua-os vá para o elevador



Agora são três inimigos. Ainda com o AP estourando, mate-os e vá para o outro elevador



Hora de enfrentar essa coisa que mais parece algum tipo de criatura aracnídea



Após terminar a faxina no lugar, vá para o outro elevador sem demora. Você surgirá na sala onde está Lilia



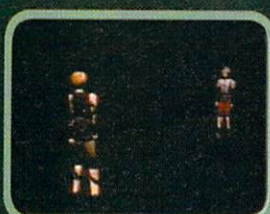
Vá até a luz azul; você estará no saguão, pegue os itens da direita para a esquerda



Use o "triângulo" nos casulos pra ver o que tem lá



Antes de prosseguir, entre na sala de SAVE. Agora enfrente um cara parecido com você, seu nome é Cain



Use NALCON, corra em volta dele, e quando ele parar, mire dispare e corra novamente. Cuidado com os ataques de raio!



Atenção, não perca muita energia aqui, pois ele não é o ultimo chefe!



Cuidado com seu segundo ataque, ou morrerá icinerado com as rajadas de fogo



Após conseguir mata-lo vá para sala do SAVE

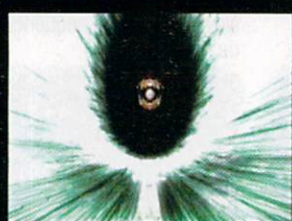


Lá o computador Dorothy está te esperando. Atire nos olhos primeiro



Desvie dos raios e dos olhos após ser atingido, evite os lasers subindo ou descendo até derrubar o ultimo olho

Finish Him!!!



Um final sem muita esperança para o perturbado Rion, ao resolver o enigma de sua metamorfose.

GALERIANS

TUTORIAL



Vai precisar muito Poder de Luta para derrubar esta!



ANIME EX é a nova revista mensal de mangá e anime da Trama. Ela vai colocar você por dentro das grandes sagas japonesas, ensinar a desenhar mangá e muito mais. O Grande Freeza que se cuide!



AES1



AEX1



AEX2



AEX3



AEX4

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (11) 3849 2266 / 3849 6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Você receberá as revistas em casa sem despesas de correio.

Quero receber as edições: _____ / _____ / _____ / _____ (R\$ 3,00 cada) VALIDADE 31/08/2000

Nome: Assinale sua forma de pagamento:

Endereço: Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal

Bairro: Cartão de crédito: Visa / Solo / American Express

Tel.: CEP: Nome do Titular:

Cidade: Estado: N° do cartão: Validade: /

VALE XEROX

DICAS PRA DETONAR SEM TERROR

HELP!!!

From Software



ARMORED

CORE:

MASTER OF ARENA

Mudar vistas de câmeras

Visão em câmera fixa

Para ativar este ângulo de visão, pressione

○ + X + Start.

Modo de visão em primeira pessoa

Para assumir este modo de visão no estilo quake, pressione △ + □ + Start.

BATTLEZONE:

RISE OF THE BLACK DOGS

Crave

Para acessar estes códigos, entre na tela de menu e pressione e segure Z:

Destravar todos os níveis: C- ↑, C- →, C- ↓, C- ←, Start.

Abilitar Edifícios: botão A, botão B, botão A, botão B.

Abilitar Satellite: botão B, C- ←, C- ↓, botão A.

Munição Infinita: Botão L, Botão R, botão L, botão R.

Armadura infinita: ↑, →, ←, ↓.



CÓDIGOS PRA ARRASAR EM: DEAD OR ALIVE 2

Tecmo Team Ninja

Artes escondidas pra você curtir: Coloque o CD do jogo em um drive de CD-ROM, compatível com PC para ver uma porção de ilustrações do jogo no diretório "Bônus".



Pra controlar a câmera na pose de vitória: Enquanto seu lutador estiver se exibindo ao vencer uma luta, aperte e segure o Botão B, enquanto move qualquer um os controles para girar a câmera.

Truque dos Saltos: Vá ao menu de opções, no sub-menu "other" (outro), e escolhendo a idade (age) para as gatas com as quais quer jogar, você determina o nível do salto que ela poderá dar. No modo "adulto" (mature), por exemplo, você obtém saltos espetaculares.

Limpar tela de pausa: Pressione X+Y após pausar o jogo para obter telas limpas congeladas.



GUNDAM SIDE STORY 0079

DreamCast

Opção extra: Complete o jogo em qualquer nível de dificuldade e salve. Então uma seleção "EXTRA OPTION" surgirá no menu principal, contendo seus recordes de batalha, com níveis e itens conseguidos no jogo.

RIDGE RACER V NANCO PS2

Surpresa **Pacmaniaca:** Ao completar 3000Km rodados abra o modo de corrida com o simpático papa-tudo contra os fantasmínhas em mini-carros, num dos segredos mais legais que a Nanco já inventou.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

PS2

TINY TANK

Menu de dicas

Na tela principal, siga para a tela options. Conseguiu? Beleza, agora segure L1, L2, R1, R2, ○, △, □ e X, e então ←. Se fez tudo direito, bem vindo ao menu de códigos (seu apelão!).

-Gallery mode

Abra o personagem Devil para acessar a Galeria.

-Tekken Bowl mode

Você precisa destravar o Ogro tp, para Ter essa opção de jogo.

-Jogue como Dr. Boskonovitch

Para desbloqueá-lo, consiga pontuação máxima no modo Tekken Bowl.



ECW HARDCORE REVOLUTION

Códigos de jogo

Modo cabeções

Complete o torneio satisfatoriamente com Rhino.

Cabecinhas (pra que diabos serve esta coisa?).

Complete o modo torneio com Roadkill.

Modo sem cabeças (é uma variedade incrível de opções!) É só detonar o torneio com Taz.

Modo mãos grandes completando o torneio com Jason.

Modo pé de lancha sabe aqueles torneios? Pois é, acabe um deles com o tal Balls Mahoney.

Modo balofo mais um torneio que deverá ser vencido com o Spike Dudley.

Nós acrescentaríamos



outras variações anatômicas, mas achamos que já está de bom tamanho...

Lutadores extras:

Joey Styles e Joel Gertner

Vença no modo career, obtendo o cinturão Acclaim.

Tommy Rich e Cyrus The Virus

Vença no modo career, pra ganhar o cinturão ECW World TV.

Taz e Louie Spicolli

Vença no modo career, o cinto ECW World Heavyweight.

MARK OF THE WOLVES

SNK Arcades

Personagens Secretos Grant

Na tela de seleção de personagens, selecione Dong Hwan, segure Start, e pressione **↑↑↑↓↓↓**

Kain

Na tela de seleção de personagens, selecione Jae Hoon, segure Start, e pressione **↓↓↑↑↓**
↑

Random Select

Para Ter um personagem aleatório a cada disputa, na tela de seleção de personagens segure Start e pressione qualquer botão.



EXCITE BIKE 64



Soccer mode, 2.5-D NES Excitebike

2.5D NES Excitebike

Termine em primeiro lugar no Challenge Round da Pro Season.

Destravar o modo Soccer (futebol)

Termine em primeiro lugar o Silver Round da temporada para Novatos.

NES Excitebike

Complete todas as provas no Tutorial Mode para abrir a versão tradicional do "Nintendinho" (que se en-

contra entre as Special Tracks).

Menu de códigos

Para acessá-lo, vá a tela de menu principal e aperte e se-gure L, C-→, C-↓, e o botão A. Um menu de códigos surgirá onde você poderá entrar com as seguintes senhas:

INVISRIDER – você poderá ver as motos, mas os pilotos desaparecem misteriosamente.

BLAHBLAH – O tradicional modo cabeção.

SHOWOFF - Ativa os bônus de manobras que vão baixar seu medidor turbo à zero após efetuar uma acrobacia.



POWER STONE 2

DreamCast

Vários níveis extra!!!

Detone o jogo com todos os personagens, sem esquecer de Pride e Mel. Se resolver a façanha, entre na tela de seleção de nível, e três telas novinhas em folha vão estar lá te esperando.

Jogue com Pride ou Mel

Pride

Pra poder usar o pai de Fokker, complete o modo básico com sete personagens diferentes.

Mel

Caso prefira a Mel, a gatinha shop girl, complete o nível básico com oito personagens diferentes. Por quê é sempre mais difícil com elas?

MDK 2

DreamCast



Kurt com visual bo-xeador

No menu principal, segure os botões L e R, e pressione X, X,Y, X.

Doutor peidão (que coisa mais ridícu-la!)

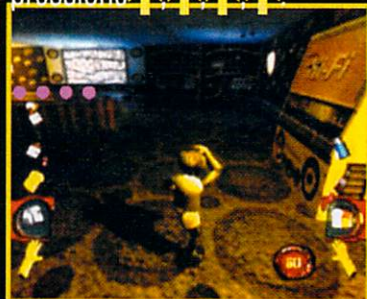
Durante a partida como Doutor Hawkins, pressione L e R, esquerda no controle direcional e A, simultaneamente. Então fique à vontade, pois gases de videogame não tem cheiro. Esse Doutor



nunca me enganou!

Modo câmera lenta

Enquanto jogar como Max, segure o botão de disparo e pressione ↑↑↑↑↑



SWORD OF THE BERSERK: GUT'S RAGE



Opcões extra de mini-games pra você curtir !

Mini-game de Puck

Termine o jogo no modo fácil.

Modo Battle arena

Dessa vez será preciso fechá-lo no modo normal de dificuldade.

Modo No Limit

Você gostou mesmo desse jogo, hein?! Então vai lá de novo e detone no modo hard, o que pelo jeito vai ser moleza pra você, é ou não é?

Nintendo 64

QUAKE 2

Activision



Cores legais

Primeiro, vamos às cores: Selecione Single na tela de modo de jogo, e Load, na tela Game Start. Quando o jogo pedir para que crie uma nota de jogo no Controller Pak, selecione "não" e então entre com a senha:

"S3TCOOLCOLORS???"

Um modo de cores alternadas surgirá.

Munição infinita

Tiros, muitos deles!!! Selecione Single na tela Mode, e Load(carregar) na tela de início. Aí é repetir o procedimento anterior, acrescentando a senha "S3T1NF1N1T3SHOTS." Agora seus inimigos estão liquidados no modo multi-player, onde você estará com munição de sobra!



GameBoyColor

OFF ROAD CHALLENGE

Veículos extra

Na tela de seleção de veículos, pressione os botões à seguir para abrir as máquinas:

- + C - The Crusher
- ↑ + C - Toyota 4x4 Monster
- + C - Thunder Bolt
- ← + C - The Punisher
- ↓



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR- URBAN MISSIONS

Códigos e trapaçãs

Durante o jogo, pressione o (Enter) para exibir a janela de mensagem. Agora é só teclar os códigos e divertir-se:



- avatargod - O personagem selecionado torna-se invencível.
- teammgod - Seu time fica indestrutível.
- theshadowknows - Modo invisibilidade.
- 5fingerdiscount - Recarrega sua munição.

STAR WARS EPISODE I RACER



Racers extra, para você que quer levantar a poeira no Planeta Tatooine e por toda a galáxia!

Termine as provas em primeiro lugar com cada um dos corredores à seguir para abrir os novos pilotos:

Amateur

- Aquilaris Classic - Clegg Holdfast
- Beedo's Wild Ride - Aldar Beedo
- Mon Gazza Speedway - Teemto Pagalies
- Spice Mine Run - Mars Guo
- Vengeance - Fud Sang

Semi-Pro

- Baroo Coast - Neva Kee
- Bumpy's Breakers - Ark Bumpy Roose
- Howler Gorge - Ratts Tyerell
- Scrapper's Run - Wan Sandage
- Sunken City - Bullseye Navior
- Zugga Challenge - Boles Roor

Galactic

- Andobi Mountain Run - Mawhonic
- Boonta Classic - Sebulba
- Executioner - Toy Dampner

Invitational

- AP Centrum - Slide Paramita
- Abyss - Bozzie Baranta
- Inferno - Ben Quadinaros

HELP!!!

GAME SHARK

CODES



Nintendo 64

Perfect Dark

Rare



PSX



DC

Nightmare II Creatures II

Kalisto Konami

Munição infinita P2 direito Lo Res Nível 24	d013e2df001e 8013d2ca0032	Conseguir arma (nível 1)	300aa83c0001
.....	Aumentar o Hell Fire (nível 1)	300aa8420001
Munição Infinita P1 esquerdo Lo Res Nível 24	d013c66f001e 8013bdfc0032	Aumentar o Gory Spirit (nível 1)	300aa8440001
.....	Aumentar o Toxic (nível 1)	300aa8450001
Munição Infinita P1 direito Lo Res Nível 24	d013c66f001e 8013b65a0032	Aumentar o Crown Of Thorns(nível 1)	300aa8460001
.....	Durante o jogo pressione L1+L2 para abrir o menu de códigos.	d01fcedef3ff
Conseguir todas as armas P1 Lo Res Nível 24	d013c66f001e 8013c6700007	800ab5e00209 d01fcedef3ff
.....	800b9294001f d01fcedef3ff
Munição Infinita P2 esquerdo Lo Res Nível 24	d013e2df001e 8013da6e0032	Obter a chave (Key) 1 (Nível 1)	300aa8480001
.....	Obter a chave 3 (Nível 1)	300aa84e0001
Conseguir todas as armas P2 Lo Res Nível 24	d013e2df001e 8013e2e00007	Obter a chave 2 (Nível 1)	300aa8490001
.....	Obter a chave pequena (Nível 1)	300aa84a0001
Munição Infinita P1 esq. Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d013ee6f001e 8013e5fe0032	Obter as chaves no Key Ring (Nível 1)	300aa84b0001
.....	Obter Dynamite (Nível 1)	300aa84c0001
Munição Infinita P1 dir. Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d013ee6f001e 8013de5a0032	Obter o Bolt Cutters (Nível 1)	300aa84d0001
.....	Habilitar vida infinita para o herói no Menu de códigos	800ab4280001
Conseguir todas as armas P1 Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d013ee6f001e 8013ee700007	Habilitar poder infinito no Menu de códigos	800ab4380001
.....	Habilitar visualização da vida do herói no Menu de códigos	800ab4480001
Munição Infinita P2 esquerdo Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d0140adf001e 8014026f0032	Habilitar Continue infinito no Menu de códigos	800ab4580001
.....	Habilitar Matar inimigo no Menu de códigos	800ab4680001
Munição Infinita P2 direito Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d0140adf001e 8013facb0032	Ligar imunidade dos inimigos somente à golpes com machado (Nível 1)	d00b910a0010 800b910a0011
.....	Ligar visualização da vida do Herói(nível 1)	d00b910a0010 800b910a0014
Todas mas armas P2 Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d0140adf001e 80140ae00007	Ligar continues infinitos(nível 1)	d00b910a0010 800b910a0018
.....	Ligar 1 golpe mata o inimigo(nível 1)	d00b910a0010 800b910a4010
Saúde extra P2 Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d313f34c0005 8113f34c3f80	Acionar Saúde infinita, Power Ups ilimitados, exibir Life do herói, Continues infinitos e morte com um só golpe (nível 1)	d00b91080802 800b91088802 d00b910a0010 800b910a401f
.....	d313f35c0005 8113f35c3f80
Habilitar códigos - Modo Lo Res [Ativo]	ee0000000000	Aperte Select+O no menu principal par selecionar nível	d01fcededffe 800b93000001
.....	d01fcededffe 801fff040001
Saúde extra P1 Lo Res Níveis 1-23, 25-?	d313d6ec0005 8113d6ec3f80	Aperte Select+L2 durante o jogo para ativar o Debug Mode	d01fcedefefe 800b92f01fff
.....	d313d6dc0005 8113d6dc3f80

Capitão NINJA

ROTEIRO • PETRA LEÃO URAMESHI
ARTE • EDUARDO FRANCISCO
CORES • RICARDO RIAMONDE



UFA! CHEGA DE BRINCAR DE SONIC! ESTE JOGO JÁ SAIU DE MODA HÁ TANTO TEMPO, PÔ!

ACHO QUE DESPISTEI AQUELA PRAGA!



OU NÃO?



TÔ ESTRUMBICADO!



COMO DIRIA A PRINCESA LÉIA DOS GAMES...

YA-TA!



EU SABIA QUE ESTAS FITAS AINDA IAM SERVIR PRA ALGUMA COISA!

FALA AÍ, CAPI! VOCÊ FOGE, FOGE... MAS TÁ AMARRADO NA MINHA, HEIM?

ACHOU QUE PODIA ESCAPAR DE SUA FÃ NÚMERO UM E FUTURA ASSISTENTE, A **CAPITINHA NINJA™**?!

AS PIADAS DELA SÃO AINDA **PIORES** QUE AS MINHAS!

ESQUECE, MINAZINHA! NÃO PRECISO DE ASSISTENTE NENHUMA, TÁ?

(PRINCIPALMENTE COM **CHARACTER DESIGN** MELHOR QUE EU!)



E QUE NOME ESTÚPIDO É "CAPITINHA"?

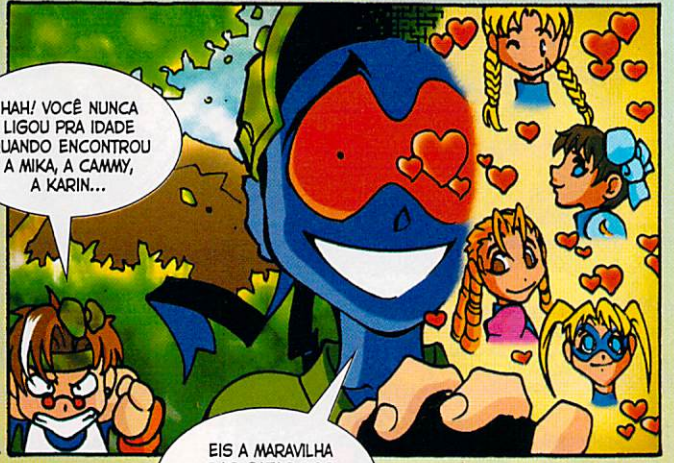
AH, O QUE VOCÊ QUERIA? **SOLDADO RASO NINJA?**



AFINAL, POSSO SER SUA ASSISTENTE OU NÃO?

NEM FEDEDO! ME PROCURA QUANDO CRESCER!

CAPITINHA NINJA™ BY PETRA LEÃO URAMESHI. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. SE METÁ A BESTA PARA VER O QUE TE ACONTECE, MANÉ!



HAH! VOCÊ NUNCA LIGOU PRA IDADE QUANDO ENCONTROU A MIKA, A CAMMY, A KARIN...

EIS A MARAVILHA DAS GATAS DOS GAMES! QUEM DIRIA QUE A CAMMY TEM SÓ 16 ANINHOS, HEIM?



NÃO IMPORTA!
FUI LONGE DEMAIS PARA VOLTAR AGORA!

KABOF!



PULA PULA PULA



CHUTA CHUTA CHUTA



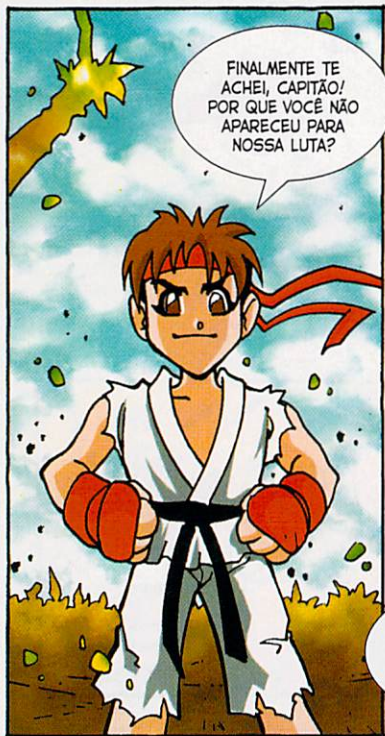
CORRE CORRE CORRE

LUTEI MUITO PRA CHEGAR ATÉ AQUI! PERDI A CONTA DOS OLHOS ROXOS QUE GANHEI!



BATE BATE BATE

COM TRILHA SONORA DE ROCK, O LUTADOR.





AGORA VOCÊ PISOU NO CALO DE UMA NINJETA! SOU UMA GUERREIRA! QUE LUTA PELO AMOR E A JUSTIÇA!

SOU A CAPITINHA NINJA! E PUNIREI VOCÊ EM NOME DA...

...EM NOME DO MEU MESTRE!

NUM SÓ SEU MESTRE!!!



COMO VOCÊ OUSA TENTAR DERROTAR O MELHOR MESTRE DE TODOS?

ELE É MUITO MAIS FORTE, MUITO MAIS PODEROSO E MUITO MAIS BONITO QUE VOCÊ!

E ELE NÃO USA ESSE TIPO DE FAIXINHA GAY NA CABEÇA!



DIA A DIA A DIA

ALGUÉM ME CHAMOU?

OH!



RYU, FALE COMIGO! VOCÊ ESTÁ BEM?

SAILOR MOON, É VOCÊ?

PRONTINHO, MESTRE! AGORA QUE VOCÊ JÁ LAVOU SUA HONRA...

EI, ESSE TRADEMARK É MEU!

MANO, ESSA MINA ME ESTRESSA...

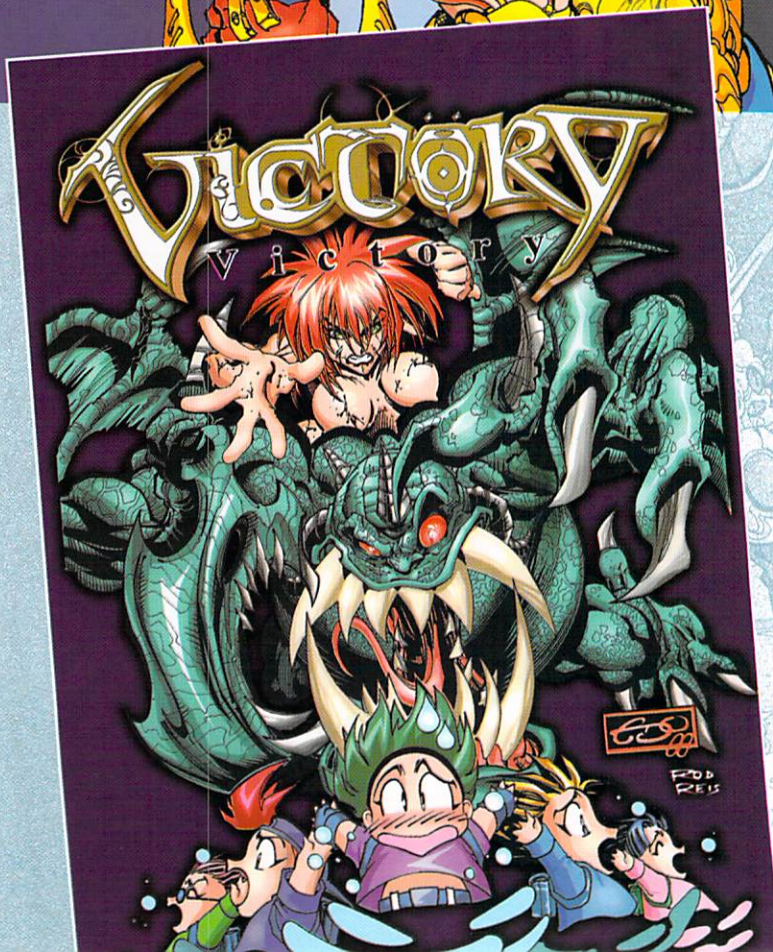


...VAMBORA! VOCÊ AINDA TEM MUITO PRA ME ENSINAR!

NÓS IREMOS AO ENCONTRO DO MAIS FORTE! LET'S VAMOS!

Vocês achavam
o Paladino
poderoso
demais?

Vocês não viram
NADA!!!

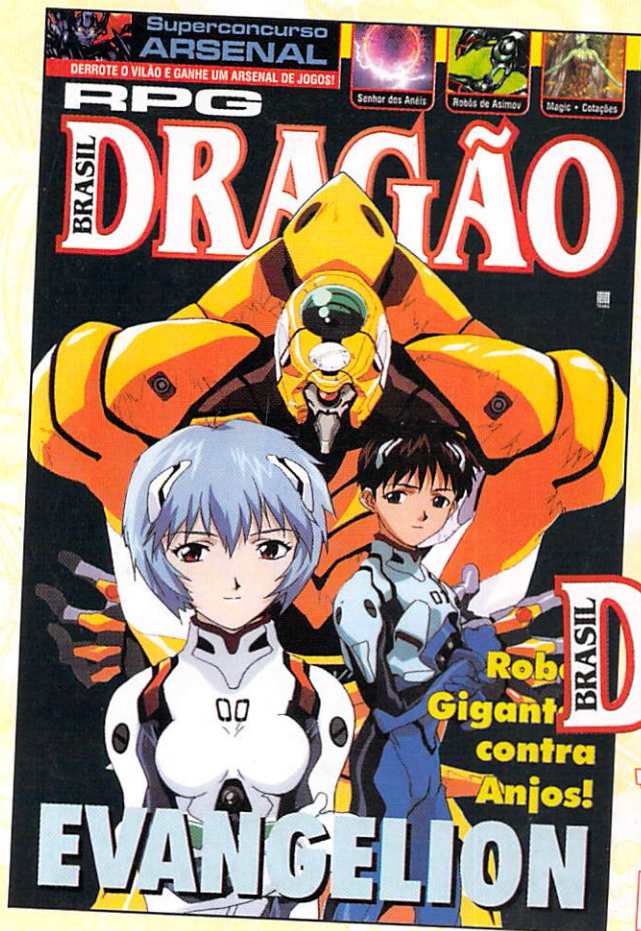


*Mini-série em
três edições.*

*Totalmente
em cores.*

COMO VOCÊ PRETENDE DERROTAR

ESTE CARA?!



A maior, melhor e única revista brasileira de RPG e card games desafia você a vencer o vilão Mestre Arsenal. Para o vitorioso, mais de R\$ 500,00 em jogos de RPG! E mais: a adaptação do anime Evangelion para 3D&T e GURPS

BRASIL DRAGÃO

TODOS OS MESES
NAS BANCAS!

