

ENFIM UMA REVISTA DE GAMES DIVERTIDA!

BRASIL DRAGÃO



Nasira's Revenge



Raziel vs. Donovan



PC • Warcraft III

GAMES

ANO 1 • Nº 2 • R\$ 3,90



PC • MAC
Warcraft III

PlayStation
Megaman X5

Nintendo 64
Turok 3

Dreamcast
Spawn

PlayStation 2
Alien vs. Predator

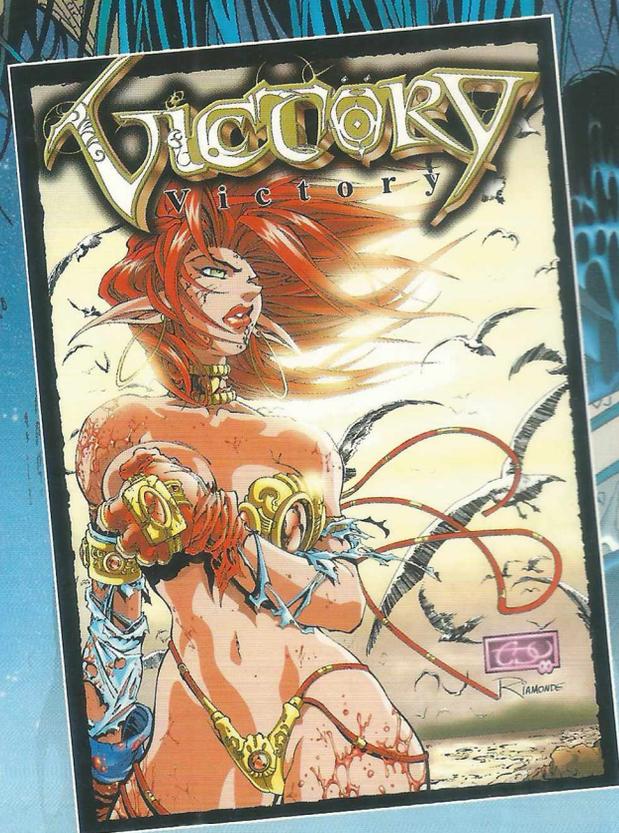
8
PÁGINAS
DE DICAS

Legend of Mana **DETONADO** Mana



Altura: 300 quilômetros!

(Godzilla nem alcança seus tornozelos...)



Ele é K'athanoa, o deus-monstro, inimigo mortal de Vitória. Você não pode perder o combate final entre eles na terceira e última parte de VICTORY.

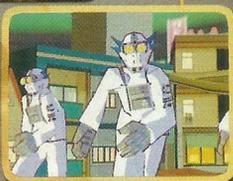


CHEGA MAIS GALERA, QUE ISSO É SÓ O COMEÇO DE UMA LONGA AVENTURA!

D-descul-p-pem a g-gagueira em n-nossa p-primeira edição! É que a emoc-ção f-falou m-mais alto e...CLIC! CLAC, CLAC! (...) PRONTO! Agora está tudo de volta ao normal (o que não acontece quando a gente esquece de apertar uns botões!).

Driblando os obstáculos (UNF!) onde quer que eles apareçam(AAU!), vamos em frente com muita vontade de fazer desta revista a mais divertida e interessante que você já teve nas mãos!

E pra quem gostou do nosso jeito de dizer as coisas, trouxemos detalhes sobre **ALIENXPREDATOR 2**, um projeto inesperado para várias plataformas. No Dreamcast, confira mais detalhes radicais sobre o deslumbrante **JET GRIND RADIO**. Como prometido, aqui está o aclamado **VAMPIRE: The Masquerade**, nos PCs em detalhes de arrepiar sua nuca. Também não nos esquecemos da provável última safra de títulos quentes no 64, às vésperas da chegada do aguardado Dolphin, com **007-THE WORLD IS NOT ENOUGH** pra tirar o fôlego dos espíes e TOP-models de plantão. E isso tudo é claro, sem falar nas maluquices que aprontamos por aqui para enriquecer seus conhecimentos na criação desta que será a verdadeira enciclopédia interativa dos Games! Para isto estaremos sempre por aqui pessoal! Estão vendo o Donovan e o Raziell ali embaixo? Eles estão se divertindo pra valer, e vocês?



DRAGÃO GAMES

MAIS agito PRA VOCÊ que já entrou nessa onda! com a gente!

Diretor

Ruy Pereira

Editor Executivo

André Vazzios 'Men'

Colaboradores

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

Diagramadores

Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners

Edilson Gado
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, #2. Todos os jogos são trademarks de seus respectivos autores, usados aqui com o propósito de resenha.

Assinaturas e Números Atrasados

(011) 3849-2266/3849-6264

- 04** New Game *As últimas notícias!*
- 12** Cartas *JÁ MANDOU SEU RECADADO PRA GENTE?*
- 14** Versus Mode *PORRADA!*
- 16** Game Pac *UM TOP 10 DIFERENTE!*
- 18** Profiles *ARQUIVOS SECRETOS PRA VOCÊ!*
- 20** Memory Card *LEMBRA DESSE?*
- 22** Start Button *GAMES DE MONTÃO!*
- 32** Tutorial *VAI UMA FORCINHA AI?*
- 40** Help *ASSIM FICA TUDO MAIS FÁCIL!*
- 47** Quadrinhos *MAIS CONFUSÃO NINJA!*



Será que **SONIC** está à fim de um passeio com um **golfinho diferente**?

New Game

Se o pessoal da Sega levar à sério os boatos sobre seu futuro, parece que Ecco, o golfinho do Dreamcast vai afogar-se nas profundezas. Uma das mães da indústria dos games conhecida, a criadora do veloz Sonic enfrenta uma difícil transição, na frenética corrida tecnológica dos consoles modernos.

Imaginem os frutos da aproximação entre Sega e Nintendo, para encarar o páreo duro contra as empresas multi-bilionárias (Sony e Microsoft) que tentam, segundo os mais radicais, comprar o mercado ao invés de trabalhar com qualidade para conquistar seu espaço. Para estes, a entrada da Microsoft no jogo dificulta ainda mais as chances de sobrevivência de quatro plataformas competindo. Tal opinião exagera muito ao questionar o compromisso de outras empresas na disputa por seu lugar ao sol, apenas por que ambas, Microsoft e Sony não possuem a mesma tradição e res-

peito devidos às centenas de bons títulos que conhecemos no passado. Afinal, os esforços com o X-box não foram tão ruins até agora e a Sony se vira com as armas de que dispõe ao buscar equipes fora de casa capazes de produzir o encanto necessário que faça sua máquina rodar. Tudo bem que o lançamento do Playstation 2 tenha resfriado um pouco os ânimos, desmerecendo todo entusiasmo inicial, mas jogos como Onimusha e Metal Gear 2 prometem unir-se aos títulos fenomenais que virão após este primeiro ano de lançamento.

E alternativas para a Sega não faltam. Tudo bem que o figurão da empresa, Yuji Naka jamais admitiu a chance de um jogo de Sonic noutro sistema; ele pertence à Sega e só um milagre cederia os direitos do personagem para um passeio desse tipo; mas se estivesse disposto à produzir um jogo noutro console, Naka jamais dispensaria uma plataforma promissora como o Dolphin da Nintendo. Portanto para aqueles animados com a brisa repentina, podem tirar o porco-espinho da chuva, pois Mario nunca vai saltar sobre este camaradinho velocista (pois o Yoshi azul é bem mais confortável e não tem as dívidas pontiagudas da concorrente nas costas, certo?). E a aliança com a Nintendo dificilmente funcionaria, primeiro por sua postura rígida quanto aos rumos da produção de seus jogos. Além disso, tendo acumulado seu capital com anos de esforços, eles não gastariam a metade dessa reserva para bancar uma mega produtora como a Sega, garantindo-lhe autonomia. Eles parecem satisfeitos com sua linha de jogos atual, e comprar a Sega seria inoportuno e caro. Isto parece mais que suficiente para descartarmos uma parceria entre ambas. Mais razoável seria a disposição da Sega num acordo entre empresas, oferecendo a produção de jogos para qualquer plataforma bem

sucedida internacionalmente, diminuindo seus débitos de forma gradual. Então a busca de uma alternativa não está totalmente descartada caso a Sega abandone mesmo a produção de consoles, algo cogitado recentemente pela divisão japonesa. Sem atingir uma boa comercialização mundial, o console dificilmente venderá jogos o suficiente para sustentar-se. Além disso, muitos sempre compraram os consoles da Sega apenas pelos bons e exclusivos jogos. Poucando investimentos na criação de uma nova plataforma além de toda a promoção necessária para sua aceitação no mercado, a Sega geraria recursos para a produzir, quem sabe, versões revigoradas para clássicos como Panzer Dragoon, Alex Kidd e Shinobi, que andam meio esquecidos no limbo.

E por mais absurdo que pareça, há quem torça pela ligação Sega/Microsoft, com a primeira produzindo jogos para o X-box, com uma boa desculpa: O X-box já teria demonstrado suas intenções e até mesmo um protótipo (se é que se pode confiar nestas demonstrações de projetos em andamento). A Nintendo, por sua vez adia mais e mais o Dolphin sem demonstrar muito além de informações superficiais, o que tem abalado muito sua credibilidade. Mas por outro lado, por quê tantas empresas estariam produzindo títulos para o Dolphin? E quanto ao X-box, demos incrementadas não revelam tudo sobre um jogo ou mesmo a capacidade de uma plataforma, sendo comuns grandes mudanças entre uma exibição antecipada e o lançamento propriamente dito. Então é melhor ficarmos atentos frente à tabelas cheias de comparações de desempenho e belas cenas animadas com recursos de ponta. Melhor aguardar e conferir de perto. A própria Nintendo exibiu uma demo chocante do N64 com seu "golfinho mergulhando" na antiga convenção CES, que em nada repetiu-se nos jogos surgidos até hoje.

Defender a Microsoft para a melhor opção para a Sega pode parecer loucura, mas razões políticas e econômicas reforçam esta linha de argumento para alguns. A Sega precisa de uma saída. Com um débito de 2/3 do valor de sua companhia, é preciso acertar as contas, no que a Microsoft ajudaria bastante. Tendo comprado a Bungie recentemente, eles buscam outras empresas que produzam jogos para o X-box, pois esta não é sua especialidade. Faz muito mais seu estilo comprar outras Softhouses para temperar o molho por eles. Sem uma imagem definida, a Microsoft precisa da receptividade dos jogadores, o que a Sega pode oferecer gerando benefícios mútuos. Assim a Sega livraria-se das contas e a Microsoft formaria um time para produzir seus jogos. A Nintendo, por sua vez, prefere estar sempre no controle, para manter seu "Mundo Nintendo" em ação sem qualquer interesse nesse tipo de acordo.

Mais otimistas, alguns negam as chances de um jogo da Sega noutro console em pelo menos 3-4 anos, pois existindo há tão poucos meses (15 no Japão e 9 nos EUA), ainda é muito cedo para aceitar uma falha total. E com os



títulos arrasadores despon-
tando este ano, somados ao
lançamento da Seganet
abrindo caminho para os jog-
os On-line, logo espera-se
cerca de 10 milhões de uni-
dades vendidas até o final
deste ano. Correram tam-
bém boatos de que a Sega
estaria preparando um con-
sole sucessor ao para o
Dreamcast, em citações abertas quanto à um possível
Dreamcast 2. Daí é fazer uma prece para que no próximo
round dessa briga não importe simplesmente o número de
polígonos que uma máquina pode rodar. Atualmente assu-
miu-se a idéia de que é a capacidade de calcular polígonos o
sinônimo de qualidade. Logo não haverão tantas diferenças
de um hardware do outro, o que promoverá a competição
baseada nos jogos melhor elaborados. Neste terreno a Sega
competiria sem muito esforço. Muitos concordam que a linha
de jogos do Dream são muito superiores aos do Ps2 até agora.

E ter vendido 2 milhões de unidades no Japão não fez da
Sony campeã absoluta. Basta conferir as listas de jogos mais
vendidos para notar que poucas pessoas tem buscado títu-
los do PS2. Os Japoneses compraram a nova máquina por
euforia, buscando o topo de linha, ou mesmo atraídos pela
vantagem do DVD incluso no pacote; com o emprego do con-
sole como aparelho DVD, as vendas de jogos tem caído muito
por lá. Difícil acreditar que isto seduza os norte americanos,
mais ligados na qualidade dos jogos. Só o tempo dirá. Espe-
remos para ver como o console se sairá nestes primeiros
meses em terreno Japonês.

Então que chegue o dia onde não importe quantos polígonos
rolem na tela, e aí o que vai valer à pena será a diversão
oferecida. Isso já foi uma realidade nos tempos do Genesis e
do SNES. O Super Nes trazia um pouco mais de visual nos
seus jogos, mas ambos caminhavam juntos garantindo que
cada sistema competisse com a qualidade dos games pro-
duzidos, sempre à um passo do outro na liderança do Ranking.
Talvez o equilíbrio deste ecossistema dos games tenha sido
mesmo quebrado pela chegada devastadora da Sony e seu
Playstation. E na medida em que os hardwares roubaram a
cena nas gerações atuais, passamos à assistir uma desas-
trosa campanha de marketing focada na tecnologia e não nos
jogos de qualidade, o que domina atualmente a mídia especi-
alizada. Há seis anos, muitos já aceitavam a união entre Sega
e Nintendo. Pois quantos não compram os dois consoles sem resistir
aos pontos fortes de cada um? Bons tempos aqueles...

Mas apesar de tantas especu-
lações e incertezas, de algo
não se pode duvidar: Por falta
de alternativas e imaginação é
que Sonic não ficaria sem ter
para onde correr! E não importa
para que plataforma (em ambos
os sentidos) ele dispare em ve-
locidades supersônicas, estare-
mos em seu encaixo para alcan-
çá-lo onde a diversão estiver!



Essa eu Nintendo direito!
Sonic no Dolphin?



A SNK DESPEDE-SE OU É DESPEDIDA?

Uma das mais tradicionais produtoras dos *Fighting Games*
nos Arcades, a SNK declarou recentemente ter encerrado
suas atividades nos EUA e Europa. Deixando uma legião de
fãs em total desespero, a Azure, empresa que comprou a
SNK japonesa não fez concessões. Os planos de lançar o
Neo Geo Pocket foram por água abaixo, e fora dos domínios
japoneses, nenhum outro título será produzido para o siste-
ma. Quanto aos projetos em andamento, como *Last Blade* e
Dynamite Slugger, que breve estariam por aí, todos foram
cancelados. Difícil crer que outra empresa distribua o Neo
Geo nos EUA, e o resíduo de estoques está sendo embarca-
do às pressas para o Japão. Os títulos previstos para outras
plataformas também sofreram com as mudanças de rumo,
como *King of Fighters '99 Evolution* no Dreamcast e *Metal
Slug X* no Playstation. Eles ainda tem chances de pintar por
aí, mas não pela SNK. Alternativas estão sendo estudadas e
já há a procura por distribuidoras terceirizadas americanas
com interesses nos direitos de comercialização. A SNK e o
Neo Geo continuarão à existir no Japão, o que ameniza um
pouco o problema. Jogos ainda podem ser importados, e
apesar de isto não ser a mesma coisa, ao menos as varia-
ções de pressão dos fãs mais crônicos fica controlada.

PARECE QUE VAI COMEÇAR TUDO OUTRA VEZ!

Com a criação de um novo Mod
Chip para o PS2 e Playstation,
lá vem mais dores de cabeça
para o pessoal da Sony...

Embora o audacioso projeto de seu console de ponta, o
Playstation 2, procurasse desencorajar a pirataria como
ocorreu na versão original, um fabricante italiano recente-
mente produziu uma bela engenhoca que funciona tão bem
no Playstaion comum quanto em seu irmão mais novo. O
que isto significa? Problemas, muitos deles. O chip não
apenas desabilita o dispositivo de trava regional, mas di-
zem as línguas venenosas (e cheias de esperanças), que
também permite rodar jogos piratas no Playstation 2! Feliz-
mente a tecnologia para a cópia de DVDs ainda é caríssima
à ponto de manter os jogadores espertinhos longe da atra-
ente idéia de sair por aí fazendo cópias de fundo de quintal.
Com isto, o mercado negro de Cds ainda não será uma
pulga atrás da orelha do time da Sony por algum tempo.
Uma empresa comercial de HongKong anunciou o novo
Transcodificador, além de seu modelo transparente de in-
vólucro para o PS2. Eles são mesmo bárbaros! O chip em
questão foi gerado em 12 de maio, empregando um
analisador lógico, constituído inicialmente de dois chips,
aprimorado pelos técnicos para uma versão mais sintética
vendida amplamente pela rede. Com lindos 8 bits capazes
de criar muita encrenca por aí, ele vem com uma ROM
"one time programmable" (OTP), fabricada pela Microchip
Technology Inc., curiosamente uma empresa americana. É
ou não é pra ficar desconfiado?

Não deixe escapar estes anjos!



Não fique com sua coleção de ANIME EX incompleta! Faça seu pedido!



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 (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: _____

VALIDADE
30/09/2000

Nome:

Assinale sua forma de pagamento:

Endereço:

Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal

Bairro:

Cartão de crédito: Visa American Express

Tel.: CEP:

Nome do Titular:

Cidade: Estado:

Nº do cartão: Validade: /

King of Fighters 2000 na WEB para espantar os maus flúidos!!!

Boatos e fofocas à parte, entra no ar o site oficial do aguardado título da série mais aclamada da SNK, King of Fighters 2000 exibindo detalhes da história do jogo, galeria de imagens dos personagens mais importantes e muitas outras novidades, prometendo atualizações. Sabe-se que a SNK japonesa colocará o jogo para rodar inicialmente nos Arcades Neo Geo, e tudo indica que por enquanto as coisas vão parar por aí mesmo.

Uma palhinha de Sonic Adventure 2

Nada melhor para comemorar sua dez aninhos do que chegar à mil com uma nova aventura pra ninguém botar defeito. Na recentemente encerrada E3, um vídeo com o simpático e determinado Sonic foi apresentado para aumentar o apetite dos bem aventurados proprietários do Dreamcast. E nada menos que um espetáculo é o que se espera, anos luz além de sua primeira investida no Dream. Mas ainda leva algum tempo para botarmos as mãos (com cuidado para não perdê-las) na ferinha azul, pois apenas em janeiro do próximo ano o título decola nas prateleiras americanas (não nos referimos àquela rede de lojas). Mal podemos esperar para saber o que o Dr. Robotnic preparou para nos deliciarmos desta vez!



O dia D se aproxima! D de DOLPHIN!!!

Tá chegando a hora do golfinho beber água, pois em Agosto próximo a Nintendo promete entregar o jogo. Melhor ainda, promete trazer seu novo console, o Dolphin das profundezas para tomar um arzinho e dar as caras em sua feira anual exclusiva, a Nintendo Space World. Além da demonstração do absurdamente aguardado console da empresa, sua outra matéria prima também vem com tudo, o Game Boy Advance. E isso é só o começo do agito nas já turbulentas águas da indústria dos games em todo o mundo. Parece que, segundo rumores a Rare trará algumas surpresas para o evento, incluindo um novo título já para o Dolphin que promete ser um arraso: Mickey 3D Adventure. Além desta surpresa inesperada esperam-se encontrar lá a nova linha de jogos para o 64, incluindo os já anunciados Conker's Bad Fur Day, Banjo-Tooie, Dinosaur Planet e Mickey's Speedway USA. Dolphin finalmente revelado? Será que dessa vez veremos o arquinimigo dos botos cor-de-rosa e da caixa preta da Sony, o PS2) por o focinho fora d'água?

New Game

A Capcom ACOIHE TIME DE PROGRAMADORES DA SNK?

O que será de nós fãs inveterados e incorrigíveis dos mais aclamados jogos de luta de todos os tempos? Desolados e cabisbaixos após tamanha reviravolta no panorama dos arcades internacionais, fica difícil aceitar ou até imaginar o futuro próximo dos títulos da tradicionalíssima SNK. Algumas fontes murmuram entre as trevas que King

Fighters 2000 será o último título do Neo Geo lançado pela marca SNK. Após ser comprada por uma empresa gigante japonesa, a SNK teve a saída de 80 membros de sua equipe. Naturalmente programadores desse calibre não se encontram em quaisquer lojas de conveniências e que lugar melhor para acolher um rebanho desgarrado tão oportuno senão outra grande produtora de jogos de luta, sim exatamente ela, a Capcom! E há boatos de que eles passeiam por lá agora, como bons membros da equipe de criação "Capconiana" (Blargh! Exagerei nessa aqui). Do outro lado dessa conversa, a Capcom Entertainment nega tudo sobre a tal contratação, mas daí voltamos ao problema básico: Com oitenta feras responsáveis pelos jogos mais importantes da marca SNK à solta por aí, o que poderia acontecer? Uma nova marca surgindo? A Capcom estudando melhor a hipótese da assimilação do time e para não perder a deixa, acabar criando uma divisão exclusiva? Isto ao menos garantiria o lançamento de todos os títulos populares da SNK, de Fatal Furys à Samurais Spirits, fazendo muita gente dormir mais tranqüila. Ficaremos antenados caso surjam boas novas para contar à vocês.

MEEENGOOO! MEEENGOOO!



Ops! Nem pro mengão eu torço, he, he. Se liguem: Acaba de sair no Japão uma espécie de homenagem ao jogador que foi ídolo por lá, nosso grande Zico. O novo Winning Eleven chega mantendo-se como o melhor jogo de futebol da atualidade, com alguns brindes secretos para lá de interessantes onde você poderá encontrar entre uma porção de equipes tradicionais como Juventus e Barcelona, o time que é uma paixão nacional... sim o Flamengo direto do Oriente (será que Romário vem incluso no kit?). E com um novo título no forno (previsão confirmada para Agosto pessoal), a série Winning Eleven manterá o bom nível com 24 equipes representando o mundo de Norte à Sul.

NEW Game



FINAL FANTASY 9

PRA VOCÊ NUM TOM DIFERENTE!

Em 2 de Agosto está programado o lançamento do CD com a canção tema de FF9, Melodies of Life, custando em torno de 12 dólares, aproximadamente uns 30 Reais. Com um novo comercial de divulgação rolando na TV japonesa, a canção serve de plano de fundo para a divulgação do novo título da série, composta por Nobuo Uematsu. Ela consegue capturar até o espectador mais desatento num convite irrecusável para o mundo de Final Fantasy. Como é típico nos CDs do gênero, há nele várias versões da música (em inglês, instrumental, etc), portanto opções não vão faltar. A bela Galway's Sky é outra faixa de destaque, e não será difícil encontrar esta preciosidade nas lojas especializadas.



CSK E SEGA AMPLIAM SERVIÇOS NA INTERNET

A CSK e o grupo Sega uniram-se com o objetivo de triplicar a capacidade de seus futuros negócios na Internet. Com um investimento de 50 milhões de dólares, a CSK network Systems, ocupará completamente um edifício de 7 andares em Tóquio. O novo centro de processamento de dados reunirá cerca de 4000 servidores com capacidade de 600Mb. A Sega já iniciou seu sistema de jogos em rede, e com o resultado desfavorável das vendas, a empresa procura atingir a meta que permita que de 2 a 300.000 jogadores em todo mundo possam interagir nos jogos ao mesmo tempo. É um reforço na busca pela melhoria dos resultados das vendas da empresa em 99, apostando forte no jogo em rede com amplitude mundial.

SEGA NET

A SQUARE ESTÁ PERDENDO O PIQUE?

Com tantos títulos lançados em tão pouco tempo e incursões desajeitadas em gêneros incomuns, a boa **SQUARE** tropeça ao tentar produzir títulos demais. E logo ela, que sempre garantiu qualidade, bastando buscarmos clássicos como Chrono Trigger no Snes ou mais recentemente Final Fantasy 8. Mas as coisas tem mudado e não como gostaríamos. Basta conferir os jogos para o recém lançado PS2, *All Star Pro-Wrestling* e *Emotion Type-S*. Sob testes da imprensa especializada, eles pareceram estranhos, com controles de péssima resposta, sugerindo, por exemplo que se dêem socos movendo o bastão analógico. Visualmente os dois impressionam, mas há poucas opções ou diversidade. Suas inovações pecam por serem um pouco gratuitas e desajeitadas, mostrando certa falta de rumo na produção. E os problemas não terminam aí. Os Rpgs, a marca registrada da produtora também

carecem de vibração. SaGa Frontier é um exemplo de jogo que compromete seu grau de diversão por conta de uma interface complicada apesar dos belos gráficos. Threads of Fate, outro caso recente, também não supera a nada mantendo a linha dos Rpgs básicos. Nem o pobre **CHOCOBO** escapou à falta de inventividade, transformado em mascotinho em jogos do tipo Chocobo Racing e Mysterious Dungeon 2. Histórias coerentes também não tem sido o maior mérito em alguns casos, embora hajam exceções, e tomara que com **FINAL FANTASY 9** as coisas mudem de rumo. Esta seria uma boa hora para o pessoal por lá diminuir um pouco o ritmo e concentrar-se em soluções melhores e mais duradouras, como nos excelentes títulos de antigamente.

NOVIDADES NOS ARCADES NIPÔNICOS DA SEGA!

Variiedade foi o que não faltou na mostra deste verão 2000 da Sega restrita à seu centro de distribuição em Tokyo, exibindo algumas novidades para o setor dos Arcades da linha NAOMI. Entre elas, 3 títulos novos, na maioria programados para estourar nos arcades japoneses, e provavelmente mais adiante no próprio Dreamcast.

Permitindo a interação em rede entre quatro jogadores, encabeçando a lista vem aí **SLASH OUT**, sequência do pouco notado game de pancadaria *Spike Out*. Incrementando a versão anterior ele agora traz ataques mágicos, lutas com espadas e clima de fantasia. Curiosamente cada jogador pode escolher um caminho diferente pelos cenários, ainda que todos estejam unidos pelo mesmo ideal de vitória à qualquer custo, e parece difícil não se perder numa zorra dessas.

Está à fim de algo realmente novo? Então esse é pra você que sempre sonhou dar uma volta na poltrona do "tio Motô", pois aí vem o esquisitão **TOKIO BUS GUIDE**, mais um título da Sega na linha "Vida Real", (na trilha de *Emergency Call Ambulance* e *18 Wheel American Pro Truck*). Esta suntuosa cabine de pilotagem oferece conforto e um ENOOORME volante, com o apoio no projeto do pessoal do *Tokyo Traffic Bureau*. Imaginamos sua ansiedade em pilotar um Busão de verdade pelas movimentadas ruas Nipônicas. Mas não se desespere, pois provavelmente o título será convertido para o Dreamcast, e aí você é quem vai decidir quem desce pela da frente!

E tem mais! Aquilo que os fãs da pancadaria não podem por esperar: mais quebra-pau em **GIANT GRAM 2000**, também conhecido como *All Japan Pro Wrestling 3*. Fantásticos 31 lutadores para escolher, incluindo alguns rostinhos meigos familiares como Bruno Sammartino e passmem.... Bobó Brazil!!! Cof! Cof!!! Essa pancada ninguém esperava! Parece que o jogo será compatível com a versão do Dreamcast, prevista para sair em Agosto próximo, permitindo que você importe suas "crias" originais para umas porradas mano-à-mano no melhor estilo arcade. Tem coisa melhor?

Bem, melhor não se sabe, mas pra finalizar, que tal uma combinação extravagante entre um jogo tipo Tetris e uma partida de handball? Este é **COSMIC SMASH**, onde você orienta seu personagem na tela enquanto ele joga uma espécie de BreakOut 3D. Achamos difícil este pintar por aqui. Triste? Não fique assim, poderia ser pior. E afinal de contas, tem o Bobó ali em cima pra te divertir...

ELES QUEREM SER OS MELHORES, E QUEREM ISSO JÁ!

EM **MUNCH'S ODDYSEE**, PREVALECE A LEI DO MAIS FORTE (OU MAIS BONITO, COMO NOSSO COLEGA ALI)!

Se em **ODDWorld ABE'S EXODDUS** você rachava o bico (ou morria de raiva) com as mudanças de humor de seus colegas **MUDOKENS**, espere só até descobrir que há um longo caminho à trilhar na subida dos degraus para o sucesso! Tornar-se alguém melhor será a meta básica em **MUNCH'S ODDYSEE**, ainda que isto signifique possuir a metralhadora mais ignorante do seu círculo de amizades. Com mais novidades sobre esta aguardada sequência, desta vez saiba sobre este conceito familiar à todos, os diferentes Status sociais com os quais será preciso conviver entre as várias espécies no jogo, dos cruéis guardas **SLIGS** aos antipáticos e posudos **GLUKKONS**.

Muita personalidade e realismo em cada detalhe prometem garantir um novo avanço rumo à evolução da estrutura dos jogos atuais, mantendo princípios inovadores como a remoção de menus preservando a clareza para o seu progresso na aventura. Agora o que

valerá para se sair bem nas situações hilárias é sua posição social, visível já na aparência de cada personagem. Se alguém é mais poderoso, então seu visual será necessariamente mais incrementado com variações de design de uma camada social para outra.

Certas situações obrigarão por exemplo, um pobre coitado Slig controlado por você à convencer seus colegas de status superior à ajudá-lo numa tarefa, como abrir uma porta ou acionar um determinado mecanismo. Para isso meros convites não ajudarão muito. Será preciso algo mais persuasivo! E é aí que um certo marketing pessoal ajudará a resolver este pequeno obstáculo de forma civilizada. Como bom Slig você terá uma espécie de cartão de créditos e uma porção de promoções em máquinas que oferecem incrementos para melhorar seu Status, com frases de efeito do tipo "Cansado de ser manipulado por seus parceiros? Você precisa de uma (armadura) Big Whammy (uma Baita Encrenca, no bom português)." Tudo de que você precisará para subir na vida num passe de mágica é um

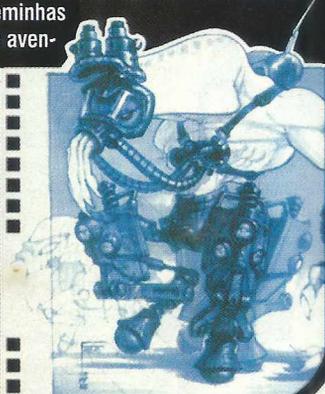
bom punhado de Moolahs, a grana local. Portanto, quando tiver chance, corra e pegue já a sua e sinta a diferença. De repente caras que te respondiam com sutilezas do tipo "E aí, estúpido?" vão segui-lo tão obedientes quanto cãeszinhos, com no máximo um "Cê é Qui manda!" para tentar puxar conversa. Tais as irônicas idéias de uma produtora pirada como esta.

E nem só as aparências vão definir as interações durante a aventura, pois pretende-se incluir variações no modo de dizer as coisas, como ao cumprimentar-se algum comparsa. Assim você poderá escolher dezenas de maneiras de dizer olá, dependendo do Status do outro personagem (e da memória disponível para programação). Você não diria, por exemplo, "E aí, seu idiota!" para seu chefe, ficando mais à vontade com um "Hãã... Olá, senhor." Deixe a cordialidade e bons modos para quem merece, como aquele Slig varredor de chão adiante. Mande ver então com algo do tipo "Certo aí, seu trouxa!?", e se não tiver ninguém olhando... dê-lhe umas pancadas. Lembre-se, você não é um Slig de verdade, mas está controlando o corpo de um! Divertido, não é verdade?

Com tanta educação, agora é preciso aguardar o lançamento dessa belezoca para nos divertirmos enquanto tentamos dominar o estranho mundo de Abe, esse driblador de destinos, prevendo situações de risco, como ao infiltrar-se fingindo ser quem não é em missões sob disfarce. Agora é saber se poderemos ser tão espertos quanto nosso amigo verde, para ajudá-lo a resolver seus probleminhas com classe, em sua nova aventura pelos direitos iguais.



CARINHA CORAJOSO ESSE DO BASTÃO, DESAFIANDO O SISTEMA DE CLASSES EM MUNCH'S ODDYSEE!



FINAL FANTASY IX CHEGA PARA CONCLUIR A TRAJETÓRIA DA SÉRIE NO PLAYSTATION...

Nossa espera por este clássico de nascença finalmente será saciada. Antecipado o lançamento pela Square japonesa, de 19 para 7 de julho, aqui estão muitos detalhes



sobre o novo episódio. É bom lembrar (nem tanto, para alguns) que este episódio conclui a evolução da série no Playstation, rumo à vóos mais altos no polêmico Playstation 2. E se FFVII e VIII mantinham um característico ar futurista e cibernético, o retorno de Yoshitaka Amano como criador do visual de personagens traz de volta figuras típicas como princesas, castelos e dragões, num mundo místico e fantástico seguindo a linha espada e magia que encantaram tantas gerações. É verdade que nem todos vão curtir o design de personagens super estilizados (baixinhos e cabeçudos), algo parecidos com os de Chrono Cross, mas o ponto forte desta Saga está mesmo em seu enredo. E sem dúvidas esta história alcançará proporções épicas sem ficar devendo nada ao gênero dos mais clássicos RPGs. Numa sacada genial, o novo desafio permite que o jogador acompanhe o desenrolar da história sob vários pontos de vista alternados, assumindo o controle de diversos personagens de acordo com sua importância em cada situação. Com uma premissa tão arrojada, alguns

podem estranhar a mudança de planos narrativos à princípio, mas se o recurso for bem empregado, teremos situações realmente dramáticas para enfrentar. Logo no começo da aventura, por exemplo, você controla um soldado perseguindo um garoto. Então o mecanismo se inverte, e você passa à controlar o menino à



Que cara é essa, Sir Adelbert?

partir dali, o que muda todo o contexto da ação!

A história começa com o paladino Steiner protegendo uma princesa, enquanto o mago Vivi perambula à sua procura. Numa das imagens mais impressionantes até agora, vemos um edifício flutuante, um teatro frente ao castelo real, onde hospedam-se e ensaiam artistas circenses e atores que apresentam-se no palácio. Ao que parece, este teatro é controlado por uma gangue de bandidos. Dos cerca de 8 personagens jogáveis da aventura, alguns não são humanos, como um tipo de rato e um monstrego que já dão idéia do que vai rolar. As classes variam seguindo os padrões típicos dos RPGs. Estarão lá o ladrão, o cavaleiro, o mago e tipos assim. Confira aqui alguns deles:

ADELBERT STEINER- com 33 anos, ele é um cavaleiro/paladino da Família Real, fiel servidor da princesa do reino e ao que parece, um cara bastante simpático.

VIVI ORNIER(ou Bibi, aguardemos uma tradução definitiva)- O enredo parece estar centrado neste jovem e enigmático mago de 9 anos, que em nada se parece com um herói convencional, bem no estilo FF. Com sérios problemas de auto-estima, ele tem ligações com Magia Negra, e pou-



Saquem só esse enorme dragão vermelho!



ca vontade de viver. Um tipo misterioso, esta pequenina criatura parece ser um dos pontos centrais da aventura, e muito na história do jogo refere-se a ele. Ele não é a cara (ou a toca) do Gorpo do desenho He-man?

ZIDANE TRIBAL- um garoto de 16 anos que por acaso tornou-se ladrão que adora garotas. Mas usando roupas tão estranhas, como espera fazer algum sucesso com elas? Parece que os adolescentes não mudam mesmo. Apesar de parecer o personagem principal, os jogadores poderão controlar muitos personagens durante a aventura, através das mais de 40 horas prometidas de jogo.

E a volta às raízes medievais na série Final Fantasy não refere-se apenas à ambientação, mas também ao sistema de classes, que lembra muito o empregado em FF5 e a versão Tactics. Apesar de serem pré determinadas, você poderá incrementá-las com habilidades aprendidas no decorrer da ação. Atendendo à pedidos as invocações (summons) também

estão garantidas, e devido às muitas queixas, elas terão menor duração no que se refere àquelas lindas animações sem fim; pois assistir belas magias rolando no começo da aventura é legal, mas depois de algumas horas tudo parece um pouco cansativo.

Os dois títulos anteriores da série no Playstation superaram as 5 milhões de unidades vendidas no mundo, um sucesso sem precedentes para o gênero. E provavelmente nem o agito em torno do PS2 ofuscará essa nova aventura. FF9 pode não ser um passo revolucionário entre os atuais RPGs da Square, mas certamente entrará para a história dos games como um dos mais deslumbrantes jogos já produzidos para o frequentado Playstation.



Zidane Tribal, o jovem ladino.

**Comece a juntar
Pontos de Experiência
desde agora!**

**Vem aí a convenção de
RPG, mangá e card
games mais esperada
do Brasil.**



Cartas



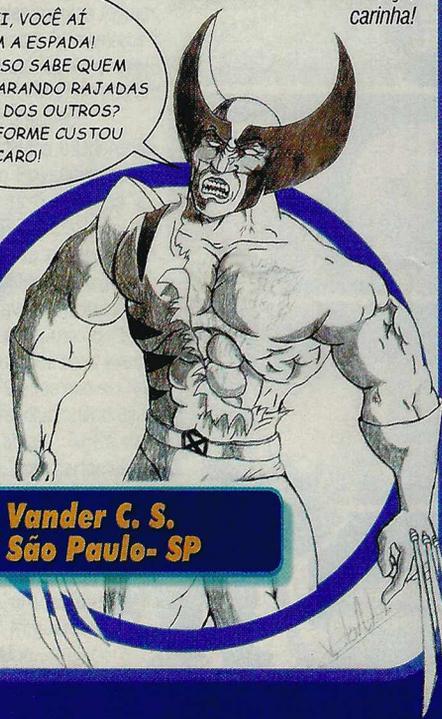
E aí galera da Dragão Games, cumé que tá? Estava aqui com os meus macacos (na verdade é um gato preto) quando de repente fui surpreendido pela luta mais marcante deste século! E nesta revista! A devastadora batalha entre o cabeça de abacate que foi fazer farofa na praia e pegou uma fila quilométrica no trânsito, sol na cachola e teve que agüentar a sogra mais dez pirralhos atrás do carro, além da mulher reclamando feito uma doida (coisa que deixa qualquer um verde de raiva e com o cabelo em pé pegando fogo, ou seja- o Blanka) e o Goku, rei da milenar técnica da HESPERAÍQUEDÁ! Fico imaginado que outras lutas incríveis vem por aí! Porquê vocês não fazem uma batalha entre o Pac-man e os zumbis com cara de uva passas de Resident É-véio? Ambos não adoram comer coisas? Se vemo na próxima revista! Continuem assim. Falow!!!



DRAGON BALL Zé
Seilãonde, Namekosei

Resident o quê? Se não percebeu um detalhe, seu Zé, nessa briga os Zumbis além de famintos, só podem sair perdendo, pois comer fantasma não enche a barriga de ninguém! Mas para não deixá-lo desaparelado, dê uma olhada nesta edição onde trouxemos uma luta pra lá de sobrenatural! Valeu a força, carinha!

HEI, VOCÊ AÍ
COM A ESPADA!
POR ACASO SABE QUEM
ANDA DISPARANDO RAJADAS
NA CARA DOS OUTROS?
ESSE UNIFORME CUSTOU
CARO!



Vander C. S.
São Paulo- SP



DRAGON
BALL Z

Vagner Luiz de Almeida, São Paulo- SP

ATENÇÃO TRIPULANTES DO MÓDULO DE NAVEGAÇÃO MARCIANA!

RESPONDAM! Que jogos foram acoplados ao compartimento de sobrevivência de sua cabine? REPE-TINDO: Quais os cinco games levados à bordo, astronautas?(...) Como assim estão ocupados no momento?(...) Revista Dragão Games? MAS QUE REVISTA É ESTA? Escutem aqui, seus fuinhas intergaláticos de uma figa, estou prestes a decolar com a segunda unidade de exploração e não consigo decidir quais jogos devo incluir no kit de sobrevivência à baixas gravidades(...) X-BOX? Não aqui ainda não colocamos as mãos em nada parecido(...) Os marcianos fazem fila para jogar com vocês???(Malditos, estão se divertindo com o dinheiro do povo de nossa grande nação!) Então deixa pra lá, vou procurar ajuda profissional! DIVIRTAM-SE!!! E MUITO OBRIGADO, SEUS EXPLORADORES DE ÚLTIMA GERAÇÃO DOS GAMES DESCONHECIDOS!

E aí pessoal? Que jogos devo incluir na bagagem para Marte? Só há espaço para cinco, portanto me ajudem a decidir pelos melhores! Mas sejam rápidos pois a contagem de ignição vai começar logo! Confirmam a lista deste emocionante TOP 05 na próxima embarc... digo, na próxima edição!

GAME QUESTIONS

1 Você tem um **console** em casa? (Não esquentar, não vamos pedir aquele seu jogo emprestado). Conte em nós e indique qual é ele aqui embaixo, pra sabermos quais são suas preferências:

- 00. Atari
- 01. Mega Drive
- 02. SNES
- 03. Playstation
- 04. Sega Saturn
- 05. Nintendo 64
- 06. Game Boy
- 07. Master System
- 08. DreamCast
- 09. Playstation II
- 10. X box



QUER MANDAR VER EM SUA NOVA REVISTA? ENTÃO ACEITE O DESAFIO, PASSE A MÃO NUMA CANETA (OU NOS TECLADOS) E FALE COM A GENTE!

2 Cansado desta **plataforma**? Então aproveite pra dizer por qual outra você à trocaria!

- 00. Atari
- 01. Um dominó novinho
- 02. Um bambolê do Tcham
- 03. Playstation
- 04. Nintendo 64
- 05. GameBoy
- 06. DreamCast
- 07. Playstation II
- 10. X box
- 11. SNES
- 12. MegaDrive
- 13. MasterSystem



3 Agora que estamos mais íntimos, que tal contar pra gente o que você mais curtiu em sua nova revista? Conte pra nós o que está achando e dê sua nota para as sessões listadas abaixo:

- 1. VERSUS MODE- nosso desafio mensal
- 2. MEMORY CARD- a memória dos clássicos
- 3. PROFILES- fichas exclusivas com tudo sobre seus personagens preferidos
- 4. START BUTTOM- os jogos que vão virar sua cabeça
- 5. DETONADO(Sessão passo à passo)- Uma forcinha para arrasar nos jogos



4 Sobre quais personagens você gostaria de desvendar cada mínimo detalhe? Mande sua lista que será imediatamente conectada ao nosso serviço secreto de investigações confidenciais ultra-moderno! Daí é só esperar para conferir seu pedido na seção Profiles dos próximos meses! Fiquem ligados pois muitas novidades vão pintar!

- 01- _____
- 02- _____
- 03- _____
- 04- _____
- 05- _____



5 De quais Games você não consegue tirar os olhos ultimamente? Dê uma pausinha aí, tome fôlego e mande bronca pra gente saber dos títulos que você mais curte!

- 01- _____
- 02- _____
- 03- _____
- 04- _____
- 05- _____



VAMOS NOS CONHECER MELHOR, GALERA! SEMPRE QUE QUISEREM MANDEM SUAS SUGESTÕES, COMENTÁRIOS E CRÍTICAS PARA NOSSA REDAÇÃO E PARTICIPEM DE SUA NOVA REVISTA PARA QUE POSSAMOS JUNTOS INCREMENTÁ-LA AFINAL DE CONTAS, ELA É FEITA PARA VOCÊS CURTIREM. ANOTEM NOSSO ENDEREÇO E CONTEM COM A GENTE!

Caixa postal 19113 CEP 04505-970- SP/SP ou mande-nos um e-mail para dragaogames@osite.com.br



DONOVAN
DONOVAN DONOVAN

DONOVAN

_ São três deles. Parecem mal alimentados e em vigília há dias. Não serão obstáculo para meu acesso aos portões!

Raziel avança. Seu destino fez dele um caçador da própria raça, caminhando desolado como um morto-vivo decrépito. Ele não desistirá. Prestes à exterminar o grupo de vampiros inferiores, ele avista uma figura estranha à sua memória. No lado oposto do vale silencioso, mais alguém está à espreita. É Donovan, o caçador de vampiros, que lamenta sua origem mestiça da ligação entre um demônio e uma humana, enquanto afia sua lâmina mágica aos choramingos...

_ Por quê, mamãe? Por quê tinha que ser com o coisa ruim?!- Snif- Com que moral eu vou botar ordem no terreiro se a cada esquina que dobro dou de cara com alguém caçoando de meu passado! Não posso nem mesmo ter uma garota, pois já nasci com chifres herdados em meu DNA das trevas! Mas eles pagarão por suas piadinhas! Aqueles vampiros ali, por exemplo. Parecem uns fracotes zombadores, e vão virar comida de abutre logo logo...

Raziel, o vampiro descarnado salta diante do espantado do caçador de assombrações para interrompê-lo.

_ Não seja ridículo! Como acha que vai destruir estas aberrações? Pretende assustá-los com essas...essas bolas aí no pescoço??? E por quê não para de dançar e fazer poses estranhas enquanto fala?

_ Escute, mascarado. Respeite minha coreografia inspirada nas inscrições da Perversa Tríade, as feiticeiras Maddon, Shakirus e Thália de Gúgus. Como o esquálido ser que é, tenha mais cuidado ao avaliar o poder de um Vampire Hunter!!! Afaste-se criatura moribunda ou sentirá o poder da lâmina de Donovan (que como pode notar afiei bem direitinho!)

_ Esquálido, eu? Snif... pô Donô! Não precisa abalar minha sensibilidade. Sabe o que é... eu ainda não me conformei com essa aparência pós-mortis.

_ Ora, garoto, não ande assim tão cabisbaixo. Você até que é bem simpático para um cadáver de vampiro reanimado, tá sabendo? Eu nem vou mais matá-lo! (Final, pelo que entendi, parece que já fizeram isso contigo e de qualquer modo pra você seria fácil retornar à vida por um daqueles malditos portais dimensionais!). Não há por quê esconder seu sorriso de quem deu a volta por cima do Vórtex além-morte...

_ Mas eu... não posso sorrir...não tenho mandíbula inferior, nem globos oculares, nem tripas...

_ E estas garras nas mãos e seu belo par de cascos de bode pioram ainda mais as coisas, certo? E por falar nisso, o que são esses farrapos aí nas costas?

_ Farrapos?!! Estas...são... minhas... LINDAS... ASAS!!! A causa de todos os meus problemas, seu energúmeno Vampire-brasilêro-sei-lá-o-quê!!! Espera assustar alguém com essa roupa de Dhalsim antes da fama? Escute aqui intruso, chega de papo! Está invadindo uma guerra pessoal contra meu antigo líder, Kain. Saia de meu caminho ou sinta a fúria de um caído! Estes vampiros são meus!!!

_ E deixar toda a farra só pra você? Nananinanão! Nada impedirá minha luta contra o avanço dos Darkstalkers! Eles são coloridos, tem animações engraçadas, a Morrigan é gostosona pacas, mas esse é meu destino! Se devemos lutar para que eu prossiga com minha missão, assim será! Prepare-se para morrer, pequenino!!!

_ Há, há, essa é muito boa. E como vai ser? Um crucifixo...uma estaca no peito?

_ Que tal esta espada? Ela faz chover, pegar fogo, virar gelo, furacões, ventanias...

_ Se quiser, experimente seu canivete elemental engraçado com o gente boa ali adiante. É um dos meus antigos comparsas! Donovan percebe um dos líderes serviçais de Kain aproximar-se para tirar satisfações; seu aspecto é assustador, até para um meio-demônio experiente em caçadas difíceis.

_ M-mas eu nunca vi um Darkstalker destes! Os personagens da Capcom são sempre tão... animados! Detonar o Dimitri com sua gola bufante ou o lobisomem J. Talbain e seus pelos felpudos é bem mais relax.

_ Argh!!! (Vou ignorar essa). E então, vamos encarar? Pra ver quem dá a última tacada e detona essa aberração (e com isso você me dá um help com esse casca grossa de uma figal!).

_ Calma lá, coisa fina! Se este é o tipo de criatura que você persegue, vai fundo que eu tô fora! Tem uma tal de Buffy algumas dimensões à leste daqui caçando uns tipos mais convencionais. GoodBuy Rapunzel!

_ É RAZIEL, seu Drag-queen das trevas!!! Mande um abraço pras amigas no clube das mulheres! (E agora é me preparar pra uma visitinha ao plano astral, pois encarar Rahab sozinho vai exigir uns bons continues!).

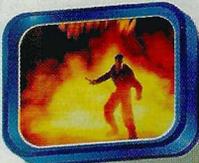


MODE VERSUS MODE VERSUS MODE VEI

TOP 10

-  Playstation 2
-  Playstation
-  Dreamcast
-  Nintendo 64

As coisas mudam depressa e parece que agora o grande barato é sair por aí mandando bala em tudo o que pintar na telinha! Confira nosso Ranking multi-sistema e dispare seu tiro certeiro para mudar a posição do game que você não larga nem quando a munição termina. Fiquem alerta soldados!!! Pra vencer nesse front virtual é só mandar seu voto por E-mail para nosso endereço dragaogames@osite.com.br



SIPHON FILTER 2



RESIDENT EVIL CODE: VERÔNICA



PERFECT DARK



TONY HAWK'S PRO SKATER



TEKKEN TAG TOURNAMENT



FINAL FANTASY VII



FEAR EFFECT



POKÉMON STADIUM



SOUL REAVER



NIGHTMARE CREATURES II



2

Snoopy

Desafiando a engenharia moderna, nosso simpático caozinho decolava no Atari, pilotando sua mortífera...casinha de cachorro!

SNOOPY

4

Mario e Yoshi

O bigodudo explorador de lagartixas coloridas acha mesmo que quem está no comando é ele, e pelo jeito Yoshi não vai contrariá-lo. Tadinho!

SUPER MARIO WORLD

6

Tails Prower

Sua entrada triunfal no final de Sonic 2, no MegaDrive jamais será esquecida!

SONIC 2

8

Falcon

Se esse cara é bom de pilotagem ninguém sabe, mas que ele tem uma direita matadora não há dúvidas.

POWER STONE

10

Lara Croft

Que fiasco, hein dona Lara? O acidente com o avião nas cordilheiras Tibeanas prova que é melhor praticar mais um pouco!

TOMB RIDER II

GAME PACK

NO LIMITE DE SUA IMAGINAÇÃO!

10 ASES

Embarque nesse time das forças acidentais!!!

Ser um herói nos games exige altas patentes e conhecimentos avançados, pois quando menos se espera, lá está você desafiando as alturas sem piscar os olhos, seja como um macaco, um cão ou até mesmo um encanador montando um lagartão azul!



Anakin Skywalker

1

Esse Guri é um gênio das pilotagens interplanetárias! Não demora e logo vai querer o universo todo pra ele!!!

STAR WARS Episode I- RACER



Fox McCloud

3

Ainda no time canieiro, essa raposa tinha a ajuda de um Sapo, um Coelho e... bem acho que era uma Galinha, numa galáxia e num console (o SNES) muito distantes!

STAR FOX



Diddy Kong

5

Macacos me mordam, esse perdeu tanto o curso de voo que foi parar numa série de TV!

DIDDY KONG RACING



Zac

7

O ser discreto aí é um Hacker que andou aprontando no comando de um caça TF-22. O cara entrou numa verdadeira fria, e nem é preciso dizer porquê.

CYBERIA



Cid Highwind

9

Voce confiaria em alguém com esse sorriso cretino? Pois é, nós também não!

FINAL FANTASY VII



WOLFENSTEIN 3D

OS EPISÓDIOS:

EPISÓDIO 1 ESCAPE FROM WOLFENSTEIN FUGA DE WOLFENSTEIN



B.J. Blazkowicz foi capturado ao tentar encontrar os planos da Operação Eisenfaust. Levado à Wolfenstein, a prisão fortaleza nazista, B.J. consegue dominar o guarda que o interrogava, pegando sua faca e pistola. Com este arsenal incrível ele deve tentar escapar ou morrer tentando.

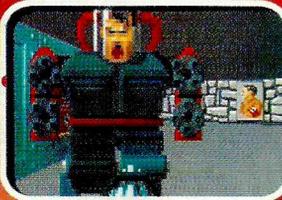
OPERAÇÃO: EISENFAUST OPERATION EISENFAUST

EPISÓDIO 2

Tarde demais! Os planos da Operação Eisenfaust já estão em andamento. O maníaco Dr. Schabbs conseguiu um modo de reviver alguns recém-mortos, e não é só isso; ele implantou também uma arma de fogo no tórax do experimento morto-vivo. Encontre o Dr. Schabbs no Castelo Hollehammer, acabe com ele ou ele é quem acabará usando o soro de reanimação em seu cadáver!



EPISÓDIO 3 DIE, FÜHRER, DIE! MORRA, FÜHRER, MORRA!



Nada melhor do que matar o mal pela raiz. Então porque não acabar de vez com o causador de tudo: Adolf Hitler. Refugiado no titânico edifício Reichstag, ele não terá medo de enfrentá-lo. As toneladas de guardas e oficiais da SS no caminho são só coincidência.

UM SEGREDO SOMBRIO A DARK SECRET

EPISÓDIO 4

Otto Gifftmacher é um dos vários cientistas lunáticos de Hitler. Ele desenvolveu uma das mais terríveis ferramentas de guerra, uma arma química. Vá buscá-lo em seu esconderijo no Castelo Erlangen, numa montanha rochosa de difícil acesso, o que pra você não será problema. Acabe com os planos desse maluco!



EPISÓDIO 5 TRAIL OF THE MADMAN JULGAMENTO DO INSANO



O Dr. morreu mas sua herança ainda ameaça o mundo. B.J. deve encontrar os planos do pesadelo químico no Castelo Erlangen, o que não será fácil. Gretel Grösse a amazona ariana não deixará você sair sem antes apresentar suas grandes metralhadoras. E pela foto ao lado, você já nota que ela é difícil até de olhar.

CONFRONTO CONFRONTATION

EPISÓDIO 6

Sua última missão é impedir o terrível General Fettgésicht ("Fattface") de soltar um sinistro gás mortal (arma química, viu?). Os planos encontrados no castelo anterior levaram você direto ao covil do General. Fattface é grande e está fortemente armado, mas você não terá outra chance, terá?



FLOOR	SCORE	LIVES	HEALTH	AMMO
1	0	3	49%	15

Dynasty Warriors

KOEI
OUTUBRO DE 2000

A Koei abusa na ousadia e propõe seu maior desafio: Transformar um Fighting Game num jogo de pura ação e estratégia. Confira estas cenas chocantes geradas para a abertura de Dynasty Warriors 2 (o nome japonês é Shin Sangokumusou).

Surgindo de relance na E3 com uma bellissima abertura em vídeo, ele é fiel a onda dos enredos passados no Japão Feudal. E pela qualidade demonstrada nestas imagens, parece que a Koei, produtora do jogo, está se aprimorando na tecnologia de criação de CGs. Combinando muita ação e estratégia, ela se equipara nos efeitos visuais às concorrentes com maior tradição nesse quesito como a Square, a NAMCO e a Capcom, numa evolução muito bem vinda nos seus padrões gráficos.

Sua intenção básica é adaptar a famosa série histórica, Romance of the Three Kingdoms para um fighting game de proporções monumentais. A participação de todos os personagens clássicos da versão original está garantida, e cada um deles terá também seu movimento especial para arrasar os oponentes, com armas exclusivas para produzir combos em combate. Alguns dos guerreiros selecionáveis virão armados com lanças, e podem atacar à distância, enquanto outros empunham suas espadas samurai. Arcos para disparar flechas certeiras também vão fazer parte de seu arsenal. A meta básica em DW2 é ocupar estrategicamente o campo de batalha, derrotar o exército inimigo e proteger seu território. Nele você comandará todo um exército de nobres guerreiros, podendo escolher entre vários dos personagens presentes na primeira versão.

Pouco foi mantido do primeiro jogo, com sua longa história, muitos sprites animados e estratégia baseada em turnos. A coisa agora está mais voltada para um jogo de lutas poligonal em larga escala, embora ele absolutamente não se limite a esse gênero. Diferente dos antigos cenários desenhados à mão, agora avistaremos ambientes totalmente 3D, com cerca de 150 acres (apenas 400 vezes uma arena do jogo Destrega!) suportando mais de 1000 personagens nas batalhas (Gulp!!! Essa é de botar medo até em Akira Kurosawa). Em cada combate, uma missão específica deve ser cumprida, como tomar

a fortaleza inimiga ou partir na captura do comandante inimigo. Mas não basta sair apenas pilhando e destruindo tudo no caminho, pois você pode terminar cercado por inimigos inesperados e acabar como fertilizante natural.



THQ VOLITION

RPG

VERÃO DE 2000

SUMMONER

Mais uma pérola para decorar a nova geração de RPGs que aportam no Playstaion 2, para a alegria de tantos fãs deste gênero que exige a absorção total em suas histórias fantásticas. E com Summoner não será diferente. Nele você interpreta Joseph na complicada tarefa de salvar sua terra natal buscando anéis mágicos pelo continente que lhe permitam invocar criaturas sobrenaturais. Você poderá colecionar cerca de 20 monstregos para as invocações, além de coletar uma porção de itens e armas para estabelecer seu arsenal e triunfar. A Volition anunciou algo em torno de 35 horas de jogo e pretende extrair todo o potencial do Playstation2 oferecendo o melhor frame rate possível enquanto você percorre suas paisagens minuciosamente detalhadas e personagens de primeira linha. Confira estas cenas para já ir entrando no clima desta saga sobrenatural.



Smuggler's RUN

ROCKSTAR / ANGEL STUDIOS

FINAL DE 2000

PILOTAGEM

Numa agitada rota de contrabando você deverá manobrar em seu PS2 enfrentando perseguições mortais contra seus concorrentes em máquinas nervosas que vão exigir todas as suas habilidades como piloto. Pois quem nunca se perguntou como certas lojas conseguem repor seus estoques à preços tão convidativos? Tá achando que a vida no mercado paralelo é moleza? O caso aqui não se refere apenas à livre concorrência, pois alguns parecem ter optado por novas alternativas para manter seus negócios rolando. O que definitivamente não torna o caminho mais fácil! Salte na cabine de sua máquina Off-road e siga para à fronteira, abusando de suas habilidades de pilotagem em velocidades perigosas para ultrapassar e sobreviver aos contrabandistas rivais que vão tentar à todo custo roubar suas mercadorias. E se já não fossem problemas o bastante, um monte de tiras estão na sua cola à todo instante, tornando este negócio muito mais arriscado. Parece que as produtoras de games atuais perderam mesmo o juízo e os bons modos galera!



Time

SPLITTERS

EIDOS
FREE RADICAL DESIGNS

2º SEMESTRE 2000



Então quer dizer que pra turma do clube da Nintendo nada melhor que varar noites numa bela sessão multiplayer de GoldenEye ou PerfectDark, há? E o que os senhores aí diriam de um novo game programado para rodar no PS2 criado por uma equipe insana que esteve envolvida na produção destes dois clássicos do gênero? Surpresos? Pois é isso aí. Dissidentes da Rare mudaram de time e console para oferecer sua sabedoria em jogos de tiro em primeira pessoa num ambiente um pouco mais vasto. Eles criaram uma nova produtora, a Free Radical Design e reuniram-se com o pessoal da peso-pesado Eidos na criação de Time Splitters (Algo do tipo "Divisores do tempo"). E tendo em mente a capacidade do Playstation 2 além de sacar estas cenas fica a impressão de que a turma do 64 vai cair mesmo é numa Escuridão total. Quem sabe finalmente não estejamos diante de uma nova solução para este fatigado estilo? Armas com design arrojado e criaturas de aspecto sombrio perambulam por toda parte, dando a ideia de uma ação desenfreada carregada de detalhes que só mesmo o PS2 pode oferecer. Algumas das criaturas combinam partes cibernéticas implantadas circulando em cenários que lembram o clima pesado de clássicos do gênero como Quake III Arena e Daikatana. Confirmam!



Para quem faz planos de investir num Playstation2 em breve e quer encontrar muita aventura em sua nova máquina, chega este RPG até o final deste ano. Tendo em sua produção o time que criou pérolas como a série King's Field para o Playstation, ele oferece esta experiência acumulada como garantia de qualidade. O ângulo de câmera empregado no jogo permitirá visualizar seu personagem, mantendo o gênero da perspectiva em 3ª pessoa em alta. Assim ficarão mais visíveis as mudanças sofridas por seu herói ao equipar-se um item ou arma diferente, incrementando a sensação de realismo da aventura.

Evergrace

AGETEC/ FROM SOFTWARE
RPG FINAL DE 2000



START Button

Aliens VERSUS PREDATOR 2

ALIENS VERSUS PREDATOR 2 VEM AÍ NUMA SEQUÊNCIA PERTURBADORA.



O duelo entre as raças alienígenas mais agressivas das telas de cinema ameaça voltar com força total! Numa terrível conspiração intergaláctica à centenas de anos luz da terra, a Monolith Studios une-se à Fox Interactive contra a preservação de nossa espécie (a dos jogadores de Fighting Games ansiosos e compulsivos). Pois trazer pra nós o



duelo entre seres tão perigosos só dentro de um ano é ou não é uma verdadeira apelação? Alguém aí suportaria à tentação de por logo as mãos nessa maravilha? Para garantir o máximo de impacto nesta sequência, as produtoras empregarão um sistema avançado, o LilithTech engine, com a garantia de que nenhum detalhe será desprezado para atingir qualidade insuperável nos gráficos de abalar seus neurônios mais sensíveis!

Ainda nos primeiros estágios de desenvolvimento, o que foi divulgado até agora impressionou bastante. A Monolith e a Fox prometem ambientes mais diversificados que os originais, além de uma história melhor amarrada e conduzida. Três classes básicas estarão disponíveis, com a oportunidade asquerosa de encarnar um Alien, um Predator ou, pegando mais leve, um Marine (espécie de soldado, este último com uniforme bem mais confortável, pois a fantasia de Alien é um pouco abafada e a do Predator espeta nos cotovelos). Cenas do jogo logo estarão disponíveis, mas para matar a curiosidade dos apressados em assistir o duelo entre espécimes, conseguimos estes estudos incríveis de alguns personagens. Apesar de tratarmos-se de esboços de criação, pode ser que encaremos os novos duelos com um desses camaradas. As chances de que hajam clones sintéticos também estão sendo consideradas pela equipe de produção, seja lá quem eles forem. A ameaça ainda está fora de alcance, pois o jogo tem previsão de lançamento para meados de 2002. Mas estaremos preparados até a invasão destas feras espaciais?



JET GRIND RADIO

SEGA OUTUBRO, 2000
AVENTURA SOBRE PATINS

É TRISTE PARA OS FÃS DE TONY HAWKS VER TODA SUA TÉCNICA ACUMULADA EM MESES DE TREINAMENTO REDUZIDA À MIGALHAS!



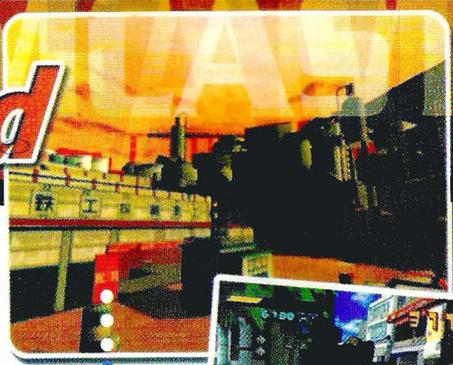
este clima de animação interativa, o recurso Cell-shading cobre os polígonos dos personagens com sombras em dois tons, além de contorná-los com uma linha pesada criando um visual bem moderno e cheio de atitude. Essa linguagem é o que há de mais novo na forma de animar personagens, tornando-a um marco zero para as próximas gerações.

Na aventura você fará parte de um grupo de grafiteiros no distrito de Shibuya, os GGs, uma gangue sobre patins à jato que crusa a cidade grafitando tudo o que encontra pelo caminho como uma forma de expressar seus ideais (e chatear a vizinhança). Sua gangue vive sempre antenada numa rádio pirata local, comandada por um guru cheio de estilo, o DJ Professor K, que entre suas pedradas sonoras divulga as ações da gangue GG, além de ajudar você à identificar melhor o ambiente do jogo como um tipo de narrador.

E não pense que essa Tóquio futurista é diferente das cidades que conhecemos, pois não demora para que o pessoal da administração pública reprove o novo visual das paredes, placas e veículos da cidade. E não espere nada de multas para os proprietários civis. Nada disso! Preparem-se para encrenca da grossa, pois há um projeto buscando eliminar as atividades de sua gangue, o que trocando em miúdos, significa que a força policial estará em peso na sua cola sob o comando do terrível Capitão Onishima. Acha isso ruim o bastante? Esquecemos de avisar que a cidade é dividida em territórios, em pontos estratégicos disputados por gangues rivais à fim de divulgar suas próprias marcas.

Então é melhor preparar um bom time se quiser manter-se no páreo. Pra começar, recrute novos membros para sua gangue, tentando impressionar os candidatos imitando suas manobras com precisão. Assim aproveite para aprender os comandos do jogo! Eles são moleza, para sua sorte. Com o controle analógico você move o personagem, o câmbio direito acelera como um turbo, o botão A o fará saltar, e o câmbio esquerdo produz os grafites e centraliza o ângulo de visão. Com estas funções simples você arrepia em qualquer manobra necessária no game, deslizando seus patins nas quinas dos corrimãos ou agarrando-se aos automóveis para uma carona pela cidade.

E como a interação com o ambiente é total, aproveite para tentar aqui tudo que jamais ousaria na vida real (Bem, talvez alguns já tenham experimentado uma ou outra maluquice como essas). Cada fase do jogo rola num ponto diferente da cidade e dá até para se perder. As ruas são extremamente agitadas, com pedestres, automóveis, ônibus e até vendedores ambulantes (parece que Tóquio não anda tão diferente de nossas calçadas por aqui). Então se estiver encrencado, não vacile! Se enfile no meio da multidão, manobre contornando o tráfego e fique atento às sinalizações e placas para não virar um adesivo



- gosmen-
- to no as-
- f a l t o .
- M a s
- para cortar um pou-
- co nossa empolgação, a SEGA teve a
- brilhante idéia de acrescentar um li-
- mite de tempo para fechar cada nível.
- Então o jeito é sair à mil picando os
- pontos marcados com setas verme-
- lha na ordem correta para alcançar a
- fase seguinte. Seus rivais vão atrapa-
- lhar o tempo todo, pintando por cima
- de suas obras de arte caso você não
- as termine rápido o bastante. E além
- da concorrência desleal, os tiras tam-
- bém serão obstáculo para impedir seu
- progresso. Eles multiplicam-se em
- proporções absurdas de acordo com
- sua insistência nos maus hábitos.
- Você começa fugindo de um peque-
- no grupo de tiras e pode acabar até
- com tanques em sua cola! Caramba!
- Vai ameaçar assim lá no Japão, seu
- Godzilla dos patins!!!



WACKY RACES

INFROGAMES JÁ DISPONIVEL

START Button



Alguém aí se lembra deste divertido desenho animado da Hanna Barbera? Como esquecer o bom e velho Dick Vigarista e Mutley, seu cão de risada engraçada? Neste game classe A no melhor estilo Karts para o Dream, tente tirar o olho da Penelope para não acabar com o focinho num poste ou apanhado numa cilada do ardiloso Dick! Na série dos anos 60 uma tropa de pilotos malucos disputava uma corrida cheia de traçaças em busca do grande prêmio (que por mais que tente, não me lembro qual era). Apesar do elenco de primeira, incluindo a delicada Penelope Charmosa e o viril Peter Perfeito, quem rouba mesmo a cena no jogo são os veículos. A adaptação das carangas desengonçadas foi tão fiel que até parece que os possantes foram recortados dos acetatos originais, estando incluídos desde os morcegos chatos que rodeiam a torre do Coupé Mal-assombrado até as curvas aerodinâmicas da caranga de Peter Perfeito. Pé na tábua, pessoal!



Virtua Rally 2: EXPERT EDITION

INFROGAMES
2º SEMESTRE DE 2000

Prontos pra levantar poeira em circuitos selvagens Off-Road na disputa de Rallies em alta velocidade? Seu navegador não te dará sossego, berrando aos solavancos a direção das próximas curvas, e só mesmo os detalhes poderão definir o vencedor nessa disputa! Mantendo o ponto forte presente em na primeira versão para o Playstation, V-Rally2 vem com uma porrada de circuitos, trazendo mais de 80 deles além de um modo de edição de pistas bastante simples de manusear, permitindo a criação e o teste de um novo circuito em poucos minutos, mesmo antes de salvá-lo em sua memória. Além dos gráficos chocantes, outros elementos vão convidá-lo à uma volta por esses terrenos perigosos, com firmes 60 Fps que manterão os veículos cheios de detalhes rodando por cenários com atmosfera realista e ótima representação do clima. Escolha correr contra o tempo ou em pegadas ao redor do mundo e acelere em busca do título mundial!

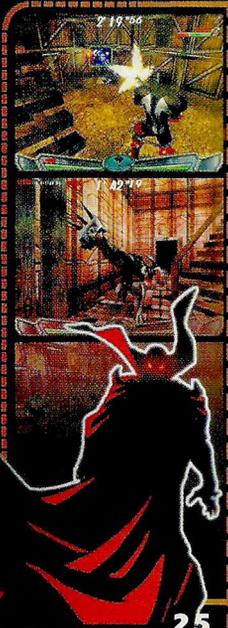


Spawn In the Demon's Hand

CAPCOM ENTERTAINMENT
SETEMBRO, 2000

A Capcom envolvida na criação de um título totalmente 3D? Seria algo do tipo Dino Crisis ou Resident Evil ou mais um título mutante? Mas que X-mania, que nada! Você trocaria a oportunidade de encarnar este soldado anti-herói renascido das trevas pelo papel de carinhas de cabelo engomado que dispõem lasers rubi pelos óculos ou que atiram cartas que estalam feito traques em quermesse? Pois então seja bem vindo ao mundo místico da guerra entre céu e inferno em torno de Spawn, a criação máxima de Todd McFarlane, o mago dos quadrinhos da Image. Andando entre os tipos mais estranhos pelos becos gotejantes, esteja pronto para encontrar-se com criaturas ciborgues, anjos celestiais, demônios matusquelas e outras bizarrices. Visualmente um arraso, o jogo preserva todo o visual chocante do Arcade original da NAOMI, tanto na modelação dos personagens como nos cenários e efeitos especiais. São vários os personagens jogáveis: Cagliostro, Grace, Tiffany, Sam, Twitch e de quebra, o próprio Spawn, todos muito bem equilibrados. Como nos quadrinhos, Spawn arrasa os oponentes com suas correntes atordoantes

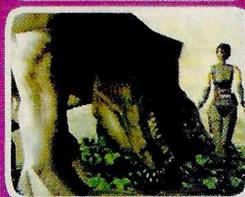
ou sacando potentes armas de fogo. Sam dispara sua espingarda certa e Cagliostro conjura mísseis místicos e barreiras flamejantes. As animações de cada personagem são bem diferenciadas e fluidas, mantendo uma boa velocidade de execução durante as partidas. A jogabilidade traz algo como em Power Stone, mantendo-se as devidas proporções. No lugar de uma arena fechada, você tem acesso livre à outras salas para procurar novos itens, armas ou globos energéticos que curam, aumentam sua força, velocidade ou defesa. Com um arsenal vasto e personalizado para cada herói, entre rifles automáticos, armas medievais, espingardas, raios elétricos ele traz tudo o que puder ajudá-lo à exterminar ou apenas chutar uns traseiros inimigos. Desafie os reinos infernais nos modos Team battle, Battle Royal ou Boss Attack e sobreviva ao massacre infernal entre até quatro jogadores!





DINO CRISIS 2

ARTILHARIA PESADA, AÇÃO INTENSA E BAFO DE TIRANOSAURO NAS COSTAS!



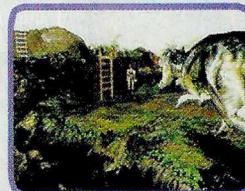
CAPCOM
OUTUBRO DE 2000

Artilharia pesada, ação intensa e bafo de Tiranossauro nas costas. Se você espera encontrar por aqui dinossauros coloridinhos e divertidos como num certo Blockbuster dos cinemas, seja bem vindo... à uma morte prematura! Dando continuidade ao rastro de destruição deixado por sua versão embrionária, Dino Crisis 2 mantém-se fiel ao gênero Survival horror de seus predecessores e promete muitos lagartos gigantes para espirrar saliva em seus olhos apavorados enquanto o devoram das mais variadas maneiras. Dessa vez mais próximo do conceito empregado em Resident Evil, os cenários chegam pré-renderizados, trazendo somente os personagens em 3D seguindo uma estrutura mais convencional.

Não espere muita moleza ao enfrentar as feras que vem por aí, pois só para começo de conversa, haverá mais espécimes de Dinossauros famintos para caçá-lo. Tudo bem que as armas agora poderão ser incrementadas no decorrer da partida, mas os dinos tiveram sua inteligência ampliada (um milagre dos geneticistas da Capcom), e muita correria e palpitações vão fazer desta experiên-



cia no mundo selvagem um verdadeiro pesadelo. Carregue seu rifle e fique ligado pois eles vem de toda parte!



Threads of Fate

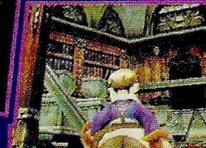
SQUARE ENIX / SQUARESOFT

DISPONÍVEL 1 JOGADOR - RPG

Aceite o que o destino reservou a você, pequenino! Nesta aventura de cores bem cuidadas, a Square mantém-se invicta como melhor produtora de RPGs da atualidade.

Apesar do novo título (originalmente Dewprism), o jogo mantém-se o mesmo, com texturas macias, gráficos limpos e personagens estilizados (leia-se cabeçudos), parecendo à primeira vista destinar-se ao público infantil.

Mas esta impressão logo se desfaz. Seu enredo trata basicamente da busca de uma reliquia perdida há muito tempo. Propondo alguns mecanismos de ação inéditos, além da história envolvente, ele vai grudá-lo nos controles. A ação rola em planos bidimensionais (2D) que ocasionalmente aprofundam-se, sem nunca chegar à ser totalmente 3D no entanto, pois isso ocasionaria muitas complicações na movimentação dos personagens. Threads of Fate (Linhas do destino), é um RPG de exploração ativa, em que pode-se optar entre dois rumos diferentes na história. Para começar a aventura você deve escolher entre o jovem e misterioso Rue ou encarar o engraçado papel de Mint. Por intitular-se uma princesa ela se empolga tanto que às vezes fica difícil de aturar. Independente de que personagem escolha, ambos poderão transformar-se em praticamente qualquer monstro que encontrarem. As capacidades específicas de cada monstro derrotado podem ser usadas para ultrapassar certas áreas com maior facilidade, sendo esta a grande inovação do título para o gênero. A habilidade de vôo dos gárgulas, por exemplo será muito útil quando você estiver tentando atravessar áreas repletas de lava, enquanto o hálito de fogo de Gudon, o lagarto flamejante, irá fundir barreiras de gelo e causar um dano extra em certos inimigos do elemento oposto. Cuidado para não se enrolar todo com estes dois pirralhos e boa diversão!



MEGAman X5

AÇÃO SIDE-SCROLLING 2D

CAPCOM
OUTUBRO



Legal! Ação alucinada no velho estilo de telas laterais 2D!!! O pequeno e valente Mega Man volta às origens Biomecânicas! Com finais diferentes que dependem da velocidade com que você completa cada nível, nesta sessão de puro flashback você poderá escolher entre o próprio Mega Man ou sua versão com espada energizada, Zero. A ação segue os moldes clássicos de jogos como Blue Bomber ou o ainda mais chocante Super Metroid, com seu herói saltando e disparando sempre à direita em busca de aventura e justiça como nos bons tempos. Uma volta às origens se revolucionar o estilo de se criar games?



EIDOS **Fear EFFECT 2: RETRO HELIX**

PRIMAVERA 2000



Tem mais garotas rondando os becos futuristas Asiáticos do que antigamente, pois o time das bad girls foi agraciado com sua mais nova integrante, Rain Qin que vem pra dar uma força para Hana e seus comparsas nesta sequência. Parece que a fórmula de Fear Effect se saiu bem melhor do que a própria Eidos previa. Então por que não colocar uma nova versão para rodar no Playstation? Com seu sucesso recente, tanto por parte da crítica especializada quanto na opinião dos jogadores, Fear Effect

empresta à sua continuação, Retro Helix muito de seu visual bem sacado e repleto de referências a filmes clássicos de ficção dos anos 80. Uma versão gigantesca e opressiva de Nova Iorque estará entre as locações do jogo, que também convida às regiões mais inóspitas da Ásia e seus segredos proibidos. Confira o visual cheio de estilo.



Hanger Girl

N-SPACE/ THQ
AGOSTO



Confesse: Você não está atrás desse game para aprender a usar chicote, certo? E se as gatas por aqui não se vestem adequadamente para enfrentar os combates corpo à corpo, qual é o problema? O fato é que o jogo está quase completo, trazendo uma nova arma para o gênero de ação em terceira pessoa, o kit chicotinho e salto alto de Sydney Savage, uma das aventureiras que integram o time. E para os fãs da série em quadrinhos só resta um fio de

esperança (é um novelo de paciência) para aguardar um pouco mais este lançamento. Prometendo manter-se fiel ao ritmo frenético das páginas em quadrinhos com ousadia total em clima de espionagem, também virão à bordo a gatíssima Abbey e uma nova personagem misteriosa. Então preparem os babadores para vislumbrar os 14 níveis de pura aventura sobre saltos!



START Button

START

START



Aladdin in Nasira's REVENGE

SONY/ EUROGOM
DISNEY

AVENTURA
29 DE AGOSTO DE 2000



Salte nesse tapete camarada e venha sobrevoar mais uma noite mágica nas Arábias. Aladdin foi um dos mais impressionantes filmes de animação da década passada, tendo inspirado séries de TV, duas sequências e ótimos jogos (a versão para o Sega Gênesis era espetacular). Agora no PSX, surge esta aventura inédita na agitada Agrabah. Ao aprisionar eternamente Jafar no limbo, Aladdin e Jasmine despertaram a ira de sua irmã, a sinistra Nasira.

Para vingar-se de nossos heróis da Pérsia ela não poupará feitiçaria (ninguém nunca ouviu falar dessa dona, mas tá valendo). Com a ajuda de seu parceiro de outras baladas, o Gênio da lâmpada por toda a aventura, você reencontrará seus heróis como personagens jogáveis; dentre eles Jasmin, Iago (o papagaio idiota) e Abu. Uma das sequências mais empolgantes nos levará de volta à fuga inesquecível da caverna dos desejos manobrando o tapete mágico em alta velocidade, dessa vez totalmente em 3D! O jogo é visualmente impressionante, tanto na adaptação fiel dos ricos cenários quanto na animação perfeita dos personagens mantendo o comportamento típico de todos eles. O interessante é que Aladdin passa a maior parte do tempo sem usar sua espada, garantindo muita exploração e solução de enigmas na dose certa.

Alguns dos fantásticos ambientes recriados incluem uma sequência noturna nas feiras de Agrabah começando pelos telhados, uma caverna sombria e cheia de enigmas onde você deve usar uma tocha para provavelmente ter acesso à majestosa Caverna dos Desejos, além de áreas abertas nos desertos. Numa outra sequência inédita, você tem de escapar de uma avalanche criada por Nasira enquanto combate ferozmente

seu exército de esqueletos pelo caminho, com o controle dual shock vibrando à mil. Portanto estejam avisados: Se de uma hora para a outra seu controle começar a tremer... hora de botar sebo nas canelas!





NINTENDO
Turok 3
Shadow of Oblivion

ACCLAIM SETEMBRO 2000

007
The World IS NOT Enough

ELECTRONIC ARTS/EUROCOM
 NOVEMBRO 2000

Lançado nos meados de 1997 o clássico Turok: Dinosaur Hunter abriu caminho como o primeiro episódio desta série ao inaugurar o gênero de tiro em 1ª pessoa no recém criado Nintendo 64. E apesar daqueles cenários meio nublados e gráficos enxutos este título segurou bem as pontas reanimando a Acclaim, que agora retribuiu o sucesso com uma sequência turbinada, trazendo um novo engine gráfico capaz de gerar vídeos em tempo real que pretendem superar tudo o que já foi visto no 64. A abertura por si só arrasa, exibindo 7 minutos animados em tempo real gerados com a captura de movimentos labiais e expressões bastante realistas. Closes ousados revelam a expressividade de certas cenas de forma inédita e muito convincente. Turok 3 não precisará do cartucho de expansão como seu rival Perfect Dark, e apesar disso os programadores prometem sólidos 30 frames por segundo para segurar o pique da ação aberta em cerca de 20 áreas solo e 42 arenas multi-player. Isto tudo independente da aquisição ou não do memory Pack, deixando para traz os problemas de frame rate em Turok 2. O novo episódio avança seis décadas na cronologia da família



Firessed, com dois personagens novos apresentados para seu deleite; são os irmãos de Joshua o aventureiro que já conhecemos. Danielle, a mais velha e Joseph, o caçula possuem habilidades bem distintas que modificam toda a ação conforme sua opção por um deles. Ele é mais indicado nas áreas onde é preciso arrastar-se e ela cobre os pontos elevados em suas escaladas. Com 8 armas diferentes, você faz melhorias em cada uma delas de formas distintas para cada personagem, chegando à cerca de 24 combinações bastante criativas. Entre os novos modelos destacam-se a Fireswarm Cannon, um tipo de Napalm devastador e a curiosa Cerebral Possessor, que mostra o ponto de vista do inimigo antes de virar carne moída. Os ambientes agora vem mais realistas, onde sempre há algo acontecendo por onde você passa, como num filme. Os cinco mundos do jogo se abrirão em 4 níveis muito amplos com detalhes de sombras em tempo real, efeitos de clima e iluminação, além de vozes que criarão momentos engraçados (como quando você ouve os pensamentos das personagens em voz alta, o que servirá como dica para resolver enigmas e dar andamento no jogo). E não se preocupem com os velhos problemas de Save points escassos, pois agora há um sistema auto save para garantir seu progresso, além da opção que permite salvar em qualquer parte. Somando tantas novidades ao modo multi-player, que



apesar de não ser tão elaborado quanto o empregado em Perfect Dark, traz 8 modos de jogo diferenciados, preparem a mira e fiquem atentos para atirar sem dó nestas feras bestiais em breve.





RARE/NINTENDO
2º SEM 2000

BANJO Toonie



Que título receberia uma sequência com este nome? Quem respondeu Banjo e Kazooie vai ficar contente em saber que teremos mais aventuras amalucadas desta dupla inter-especie-

es, numa volta triunfante. Com gráficos refinados e ângulos de câmera melhor resolvidos, Banjo Toonie promete ampliar ainda mais os diversificados elementos de jogabilidade que o tornaram o clássico adorado que conhecemos, dando alguns novos rumos para a ação desenfreada do game. Mas pra quem esperava ter se livrado do mágico Shaman Mumbo Jumbo, não se iluda, pois ele está de volta e como personagem jogável! E nosso camarada urso vai precisar se virar sem a ajuda do parceiro alado de vez em quando nas novas fases do jogo, podendo transformar-se como já fazia. Cada nível terá pelo menos um mini-game, trazendo novos movimentos para a dupla, como ao permitir que Banjo tire Kazooie de sua mochila quando bem entender, pois como já dissemos, o passarinho deverá vencer certos obstáculos sozinho, permitindo que cada um explore os mundos separadamente.



START Button

PARADIGM/ INFROGAMES
JUNHO 2000

Duck Dodgers



Fugindo dos chatos joguinhos de corrida de kart que se empilham no 64 (como o alegre e nem um pouco criativo Disney's Magical Racing Tour), esse título vem provar que pode-se aproveitar de forma muito mais interessante o licenciamento de uma linha de personagens famosos. E em se tratando da galera de Looney Toons, com alguns dos cartoons mais populares e amalucados incluídos, o sucesso desse game é certo. Trazendo efeitos sonoros e visuais com fidelidade às séries animadas, essa aventura o teletransportará para um futuro não muito distante, o século 24e1/2 onde percorrendo cenários de pura ficção científica, Patolino enfrenta Marvin Marciano, um dos melhores e mais cruéis vilões dos desenhos animados. Figuras clássicas aparecem a todo instante, além dos típicos foguetes e bugigangas Acme. Com controles um pouco truncados além de alguns probleminhas menores de câmeras, você terá muitos mini-games para destravar no decorrer das fases. Então não vascile e procure por muita ação em plataformas com os simpáticos personagens da Warner em seu Nintendo 64.



Kirby64

HAL LABORATORIES/ NINTENDO
JÁ DISPONÍVEL

Pra quem anda sem muitas alternativas aos Pokémon que infestam as telas mundiais, está aí um bichinho diferente pra aumentar sua coleção, este que já aprontava das suas muito antes de Pikachu aparecer no pedacinho. O adorável balão rosado já estreou uma coleção respeitável de jogos da Nintendo em outros tempos e demorou para encarar finalmente esta aventura no N64. E se você acha que valeu a espera este jogo de ação em plataformas será um prato cheio. Com seu interessante método de ataque, ao inalar os inimigos (não é incrível?) Kirby aprende ataques especiais enquanto sai à procura dos seis fragmentos de um cristal mágico destruído. Somente com ele você poderá salvar as fadas Pacíficas de Ripple Star para que elas não virem guloseimas nas garras do diabólico Dark Master.



03



06



02

NATSUME/ THQ/ JULHO 2000

Power Rangers LightSpeed Rescue



GAME BOY COLOR



Morphando mais que nunca lá vem Kimberly Rosa e companhia para exigir de volta seu lugar entre os seriados japoneses inesquecíveis. "Power rangers, nós amamos todos vocês!" É o que eles esperam ouvir de nós, e para revigorar aquele espírito empolgante aí vem uma porção de níveis (cerca de 20 deles) com vários modos de jogo para agradar até os mais desconfiados. Nele você poderá experimentar os modos Rescue, Battle e Mega Zord, optando por seu Power Ranger favorito em uma porção de veículos engraçados e armas de última geração, pra mostrar como é que se enfrentava monstros feiosos de verdade. E com nomes tão esquisitos, é impossível saber como reagir diante deles. Dá pra ficar com medo de um cara chamado "Diabolico", por exemplo? E o tal de Magmavore que com esse nome mais parece personagem de novela italiana! Dê uma chance e ajude essa turma super-colorida a salvar o mundo destas aberrações com zippers.

VAMPIRE: The Masquerade Redemption

Activision/ Nihilistic Já disponível

Gênero: RPG Jogadores: 4

Invasa as ruas da cidade, mas preste atenção no caminho e va pela sombra...

Requisitos mínimos: Pentium 233MHz/ 32 MB RAM/ Win 95-98

Placa 3D/ CD-ROM4x / Suporta: Internet e placa aceleradora

PC

CONTROLE 06 Intelig. Artificial dos aliados e detecção incomodam um pouco.

DIVERSÃO 05 Reviver o clima do jogo tão detalhadamente vale a pena!

GRÁFICO 10 Assustador e primoroso, personagens realistas e bem movimentados.

SOM 09 Vozes convincentes e músicas que refletem as épocas passadas no enredo.

O modo solo oferece um longo caminho a percorrer e garante a diversão. As possibilidades da opção multiplayer são assustadoras

8.5

Não poder salvar um jogo a qualquer instante na atual geração de RPGs é impagável. Uma falha das trevas!

Como prometemos, confira aqui os detalhes gotejantes deste título controverso que reúne boas qualidades ao adaptar um RPG clássico e cultuado, mas também algumas mancadadas sinistras em sua confusa solução quanto à estrutura de Gameplay.

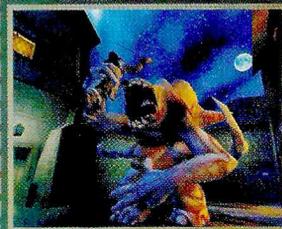
Muito aguardado, o jogo prometia trazer Vampire para cenários 3D mantendo seus elementos essenciais, entre ações num ritmo acelerado cheias de estratégia e raciocínio rolando em tempo real, como fizeram Baldur's Gate e a série Ultima. Infelizmente para aqueles pouco habituados à certo grau de desafio, as coisas não corresponderam tão bem às expectativas. Assim pode ser que alguns considerem a versão final um tanto confusa, talvez pela ansiedade em usufruir de sua energia e beleza impressionantes numa só mordida, o que não impede que este se torne um célebre colecionador de fãs. Caso tenha passado os últimos meses enterrado em algum sepulcro por aí, talvez tenha perdido nossa nota da edição passada e esteja um pouco confuso entre as trevas. Então abaixe um pouco a gola da camisa, pare de tremer como uma donzela indefesa e preste atenção! Bem vindo à Idade das Trevas...

Você vive o papel de um subalterno feudal, o cavaleiro Christof Romuald cuja função é preservar a segurança das pessoas em sua comunidade. Numa batalha sangrenta acaba ferido, ficando sob os cuidados de uma linda madre em um convento em

FERINDO MAIS FUNDO QUE UMA DENTADA EM SUA JUGULAR...

Praga. Ali a inocência das noviças é um convite ao pecado romântico que transforma-se num verdadeiro duelo entre o sagrado e o profano (incluindo ocasionalmente alguns combates contra os monstros que infestam o local). Para seu azar o clima de romance é dilacerado por um golpe feroz das presas de uma dama vampiresca. Assim você é lançado sem alternativas no submundo da comunidade vampírica, sujeito à dominação e às leis de seus sacerdotes. A partir deste ponto o enredo aprofunda-se de forma bastante complexa, para o delírio dos fãs de RPGs elaborados.

Numa das melhores narrativas de ficção gótica atuais, as vozes incrementam o clima levando-o ao redor do mundo numa passagem entre a Idade das Trevas e os tempos modernos. E como pano de fundo, ambientando cada período da aventura, cenários renderizados em detalhes cuidadosos trazem alguns dos melhores efeitos de luz e design arquitetônico já vistos. Às vezes é como se estivéssemos cercados pela miniatura de uma cidade real, adequada à cada época. Estruturalmente o jogo combina elementos clássicos, como os menus de atribuições repletos de itens e disciplinas somados à natureza mista entre Ação e RPG presente em jogos com Diablo, passado em tempo real com ataques feitos ao clicar-se com o mouse sobre o inimigo, além da invocação de poderosas magias. Muitos atalhos podem ser empregados para ter acesso aos menus, o que elimina a necessidade de recorrer aos teclados constantemente. Aprendendo novas disciplinas, as Vampiric Skills, você poderá lançar spells associados à teclas de atalho ou ao arrastá-los para seu menu de disciplinas. Daí um simples clique com o botão direito do mouse dispara os encantos, num sistema que funciona muito bem à princípio. Mas aprofundando-se na trama, você enfrenta as encrascas de manuseio do jogo. Graças à péssima detecção de impacto, você por vezes golpeará as nuvens enquanto o inimigo arranca suas tripas sem dó! As lutas por vezes parecem desequilibradas, fazendo-o repetir certas etapas muitas vezes, morrendo em segundos. E por falar nisso, só é possível salvar o jogo num esconderijo específico em cada cenário, ou recorrendo-se ao Save automático no começo de cada mapa. Como a morte está à espreita em toda parte, é melhor planejar bem sua estratégia de infiltração para não acabar virando cinzas do passado. Com a promessa de um pacote de melhorias para corrigir estes problemas, além do incremento das comunidades vampíricas na web será difícil resistir por muito tempo à tal sedução!



Star Wars EPISÓDIO I: OBI-WAN

LUCAS ARTS/ FINAL DE 2000

Seguindo em produção, Obiwan promete elevar os padrões da consagrada série de jogos na linha Dark Forces, da Lucas Arts no final desse ano. Com esse título (terceiro da série), seria estúpido afirmar que o protagonista da aventura é ninguém menos que o valoroso cavaleiro Jedi, Obi-Wan Kenobi (Mestre Yoda é que não dava pra encarar, ora essa!). O foco central do épico será a dolorosa transição de um aprendiz Padawan buscando tornar-se um cavaleiro Jedi. A dúvida toda fica em torno da opção pelo estilo de gameplay, entre os modos em primeira pessoa, como em Quake III Arena, ou em terceira como em Tomb Rider. Os programadores prometem uma alternância entre ambos, uma para sacar os maravilhosos cenários e a outra permitindo realizar as manobras que só mesmo um Jedi experiente (ou Ray Park) pode fazer. Portanto, na maior parte do tempo você vê seu personagem na tela. No modo multi-player incluso, você terá cerca de oito personagens jogáveis, entre eles o capitão Panaka (parece nome de super-herói), Soldados de Naboo, o terrível Darth Maul, Qui-Gon-Jinn, um caçador de recompensas, um Destroyer Droid e cavaleiros Sith. Entre os modos de jogo para vários jogadores, estão confirmados o básico modo Death Match além do interessante Protect-the-Queen, onde você coloca a própria vida em risco pela segurança da gatinha Amidala.

Por ela, nós faríamos muito mais que ficar agitando sabres de luz por aí, não é verdade? Além disso muita interação com os NPCs (personagens controlados pelo computador) tornarão a experiência ainda mais envolvente. Esse título tem tudo para preservar a linha de bons jogos baseados na Saga do Império contra as forças Jedi atravessando gerações, e cá entre nós, mal podemos esperar para por as mãos nessas belezinhas! Será que rola uma versão para o PS2? A vibração da força maltrata nossas mentes... Em sua jornada você poderá contar somente com a energia Jedi e seu sabre faiscante, mas convenhamos... precisa mais alguma coisa? Com um novo sistema de captura intuitiva dos gestos, o jogo promete tornar os duelos com os sabres de luz uma experiência renovada, com efeitos avançados de animação 3D. Atravessando cer-

Button

Warcraft III

BLIZZARD ENTERTAINMENT
FINAL DE 2000

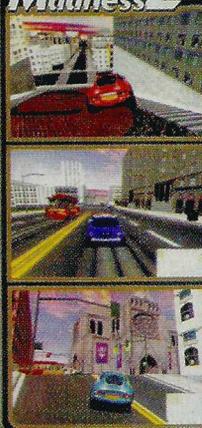
Como um guerreiro valoroso você terá a chance de acumular experiência em diversas batalhas para tornar-se um temível e respeitado líder encorajando suas hordas. Este game de estratégia em tempo real dá continuidade à série com novos rumos para tomar de assalto seu PC. Chegando enriquecido por um belo visual 3D e seis raças envolvidas nas campanhas, entre lacaio humanos, Orcs, demônios e mortos-vivos. Evoluindo nas batalhas você aumenta seu poder de influência, acumulando soldados para suas tropas. Com um design pra lá de estilizado, as legiões de monstros suplicam pela oportunidade de engrossar estes pelotões para conquistar sua chance de brilhar nas telas sob seu comando até o final deste ano.



Midtown Madness 2

ANGEL STUDIOS/ MICROSOFT
PRIMAVERA 2000

Encontre muita loucura em ritmo alucinado para agitar o caos urbano das grandes cidades! Com 9 veículos novos para aliviar todo o stress após um dia congestionado nas marginais, passe por cima do que estiver pela frente, avançando à mil pela contramão ou manobrando sobre as calçadas para cortar caminho através do interior de grandes edifícios. E não há ninguém para multá-lo! O jogo trará duas novas cidades, da cinzenta Londres à agitada São Francisco e ao fazer manobras mais ousadas você pode acabar perdendo peças da caranga no caminho!



ca de 12 fases solo ou diversas outras entre as opções multi-player, não espere encontrar pouca encrenca ao duelar contra todas as raças presentes ao longo da série nos cinemas, dos magricelas Battle Droids e Tusken Raiders aos sinistros lords Sith. E dêem um jeito de treinar bastante suas habilidades de esgrima em casa (serve um cabo de vassoura qualquer) para não acabar virando fatias chamuscadas à moda Darth Maul (picadinho e mal passado).





LEGEND of MANA

TUTORIAL

Prós: Um conceito diferente com uma arte espetacular.

Contras: Menus um pouco extensos e itens intermináveis exageram na dose!

CONTROLE 09

Opções demais confundem

DIVERSÃO 08

Puro deleite visual

GRÁFICO 10

Uma obra prima delicada

SOM 09

Belos temas e bons efeitos

FINAL SCORE 09

Squaresoft/ Square EA

Playstation

Europa

RPG

Ação-Aventura

Dual Shock

Memory Card

2 Jogadores

Já disponível

Há nove séculos a árvore Mana foi dizimada em cinzas por forças inexplicáveis. Com isto toda uma realidade foi feita em pedaços, mas sua energia vital permaneceu contida nas pedras Mana, em instrumentos encantados e certos artefatos. Os sábios lutaram entre si pelo controle destes resquícios. Então, passados séculos de guerra, aquele poder começou a esvaír-se. Aquelles que o buscavam foram desaparecendo, trazendo de volta a paz. Então a humanidade foi alimentando mais e mais sua ganância, enchendo seus corações de emoções vazias ignorando o toque da grande árvore. Afastando seus olhos daquele poder infinito, eles foram complicando-se em disputas menores e sem significado. E numa súplica, a árvore que gerou todo este mundo de tantos encantos fez novamente seu convite...

Lembrem-se de mim!(...) Vocês precisam de mim!(...) Posso oferecer qualquer coisa!(...) Sou amor! Venham encontrar-me e caminhar a meu lado!

Com este apelo a Square convida à uma jornada por terras mágicas, onde você deve reconstruir um mundo feito em pedaços. Forças misteriosas arrancaram o continente Fa'Diel de suas raízes, espalhando suas partes em diversos artefatos que devem ser coletados por você no decorrer da aventura. Assim, blocos coloridos, argolas e lâmpadas podem ser depositados num mapa em locais à sua escolha para dar origem à diversos cenários, trazendo dentro de cada um novas missões que renderão artefatos diferentes para prosseguir no game. Esta grande sacada, o sistema "Land Make" posiciona as áreas no mapa sem que ajam ligações por estradas ou caminhos entre eles, em cerca de 60 "ilhas". Portanto, esteja certo de que sua missão não será simples, caro aventureiro! Percorrendo os arredores você encontrará os primeiros artefatos que darão acesso à novos segredos e aventuras. Mais tarde, personagens engraçados surgirão para acompanhá-lo em sua viagem, sem ajudar em muita coisa. Serão cerca de dez mascotes. Facilitando um pouco as coisas, ao assumir uma nova busca, um título aparece na tela, além de gravar-se em seu diário de missões, orientando-o em seus próximos objetivos. Termine uma "quest" e um belo THE END surge para certifiá-lo de seu sucesso. Caminhando entre criaturas gigantescas, seus personagens enfrentarão inimigos até 4x maiores que eles. Outras criaturas mágicas lembram muito as do filme "História sem Fim", como um ser de pedra e a enorme árvore falante. Percorra agora nossas páginas em clima de conto de fadas virtual, e conviva com estes estranhos e encantadores seres coloridos em aquarela. E lembre-se, você é quem decide seu destino nestes continentes mágicos!



COMANDOS BÁSICOS

- L2** Especiais/ **R2**
- L1** Magias **R1**
- Ataque forte
- Ataque rápido/ Ação
- Defesa/ Salto
- Defesa/ Salto
- Direcionais



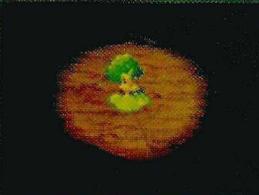
Escolha seu personagem, rapaz ou garota. Isto não afetará muito o rumo da história. Selecione também uma arma entre espadas, machados e até uma lança.



Crie seu nome ou opte pela opção AUTO com exemplos bem legais. Selecione a área em que vai começar o jogo apertando X 2 vezes; evite as áreas escu-



ras no mapa. Depois pegue a caixa de correio "Mail Box", e a coloque numa das áreas brancas. Uma árvore irá surgir com sua casa sobre ela. A partir daqui



a história do jogo começa mesmo a rolar. Fique ligado e vamos nessa! Experimente dar um giro nos arredores do primeiro cenário para começar!



Ao acordar em sua casa, saia e fale com Sproutling, o homem planta. Escolha a primeira resposta para receber o item Color Blocks. Estes blocos devem ser



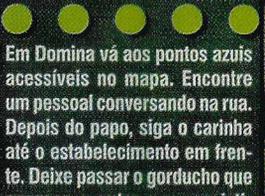
depositados no mapa para gerar a vila Town of Domina. Neste RPG diferente, você deve colecionar artefatos para criar cidades e lugares novos. Aperte



Quadrado para escolher o artefato na plataforma circular no canto inferior direito da tela, e coloque-o onde escolheu. Dê um pulo em sua casa antes de ir



para Domina, e encontre um baú no canto esquerdo um baú. Apertando X você receberá 100 lucre, a moeda corrente no jogo.



Em Domina vá aos pontos azuis acessíveis no mapa. Encontre um pessoal conversando na rua. Depois do papo, siga o carinha até o estabelecimento em frente. Deixe passar o gorducho que aparece e entre para assistir uma discussão. Depois escolha (3x) a primeira resposta. O sujeito sairá aos resmungos. Tentar fazer perguntas para ela será inútil. Siga para Center



Domina e desça para a casa no canto esquerdo. Esta é a loja "Knight of Jena" para comprar itens. Faça as compras e siga para a direita numa porta de



acesso aos fundos, onde um cara descansa numa poltrona. Ele tem um livro de armas. Daí saia da loja e pegue o caminho para cima à esquerda. Lembre-



se de configurar os controles para golpes especiais. Para isso, aperte Quadrado, escolha a opção Skill, aperte Start e coloque os golpes especiais no R1-L1, R2-L2.



Converse com os outros personagens no caminho e siga sempre pela direita. Você reencontrará o cara que interrogava a Fadinha. Agora tendo a figura misteriosa como companhia,



siga até a capela St. Mana Church. Dentro da igreja, fale com o padre e insista para que ele lhe dê atenção. Faça tantas perguntas quanto puder, o que acabará resultando na descoberta



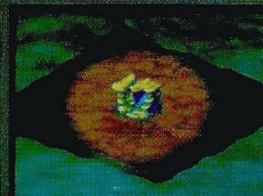
do nome de seu acompanhante: Elazul (que nome quente!). Então saia desse local para falar com o inspetor. Após o papo com o baixinho mau encarado, volte à Center Domina e entre no hotel



ao lado da Taverna "Amanda & Barrets". Suba as escadas, entre na porta do lado esquerdo onde você encontrará um baú com um Bird Meat.



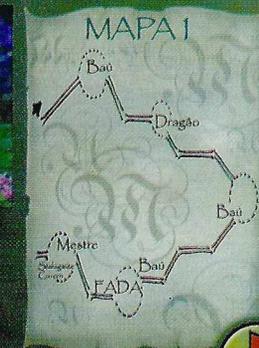
Saia do hotel e entre na taverna. Conversando com a fada, ganhe uma "Jade egg". Se mande de Domina, pegue o artefato Jade e plante-o no mapa. Seja bem vindo então às "Mekiv Caverns".



Siga direto para esta nova área onde você encontrará os primeiros inimigos para duelar, além de sua primeira missão: The Lost Princess. Converse com o garoto que parece ter colocado



uma abóbora na cabeça. Ele vai lhe ensinar o sistema de combate. Então siga o esquema de nosso primeiro mapa, à direita:





Fique esperto! Não fale com os dragões no caminho para não voltar para o começo da dungeon. Pegue todos os cristais e itens após as batalhas. Uma dica de



combate bem útil: comece sempre com um primeiro golpe usando o botão X. Continue então com o quadrado para realizar um Combo. Pegue um item no baú



adiante e fale com a fada. Siga mais um pouco e vá se preparando para o primeiro mestre de fase. Ele estará na Stalagmite Cavern. O monstro não é tão



duro de derrubar. Apenas desvie dos ataques dele e ao lançar magias esconda-se atrás dele. Após a batalha a princesa Pearl surgirá.



Elazul pergunta com quem você prefere falar. Escolhendo a garota você recebe os artefatos "Stone Eye" e "Firefly Lamp". Um THE END confirmará seu sucesso.



Volte sempre para casa, após as missões pois haverá sempre um cactozinho gente boa em seu quarto para anotar suas aventuras. Saíndo de casa, um Pelica-



no pede que volte à Domina para sua segunda missão, "The Little Sorceress". Vá para "Outskirts of Domina" subindo até encontrar os duendes Bud e Li-



sa. Seja cauteloso pois eles soltam muitas magias, e após perder a luta podem para que seja seu líder. Eles ficarão disponíveis em sua casa.

LEGEND of MANA

Em Domina, volte para onde enfrentou os Duendes. Passe na loja de armas de Center Domina e compre um instrumento (Gust Marimba, a Flame Flute ou EarthDrum). No menu Skills, selecione Magic e associe os instrumentos aos botões L1 ou L2. Você então poderá usar magias! Venda itens caso precise de grana para comprá-los. Em WesternEnd, procure por um ovo com pernas e um carinha com cabeça de abóbora. Ele lhe dará itens para



depois obter um Monster Corral. Para isso você deverá alimentá-lo com o triângulo. Enquanto ele come, pressione X. Assim você obtém o Best. Egg que é levado pelo Pelicano para o celeiro de sua casa. Saia de casa e siga à direita para chegar ao celeiro, onde seu monstinho descansa feito um Pokémon!



Saia de casa pegando o artefato FireFly Lamp, atirando-o no mapa, originando a nova área de Lumina. Corra pra lá! Então, já em Lumina, siga à direita até o Morning Moon Alley. Converse com o



centauro. Ele vai confundir-lo com Munique. Volte entrando nesta porta. Em "Limelight" fale com Munique até que Gilbert apareça. Quando sair, escolha a terceira opção ao conversar com ele. Si-



ga então para "Mischievous spirit", onde se encontram dois "Ursinhos" e um cara-de-queijo. Lá há uma passagem no canto superior esquerdo que esconde um baú de frente para uma



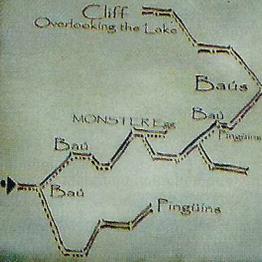
loja de armas. Fale com o cara de queijo. Quando ele perguntar se você gostaria de aprender a língua "Dud", pega para que te ensine (Teach me). Confira nossa legenda abaixo!



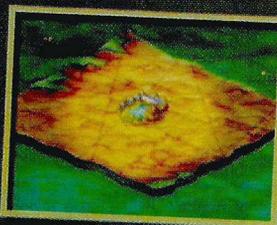
Após aprender este estranho dialeto, converse com eles e na última pergunta, peça a lâmpada. Quando eles a entregarem, vá para onde você havia encontrado Gilbet, o centauro. No caminho, pegue outra lâmpada do ursinho que encontrar. Entregue os itens para Gilbert e para Monique, as lâmpadas. Assim você ganha os artefatos "Trembling Spoon" e "Sand Rose".

DUB	sim
DUD	não
DUBA	você
DUDA	eu
DUBBA	amigos
BUBU	Ursos Dud
GUGU	criaturas
DA	Luz ou estreias
BA	noite
DADDA	lâmpada
DUBABABA	dinheiro/ fácil
DU	pequeno
BABA	música (eles adoram)
DADA	por favor
GAK	desprezo
BUB	entendeu
DADA DADDA	por favor, a lâmpada?

MAPA 2



Em casa, fale com seu cacto e coloque o item Stone Eye no mapa, abrindo o "Lake Kilma". Siga para lá, onde você encontrará um bando de pinguins e um leão marinho. Siga até o desfiladeiro "Cliff Overlooking the Lake". Quando Gordon for atirado do penhasco, desça para descobrir que ele transformou-se numa estátua de pedra. Surgirá o mestre da fase. Desvie de seus ataques e



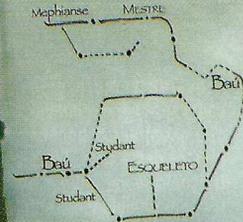
magias e será moleza. Depois de vencê-lo, Gordon lhe entregará o artefato Medallion.

Pegue o item "Sand Rose" para abrir o cenário Duma Desert, pra onde você deve seguir agora. No deserto, fale com Miss Kathinja. Escolha a segunda resposta. Os estudantes ajudarão à avançar pelo deserto. Avisamos que, para o seu azar, esta fase tem dois mestres. Mate-os sem dó para só então assistir à um belo festival de fogos de artifício.



Com Mephianse pegue os artefatos "Torch of Coral" e "Broken Doll". Com o Medallion você cria Jungle. Com a Torch of Coral, abra Madora Beach.

MAPA 3



Com o Trembling Spoon acesse Underworld; com a Broken Doll, o Junkyard. Escolha a melhor hora para visitar estes lugares. Começemos por Underworld. Numa tumba, um misterioso espírito en-



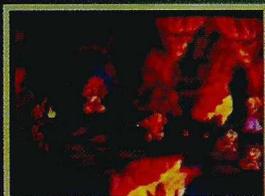
trará na sepultura. Siga-o! Num lugar bem estranho, um tal de Larc Dragon vai segui-lo. Desça as escadas e enfrente alguns inimigos para atingir o segundo Level. Seguindo sempre para bai-



xo, chegue à "Baptismal Chamber". Converse com o último fantasma e saia da câmara, até encontrar a passagem no canto inferior esquerdo. Desça e siga pela direita até chegar à "Olboh's



Control Room". Um fantasma surgirá. Dê a segunda resposta para ser transportado para a Baptismal Chamber de novo. Fale com o fantasma para então ser batizado pelo fogo.



Com isso todas as portas ficam acessíveis. Saia da câmara e chegue no Third Level. Continue descendo até chegar no portal "Shrine of the Silent Faces", onde está o chefe de nível. Ele usará as facas



para soltar magias. Desvie delas ficando nos cantos inferiores. Seja ágil e vai ser moleza! Após derrotá-lo, surge Lord Drakonis. Ele perguntará se você deseja ficar sempre com Larc. A segun-



da resposta fará Larc entregar sua "Skull Lantern". Passe em casa, depois por underworld e apanhe Larc. Seus aliados voltarão para seus lugares de origem. Vá para a Jungle, fale com



os carinhas que encontrar até ver o bicho parecido com um ovo. Siga-o, pois ele será um ótimo guia, até uma estátua de SAVE. Suba, seguindo sempre para à esquerda.

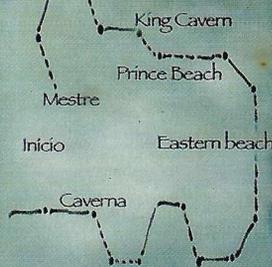
Fale com o Pinguim, e procure o baú. Volte e fale com o bicho no trono. Você precisará buscar os dois caras chatos do começo da fase. Cuidado para não se perder, pois o orelhudo e o troglodita vão tentar te enrolar. Volte para os arredores do SAVE mas não entre. Siga à direita sempre em frente, onde há mais Monster Eggs. Você encontrará o mestre desta fase. Ele é fácil. De volta ao início da tela, use a primeira resposta para receber 500 lucre e um artefato "Ancient



Tablet". Passe em casa, pegue um aliado e vá para "Madora Beach", onde curiosamente há um casal de Pinguins, Valeria e David. Ajude os namorados, seguindo-os para a direita até encontrar uma caverna. Vá da Prince Beach até a King's Cavern para desafiar mais um líder malvado. Esse é casca grossa!



MAPA 4



Cuidado com seus ataques poderosos. Após destruí-lo, o casal de pinguins decide dar um tempo. Valeria entrega os artefatos "Rusty Anchor" e "Moon's Mirror". Em casa, pegue um aliado e siga para Junkyard. Lá um boneco invocado vai intimá-lo, iniciando a nova quest, "The Infernal Doll". Para abrir passagens aqui você precisa falar com os



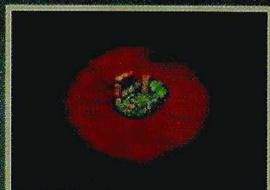
bonecos no caminho. Mais adiante, fale com o mago que encontrar no caminho e não se esqueça de salvar o jogo.

Prossiga sempre pelo canto superior direito. Você encontrará o boneco mestre desta fase. Ele é traíçoeiro e vai animar brinquedos para enfrentá-lo. Para derrotá-los sem dificuldades, enfrente um de cada vez. Consiga o artefato "Tome of Magic". E depois de um pulinho em casa, siga para Underworld trazendo Larc como aliado.



Com a Skull Lantern abra Norn Peaks. Lá dentro Larc terá um pressentimento, e quando Sierra aparece eles discutem

e separam-se. Vá para a direita até a cidade dos pássaros. Tentando subir a montanha você será barrado por alguns deles. Seja



educado e eles liberam a passagem. Haverão três pássaros subchefes para prosseguir. Cuide deles e siga para a estátua de pedra que abrirá caminho. Seguindo pelo alto à direita, você acabará cercado numa passagem. Larc é bom de briga e mata todos pássaros numa só facada. À direita não esqueça de tentar pegar um Monster Egg. Voltando pela esquerda encontre o mestre Dragão. Cuidado com

seus ataques pesados. Desvie o quanto puder e caso Larc morra, continue, pois ele reviverá sozinho. Morto o dragão Larc agradece e entrega o artefato "Dragon Bone". Depois

de um pulo em casa, use a Ancient tablet e crie Midas Ruins. Não deixe de levar consigo um aliado. Na entrada do cenário você encontrará o garoto com casca de abóbora na cabeça.



Entre, vá pela esquerda, suba e depois continue à esquerda. Adiante você encontrará um estranho pássaro. Entre na passagem que leva para cima. As meninas flores servirão de chave para abrir o portão. Desça, passe pelo cara-de-passarinho, vá para a entrada onde os portões podem ser avistados. Siga sempre pela esquerda até encontrar o carinha que ativar a sua Psychokinesis. Volte até as meninas

flores. Vá ao portão, entre à esquerda e fale com a menina-flor perto da escada. Ela abre uma passagem para você. Siga sempre pela esquerda até ver um gorducho no chão. Sur-

ge o mestre desta fase, um vampiro sinistro para assombrar sua vida. Mate-o e ganhe um Bottled Spirit. Voltando para casa, siga até uma casa de pedra à esquerda dela.



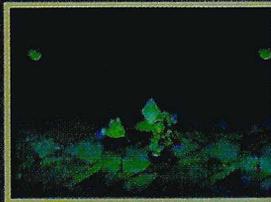
Tente entrar e use a 1ª resposta para aprender como fazer instrumentos mágicos e como capturar elementais. Pra isso é só escolher a opção Happy Song, e tocar até que cheguem perto. Capturado o elemental, você recebe itens "Wisp Silver" para fabricar instrumentos que uma vez dispostos em sua Skill o farão capaz de usar magias. Pegue alguns de seus itens e crie um instrumento na casa de

pedra Workshops, atrás de sua própria casa. Escolha um companheiro, pegue o artefato Rusty Anchor e abra Polpata Harbor. Seguindo até lá você encontrará uma cidade praia-

na misteriosa, com um fantasma que assombra o hotel local. Resolva esta sub-quest se quiser. O mais útil por aqui será a chance de comprar algum equipamento.



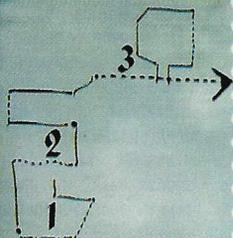
Com o artefato "Moon's Mirror" abra a Tower of Leires. Pearl vai encontrá-lo na entrada e o seguirá mesmo que recuse. Na torre, pegue o caminho da direita. No



3º andar há uma sala com um cristal. Toque-o para abrir ou fechar passagens. Suba, procurando aberturas que lhe dêem acesso a níveis mais altos.

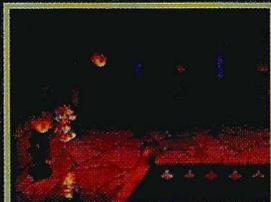


No quinto andar há uma entrada no canto inferior esquerdo. Siga sempre pela esquerda onde uma escadaria o levará para o andar superior.



MAPA 5

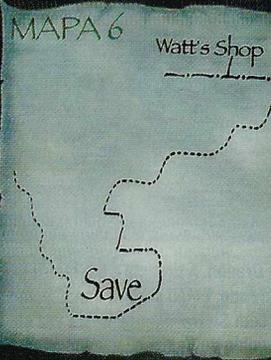
Entre na passagem que leva para baixo de novo. Esta é outra sala com cristal; toque-o e saia pela esquerda onde há outra escadaria. Suba até o 11º andar onde Elazul aguarda. Recuse acompanhá-lo, entre na sala adiante onde está Pearl. Lute com o mestre que e salve.



mas isso não é tudo! Ao tentar sair, a torre desaba e você encontra um bilhete no chão. Ao verificar o que diz nele, uma ruivinha lança um monstro para complicar sua vida, um osso duro de roer. Alterne esquivas e muitas magias. Ao derrotá-lo, a garota lhe entrega uma "Frozen Heart". Com o "Tome of magic" você pode criar Geo, que traz itens para comprar. Já o Dragon Bone abrirá a Bone Fortress, e o Bottled Spirit cria as Ulkan mines. Se tiver pego em sua casa o seu Monster Corral, siga para Geo e compre o necessário. Siga para as Ulkan mines. No

primeiro acesso acima, fale com o velho na Watt's Shop e pegue sua missão. Desça pelas minas até encontrar um baixinho invocado. Enfrente então o mestre da tela. Ele vai atacá-lo com uma flôr negra e outra colorida. A preta confunde seus sentidos e a outra ataca com magias fortes. Defone primeiro a colorida. Depois disso, o baixinho volta a falar com você. Escolha a primeira opção para ganhar uma Vizel Gold. Volte para casa e o cacto tentará lhe pregar uma peça. Depois de falar com ele, pegue Larc e retorne às Ulkan Mines. Na Watt's Shop outro baixinho pede que você encontre seu martelo. Voltando para o início da tela onde há uma placa

(Dudbear Express), pressione x. Você será transportado para um lugar cheio de Duds, onde está o martelo. Pegue um livro numa mesa por ali e leia-o até que um carinha o tire de você. Fale com ele e depois com os Duds. Faça o melhor negócio que puder. Resolvida a transação, encontre duas passagens, uma para a direita e outra para a esquerda. Antes de prosseguir, mate o inimigo no caminho para assim abrir as portas.



Entre pela direita encontrando uma fada e um baú. Suba na passagem central da sala e vá para a direita onde há mais 3 baús. Volte para derrotar o inimigo que enfrentou outra vez; saia pela esquerda e suba até a Watt's shop. Entregue o martelo que encontrou e tudo certo. De volta aos arredores da casa, siga para a Workshop para que o baixinho te ensine a fabricar armas e armaduras. Quando já

estiver na forja, responda nesta ordem: (1, 3-1, 1, 3-2, 1, 3-3-1). Assim fabrique suas primeiras armas. Apanhe seu Coral monster, pegue Larc e siga até "Bone Fortress". Chegando lá, fale com todo mundo. O carinha da cabana de palha verde pedirá ajuda para fazer uma fórmula que depende de três elementos. Siga à direita onde você encontrará uma porção de exploradores com os quais você

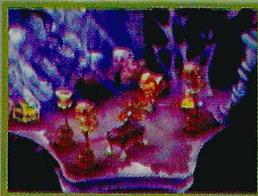
obterá os itens: 1-Faerie Scales/ 2-Spatted Silver Mushrooms/ 3-Star Sparkles. Com os itens reunidos, volte e entregue tudo para o carinha. Ele lhe dará alguns Oblong Seed. Passe em casa para registrar tudo e volte para cá rapidinho para encontrar mais problemas. Parece que um fantasma anda assombrando o lugar. Fale com o povo local e então siga para a direita, onde um subchefe está te esperando. Use a segunda resposta e então vença-o. Depois disso, encoste no crânio do Dragão que abrirá caminho por sua boca. Entre sem vacilar. Você encontrará uma sala com três pilares. Se trouxe seu Monster Corral, encoste no pilar até que uma fumaça estranha surja do chão. Você então será levado a um certo lugar, e o que é pior, sozinho. Entre na passagem à es-



querda, derrote os inimigos ali e siga pela parte alta. Encoste no crânio que encontrar no chão e uma tocha em chamas descerá sobre ele, abrindo uma passagem. Siga para a esquerda até achar outro crânio no chão. Clique nele para abrir uma passagem que o levará até um cavaleiro que inexplicavelmente se desfaz em pedaços!



Retorne à primeira passagem aberta e toque o crânio novamente para acessar o lado esquerdo. Entrando você encontrará um outro cavaleiro e abrirá outra passagem. Siga por ela encontrando seu Monster Corral. Volte para o salão principal, encoste nos pilares abrindo uma porta de acesso à um elevador. Escolhendo a primeira opção, você encontrará Sierra. Ela pergunta sobre Larc. Use a segunda resposta para lutar com ela. Após vencê-la siga para a esquerda e pegue o baú. A direita há um elemental; toque uma canção e agarre-o com o botão X. Volte pela esquerda onde pegou o baú e siga para



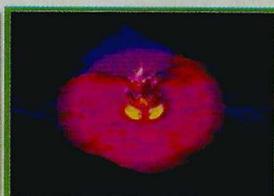
o salão principal, pelo lado inferior esquerdo. Ali uma armadura indica outra passagem. Entre para encontrar Larc. Com ele em seu grupo de novo volte para onde você encontrou o elemental. No caminho, combata a 1ª forma do chefe. A coisa fica mesmo feia contra sua segunda forma. Fique esperto com as investidas dele.



No 3º e pior estágio seja rápido nos ataques, pois ele virá devastador. Esquive-se o quanto puder. Vencido o monstro, Larc entrega o "GreenCane". Já pra casa, parceiro! Com seu Frozen Heart você cria os Fieg Snowfields. Com o Green Cane abra a White Forest. Indo até Fieg SnowFields siga o professor de magia.



Depois de passar pelo professor e uma garota batendo papo, você encontrará uma área vasta. Vá para a direita para encontrar um Monster egg. Voltando pela esquerda, cruze a área até encontrar o mestre de fase, sem grandes problemas para eliminá-lo. Em seguida, é hora de dar um pulo na White Forest. Nesta missão você deve encontrar a princesa Dragon. A floresta é um labirinto, portanto seja paciente. Ao encontrar o local certo, Sierra estará te esperando. Então surgirá Vandise, um enorme dragão. Larc te dá um Vizel Gold e pra variar, outra encrenca com Sierra! Só que desta vez ela está acompanhada por Vandise. Termine primeiro com ela e só então cuide de Vandise.



Então siga para underworld. Aqui, Sierra será sua companheira. Você já conhece esta área, portanto vá até o rosto de pedra. Serão dois lugares como esse até encontrar Larc e o Lord Dra-

konis. Após uma discussão com Larc você descobre que foi tapeado por Drakonis. Larc é cruelmente castigado. Então surge o sub-chefe desta quest. Não será tão complicado. Acabada a luta,

Larc está caído no chão. Sua irmã Sierra (sim, você ouviu direito) o ampara e desaparece, enquanto todo o castelo desmorona, revelando uma nova aparência para Underworld.

Agora nos portões do castelo, traga Sierra como sua parceira para resolver um pequeno quebra-cabeça. Vasculhe tudo, pois serão muitos inimigos. Fique ligado nas armadilhas!

Chegando finalmente diante desta porta, entre sem pestanejar, caia no alçapão e salve seu jogo na estátua. Vá pela esquerda e siga descendo as escadas até encontrar o Dragão. Uma pedra se quebrará. Volte até a



estátua de SAVE, siga pela direita até uma escadaria onde você cairá em um outro alçapão. Então siga para direita onde uma outra pedra se quebrará. Passe por ali. Siga até a escadaria, suba e procure uma passagem como esta. Descendo você cairá em mais um alçapão, encontrando outro sub-mestre centauro. Outra pedra se quebrará; suba

até as duas criaturas de fogo que guardam o lugar. Entrando, siga direto até encontrar Drakonis. Após a conversa, atenção! Este é o pior dos dragões. Desvie dos ataques e magias e após derrotá-lo, Larc surge desmaiado no lugar do dragão. O castelo voltará à ser Underworld depois disso e Larc rememora suas grandes batalhas.

Siga para White Forest. Lá o Sr. Sothebee está logo na entrada do cenário. O pessoal insiste em chamá-lo de Fuddy-duddy. Eles vão caçar Wiwipeas além das criaturas que já encontrou por aqui. Como já conhece este lugar, procure pelas criaturas dentro dos barris perto da estátua de SAVE. Note que agora o Padre não impedirá sua passagem. Os dois chatos do começo da tela estarão te esperando lá

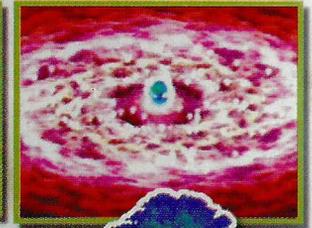


e sairão correndo para avisar o Sr. Sothebee. Entre no vilarejo. Numa conversa com o Rei, ele lhe pede para livrar-se do monstro que aterroriza a cidade. Este inimigo vai te dar um trabalho danado pois ele lança abelhas contra você em seus ataques agrídoces.



Derrotado o monstro, volte para casa. Você encontrará o cacto conversando com três homens-planta. Quando o vir, ele sairá correndo. Siga-o para dentro de casa e fale com ele. Então vá até a workshop onde dois caras te esperam. Fale com eles e um terceiro vai entrar e sair. Depois de falar com esse, você deverá resgatar um homem planta, que lhe dará uma Sword of Mana. Com Larc em seu grupo, você coloca o artefato que recebeu no mapa para fazer surgir a Tree of Mana. Suba na árvore até o topo. Há uma porção de itens aqui. Pegue o que puder até chegar à Sanctuary's Gate, um dos lugares mais chocantes já vistos no game.

Siga pelos caminhos da esquerda. Você enfrentará inúmeros inimigos até que chegue ao chefe final. Ele é muito rápido, oferecendo dificuldade à altura. Desvie com precisão dos ataques, recupere sempre que puder as energias e volte para o combate. Boa sorte e tenha a certeza de que o que virá adiante será um espetáculo para encher os olhos.



REINALDO "WALLYGATOR."

LEGEND OF MANA



DICAS PRA DETONAR SEM TERROR

HELP!!!



RAINBOW SIX

TEAM GOD- EQUIPE INVENCÍVEL

Durante o jogo, simultaneamente pressione ← no bastão analógico, ↓ no direcional, e o botão **A** para tornar todo o seu time invencível.

INVENCIBILIDADE PARA TURBINAR SEU PERSONAGEM: AVATAR GOD

Durante o jogo, simultaneamente pressione ↑ controle analógico, ↓ no direcional, e o botão **A** para fazer seu personagem invencível. Esta dica só afeta seu personagem e não toda a equipe.



SPACE CHANNEL 5

JOGO DIFERENTE

Complete o jogo com sucesso, brilhe na passarela e então carregue um jogo salvo e selecione qualquer nível. A aventura então recomeçará com novas rotas e dificuldade bem maior. Quem te mandou insistir?!!

ULALA COM MUITO FOGO NO... CORPO

Atinja um ranking de 95% ou superior para jogar com Ulala em chamas. Espere aí, isso não era com a pobre Joana Dark? Bom, aí já estamos falando de outro jogo.



VIRTUAL ON

LUTE CONTRA AJIM ORATORIO TANGRAM

Para jogar contra o penoso Ajim, comece um jogo em qualquer modo e vença continuamente por tempo. Também ajudará se quando estiver diante de um oponente não atacar, escondendo-se e esquivando-se das investidas do inimigo. Ajim surgirá em algum lugar após a primeira luta e antes do chefe final, Tangram.

JOGUE COMO AJIM

Comece um jogo em qualquer modo (Dreamcast ou Arcade), escolha qualquer personagem e jogue usando as "chicken tactics" (fugindo toda hora, vencendo sempre por esgotamento de tempo, deixando de atacar quando estiver na frente do inimigo, etc). Se fizer tudo direito, Ajim surgirá à qualquer hora após sua primeira partida (às vezes após duas) para desafiá-lo. Você precisará então vencê-lo (uma tarefa difícil). Não será preciso acabar o resto do jogo.

Com tudo pronto, salve seu jogo. Então abra a tampa do Dreamcast para acessar o menu de sistema. Vá até as configurações de sistema e mude a data tanto do sistema como da VMU para 11-15-2000. Isso feito, feche a tampa e recomece o jogo no modo Dreamcast 5.45 ou Arcade 5.2. Na tela de seleção, assinale o ícone Random Select e aperte e segure o botão X (esquerda), então aperte e segure o botão B (direita turbo). Ajim então aparecerá! Aperte os botões do direcional para selecioná-lo e você estará controlando o poder encarnado de Ajim!!!

MODOS ARCADE 5.2

Para jogar a genuína primeira versão de Virtual on: Oratorio Tangram, termine o jogo com qualquer personagem. Então a versão Arcade 5.2 estará selecionável no menu principal. As principais mudanças incluem um visual diferente na fase Public Port, assim como mudanças nas armas dos personagens (Angelan pode disparar 3 ice Shields, por exemplo).

COLONY WARS: RED SUN

Menu de códigos

Na tela Magenta Station pressione R2, R2, L2, L2, R1, R1, **Select** e **Select**. Isto abilitará a tela de códigos onde você poderá digitar a senha:

Armory- para conseguir todas as armas.

TEST DRIVE: LE MANS

TODOS OS CARROS E PISTAS

Para destravar todos os veículos e circuitos, digite seu nome como "TATOO".



HELP!!!



FEAR EFFECT

SAUDE INFINITA

Entre na tela de opções e escolha a seleção "Credits". Então aperte L1 (2x) .

TODAS AS ARMAS

Repita tudo até a tela "Credits", então pressione L1 (2x) .

MUNICAO MAXIMA

Siga os mesmos passos anteriores e então pressione L1 (2x) .

MORTE INSTANTANEA COM TODAS AS ARMAS DE FOGO

Tudo igual e então aperte L1 (2x) R1.

MORTE INSTANTANEA COM TODAS AS ARMAS BRANCAS

Acessando a opção "Credits" novamente, pressione L1 (2x) L1 para matar os inimigos com um único golpe de punhal, smack-jack ou soco-inglês.

SOLUCAO DE ENIGMAS INSTANTANEA

Na mesma tela, pressione L1 (2x) .

GRIND SESSION DESTRAVAR TODOS OS SEGREDOS

Na tela de pausa, aperte para acessar todos os truques.

HABILITAR TODAS AS FASES

Pause o jogo e tecle para tornar todas as fases acessíveis.



VAGRANT STORY BONECOS DE TREINAMENTO



No decorrer do jogo, você encontrará bonecos para treinar próximo aos save points. Com eles pratique combos além de melhorar seu arsenal de armas. Os "training dummies" encontram-se nestes locais:

Wine Cellar(adega), "Blackmarket" -	boneco humano
Wine Cellar(adega), "Worker's Restroom" -	boneco humano
Minas abandonadas B1, "The Dark Tunnel" -	boneco monstro
Catacumbas, "Hall of Sworn Revenge" -	morto-vivo
Muros ao norte da cidade, "From Boy to Hero" -	boneco fantasma
Muros ao sul, "The Boy's Training Room" -	boneco Dragão
Centro Leste da cidade, "Gharmes Walk" -	boneco Demônio

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED



CARROS BÔNUS

Vá bem nos vários Test Driver do jogo para destravar carros bônus, como os incríveis GT2 e 517, ambos de corrida, que podem então ser usados normalmente nas provas do race mode.

MÚSICA DO JOGO

Você pode ouvir as faixas de música do CD do jogo, a partir da segunda faixa, que no bom estilo da série são adrenalina pura.

ATALHO DA PISTA USA

Pilotando no modo evolution, vá para a garagem (home) e selecione seu carro. Daí vá à pista USA e procure por um bloqueio laranja e amarelo preso próximo à um pequeno prédio, que fica próximo à um pequeno estacionamento. Dirigindo no estacionamento, continue rumo às árvores. Haverão dois bloqueios, pegue aquele que leva ao final da rua de curva em "S". Para encontrar o atalho pelo outro lado, procure por uma intersecção em "T" entre um poste de luz e uma cerca. Entre as cercas há alguns arbustos e uma pequena árvore. Entre por ali para chegar ao outro lado.



COMEÇAR A DISPUTA COM O SEGUNDO PERSONAGEM SELECIONADO :

Selecione Tag e aperte Start.

MODO GALLERY :

Destrave Devil para acessar a galeria.

LUTAR COMO DEVIL JIN :

Jin e Heihachi deverão ser parceiros na seleção de lutadores. Enquanto estiver lutando como Jin, aperte ↓, →, □, △, △, X.

MODO TEKKEN BOWL :

Destrave Ogre para abrir o Tekken Bowl.

MODO THEATER :

Acabe com sucesso uma vez o jogo para habilitar o Theater mode.

JUKE BOX NO MODO TEKKEN BOWL :

consiga 200 pontos no modo Tekken Bowl.

LUTE COMO ANGEL :

Complete no modo arcade até que Devil esteja aberto. Então sublinhe sua tela e aperte Start.

LUTE COM O TETSUJIN DOURADO :

Vença 10 disputas no modo versus.

SUPER CARGA:

Aperte todos os botões com qualquer personagem durante uma luta.

PERSONAGENS SECRETOS (e difíceis de conseguir!):

Complete com êxito o jogo para destravar cada personagem, na seguinte ordem :

KUNIMITSU

BRUCE IRVIN

JACK-2

LEE CHAOLAN

WANG JINREY

ROGER & ALEX

KUMA & PANDA



KAZUYA MISHIMA

OGRE

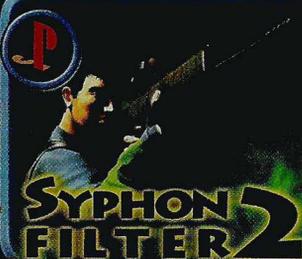
TRUE OGRE

PROTOTYPE JACK

MOKUJIN & TETSUJIN

DEVIL AND ANGEL

UNKNOWN



ESTÁGIO MULTI-PLAYER PARA RECRUTAS

Encontre o rifle de precisão H11 no primeiro nível (Colorado Rockies) para destravar a fase multi-player. O H11 está próximo à cachoeira e do arco de gelo em seu primeiro encontro com Chance. Ao invés de saltar o precipício da cascata, segure-se na extremidade do relevo e salte no túnel abaixo. Você encontrará aí o H11.



LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

ILHA DA PECHINCHA

Primeiro arrume os Flippers e o Rooster. Daí vá até a Raft Shop (loja de barcos) e use um barco para a Segunda queda-d'água. Navegue descendo o rio para o lado direito e pressione select logo que desaparecer da tela para ver o mapa. Volte para o jogo e você aportará numa ilha. Você agora pode nadar por ali

para coletar todos os itens. Use o Bracelete para agarrar o rooster e você poderá coletar os vários itens flutuantes no local.

DESVIO DE TELA ÚNICA

Quando encontrar um obstáculo intransponível, volte para a esquerda ou direita uma tela. Fique na extremidade da tela. Assim que for reentrar na tela bloqueada, pressione Select. Com o timing apropriado, a tela de mapa surgirá. Ao retornar ao jogo, você estará uma tela adiante no mesmo ponto. Se ficar encahalado, tente outra vez, mas não salve!

FLEXAS EXPLOSIVAS

Equipe juntas as flexas e bombas, então dispare-as simultaneamente e veja que estrago.



HELP!!!

POKÉMON RED/BLUE



SUPER TÁTICAS CONTRA OS MESTRES

Aqui vão as melhores táticas para vencer os líderes de ginásio Pokémon:

* *Brock*: Use Pokémons da água ou grama contra o treinador do elemento pedra.

* *Misty*: Um elétrico ou da grama dá razão conta do recado.

* *Tenente Surge*: Um Pokémon de terra ou pedra vão fazer picadinho desse aí.

* *Erika*: Pokémons de fogo ou vôo vão partir os sonhos dessa amadora das plantas.

* *Sabrina*: Pra tratar dessa psicótica miniatura, Pokémons do tipo inseto ou fantasma serão um bom remédio.

* *Koga*: Psy Pokémon, a pedida perfeita contra um simpatizante dos Pokémons venenosos.

* *Blaine*: Água ou gelo vão anular este treinador do fogo.

* *Chefe Final*: Giovanni, o líder do time Rocket é o último dos chefes de ginásio. Aplique altas doses de água, gelo, plantas e ele vira história. Daí experimente falar com ele de novo e ouça mais algumas abobrinhas.

POKÉMON PINBALL



BOLINHA MAIS RÁPIDA

Quando a Pokebola acertar as primeiras três luzes no topo, pressione  para mover a luz. Ela também pode ser movida pressionando-se o botão A.

MOVENDO OS POKEMON NO POKEDEX

Selecione um Pokémon básico, então aperte Start para vê-lo mover-se para dentro do Pokedex. Este truque só funciona ao jogar-se no Game Boy.

RECORDE POKEDEX

Entre no Pokedex e pressione select para ver quantos Pokémon foram obtidos e vistos.

FASES BÔNUS

Para conhecê-las capture 3 Pokémon no mesmo lugar sem receber um "Game Over" ou carregar um local diferente antes de retornar. Se cumprir a tarefa, surgirá uma mensagem "Go to Bonus" num buraco. Entre no buraco para atingir o nível extra. A máquina de Pinball vermelha tem um bônus na Diglett's Cave e a azul uma Meowth's House.

MERCENARY FORCE



50,000 Yen

Na tela de título, segure , Select, A e B, então pressione Start para ganhar instantaneamente 50,000 Yen.

Seleção de estágios

Entre com o código dos 50,000 Yen, então aperte START. Quando surgir o termo "Round 1", segure  e pressione START o número de vezes necessário para acessar o nível que quiser.

RESIDENT EVIL CODE:

VERONICA

**MAIS DE 90 CÓDIGOS PRA VOCÊ
FECHAR ESSE CLÁSSICO NA MANHA!!!**

Vaso de plantas sempre no estoque	6D9BA516007E0001	Maçaneta da porta(Knob) sempre no estoque	77051D55005D0001
M - 100P sempre no estoque	BF36F4DA008E03E7	Battery Pack sempre no estoque	CF6B29AF005E0001
Saúde infinita	DE488CD6000000A0	Alfred's Jewel sempre no estoque	5ED7B900002E0001
Contador save sempre zero	913804AF00000000	Lockpick sempre no estoque	8333435700320001
Timer reduzido	BF36F4DB000005C3	Olho de vidro sempre no estoque	D6384D8800330001
Shoulda' Gone Before We Left	FDB9998C00000027	Piano Roll sempre no estoque	1E04D8C600340001
Running In Place	FDB9998C00000004	Roda de direção sempre no estoque	6AEB5A1600350001
Deslizar	FDB9998C0000000B	Chave Crane sempre no estoque	96E8C4A000360001
Dançando como um idiota	FDB9998C00000014	Eagle Plate sempre no estoque	E8D7D6C300380001
Cristal sempre no estoque	3081EA1000790001	Side Pack sempre no estoque	3791EA1000390001
Chave Turntable sempre no estoque	5837B90000600001	Queen Ant Object sempre no estoque	83834357003C0001
Chave do depósito químico sempre no estoque	9088C4A000610001	King Ant Object sempre no estoque	B826F4DA003D0001
Clement A sempre no estoque	EEB7D6C300620001	Biohazard Card sempre no estoque	1E74D8C6003E0001
Clement E sempre no estoque	2E27AD1200630001	Detonador sempre no estoque	29C7AD1200400001
Objeto do tanque sempre no estoque	77751D5500640001	Alavanca de controle sempre no estoque	70951D5500410001
Security Card sempre no estoque	8453435700690001	Dragonfly dourado sempre no estoque	A9739FC600420001
Hemostatic sempre no estoque	FE2958D1005F0001	Chave de prata sempre no estoque	F9B958D100430001
Alexia's Choker sempre no estoque	D1584D88006B0001	Chave de ouro sempre no estoque	470AD19E00440001
Alexia's Jewel sempre no estoque	19A4D8C6006C0001	Army Proof sempre no estoque	9718C4A000450001
Queen Ant Relief sempre no estoque	6D4BA516006D0001	Alfred's Ring sempre no estoque	F8C958D1002D0001
King Ant Relief sempre no estoque	AF139FC6006E0001	Navy Proof sempre no estoque	C89B29AF00460001
Jóia vermelha sempre no estoque	FFD958D1006F0001	Inf Items/Ammo Pos 8 Claire	C63BE9AF000003E7
Jóia azul sempre no estoque	3031EA1000700001	Lança-mísseis sempre no estoque	694BA516000103e7
Socket sempre no estoque	8423435700710001	Assault Rifle sempre no estoque	AB139FC6000203E7
Square Valve Handle sempre no estoque	BF46F4DA00720001	Sniper Rifle sempre no estoque	FBD958D1000303E7
Soro sempre no estoque	1914D8C600730001	Espingarda sempre no estoque	3431EA10000403E7
Vaso cerâmico sempre no estoque	41EAD19E00740001	Inf Items/Ammo Pos 7 Claire	8CE38357000003E7
Peso de papel sempre no estoque	91F8C4A000750001	Lança-granadas sempre no estoque	80234357000603E7
Dragonfly de prata sempre no estoque	D1884D8800760001	Pistola padrão sempre no estoque rate	BB46F4DA000A03E7
ID Card sempre no estoque	5F07B90000490001	Linear Launcher sempre no estoque	1D14D8C6000B03E7
Chave do aeroporto sempre no estoque	A9C39FC6004B0001	Acid Rounds sempre no estoque	45EAD19E001003E7
Emblem Card sempre no estoque	D7E84D88004C0001	Flame Rounds sempre no estoque	95F8C4A0001103E7
Foto do esqueleto sempre no estoque	36E1EA10004D0001	First Aid Spray sempre no estoque	D5884D88001403E7
Music Box Plate sempre no estoque	A99B9FC6004E0001	Ink Ribbons sempre no estoque	3481EA10001F03E7
Álbum sempre no estoque	C82B29AF00500001	Magnum sempre no estoque	699BA516002003E7
Halberd sempre no estoque	F96958D100510001	Gold Lugers sempre no estoque	BB36F4DA002103E7
Extintor sempre no estoque	5F77B90000520001	Submachine Gun sempre no estoque	D6484D88002203E7
Chave do cadeado sempre no estoque	404AD19E00540001	Gas Mask sempre no estoque	3741EA1000270001
TG - 01 sempre no estoque	9058C4A000550001	Alexander's Pierce sempre no estoque	6A5BA516002B0001
Valve Handle sempre no estoque	CFDB29AF00570001	Alexander's Jewel sempre no estoque	B8F6F4DA002C0001
Octa Valve Handle sempre no estoque	2EF7AD1200580001	Qualquer item 999 (Coloca-o item na última posição do esto- que)	F3A998D0000003E7
Chave da sala de máquinas sempre no estoque	6C3BA51600590001	Inf Items/Ammo Pos 1 Claire	E73716C3000003E7
Chave da sala de mineração sempre no estoque	BE96F4DA005A0001	Inf Items/Ammo Pos 2 Claire	27A76D12000003E7
Adesivo com Código de barras sempre no estoque	EE07D6C3005B0001	Inf Items/Ammo Pos 3 Claire	7EF5DD55000003E7
Documento da Força Aérea sempre no estoque	29B7AD1200470001	Inf Items/Ammo Pos 4 Claire	A7D35FC6000003E7
Chave da sala de esterilização sempre no estoque	403AD19E005C0001	Inf Items/Ammo Pos 5 Claire	F71998D1000003E7
		Inf Items/Ammo Pos 6 Claire	38F12A10000003E7

GAME SHARK

CODES



Galerians

Rion: HP infinita	801AF97200C8
.....	801C2F9C00C8
Rion: Nenhum AP	801AF96C0000
Rion: Nalcon infinita	801AF97800C8
Rion: Red infinita	801AF97C00C8
Rion: D-Felon infinita	801AF98000C
Rion: Nivel psíquico máximo	301C2FA600C8
Rion: Obter D-Felon	801AF9AEFFFF
Habilitar todos os vídeos	801FD004FFFF
.....	801FD00600FF

TOMB RAIDER: The Last Revelation



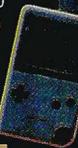
Munição de arco explosiva infinita	157C25DB000000FF
Obter pistolas	9CB8798D000000FF
Obter Uzi	B23249C7000000FF
Obter Espingarda	C3039482000000FF
Obter Arco+ Mira Laser	E29B6BDE000000FF
Obter Lança granadas	A35322DB000000FF
Obter Revolver+ Mira Laser	C2FF94B2000000FF
Obter Mira Laser	DD40F09500000001
Kits médicos pequenos Infinitos	3CC1170D000000FF
Kits médicos grandes Infinitos	61E3580B000000FF
Flares Infinitos	61DB580B000000FF
Munição para Uzi Infinita	B37609C7000000FF
Munição para Revolver Infinita	E3DF2BDE000000FF
Todos os segredos encontrados	B80E09A900000046
Munição para espingarda normal InfinitaF349A5CC000000FF	
Munição para espingarda de largo alcance Infinita	3C99170D000000FF
Granadas Normais Infinitas	5557441D000000FF
Munição de Super Granada Infinita	888BBE4A000000FF
Munição Flash Grenade Infinita	88B3BE4A000000FF
Munição de arco Normal Infinita	B32E09C7000000FF
Munição de arco envenenada Infinita ...	DDB88095000000FF



VAGRANT Story

Aperte <input type="radio"/> para obter Full MP	d005e1c00020
.....	8011fab03e7
.....	d005e1c00020
.....	8011fa5e03e7
Pontuação máxima	8010a460e0ff
.....	8010a46205f5
Aperte e segure <input type="radio"/> durante um ataque para um acerto de 999 pontos	d005e1c00020
.....	8011bc8403e7
Aperte <input type="radio"/> para condição excelente de Status no braço direito	d005e1c00020
.....	8011fdd800c8
Aperte <input type="radio"/> para condição excelente de Status no braço esquerdo	d005e1c00020
.....	8011feb400c8
Aperte <input type="radio"/> para condição excelente de Status na cabeça	d005e1c00020
.....	8011f9000c8
Aperte <input type="radio"/> para condição excelente de Status no corpo	d005e1c00020
.....	8012006e00c8
Aperte <input type="radio"/> para condição excelente de Status nas pernas	d005e1c00020
.....	8012014800c8
Aperte <input type="radio"/> para risco maximizado	d005e1c00020
.....	8011fa600064
Aperte <input type="radio"/> para cura completa	d005e1c00020
.....	8011fa5803e7
.....	d005e1c00020
.....	8011fa5a03e7
Aperte <input type="radio"/> para diminuir risco	d005e1c00020
.....	8011fa600000

METAL GEAR SOLID



Saúde infinita	015FE3C5
Ar infinito	012BE4C5
Munição Infinita 5-7	01FFEFC5
Obter Rations	10208c6
Rations infinitas	01FF09C6
Obter pistola 5-7	0101EEC5
Obter R-5 Assault Rifle	0102F0C5
Munição R-5 infinita	01FFF1C5
Obter Nikita Launcher	0103F2C5
Munição Nikita infinita	01FFF3C5
Obter Thermal Goggles	01030AC6
Obter Mine Detector	01060EC6
Obter chave dos níveis	01040CC6

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 - SP/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 30/09/2000**

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: /

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 Ranma 1/2 para 3D&T



BRASIL DRAGÃO

TODOS OS MESES NAS BANCAS!

