

ESPECIAL: STARS! SUPERNOVA, PARA PC

BRASIL **DRAGÃO**



Sir Daniel vs. Anakaris



May Shiranui



Capitão Ninja

GAMES

ANO 1 • Nº 3 • R\$ 3,90

Dreamcast

Tomb Raider Chronicles
Eternal Arcadia

PlayStation 2

Shadow of Memories
Star Wars: Star Fighter

Nintendo64

Ogre Battle 64
Sydney 2000

PlayStation

Tenchu II
Dragon Quest VII

SWORD OF THE

BERSERK



10
PÁGINAS
DE DICAS



A maior fera do RPG agora é também a fera dos games!



DBG1



DBG2

Games detonados?
Lançamentos? Dicas? Sim, tem
tudo isso. Grande coisa! Todas
as outras revistas também! Mas DRAGÃO GAMES
também tem atrações que você não encontra em nenhum outro lugar!

Enfim uma revista divertida como os próprios games!

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

SIM! Quero receber, sem despesas de correio, a DRAGÃO GAMES 1 (DBG1) e 2 (DBG2) por R\$ 3,90 cada.

Nome:

Endereço:

Bairro:

Tel.: CEP:

Cidade: Estado:

Assinale sua forma de pagamento:

Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal

Cartão de crédito: Visa / American Express

Nome do Titular:

Nº do cartão: Validade: /

VALE XEROX

SOMOS UM TIME VENCEDOR!

Ou pelo menos estamos nos esforçando bastante para ser! E para quê? Para levar até você qualidade e diversão em doses destruidoras de neurônios! E pelo clima até agora, parece que estamos no rumo certo para preservar nossa amizade que começou há tão pouco tempo. Mas isso não quer dizer que vocês devem nos acostumar mal! Estamos sempre atentos aos seus toques e sugestões para que juntos consigamos incrementar ainda mais sua revista mensal que acaba de alcançar seu 3º Número (Ainda é uma criança, mas promete ou não promete?). Cheios de ousadia aí vamos nós com **Eternal Arcadia** levando o Dreamcast ao limite com sua nova estrutura de RPG. E para quem topa vôos arriscados em baixas altitudes, **Crimson Skies** é a pedida, com suas manobras assustadoras que só não causam mais espanto que um outro título onde tudo começa quando você bate as botas! É isso mesmo, dêem uma sacada em **Shadows of Memories** para o PS2. Uma aventura do além! E TÊM MAIS, GALERA! No Detonado, **Sword of the Berserk** apavora no Dreamcast. Quem não vai pirar ficando por dentro de tudo sobre o **Trunks**, o cara mais invocado da série **DragonBall Z**? E o que será que a **Capitinha** está armando com seu chaveiro Ninja de estimação? Seja bem vindo novamente a folhear esta aventura para desfrutar de um novo sabor naquilo que vocês mais curtem: Games pra ninguém botar defeito!



PC



PS2



Diretor

Ruy Pereira

Editor Executivo

André Vazzios "Men"

Colaboradores

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

Diagramadores

Dawis Roos
Márcia M. S. Braga

Scanners

Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato

Lourdes Maurício

Números Atrasados

Viviane Assis
Luzia Begalli

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

Números Atrasados

(11) 3849 2266/3849 1159

DIVERSÃO
na dose
CERTA:
Nunca é
DEMAIS!

- 04** New Game *FIQUE LIGADO!*
- 06** Cartas *MAAAIS, MAIS!!!*
- 08** Versus Mode *COMÉDIA TOTAL!*
- 10** Game Pack *SOCORRO!*
- 12** Profiles *SEGREDOS REVELADOS!*
- 14** Memory Card *SOMBRIO...*
- 16** Start Button *JOGOS INCRÍVEIS!*
- 28** Help *TEMOS DICAS, PODEM CRER!*
- 38** Tutorial *FÚRIA E VINGANÇA*
- 43** Quadrinhos *MAIS CONFUSÃO NINJA!*

FAST FORWARD

DISNEY'S DINOSAUR CHEGA PARA DERRUBAR TUDO NO PLAYSTATION 2

DISNEY INTERACTIVE / UBI SOFT

Previsto para rolar ainda este ano, esta aventura para um jogador tem como pano de fundo um mundo cercado pela desolação implacável provocada pelas ações da natureza, você caminhará ao lado de Aladar, Zini e Flia enfrentando dinossauros indomáveis enquanto tenta proteger seus amigos levando-os numa perigosa jornada para Nesting Grounds, onde eles poderão encontrar a única possibilidade de uma vida segura. Em 11 níveis de tirar o fôlego, uma variedade biológica respeitável estará à sua disposição, entre um Lêmur, um Iguanodonte e um simpático Pteranodonte. No controle de cada um destes personagens você terá à mão uma série de habilidades físicas para combater com força total os espécimes mal encarados que topar em seu caminho. Esta versão provavelmente se baseará na do Dreamcast ainda por vir, deixando de lado a experiência desastrosa e debilíode do Playstation. Essa Tour interativa virá com uma verdadeira galeria de seqüências extraídas do filme, todo ambientado na era Mesozóica. Uma colisão meteórica devasta uma ilha arrasada em chamas, tornando a vida dos protagonistas um verdadeiro inferno, num cenário repleto de predadores dispostos a tudo por alimento. Apesar da versão fraquinha no Playstation e da bilheteria escassa nos cinemas, um acerto nesta versão para o Playstation 2 até que não iria mal. Com a possibilidade de alternar entre personagens durante a ação, o título traz um mecanismo de jogo bem similar ao de Lost Vikings, mas com uma dose de ação muito mais equilibrada. Então o negócio é ficar atento às vibrações no solo e atentar para as pegadas seguindo o rastro destes Dinos no PS2 em breve.



TOMB RAIDER CHRONICLES APONTA NO DREAMCAST EM NOVEMBRO! DOSE DUPLA DA MAIOR MUSA DOS GAMES NUM ÚNICO ANO PRA TIRAR O SOSSEGO DAS CONCORRENTES INVEJOSAS.



Lara está obcecada! A menina vai acabar internada com uma crise nervosa entre tantos compromissos! Sem se acomodar com sua passagem por todas as plataformas possíveis em Last Revelation, ela embarca com a Eidos em um novo passeio por labirintos infundáveis e cavernas cheias de morcegos até o fim deste ano. Já há inclusive data de lançamento prevista, o que se tudo correr bem deve acontecer em 14 de Novembro. Juntem suas moedas, limpem as lentes embaçadas dos óculos pois o traseiro mais assistido do mundo dos games vai ocupar sua tela uma vez mais. Alguém vê algum problema nisso? Parece que não.

New Game

GAME CUBE E GAME BOY ADVANCE PROMETEM ABALAR AS ESTRUTURAS!

NA SPACEWORLD 2000 A NINTENDO ABALA OS NERVOS SOFRIDOS DE SUA LEGIÃO DE CONSUMIDORES: DOLPHIN ASSUME NOVA IDENTIDADE E AGORA CHAMA-SE GAME CUBE!



Aberta em 26 de agosto, a SpaceWorld traz à luz o tão aguardado protótipo do console de ponta da Nintendo que pretende trazer um novo nível de interatividade entre console e portátil. Este apelo visionário mais parece um discurso improvisado para uma demonstração "apressada" de um modelo

no mínimo estranho e pretencioso. Com seu design deselegante e o emprego de uma mídia exclusiva (CDs de 3 polegadas de diâmetro), qual seria a grande cartada para emplacar com toda essa inovação? A premissa é simples: teremos em mãos, segundo a Nintendo, duas máquinas funcionando juntas, chegando como as máquinas mais avançadas em suas categorias, numa combinação que certamente produzirá uma jogabilidade inédita. Uma realidade alternativa digital definiria bem essa convivência com os jogos para onde quer que se vá.

O QUE VOCÊ MAIS CURTE: UMA BOA PARTIDA EM SEU CONSOLE PELA NOITE OU JOGAR ONDE QUISER NUM GAME PORTÁTIL?

Se a Sony aposta no acolhimento de seu Playstation 2 no recanto do lar, a Nintendo ousa, como sempre, e prefere apostar na possibilidade do lazer à qualquer hora onde quer que se esteja. Afinal esta é a maior tendência no mercado atualmente, tornando o Game Boy Color um artigo muito mais vendido que qualquer console. A idéia é que o GBAadvance funcione como uma espécie de controle para o Cube, podendo-se por exemplo modificar-se um carro no portátil para correr no console turbinado. Mas potência elevada e ótima jogabilidade gerada em duas máquinas "independentes" é apenas o primeiro passo, pois o grande desafio será o de criar-se novas e excitantes formas de jogo, onde você poderá fazer praticamente qualquer coisa, nunca ficando limitado às opções pré-determinadas pelos programadores. Com isso, estaremos diante de uma jogabilidade mais densa, promessa que ainda custará um pouco para concretizar-se pois o Cube será lançado no Japão apenas em Julho de 2001, chegando à América em Outubro. Isso se até lá o projeto não mudar de nome para Nintendo "Bubble", ou qualquer coisa interessante desse tipo.





BUNGIE/ROCKSTAR
VERÃO 2000
FINAL DO ANO

ONI

NENHUM OUTRO CONSOLE SUPOORTARIA TANTA OUSADIA! VEM AÍ UMA GATA CHEIA DE TÉCNICA PARA TIRAR O SONO DE LARA CROFT EM SUAS MASMORRAS, POIS UMA NINGUÉM PODERÁ NEGAR... ESSA AGENTE SABE USAR OS PUNHOS QUE TEM.

Oni parece ser um daqueles títulos que deixam sua marca, e certamente chegará como um dos jogos mais empolgantes da nova safra do Playstation 2.

Só pra começar inovando ele combina, graças à sua avançada estrutura de animação, uma variação entre combates corpo à corpo e à mão armada.

Com cerca de 12 modelos de armas no decorrer da aventura, você percorrerá os cenários sob uma perspectiva em 3ª pessoa, num ritmo de ação desenfreada.

Ambos os estilos de jogo alternam-se de modo bem simples, sob um esquema de controle idêntico (com ou sem armas) permitindo movimentos ousados sem esforço. Numa das manobras mais incríveis, você pode desarmar um oponente com as mãos vazias numa sala cheia de inimigos armados. Agindo rápido, você quebra o braço de um deles, rouba sua arma e pode ainda derubar os que sobraram entre disparos desesperados! Nenhuma definição melhor para a combinação de combate manual ou à mão armada, sem grandes truques. Praticando um pouco qualquer iniciante

pode realizar a façanha. Bom pra começar? Então se liga...

No mundo futurista e decadente de Oni (alguém aí pensou em Blade Runner?), você encara o papel de Konoko, uma operativa de elite da Força Tarefa contra Crimes

Tecnológicos, uma super-agência determinada à acabar com os planos de um grupo barra pesada chamado Syndicate. Vivemos num mundo de sombras no ano corrente de 2032, cercados por edifícios sofisticados e indiferentes, onde a tecnologia tenta responder à tudo, fundamentando a existência humana. A inspiração nos clássicos Cyber Animes é evidente em cada detalhe, ao ponto de haver na abertura e encerramento do game um verdadeiro espetáculo de animação 2D em puro estilo mangá para enriquecer ainda mais a experiência. Tudo graças ao envolvimento do estúdio AIC, que teve em seu currículo produções como Akira e Bubblegum Crisis, tudo cai perfeitamente apropriado e natural.

Além destas sequências animadas, há os vídeos em tempo real mantendo a qualidade corrente de jogo, surgindo à cada início e término de estágio, além de ocasionalmente durante suas missões. O engine gráfico aplicado na movimentação do game é tão abastado que não fa-

ria sentido aplicar CGs pré-renderizadas, pois os gráficos de jogo já são bastante convincentes para isso. Uma leve mudança no formato da tela indica a passagem da história, com dublagens para incrementar o realismo dramático de algumas sequências.

Tudo no game parece muito escuro e austero, em arquiteturas maciças vez ou outra entreaberta por vãos envidraçados, como num prédio onde uma clarabóia permite avistar um átrio muitos andares abaixo. O edifício de 15 andares totalmente exploráveis reserva uma porção de perigos para emboscá-lo. Com uma AI (inteligência artificial) respeitável, nossa heroína acumula cerca de 100 ataques diferentes. Arremessos, combos

e fugas são realizados com comandos simples, constantemente influenciados por sua proximidade com o inimigo. Eles incluem uma enorme variedade de socos e pontapés, que variam de acordo com sua posição em combate (saltando, correndo, agachada). Isto sem falar de suas manobras especiais! Você estará praticamente no controle de uma máquina de matar com olhos cintilantes. Ela salta com ferocidade, agarra-se ao pescoço do inimigo e CRACK! Dá um giro no ar usando-o como apoio. Noutro movimento especial ela salta passando por cima do inimigo, cai às suas costas e agarra-o pelo pescoço para jogá-lo pelo alto de sua cabeça. Se não bastasse tantas acrobacias Konoko ainda é capaz de aperfeiçoar-se durante seu progresso o que vai deixá-la cada vez mais agressiva para aumentar seu delírio em breve no Playstation 2.





Olá pessoal da Dragão Games! Tenho 16 anos e escrevo para desejar muito sucesso nesta nova revista. Aproveito a oportunidade para esclarecer algumas dúvidas:

1ª- Em Dragon Ball Z 22 Battle do Playstation, como faço para jogar com Goku criança, o Mestre Kame e os demais lutadores secretos?

2ª- Vocês poderiam publicar os códigos de energia infinita de Dragon Ball Z 22 Battle japonês e do Dragon Ball Z Legend japonês (neste segundo só o HP infinito já tá valendo).

3ª- Por favor, os códigos de energia infinita para os games: KOF'95 (japonês), KOF'96 (japonês), KOF'98 (japonês), Last Blade e do game Real Bolt (japonês), todos do Playstation.

4ª- Como faço para jogar com o ultimo chefe do KOF'99 no torneio? Tem algum código para isso?

5ª- Última duvida!!! Como faço para correr com o ultimo chefe do game CRASH RACING?

Valeu pessoal da DG, muitos continues infinitos (com Game Shark) para vocês!! Até a próxima!!!

Adriano Rafael Rosa- Tremembé- SP

Valeu pelos continues infinitos, Adriano! No que depender de nós, seus créditos por aqui nunca vão terminar!

Você quer energia infinita pra vários jogos o que fica melhor resolvido com o bom e velho Game Shark:

1ª- Para conseguir mais personagens no Dragon Ball Z Battle 22, é só fazer o seguinte comando após o video de abertura: pressione cima, triângulo, baixo, X, esquerda, L1, direita, R1. Um som confirmará sua dica, e um novo video de abertura vai rolar, só que com um novo nome, Dragon Ball Z Ultimate Battle 27 e que cinco personagens novos disponíveis!

2ª- Bem a única forma de conseguir vida infinita nos dois jogos é usando o Game Shark:

DBZ 22 Battle 800BE388 0190

DBZ Legends 800BE388 0190

3ª- Mais alguns códigos de Game Shark e tudo pronto, meu caro:

King of Fighters 95 800BB454 00CF

King of Fighters 96 8005F08C 0067

King of Fighters 98(Press L1) D00CC2E2 FBFF

800C2748 0067

D00CC2E2 FBFF

800C2762 0067

Last Blade 800790CC 0100

Real Bolt 80197620 C000

4ª- King of Fighters 99 para jogar com o Krizalid (mas só funciona no team versus ou single versus):

Com o cursor sobre o Random na tela de seleção de personagem, segure SELECT e pressione: CIRCULO, X, TRIANGULO, QUADRADO (americano). Coloque o cursor sobre qualquer personagem na tela de seleção, agora segure o Start e Quadrado, Circulo, X, Triângulo, Quadrado (japonês).

5ª- Crash Racing

Para abrir todos os personagens secretos derrote os fantasmas Tropy's com um corredor de nível baixo, como Polar por exemplo. Daí não desanime e acabe com raça dos Oxide também com um corredor de baixo-nível (nada de motorista de caminhão mal educado). Ufa! Agora é só concluir a prova contra o tempo (TIME TRIAL) em Oxide Station, com tempo inferior à 1:30.00 com qualquer corredor. Finalmente, segure L1+R1 e aperte Triangle, Left(2), Down, Circle, Triangle, Circle no menu principal. Acho que você se arrependeu de ter perguntado!

Olá, time da DG! Fico contente de ter recebido resposta para minha carta, e aproveito pra dizer as impressões que tive da revista! Espero que não me ache muito chato...Pra começo

de conversa, acabei de comprar a edição número 2 da DG, e tomei um choque!

Tudo que eu havia considerado fraco (por assim dizer), na primeira edição, foi consertado na segunda!!! As críticas de jogos e estratégias foram muito bem feitas, e pessoalmente, gostei do fato de todos os sistemas terem um espaço igual dentro da revista. Algumas das revistas no mercado, tem dado MUITO espaço para Dreamcast e Playstation2, esquecendo que vivemos no Brasil, e que nem todos tem grana pra comprar um destes consoles!!! No tratamento igualitário entre os sistemas, a DG está de parabéns!!!

VERSUS MODE: a idéia de colocar personagens de games diferentes saindo na mão é bacana, porém colocar "Goku X Blanko" foi péssimo! Acho que essa seção fica melhor se os "convidados", tiverem algo em comum, como foi feito na edição 2. PROFILES: Gostei dessa seção, porque sempre curti ver perfis dos personagens. MEMORY CARD: Adoro seções "Flashback", pois considero os jogos antigos mais criativos e divertidos do que a maioria das coisas que se faz hoje em dia! Porém, acho que a escolha de jogos deve ser feita com cuidado. Pois acredito que essas seções servem pra que os jogadores "velhos" de hoje (ou seja, nós), se lembrem de jogos muito legais que foram febre na época. Pit-Fighter, Golden Axe, Moonwalker, Tartarugas ninja 2 são ótimas pedidas, aqueles jogos "que não paravam na locadora"! Por esse motivo, achei a escolha de Wolfenstein 3D na edição 2, ótima. Bom, agradeço a paciência e ficaria muito grato com sua resposta também! É só, e até a próxima!

Amer Hitman, e-mail

Valeu pelos toques Amer, e nos perdoe por não relatarmos aqui toda sua carta. Mas de uma coisa esteja certo: Ficaremos atentos aos pedidos de vocês, Gamemaniacos experientes para assim saciar seu apetite de saber virtual! Estaremos aqui sempre tentando oferecer uma boa opção de entretenimento e informação sobre o que rola no agitado mundo dos games para que vocês fiquem antenados com o que há de novo de forma bem dosada, além de diverti-los com um tempero especial!

Missão MARTE: Dados Coletados

Em Marte as coisas não são tão diferentes quanto se pensava. pois deem só uma sacada na lista de games que os caras estão curtindo à anos Luz daqui! Dois tripulantes da equipe Dragão games de exploração do desconhecido nos trouxeram estes dados que só vem comprovar. Game bom é bom em qualquer ponto do Universo. quer joguemos com as mãos calejadas. quer usemos barbatanas, ventosas, queliceras ou garras perfurantes!



01 VAGRANT STORY

02 TONY HAWK'S PRO SKATER

03 GALLERIANS

04 GRAN TURISMO 02

05 SPYRO 02

Nos créditos das ilustrações da edição 2 demos mancada e trocamos tudo de lugar. Desculpem esse pequeno desencontro e aqui está a ordem correta. O Trunks ficou "10" no traço de Vander C. S. e fazer o Wolvie pegar friagem foi idéia do Vagner Luiz de Almeida, ambos da capital paulista. Parabéns pelos desenhos e continuem ligados em sua revista!

GAME QUESTIONS

1 Você tem um **console** em casa? (Não esquenta, não vamos pedir aquele seu jogo emprestado). Confie 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 | <input type="checkbox"/> | 11. SNES | <input type="checkbox"/> |
| 01. Um dominó novinho | <input type="checkbox"/> | 12. MegaDrive | <input type="checkbox"/> |
| 02. Um bambolê do Tcham | <input type="checkbox"/> | 13. MasterSystem | <input type="checkbox"/> |
| 03. Playstation | <input type="checkbox"/> | | |
| 04. Nintendo 64 | <input type="checkbox"/> | | |
| 05. GameBoy | <input type="checkbox"/> | | |
| 06. DreamCast | <input type="checkbox"/> | | |
| 07. Playstation II | <input type="checkbox"/> | | |
| 10. X box | <input type="checkbox"/> | | |



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. CAPITÃO NINJA- Quadrinhos alucinantes



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



VERSUS MODE



Essa múmia gozada com pinta de Brutamonte julga-se um soberano absoluto, em sua missão delirante de reconstruir o império Egípcio banindo todas as trevas sobre o mundo. Umas roupinhas novas ajudariam bastante!



O herói de Medieval 2 traz seu esqueleto ágil genuinamente britânico pra aniquilar abóboras ensandecidas e cadeias hereditárias completas de zumbis fedorentos, num clima gótico esquisito pelas ruas da Londres Vitoriana. Quando a coisa aperta, ele recorre à uma "mãozinha", encaixando nela sua cabeça para circular atrás de áreas secretas ou invadir o toalete feminino sem deixar rastro.

ANAKARIS

SIR DANIEL

DANÇANDO NAS TREVAS, QUE RÁ OS PERDOE!

Num museu de antigüidades nem tão antigas quanto deveriam ser a única coisa genuinamente capenga de tão velha no saguão esforça-se o quanto pode para livrar-se de um probleminha...MILENAR! Agitando as mãos abertas como ao invocar forças poderosas (ou como quem dança a MACARENA pisando em brasa com um melão em cada mão), a figura grandiosa proclama cânticos proibidos:

-ANTIGOS ESPÍRITOS DO MAL(COF!)... TRANSFORMEM ESTA FORMA DECADENTE... numa sereia bem sarada e atraente! POIS SOU ANAKARIS... e vivo num atraso que até RÁ duvida.

Houve-se um estranho RÁ-RÁ-RÁ e acreditem ou não, isso não foi um eco.

- QUEM SE ATREVE???- Anakaris olha em volta para avistar um varredor sorrindo de orelha à orelha- Ousa caçar de minha lamúria secular, mortal?

-Só rindo de um doido feito o sinhô! Onde já ci viu um marmanjo todo bem encapado desse aí de saia e rezando pruma boneca de plástico!!!

-PLÁSTICO?!! Mas e quanto à princesa repousando neste esquife, seu insolente?!! (E que sotaque estranho é esse? Me disseram no aeroporto que esta era a capital Inglesa. Será o fim da segmentação multiracial?).

-Óia, eu vô ti contá um troço, seu... qual sua graça?

-ANAKARIS, senhor do áureo absoluto, tive uma premonição quanto ao avanço de uma criatura sinistra vinda de muito longe, quando uma voz misteriosa inquiriu-me sob protestos à...

-ÔCHE, que nome danado de cumprido! Vô usá um apelido que cai mió. Então, seu Naka (he, he, ainda por cima rima com PANAKA), as múmia foram transferida pra câmara escura aqui embaixo, onde tem menos ação das brisa. Sobre essas vóiz que ocê esculta, liga não. Eu quando bebo umas à mais, também vejo muita coisa curiosa, sã? Hei, ondi é Qui o sinhô tá indAAARRRGHHHH!

Com um disparo fulminante Anakaris abre uma cavidade no piso com seus poderes ancestrais, avistando uma cena de cortar o coração... se alguém por aqui ainda possuísse um.

-Dança minha pequena, que a noite é nossa!- Sir Daniel Fortesque, tão elegante quanto é possível para um cadáver fedido e magricela baila levando as mãos ossudas pela cintura da parceira de dança, uma legítima princesa egípcia. Apesar da cabeça oca, ele de bobo não tem nada, pois logo sacou que as gatas Egípcias são muito bem conservadas!- Que doçura! 5000 anos com um corpinho de 20!

-BLASFÊMIA!!! Afaste-se dessa bonec... digo, FIQUE LONGE DA PRINCESA ou vou esfolá-lo até os ossos!

-Já perdi muito peso por hoje cavalheiro e esta dama parece bem afeiçoada à meu bailado. O senhor, por outro lado não se acha um tanto fora de forma para andar nestes trajes carnavalescos? Em Londres somos um pouco reticentes com esse tipo de... atitude FASHION. Vá recompôr-se e duelaremos!

A princesa pede licença enquanto atende seu aparelho celular.

-Eu lhe atiro um esquife nessa cabeça oca, seu moleque!!!

-Acha que me impressiono com seu tamanho, seu saco de batatas mau enroladas?!!

A menina intervém. Sua voz é macia como leite, sob o olhar de uma felina pulgu- digo, sedenta...

-Hei, gatinhos. Sem querer interromper(^_^) o clima por aqui ficou meio sombrio de repente e...

-SOU UM DARKSTALKER!!!

-Sei lutar box, além de conhecer um ÓTIMO TRUQUE com uma das mãos!!!

-Tadinhos... Bem, acho que preciso dizer bye, bye. Acabo de receber um convite para estrelar um seriado de animação na Brobo TV. E confesso que nunca me senti TÃO VIVA enquanto múmia popular brasileira! Os heróis lá são super gente e vestem uns modelitos que redefinem a moda egípcia contemporânea. Té mais, vejo vocês na telinha!

Anakaris_suspiro...

Dan_solução...

Anakaris_dor e solidão por mais milhares de anos...

Dan_Arroto(?!).

-HEI, ESQUELETO! Que tal sairmos pra conhecer umas assombrações perversas por aí? Podemos formar uma bela dupla contra as ameaças vinda do além!

-Se liga, sua múmia inoportuna das trevas recém inauguradas, que eu não sou antagonista de desenho do He-Man! Acha que um personagem totalmente 3D como eu vai misturar-se em briguinhas chulas com um Cartoon de Fighting Game feito você? DÁ LICENÇA, FARAÓ!

- Foi mal, aí. O cara parece que morreu e esqueceu de deitar! Tá bom, vô sozinho então...



Um agito entre os 10+ que você escolheu
PRA DESAFIAR SUAS HABILIDADES!

TOP 10



Playstation 2



Playstation



Dreamcast



Nintendo 64

Agito total e cartas que não param de aterrissar em nossas pistas, mudando tudo do lugar onde estava há um tempinho atrás. Bom, na verdade ainda nem tantas cartas assim... e algumas coisas só mexeram uma perninha... **MAS NÃO VAMOS DESANIMAR!** E sejamos honestos: Como é possível escolher apenas dez jogos legais entre tantas opções alucinantes pra ficarmos ligados nos controles a noite inteira? Mande seu voto e mude essa história no seu e-mail exclusivo:

e-mail dragaogames@osite.com.br



RESIDENT EVIL
 CODE: VERÓNICA



1

TONY HAWK'S
 PRO SKATER



2



PERFECT DARK



3

VIRTUA
 TENNIS



4



POKÉMON
 STADIUM



5

LEGEND OF
 MANA



6



SPYRO 2



7

JET GRIND
 RADIO



8



GALERIANS



9

VAGRANT
 STORY



10



2

Quer coisa mais ridícula que uma aranha calçada com tênis Bamba?! Já imaginaram a grana preta nas lojas de calçado? E o chulé então deve ser... aracnídeo! Que experiência horrível essa de controlar uma aranha gozada num mundo dominado por macacos boa praça! Ela pelo menos sorri para a vida!

DONKEY KONG 3

SNES

4

Pode parecer maluquice, mas conseguem imaginar um jogo onde você controlava nada menos que a própria aranha como heroína? Escalando teias atrás de microships na ponta das oito patas ágeis, você podia dependurar-se e lançar fios sedosos como toda legítima Tarântula de respeito. Se originalidade matasse, este game poderia ser um veneno!

SPIDER

PLAYSTATION

6

Os Paramites são criaturas carismáticas e cheias de energia, com patas que lembram mais os dedos magricelas de uma bruxa maquiavélica. Emitindo um som curioso em seus ataques elas tem muito bom gosto em decorar as paredes de seus templos. Se encontrar duas dessas neste game, dê o fora rapidinho!

ODDWORLD Abe's Odysee

PC

8

Resolveu aparecer aracnídeo dos infernos? Com gráficos 3D, inimigos em movimentação perfeita, adrenalina total e um monte de Previews pra deixar a gente com teias... digo, água na boca há um tempão! Meu senso aracnídeo diz que se não aparecer logo nas prateleiras as coisas vão ficar teias por aqui! AJUDE-NOS ARANHA!

SIPDERMAN

PLAYSTATION

10

Numa das seqüências mais empolgantes deste clássico o cadete Squall foge numa fuga alucinada de uma máquina destruidora aracnídea. Ela é enorme, move-se em velocidade inacreditável, tem olhos vermelhos brilhantes, garras mortais... e um nome pra lá de ridículo. Que diabos significa esse negócio de X-ATM092???

FINAL FANTASY VIII

PLAYSTATION

GAME PACK

CALAFRIOS EM 128 BITS! DEZ JOGOS MACABROS COM ARANHAS DE DAR MEDO!

10 ARANHAS ARREPIANTES

Infestando as telas feito uma praga em cartuchos, CDs ou portáteis desde os tempos do Atari, alguns destes games dedetizados aqui já estavam até cobertos de teia! Asquerosas, essas coisas repugnantes povoaram nossas aventuras no papel de terríveis vilãs sem qualquer pudor em não depilar as patas, sempre à fim de aprontar uma de suas tramas bem boladas. Mas procure direito e você acaba encontrando alguma heroína de traseiro avantajado ou quem sabe não troca umas idéias com um certo rapaz que, no encontro com uma perversa aranha radioativa, começou uma longa amizade com as paredes. Sejam metálicas, inteligentes ou armadas até os dentes (ou algo parecido com isso), elas andam sempre penduradas por aí, cheias de teias para dar, exagerando em habilidade e precisão geométrica para metê-lo nas mais terríveis enrascadas. Portanto pegue seu aerossol, ou se preferir uma bazuca último modelo e fique à postos... elas podem vir de qualquer lugar!

Vejam como as coisas eram simples para o pequeno Mickey nesses tempos. Entre teias coloridas e cheias de orvalho, ao som de um tema calmo entre a folhagem, aranhas simpáticas praticamente diziam "Olá ratinho camarada, pule em minha cabeça e me transforme numa nuvem de fumaça!" Uma desafio "gracinha", que chega a emocionar os mais sensíveis.

1

MEGA DRIVE

CASTLE OF ILLUSION

Primeira aparição uma ova, que eu me lembro dos sustos ao cair do penúltimo andar de um enorme arranha céus num joguinho esperto do Atari. Mas nesse game aqui surgido pouco depois, tudo começava com um lindo e despreocupado passeio da pobre Tia May por calçadas cheias de malfetores. Os problemas digitais de nosso herói aracnídeo estavam apenas no começo...

3

MEGA DRIVE

SPIDERMAN

Noosa senhora das ruínas poligonais! Que diabos é isso aí? Um vilão megalomaniaco que após ser transformado numa aberração aracnídea gigantesca exposto à radiação de um meteoro, ainda se acha O TAL. Mas qual foi a vantagem, colega? Lara não curtiu a resposta (na verdade eles conversaram muito pouco nesta ocasião) e encheu o mostrengo de chumbo quente!

5

MÚLTIPLAS PLATAFORMAS TOMB RIDER III

Que peluda gigantesca! Essa bota medo até em homem barbado, quem dirá a pequenina (mas nem por isso frágil) Claire! Fogo nela garota, ou as coisa podem acabar ficando pegajosas pro seu lado. Como assim essa aí não é a Claire? Ah claro, em se tratando do cara barbado, ficam as mesmas recomendações (que mancada)!

7

DREAMCAST RESIDENT EVIL-Code Verônica

Minha mãe! Onde é que eu fui me meter? Depois de encarar caramujos voadores, Ogros com serras elétricas e zumbis reclamões, uma sacerdotisa do mal sobre 3 patas não fazia parte dos meus planos. A primeira aranha On-line com disparos teleguiados!

9

PCs

QUAKE

MAI SHIRANUI

SEGREDOS
E DETALHES
PROVOCANTES!

DESTRUINDO CORAÇÕES
E PEÇAS INTIMAS!



Nome: Mai Shiranui

Idade: 26 anos

Nasceu em: 01 Janeiro 1974, Aokigahara/ Japão

Altura: 1,65 m

Peso: 46Kg

Medidas(UAU!): 85cm (busto), 54cm (cintura), 90cm (quadril).

Tipo sanguíneo: B

1ª aparição: Fatal Fury 2

Hobbie Favorito: comer no Bento-box (uma lanchonete)

Odeia: Aranhas

Estilos semelhantes: Athena Asamiya/ Shermie/ Yuri Sakazaki

Família: Hanzo Shiranui (Avô).

Estilo de luta: Ninjutsu

Peculiaridades: O termo "MAI" em Japonês significa dança.



Como apelação pouca é bobagem, taí um dossiê completo desta exuberante Kunoichi (A Garota Ninja). *LÁ VEM ENCRENCA!* Com tanta concorrência, a Capitinha acaba enfezada! Pois o Capitão Ninja não resistirá à esta gata dos Fighting Games. Muito descontraída e radiante, ela traz cores mais leves ao estranho e por vezes sombrio universo Fatal Fury com sua animação e mania de meter-se nas piores enrascadas pra chamar a atenção de seu LOVE, Andy. Desafiando a gravidade com seus enormes... PEITÕES, ela não chega a ser tão espetacular quanto Lara Croft e suas revelações empoeiradas, mas desequilibra com suas belas curvas. Corajosa e dura na queda (um tanto amortecida vocês sabem pelo quê), não espanta trazer Andy Bogart sempre na linha, apesar dele ser um pouco *frescão*. Afinal, um cara que só vive de birra com o irmão não pode ser normal. Alguém chame um analista! (Assim sobra Mai's pra nós- UGH!- que português fantástico!).

Em combate ela usa como pode seu estilo Ninjitsu, ainda que sempre em desvantagem graças a tradição que a impede de derrotar oponentes masculinos. (Sendo assim, o que será de Vega? Bem, isso é só um detalhe.) Mas não é o cúmulo? Chun-li pode detonar qualquer barbado, enquanto a pobre Mai leva Croques e Pontapés de maneira submissa e degradante? Alguém tem que mudar isso já! O fato é que a combinação de luta e movimentos de dança tradicional dão um charme exclusivo aos combates de que participa, e tanta injustiça só aumenta a legião de fãs desta amada e cobiçada garota do time

das fofotes de King of Fighters. Estreando nos Animes em Fatal Fury OAV-II, ela ajeitou seus nauseantes... *não consigo pensar, por favor um copo d'água...* ela enfim os arrumou bem adequadamente para chamar a atenção do bolha do Andy,

deixando pra pegar no pesado mesmo em Fatal Fury MOVIE, desfilando com uma coleção Primavera-Verão completa, onde chegou a usar até a roupa de Nakoruru de Samurai Showdown emprestada num baile. **FASHION** e ousada! Inaugurando sua fama de brigona em em Fatal Fury 2 ao lado de Terry, Andy e Joe contra Geese Howard ela veio pra ficar, seguindo sem faltar à nenhum episódio da série King of Fighters. Mulher pra gostar de levar cascudo assim tá pra nascer, meu amigo. E aliás, me ocorreu que ela também é meio chegada nuns "Drinks", pra afogar as mágoas e não pensar no homemiada, o **GRANDE** Andy. Espero que não tenha nenhuma fã dele por aí ou esta revista vai virar picadinho. Por terem treinado juntos na infância, sob os ensinamentos do avô de Mai, o senhor Hanzo, pode-se dizer que eles já tiveram tempo de sobra pra sair do chove e não molha. Mai nunca foi muito sutil com suas intenções e quando Andy se pirulitou, para usar o termo técnico, ela se mandou atrás dele para que ambos recebessem treinamento do bastante curioso mestre de Judô Yamada Jubei. As apalpas dele só Mai teve que suportar, mas essa é a trilha do nobre aprendiz (ao menos foi o que lhe disse). O que uma garota não faz por amor!



Nome:

Trunks

Planeta Natal:

Terra

Raça:

Sayia-jin mestiço

Fusões:

com Goten para Gotenks (temporariamente)

Original da série:

Dragon Ball Z

Peculiaridades:

Com seu ar rebelde e misterioso é um guerreiro de potencial elevado, trazendo com sigo uma espada letal para seus inimigos.



TRUNKS

UM CARA DE MUITAS ÉPOCAS!

Um dos personagens mais radicais da série Dragon Ball Z, Trunks já esteve nos games em todas as linhas temporais e consoles imagináveis. Surgindo para enfrentar “sem dificuldades” a ameaça de Freeza Robótico e King Cold, este jovem enigmático impressionou à todos os guerreiros Z com seu poder. Ao encontrar Goku em seu regresso de Nameko Sei, Trunks leva-o para uma área afastada e conta sua história de um futuro sombrio, sobre andróides invencíveis, uma doença letal que afligirá Son-Goku e do extermínio dos guerreiros Z. Ele entrega o antídoto preparado por sua mãe Bulma, para prevenir a morte de Goku e mantém com ele o segredo de ser o filho de Vegeta do futuro. Voltando à sua época, promete ressurgir para a luta final contra os robôs do Dr. Gero. No momento devido, a ameaça é anulada com Trunks e Vegeta lutando lado à lado, ignorando a verdadeira ameaça: surge Cell, um vilão quase indestrutível para acabar com o sossego de nossos heróis.



Desde muito cedo um Super Sayia-jin com poderes elevados, Trunks supera o próprio pai, procurando não contrariá-lo. Numa das linhas temporais da série, ele recebe de Gohan uma espada que ganhou um dia de Piccolo, quando criança. Mas após derrotar Cell, a maneira de receber a arma muda, vindo agora das mãos de Tapion, um alienígena surgido num especial. Ela fica sempre afivelada às suas costas dando-lhe um toque Samurai hi-tech. Capaz de atingir o segundo estágio Sayia-jin, ele tornou-se logo membro efetivo da equipe Z-force (ou Z Senshi). Nos consoles, teve momentos memoráveis, como em DragonballZ- Super Butouden3, para o Sness, entre 2 versões de Trunks: a criança (de oito anos após a derrota de Cell) e a do Futuro. O jogo trazia ótimas animações em Sprites e garantia bons duelos Sayia-jin.

Goten, filho de Goku é seu grande camarada, com o qual realiza uma estranha dança de fusão para criar o híbrido Gotenks. Meio estranho para um Sayia-jin, Trunks veste-se sempre com roupas da Capsule Corp. e traz nos cabelos longos um tom violeta muito particular. Num OAV especial, ele vive sua aventura mais dramática contra os andróides 17- um garoto com um lenço ao pescoço e 18, uma cruel e vaidosa assassina. Algumas lutas com os andróides comprovam que nem mesmo Gohan e Trunks juntos poderiam anular a ameaça dos irmãos robôs. Numa luta mortal, Gohan já sem um dos braços (!) deixa Trunks inconsciente para poupá-lo. “Você é nossa última esperança, Trunks. Se morrer, ninguém protegerá a Terra. Em poucos anos terá poder o bastante para derrotá-los”. Junto ao corpo do amigo que não resistiu, Revoltado, Trunks atinge o estágio Super Sayia-jin, e 3 anos depois acaba arrasado por 17 e 18 numa luta inútil. Recuperado na Capsule Corporation, ele finalmente obedece sua mãe, despedindo-se rumo ao passado. Na superfície da máquina do tempo construída por Bulma, a palavra “HOPE!!!” (esperança) leva-o para longe de seus cuidados maternos.





I remember his voice saying "Look at the piano, Emily... Look horror." Maybe the secret drawer will yield up an explanation. I have the feeling things will not be as simple. Life is a mystery, containing more mysteries. Jeremy taught me that much.

MEMORY CARD

DESAFIANDO AS TREVAS... ATÉ ENTÃO, SOZINHO.

Alguns jogos suportam a estranha missão de revolucionar os conceitos vigentes, chegando, neste caso, para aterrorizar o universo dos games como o conhecíamos. Baseado na obra-prima de H.P. Lovecraft, Alone in the Dark trouxe ao mundo dos games um gênero totalmente novo...o Horror-Survival, estilo amplamente explorado nos dias atuais, incluindo tramas envolvendo desde armas biológicas letais, como na série Resident Evil até mesmo caça à dinossauros reanimados, no caso de Dino Crisis. Surgindo de forma atordoante em 1992, trazido por forças das trevas invocadas pela parceria I-Motion/ Infogrames (mesma produtora de um outro título inovador, Drive), Alone in The Dark nunca foi um jogo comum, rompendo com as estruturas pouco imaginativas que até então entulhavam os PCs e consoles. Além de seu clima lúgubre e abertamente gótico, ele trazia muita ação, quebra-cabeças de fazê-lo chorar em desespero e um roteiro fazendo jus aos melhores contos de horror já editados.

UMA MORTE INEXPLICÁVEL, O MAL À ESPREITA

Na história, conhecemos a lúgubre Derceto, uma lendária mansão em Louisiana onde uma suspeita de suicídio conduz o ponto de partida de toda a tensão que o assombrava em todo o jogo. Nada era revelado sobre a real causa da morte do dono da mansão, Jeremy Hartwood, mas aquele definitivamente não tratava-se de um crime banal. O mal rondava aquelas paredes silenciosas, numa presença sufocante que o mantinha ligado em cada detalhe como nos melhores filmes de suspense. Para resolver tantos mistérios, duas escolhas; dois personagens distintos. Emely, sobrinha de Hartwood era uma das opções, apesar da pouca segurança que oferecia, por sua visível fragilidade. Já Edward Carnby, vulgo Reptile trazia as coisas sob uma perspectiva mais aceitável para seu sucesso. Detetive particular, ele parecia mesmo o homem certo para tratar de uma situação tão nebulosa.

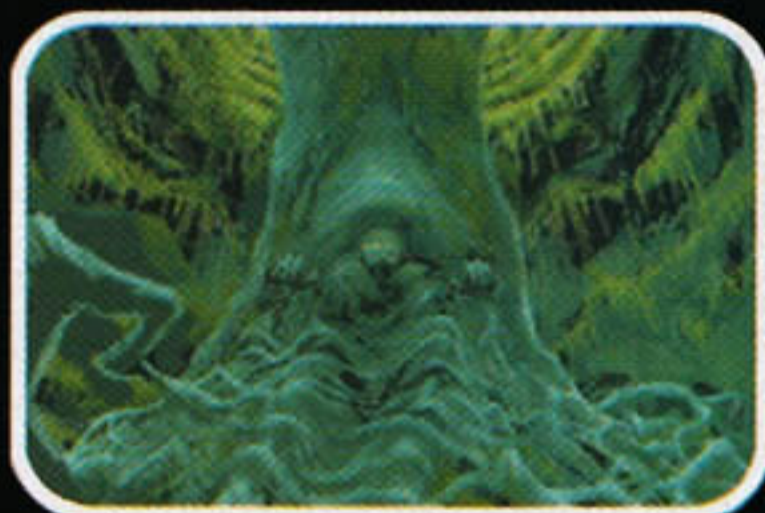
A FÓRMULA QUE RESISTIU AO TEMPO

Trazendo ingredientes que em nada ficavam devendo para muitos jogos atuais, ele além disso estabeleceu regras e um estilo tão marcante que muito de sua estrutura original é aplicada até mesmo nos jogos mais modernos. A opção entre dois personagens, por exemplo, com ações e movimentos próprios para combater as trevas, vasculhar espaços perigosos, abrir e fechar portas sem a menor esperança de encontrar algo agradável do lado de dentro. Tudo isso tornou-se possível à partir dali em ambientes tridimensionais, um conceito até então muito pouco empregado, ainda que de forma tosca e experimental. Os cenários pré-renderizados apresentavam várias tomadas em ângulos assustadores de cada ambiente, chegando mesmo a haver salas com até 9 pontos de vista diferentes, implementando conceitos cinematográficos para o mundo virtual dos games em terceira pessoa. A sensação que isso causava era perturbadora!

O som também caracterizava bem o clima tétrico indispensável para um envolvimento total com a ação, com detalhes meticulosos como os passos ecoando pelos assoalhos ou o disparo seco das armas que ficavam à sua disposição. Para os padrões conhecidos até então a coisa era bem convincente... e apavorante.



MEMORY CARD **ALONE IN THE DARK**



Com personagens poligonais meio feinhos devido as limitações de hardware à que aquela geração de jogos ficava sugeita, eles no entanto traziam ótima animação em 3D, o que por si só já dava um sabor exclusivo e inédito para quem quisesse passar horas sofrendo diante da tela.

UM VERDADEIRO SHOW DE HORROR POLIGONAL

Desfilando com sede de sangue digital, monstros descarnados, zumbis, armaduras mal assombradas, espíritos zombeterios e todo tipo de aberração circulava por aqueles corredores, numa visão mais aterradora do que fila de posto de saúde. Não que tudo fosse tão horripilante, pois no surgimento do primeiro monstro avançando janela adentro com sua enorme boca escancarada, você vivia um conflito que muitas vezes acabava em morte semi-instantânea. A pergunta era: devo rir, correr ou acabar com essa coisa medonha?

HORA DE ACENDER AS LUZES

Se tentássemos uma comparação direta com Resident Evil (principalmente o primeiro), não seria difícil afirmar que Alone foi a grande inspiração na criação daquela série. Alguém descrevendo o jogo de forma casual poderia causar sérias confusões na distinção entre os dois títulos. Imaginem só: "Eu vi um jogo muito legal ontem. Nele podia-se optar por um cara ou uma garota explorando uma mansão enorme, cheia de armários pra empurrar, armas escondidas para serem equipadas, zumbis babões pra todo lado e toneladas de enigmas pra resolver..." em Resident Evil, podemos observar que as coisas não mudaram tanto. E olha que falamos de um jogo de quase uma década atrás! Já está mais do que na hora de revisar algumas fórmulas. Além disso, o jogo também marcou sua presença sangrenta em diversos consoles, garantindo algumas boas sequências e em breve deve aportar na geração 128 bits.

Portanto não faça-se de desavisado e carregue seu rifle, pois pode ser que em poucos instantes tudo fique entre você e a escuridão total.

LUCIANO BORGES



No novo título, Alone in the Dark, The New Nightmare vindo por aí, você corre o risco de torrar os miolos na misteriosa Shadow Island, um lugar que, pra dizer pouco, tem um nome que já diz



tudo sobre o que você vai encontrar de ruim por lá. E respondam se não é irônico o fato de o novo título desta série que inaugurou o gênero survival horror se pareça tanto com Resident Evil e seus polígonos macios, numa curiosa



inversão de papéis. É claro que ninguém está reclamando da monstruosa evolução gráfica em relação aos polígonos recortados originais, mas será que esta quarta aventura solitária não pode acabar sendo um tiro no escuro?



SHADOW of MEMORIES

AVENTURA / KONAMI
PRIMEVERA 2000

UM NOVO TÍTULO ENVOLVENDO UM MISTERIOSO ASSASSINATO NO PS2

Margarete Wagner

Filha de um doido alquimista medieval, é muito alegre e descontraída, fazendo tudo antes de pedir permissão e sempre ocupada com algo. Às vezes exagera na dose e gostaria de livrar-se de tantas obrigações.



Homunculus

Esta figura misteriosa traz mistério até em seu próprio nome. E por quê diabos ele teria impedido a morte de Eike, ajudando-o a tentar escapar de seu destino fatal? Figura estranha e obviamente muito poderosa é um elemento aparentemente benéfico para nosso herói.



Eckart Brum

Diretor de um museu particular conheceu Eike de relance, mantendo-se um tanto indiferente à ele. Colecionando pinturas e retratos de artistas de toda a cidade, é alguém para ficar de olho.



Alfred

Não, não falamos daquele Alfred da Batcaverna! Esse aqui é um do tipo ancestral embolorado, tendo vivido 100 anos na mesma região em que Eckart se estabeleceu, sendo um parente dele de tempos passados.



Sibylla

Viveu no mesmo período que seu pai Alfred, sendo muito precoce e cheia de força de vontade para a idade que tem.



Fortune teller

Alguém ainda mais misterioso que vive no presente indicando certos rumos da história com suas "Profecias do destino"

para instigar ainda mais sua imaginação.



Pra você que curte umas gatinhas poligonais apavoradas entre tanto mistério, que tal então entrar nesse clima sobrenatural? The Day & Night of Walpurgis (título oficial) é um thriller de aventura um tanto inesperado, colocando-o de cara numa condição pra lá de incômoda. Logo no início do jogo você descobre que foi brutalmente assassinado! Mas diferente do que você está pensando, nada de GAME OVER... pelo contrário; é aí que seus problemas realmente começam! Eike Kucsh deve então voltar no tempo para corrigir os eventos que provocaram sua própria morte, levando-o ao meio dia da data do crime que o mandou passear pelo limbo. Mas este é só o primeiro instante dos vários momentos do



passado que você deverá "revisitar", em ocasiões onde nem sempre será muito bem vindo. Diante de incidentes provocados por seus antepassados, você descobrirá coisas que deixaram algumas pessoas bem zangadas e dispostas a arrancar o seu couro para fazer casaco de pele poligonal. Ambientado no presente, numa pacata cidade fictícia européia com um passado sem grandes turbulências, o jogo traz cenários e personagens totalmente 3D abarrotado de vozes para conduzir os diálogos no seu enredo bastante criativo e repleto de mistério.

O ELENCO COMPLETO, PRA VOCÊ QUE VAI ENVOLVER-SE NESSA AVENTURA:

Eike Kush

No papel deste rapaz que há muitos anos revisita uma cidade em épocas perdidas no passado, você é assassinado logo no início do game. Presenteado com a capacidade de viajar pelo tempo mudando o rumo do próprio destino ele é muito jovem (com seus 20 anos) e sempre foi muito franco e honesto, vivendo sob a sombra de um mis-

tério que o acompanhou toda a vida.

Dana

Esta gatinha trabalha num Café onde Eike desperta após sua morte prematura (Não, ela não fazia um cafezinho para quando ele acordasse, nem nada desse tipo!). Um pouco molenga, interiormente é uma pessoa forte que luta como pode para sustentar-se já que não tem uma família.





Moto GP

VROOOOM!!! Este arcade de motos em alta velocidade pode ficar ainda mais alucinado rodando no PS2. Com lançamento planejado para rolar na abertura do evento Suzuka Eight Hours, o título chega disparando como um dos mais fielmente detalhados simuladores de corridas de motocicletas já criado. Com pistas, motos e pilotos licenciados, baseado nos circuitos da FIM Road Racing World

Championship Grand Prix, seria difícil distinguir realidade e reconstituição poligonal comparando-se as imagens geradas para o game. Pra aquecer os motores e balancear sua máquina, você poderá experimentar os modos Single Race, Time Trial e Versus. Mas se estiver mesmo à procura de emoções fortes, com empinadas e tudo, o negócio mesmo são as temporadas entre as categorias 125, 250 e 500 cilindradas em vários circuitos modelados para aproximarem-se até a última curva das versões reais. Seja na Alemanha, Espanha, Inglaterra ou Portugal, você terá a chance de disputar ao lado de pilotos reais, com até mesmo o acompanhamento da equipe de corridas Susuki garantindo realismo e desafio total.



Button Wars: Starfighter

PS2

LUCASARTS/ AÇÃO
FINAL DO ANO 2000



Seguindo através de vários planetas entre suas diversas missões você se revezará entre 3 personagens diferentes num enredo paralelo ao de Episódio I. Durante a investida da Federação Comercial buscando a tomada de Naboo você assume o controle de um Starfighter como o piloto Reeves Dallows, passando então ao papel de Vanna, uma exilada mercenária em busca de vingança e finalmente um camarada dela, Nym e seu bombardeiro. Com uma dimensão digna da imaginação de George Lucas, este game estende-se até horizontes inalcançáveis sem qualquer quebra de polígonos ou enevoamento, em cenários vastos que vão garantir muito espaço para suas manobras cheias de agilidade. Os mundos compreendidos por cada missão têm dimensões assustadoras. Voando sempre para o alto, por exemplo, você será capaz de avançar cortando a atmosfera por quase um minuto, e o mais espantoso: ao fazer meia volta, toda a paisagem abaixo estará visível, com naves minúsculas atravessando as planícies e aumentando em escala mais e mais durante seu mergulho devastador. Sim, pois enquanto investe em sua descida, você pode aniquilar seus inimigos um à um pelo caminho, e para finalizar, voar em rasante avistando as marcas dos disparos que fez registradas no solo com ondas de fumaça geradas por um eficaz sistema de partículas entre os fragmentos das naves destruídas. A Lucas Arts realmente não brincou por aqui, tendo aplicado um processo interessante de renderização das naves em duas camadas sobrepostas. Na primeira camada modelo e texturas básicas de volume são aplicadas. Sobre esta, uma camada seguinte adiciona efeitos de acabamento como texturas de corrosão ou metal cromado. R2D2 parece mesmo animado com a possibilidade de estrelar um game como esse. E alguém acha que é para menos? Lutando em terra ou no espaço, descubra como vencer esta sinistra conspiração espacial!

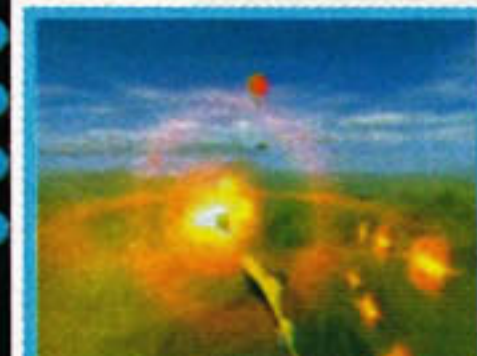
Lucas Arts realmente não brincou por aqui, tendo aplicado um processo interessante de renderização das naves em duas camadas sobrepostas. Na primeira camada modelo e texturas básicas de volume são aplicadas. Sobre esta, uma camada seguinte adiciona efeitos de acabamento como texturas de corrosão ou metal cromado. R2D2 parece mesmo animado com a possibilidade de estrelar um game como esse. E alguém acha que é para menos? Lutando em terra ou no espaço, descubra como vencer esta sinistra conspiração espacial!

GUN GRIFFON BLAZE

CAPCOM/ GAME ARTS/ AÇÃO

10 DE AGOSTO

A terra tornou-se um deserto, vítima da devastação de suas reservas naturais e do efeito estufa que aqueceu mortalmente a temperatura global no início do século 21. A ONU torna-se inútil frente às disputas internacionais e grupos anti-governo, num cenário que alastra a Terceira Grande Guerra, onde os Mechs, aqui chamados High Macs III impõe sua ordem entre o caos do conflito. Com designs muito ousados, você estará diante de máquinas gigantes de destruição percorrendo ambientes 3D, num conjunto capaz de ameaçar até mesmo o deslumbrante Armored Core 2. A série surgida no Saturn da SEGA (não é irônico?) suporta vistas amplas inacreditáveis sem qualquer enevoamento ou quebra de polígonos, com efeitos de trajeto de fumaça e explosões convincentes, tudo dentro dos 60 frames por segundo pra garantir adrenalina total. Estamos mesmo diante de um engine poderoso! Um arsenal pesado estará disponível, entre rifles de assalto de 35 mm com lança-granadas acoplado, canhões 105 mm e ATMs para não deixar pedra sobre pedra.





ETERNAL ARCADIA

SEGA RPG / SETEMBRO 2000

UM RPG DE PESO PARA MOSTRAR COM QUANTOS DREAMCASTS SE DÁ A VOLTA AO MUNDO!



Tudo o que é possível dizer sobre este game é... *UAAUUUU, UM RPG DE VERDADE NO DREAMCAST!* Chegando pra bater de frente com Grandia II, sua espera será compensada. E quem ganha com isso? Vocês é claro! E como o Playstation 2 não vai ter um RPG deste naipe tão cedo, esta acaba sendo uma arma poderosa no equilíbrio da disputa entre os consoles. Apresentado de relance numa convenção em Tóquio, sua equipe criativa integra parte do time da série



Phantasy Star. E só para citar alguns de seus destaques, você viajará pelo mundo do game em belas embarcações aéreas, se envolverá em combates com ótima fluência e de quebra terá cidades cheias de encanto para explorar em detalhes.

Deixando de lado os típicos mapas planos que convidavam personagens cabeçudinhos à pisar sobre belos desenhos para chegar aos lugares, Eternal Arcadia coloca-o à bordo de magnânimas embarcações carregadas pelos ventos, exibindo ângulos bem dinâmicos por suas viagens que nada terão de tranquilas! Sem qualquer aviso, criaturas hostis podem invadir o tombadilho para tentar impedir seu progresso. Portanto ao navegar em quaisquer direções, percorrendo os cenários de alto abaixo, você deverá estudar bem a trajetória escolhida para não arruinar seu passeio.



O sistema de combate dispensa complicações podendo ser aprendido pelo jogador inexperiente sem dificuldades. Ao encarar qualquer tipo de encrenca você comanda três personagens em seu grupo liderado pela figura heróica de Vice, um personagem com tudo o que uma boa história tem direito. Cada aventureiro possui ataques próprios e pode recorrer à magias ou capacidades curativas, além de um novo elemento: Se quiser arriscar-se um pouco, você pode optar por descartar um turno para carregar uma barra que ao preencher-se lhe dá a vantagem de um ataque especial ou incrementa suas

magias, causando um dano mais significativo em seus oponentes. Mas esta escolha deve ser bem programada, pois ao abrir mão de um turno



no calor do combate, você pode arriscar-se demais sem poder atacar ou defender-se. Durante as lutas suas armas também podem ser reconfiguradas em tempo real, até que se encontre a opção que melhor se adapte à uma determinada classe de vilão.

Explorando os cenários habitados do jogo você notará que a passagem de cenários externos para os interiores dos edifícios acontece de maneira bem inovadora. Esqueça aquela tela escurecendo-se gradualmente para dar lugar à um cenário miniatura numa perspectiva dura e personagens minúsculos avançando de uma porta para outra. Aqui você avançará até a porta de acesso ao interior quando a tela subitamente congela-se, tornando-se transparente até que se possa, no lugar da fachada anterior, visualizar todo o compartimento interno de uma estalagem por exemplo. Passando de uma área para outra, você terá na tela sempre em destaque o ambiente para o qual acaba de entrar. E esta é somente uma das vibrantes demonstrações gráficas recém exploradas no Dreamcast. Nos pontos mais altos dos cenários, como no topo de uma vila costeira, você será capaz de avistar todo o nível abaixo do local onde está, sem enevoamen-

tos ou quebras de polígonos para decepcionar suas vistas em lágrimas emocionadas (ou em pânico devido à altura). Confira nossas imagens enquanto o jogo não chega, só para ir sacando o que em breve vai invadir seu Dreamcast, seja por ar, por terra ou pelo mar.





GIGA WING

CAPCOM
TOMMO JAPÃO
TIRO 2D ESTILO ARCADE
18 JULHO DE 2000/ 2 JOGADORES

Intensidade e movimentação fluida talvez não compensem o triste processador CPS-II deste game, que de forma alguma é o título mais notável entre os jogos de tiro 2D. E sem as dublagens na versão ocidental, entender seu enredo torna-se uma tarefa impossível. Representante tardio deste estilo semi-extinto, ele combina uma arte razoável com um ágil gameplay, disparando freneticamente em todas as direções sob a típica perspectiva aérea bidimensional com obstáculos e inimigos correndo a tela verticalmente. Entre explosões animadas e tiros para todos os lados, você pode recorrer à bombas de recarga limitadas que o farão temporariamente invencível para arrasar quantos inimigos puder. Escolhendo entre quatro aeronaves selecionáveis equipadas para ajudá-lo neste caos total, você terá itens e power ups espalhados no cenário para incrementar seus ataques. Com uma movimentação intensa, repleta de balas e disparos laser de comportamentos variados, cada personagem traz habilidades próprias, garantindo pelo menos 4 bons motivos para recomeçar sua aventura.

BATTLE BEASTER

WONDER EFFECT
SIMULADOR/ ESTRATÉGIA
SEM PREVISÃO

Parece que estamos diante de mais um simulador de combates típico da moda pegue um bichinho, encha de carinho ou ele te enche de porrada. Mas o melhor fica por conta da estrutura diferente de jogo: estratégia baseada em comandos vocais! O game emprega o mesmo microfone usado em Seaman, aplicando-o num contexto mais POP, usando todos os recursos que o periférico oferece de forma bem divertida e simples. Deve-se escolher um monstro para cuidar até que ele cresça numa espécie de fábrica. Ai é só colocar sua cria para combater outras feras recorrendo aos comandos vocais para conduzi-los em combate. Você poderá, por exemplo adverti-las com algo do tipo "tenha cuidado" ou provocar sua fúria gritando "vá com tudo pra cima!" Mas diferente do que ocorre em certos Animes, você só consegue essa comunicação toda com seus bichinhos após conquistar sua confiança. Pise na bola e eles não lhe darão mais a mínima atenção. Inteligência artificial ou birra virtual? Só mesmo conferindo pra saber qual é a desses monstros!



START Button



GRANDIA II

UBI SOFT/ GAME ARTS/ RPG
JAPÃO/ 1 JOGADOR
05 DEZEMBRO DE 2000

10.000 anos após a luta entre Granas e Valmar, responsável pela cicatriz Granaciff que divide a superfície do mundo, o povo teme os estranhos fenômenos que podem trazer o demônio Valmar de volta. Alguns chegam à crer que ele já está desperto e prestes a causar uma injúria gigantesca ao planeta. Uma Cerimônia para aprisioná-lo com um selo torna-se urgentemente necessária.

Com esta introdução fica claro estarmos diante do primeiro grande épico no Dreamcast. Com enredo mais aprofundado e personagens mais densos que em muitos RPGs de renome, ele inclui combates parecidos com os do

primeiro episódio, apresentando câmeras dinâmicas que permitem mergulhar na ação de forma sem igual. As dungeons também são familiares, e apesar de usar apenas um GD-ROM em sua curta produção, o jogo trará cerca de 25 minutos de vídeos em CGs no decorrer da história, com enredo, cenários e personagens totalmente inéditos, preservando apenas um "estilo Grandia" na estrutura do jogo. Na trilha sonora destacam-se as diversas referências culturais. Num momento onde dois dos protagonistas se encontram, por exemplo, a delicada Elena canta uma bela canção Portuguesa, num toque de rara sensibilidade. Nas magias de invocação, uma combinação mescla vídeos FMV e gráficos em tempo real com transparências que permitem ver toda a ação no cenário através dos spells, num efeito muito dinâmico. Tudo isso graças à tecnologia MPEG Softdec, uma ótima inovação para incrementar ainda mais esta pérola dos mundos de fantasia.

PERSONAGENS:

RYUDO

Com 17 anos, ele foi preparado para dominar sua espada pela Geohound, tornando-se um mestre meio largado com sua águia falante Skye sempre ao ombro.



MAREGG

Este homem-fera de 30 anos caça o vilão que destruiu sua vila, sendo um pouco impulsivo e muito gentil apesar do ar um tanto rude.



ELENA

Esta bela cantora teve por toda a vida na voz sua grande paixão, sendo uma das alunas do sacerdócio na Granas Church mais atrevidas e talentosas.



MILLENIA

Esta menina de ar enigmático traz os longos cabelos presos de todas as formas possíveis, e com seu jeito um pouco atirado pensa ser mesmo livre.





POD II

UBI SOFT/ 30 OUTUBRO
2000
CORRIDA
EUROPA/ JOGADORES: 5

ESTA SEQUÊNCIA ULTRA-RÁPIDA DA VERSÃO ORIGINAL NO WINDOWS TRARÁ O TÍTULO PARA UM NOVO SALTO DE QUALIDADE EMPOLGANTE!

Em loopings alucinados, POD II convida a um giro em máquinas faiscantes por suas paisagens alienígenas. E se não bastassem os efeitos excêntricos, as pistas agora também apresentam padrões de comportamento mutante, recriando seu trajeto à cada volta em manobras de alto risco! Em sua primeira versão a velocidade já impressionava, embora o arsenal oferecido fosse um tanto limitado para um jogo de corrida futurista onde os pilotos costumam trazer uma variedade notável de bugigangas letais. O primeiro ponto "positivo" no game refere-se a sensação de velocidade constante e para tornar tudo menos previsível, os trajetos alteram-se em atalhos por toda parte, o que às vezes confunde um pouco, com caminhos surgidos "do nada" provocando saltos assustadores. Naturalmente, o visual também receberá uma atenção especial, tudo sob os sólidos 60 FPS que o Dreamcast permite. Fotos de início de produção já revelavam o cuidado em preservar as curvas insanas com os efeitos visuais recobrem cada detalhe na combinação ideal de elementos dos melhores hits do gênero. Colocando o modo de jogo em rede entre até 8 jogadores para rolar nestas paisagens, parece que a SegaNet irá tornar-se mesmo uma arena freqüentada e perigosa! Já no original podia-se ter acesso a carros e pistas extras carregáveis, e quem sabe agora não teremos até a possibilidade de baixar corridas "fantasma" inteiras de colegas afastados para correr? Uma volta nunca se repete nestas pistas e seus oponentes vão fazer de tudo para atirá-lo fora de seu curso!



URBAN CHAOS

EIDOS/ MUCKY FOOT/
AÇÃO
03 DE OUTUBRO DE 2000
E.U.A./ 1 JOGADOR

Tudo com o que você sempre sonhou, ou a encarnação de seus piores pesadelos! Carangas envenenadas, gangues de malfeitores, porrada e disparos pela cidade. É melhor estes caras andarem na linha ou a tira Darci vai dar um jeito de enquadrá-los. Urban Chaos não poupa esforços em fazer de você um exemplar cumpridor da lei, trazendo até um modo de treinamento para ajudá-lo a manter tudo sob controle nas ruas. Vindo derrapando de suas versões para PC e Playstation, este game oferece todo tipo de desafio. Recuperando-se do vacilo com Fighting Force, a Eidos apresenta um fighting game diferente para reviver a memória e diversão presentes em clássicos como Streets of Rage com seus marmanjos encenqueiros que exigiam um aperto insano de botões para aplicar golpes e combos corrigindo os delinqüentes daqueles tempos que não voltam mais. Não que isto signifique que você vai sair por aí andando sempre pra um lado só detonando caras de roupas e nomes ridículos. Aqui você fará rondas entre transeuntes e um tráfego infernal, em missões solitárias salvando os cidadãos das piores enrascadas. E como o termo caos ali em cima já sugere, espere encontrar situações bem ao estilo "Corra que a Darci vem aí!". Isto porque seus colegas de departamento parecem não conseguir resolver nada direito e volta e meia pedem uma "forcinha" de sua nobre colega, oferecendo missões paralelas que lhe garantem créditos em sua central. E os tempos andam mesmo difíceis pelos guetos, pois logo de cara sua missão é a de convencer um pirado executivo a não saltar do topo de um edifício, com uma torcida bastante favorável à manobra aguardando lá embaixo. No caminho, um de seus coleguinhas de turma está encrocado sem sua viatura e adivinhem quem vai ter de procurar o carro-patrolha para ajudá-lo? Noutros momentos, o jogo obriga Darci a vencer preconceitos e sair queimando borracha numa viatura ou veículo civil requisitado às pressas, aumentando a variedade da ação para desafiar sua destreza. Parece que a vida contra o crime vai ser dura de encarar para esta menina de aço!



DONALD DUCK: GOIN' QUAKERS

UBI SOFT/ AÇÃO
OUTUBRO 2000
EUROPA/ 1 JOGADOR



START Button MONSTER RANCHER BATTLE CARD: EPISODE II

TECMO/ CARD GAME
JAPÃO/ 1 JOGADOR

Não que este seja um dos card games mais originais, mas até que Monster Rancher II consegue se destacar dando ao gênero NASCE-CRESCE-LUTA uma cor nova. Você deve reagrupar os cards espalhados pela Mystical Tablet ao redor do mundo, enfrentando monstros para coletar discos e cards criando cartas novas que aumentem suas chances de sair vencedor. Caso se enjoe de encarar sozinho os 50 personagens do game, convide uns amigos para disputar em modo multiplayer entre até 8 pessoas no melhor estilo passe o controle para cá que é a minha vez. Com gráficos de poucas animações, o belo design dos personagens é passado em detalhes sob um pano de fundo de RPG light indo muito além de um mero combate com cartas. Rolando numa velocidade confortável, o sistema de lutas é bem sacado, com cartas que podem ser reaproveitadas para garantir bons desafios em times de 3 monstros pra você escolher.



EITHEA

ATLUS SOFTWARE/ TAMTAM/
RPG
JAPÃO/ 1 JOGADOR
DISPONÍVEL: SOMENTE NO JAPÃO

No mundo de Eithea você conhecerá um continente cercado por oceanos ancorado pelas raízes mágicas da grande árvore Ere sob a ilha, protegendo-a com seu poder. Aqui não há estações climáticas e a paz reina sob clima ameno, embora o conflito esteja sempre presente na convivência instável entre natureza e civilização científica cobiçando o poder da árvore que, em mãos erradas, pode causar sérios danos. Um enorme abalo sísmico desencadeia os eventos misteriosos da aventura, trazendo estranhas criaturas que invadem uma área bem próxima à universidade onde os personagens recebem sua formação sem desconfiar de nada.

O sistema inédito LAV (Latent Ability Voltage), indica o potencial não utilizado no interior de cada herói, afetando suas habilidades distintamente. Esta "força interior" aumenta conforme eles tornam-se mais fortes e animados, e abala-se caso eles sintam-se deprimidos ou fracos em combate. E como não há itens ou escudos para defendê-los, o estado de espírito do grupo é peça essencial para a segurança nas batalhas. Juntos eles formam uma "Defense Ring" que varia de acordo com sua LAV. Portanto, fora de combate é vital manter



um bom relacionamento entre os personagens, falando sobre as coisas da vida como a amizade e o amor, o que estabelece o "Real Partner System", provocando reações imediatas no moral e habilidades mentais de seu grupo. Tudo isso envolvido por uma arte admirável com os personagens exibidos em grandes retratos durante os diálogos, com grande refinamento artístico providenciado pelo artista Aoi Nanase, character designer responsável pela leveza em tons médio-claros que oferecem o encanto necessário para esta aventura cheia de sensibilidade e rica em relações humanas.

Shou

Muito responsável apesar de sua pouca idade, é um pouco retraído e desatento, especialmente em questões sentimentais.



Hikaru

Transferida de outro colegio, ela ainda não sente-se muito à vontade, tímida e cheia de dificuldades em fazer amigos, talvez por ser um pouco mais jovem. Além de cantar, tem boa prática com o arco.



Yuka

De garotinha fragil essa menina não tem nada, com habilidades em karate e judo além de excelente montadora e esportista. Ela parece cultivar uma atenção especial por Shou.



Nemuria

Uma princesa de 18 anos e muito inexperiente, mas tem o auxílio de sua mãe para cumprir com suas responsabilidades precoces.





DRAGON QUEST VII

ENIX/ RPG
SEM PREVISÃO
JAPÃO/ 1 JOGADOR

UM DOS TÍTULOS MAIS AGUARDADOS DE 2000 VEM

AÍ PARA TRAZER A SÉRIE DRAGON QUEST AOS DOMÍNIOS DO PLAYSTATION

Chegando em 2 CDs de personagens bonitinhos e animados, o aguardado Dragon Quest VII trará recursos bem sofisticados como um dispositivo de visualização Zoom out que afasta a câmera abrindo a tela numa visão panorâmica dos cenários totalmente poligonais. Você poderá também rotacionar o ângulo de visão em até 1/7, como em Grandia e Xenogears. Um traço peculiar da série mantido até aqui é o sistema de classes de trabalho. Você começa a aventura como um humilde pescador e daí pra diante o negócio é ir se adaptando com o que pintar pelo caminho. Você poderá tornar-se então um guerreiro, um monge, um mágico, um sacerdote, um dançarino, um ladrão, um bardo, um marinheiro, um pastor e até mesmo palhaço! Para assumir uma destas funções você deverá seguir com seu herói para o santuário de Daama Shrine. Mesmo ao mudar de ocupação durante seus progressos, suas

habilidades específicas são mantidas e também é possível dar múltiplas ocupações para seu personagem para que eles acumulem habilidades. Assim esperem por encontrar neste jogo um bocado de profundidade e nuances sutis como em todo RPG que se preze. E mantendo a tradição nos títulos japoneses do gênero, os personagens surgem super-deformados, com suas cabeças avantajadas e animações 2D em sprites. E para criar a essência destas figuras virtuais um nome de peso foi escalado para assumir a tarefa, ninguém menos que Akira Toriyama, criador da série DragonBall. E sem alcançar o requinte visual de Final Fantasy VIII, Dragon Quest prioriza mesmo o que é de fato fundamental num bom RolePlayingGame: uma boa história. O jogo roda com animações em Sprites per-

correndo cenários planos de um jeito parecido com os antigos títulos do Super Nintendo empregando o sistema Mode-7. Uma certa demora no lançamento do jogo talvez deva-se à busca de um jogo com a melhor qualidade possível, já que este sétimo episódio da série é o primeiro a despontar no Playstation da Sony. O curioso é que a série Final Fantasy teve nada menos que 2 episódios lançados no decorrer de sua produção, o que realmente aumenta um pouco a responsabilidade em ter atingido as metas que justifiquem a demora.

No enredo, seu herói começa abandonando sua vila em busca de novos horizontes. Ele deixa assim sua pequena ilha de pescadores. Seus habitantes ignoram o mundo exterior e seus perigos, contentando-se em conviver em harmonia nos limites seguros conhecidos. Seu corajoso herói seguirá para regiões muito distantes e remotas, expandindo seus horizontes de forma a transformar totalmente sua visão de mundo.

Aqui vai uma breve descrição dos personagens centrais da aventura para vocês irem entrando no clima deste RPG cheio de personalidade:

HERO

Não é engraçado? Mas assim como nos títulos anteriores da série, o protagonista do jogo não tem um nome, cabendo à você a responsabilidade de nomeá-lo como quiser ao começar a aventura. Nascido e educado numa vila pesqueira remota como filho de um humilde pescador ele usa sempre um manto verde trazendo junto de si uma pequena criatura semelhante à um dragão. Em seu íntimo, tudo o que ele quer é um dia tornar-se um grande pescador como seu pai.

MARIBEL

Meio atrevida ela é tão esperta que acaba envolvendo-se com você nas maiores aventuras, ainda que de forma muito acidental. Filha do líder da vila pesqueira, essa menina vai dar trabalho.

KEIFER GRAN

Tendo em seu herói a confiança e consideração dedicadas à um irmão, o príncipe de Granestado pode ser um forte aliado em sua jornada.



TENCHU II Button START

ACTIVISION/ ACQUIRE/ AÇÃO
AGOSTO DE 2000
JAPÃO/ 1 JOGADOR

NOVAS HABILIDADES + ELEMENTOS CLÁSSICOS DA PRIMEIRA VERSÃO: O MELHOR ESTILO NINJA DE VOLTA ÀS SUAS MÃOS.

Em Tenchu II cada personagem movimenta-se sorrateiro pelos ambientes ricamente tridimensionais dispondo de cerca de 12 ataques cheios de precisão silenciosa, rolando sob um sistema mais robusto que o tornará capaz de coisas que nem poderia sonhar antes. E tudo na maior discrição, pois se ficar deixando rastros por aí pode despertar suspeitas. Mate seus inimigos e limpe a área pressionando R1 e O juntos. Com isso você arrasta o malfeitor para fora do raio de visão dos reforços e ainda pratica algum levantamento de peso! E caso as coisas realmente fiquem complicadas experimente molhar

um pouco os pés! Melhor ainda, salte na água onde poderá nadar próximo à superfície ou em dois tipos de nado submerso. Uma manobra interessante para infiltrações infalíveis é a "manobra fantasma", que permite respirar sob a água com um canudo sem ser detectado pelo inimigo. Eita água suja! E com inimigos cheios de Inteligência Artificial para espreitá-lo você terá muito mais trabalho para manter-se escondido. Portanto o negócio vai ser aprender com os próprios erros, pois precisão aqui será mesmo a alma do negócio. Alternando entre os botões O ou quadrado, por exemplo você embainha ou saca sua espada. Pintou sugeira, nem pense: é fazer barba, cabelo e bigode. E se quiser ficar por dentro da história para entrar no clima oriental de vingança e dominação entre clãs, sente-se no Tatami e vamos nessa. A família regedora de todo o Japão, o clã Gohda está em franca decadência o que torna seus inimigos mortais bastante satisfeitos e ansiosos. E a ruína do velho regime só faz alastrar-se uma guerra civil devastadora que divide o Japão antigo em camadas desiguais. Com a hierarquia vigente debilitada, forças poderosas saem de seus covis encarando o momento como oportuno para travar suas disputas. Senhores de guerra e militares traiçoeiros disputam territórios ignorando antigos tratados e fronteiras ao atacar até mesmo seus antigos aliados, quan-

do não a própria família. Gohda matsunoshin que ainda lidera o Japão considera precária a condição de sua facção dominante e sai em busca do poder silencioso que sempre esteve firme à seu lado na manutenção da ordem. Ele enfim recorreu aos ninjas Azuma. Sob a liderança e instrução de Azuma Shiunsai, três ninjas devem ser invocados na caçada implacável das facções diabólicas envolvidas na propagação da guerra antes que ela arrase toda a nação. Os três discípulos adotados por Azuma hoje amadurecidos- Rikimura, Ayame e Tatumaru- devem unir-se para salvar a casa de Gohda.

Um pouco parecido com o sistema de aquisição de armas do primeiro jogo, aqui você deve atingir boas qualificações ou roubar armas de inimigos mortos se tiver coragem. Saquem só a variedade de itens: Há o óbvio porém muito eficaz gancho com corda para escaladas à níveis mais altos e telhados inacessíveis. Já com o Arroz colorido você marca o terreno por onde passa para garantir que nunca se perca (Quando criança adorava comer este tipo de arroz). Já o arroz envenenado é um petisco irresistível para matar inimigos fominhas (Um vizinho comeu um punhado deste só pra fazer inveja. Ele era um cara legal.) Com as Minas, não é difícil saber o que fazer. Namorar? Não seu ninja estúpido! Dê um beijo numa dessas e você acaba em mil pedaços! Já as folhas de camuflagem servem de excelentes itens para fugas, fazendo-o desaparecer numa nuvem de folhas, ressurgindo instantaneamente atrás de seu oponente. Um pouco carnavalesco demais. Com as Bombas de fumaça você pode atordoar e confundir seu inimigo. Os Caltrops, ou espinhos, machucam seus perseguidores onde dói mais. Ah, e se precisar tem umas Shurikens largadas em algum lugar por aí, portanto cuidado com onde pisa!





Ogre Battle 64

ESTRATÉGIA/ 1 JOGADOR

ATLUS SOFTWARE/ QUEST

27 DE SETEMBRO DE 2000/ JAPÃO

Ogre Battle- Tactics traz elementos de suas versões no SNES e Playstation, com um cardápio repleto de manobras estratégicas para satisfazer os RPGistas mais exigentes. E não se iludam com sua apresentação "bonitinha", pois este game tem muito mais complexidade do que muitos Rpgs supostamente "sérios". Os diálogos constituem um elemento essencial para a compreensão do que rola na história e para os iniciantes há um modo tutorial bem esclarecedor. Com 43 cenários diferentes, elementais, alinhamentos e aventuras que mudam de rumo de acordo com suas escolhas, você vai se amarrar nesta história rica e complexa onde o Imperador Lodis ameaça dominar o continente de Zeteginia. Um rapaz esclarecido, Magnus Gallant é então enviado para a divisão sul da armada de Palatinus como aluno recém graduado na academia militar. Lá chegando ele revolta-se com a precariedade com que vivem as classes baixas submissas ao império. A nobreza, indiferente à tudo, satisfaz-se em apenas sustentar seu Status mantendo sua lealdade. Sempre em conflito, eles buscam regalias para si enquanto as classes inferiores agonizam miseráveis, mantendo Palatinus sob um quadro de desigualdade e insatisfação. Apesar de trazer um sistema de batalhas quase automático, será possível recomendar táticas às suas tropas com coisas do tipo "concentrem seu ataque no líder" ou "bater em retirada". Para ser bem sucedido nos confrontos é preciso saber escolher armas, formação de ataque e dosar a resistência de suas tropas. Boas escolhas ao dispor seus personagens em campo vão garantir seu sucesso ou compromê-lo. Com um dragão na retaguarda, por exemplo, você obtém ataques fulminantes com seu hálito de fogo. Mas se posicioná-lo na primeira linha de sua formação, ele recorrerá então a ataques com suas garras e presas. Personagens mais frágeis trabalham bem nas filas finais e intermediárias de suas tropas, como é o caso dos arqueiros. E como decisões assim rolam à toda hora, já é bom ir trabalhando em seu plano de combate pra fechar este game cheio de desafio com às mãos nas costas.



Sydney 2000

EIDOS/ ATTENTION TO DETAIL
(ATD)/ ESPORTE/ 4 JOGADORES
AINDA NESTE 2000

Esta adaptação oficial dos Jogos Olímpicos chega no 64 para oferecer a chance de uma disputa pelo ouro. Com lançamento previsto para o final do ano o game vem repleto de eventos com muita ação pra triturar seus botões em competições entre grupos de até 4 jogadores. Basicamente uma adaptação da versão para PCs ele infelizmente talvez não chegue antes das Olimpíadas, mas sua demora promete compensar. Com 12 Eventos Olímpicos, você terá os modos Arcade, Olímpico e de Treinamento para alcançar o pódio. Na opção Arcade você simplesmente escolhe o evento específico que quer disputar para então iniciar a partida. Na modalidade Olímpica você assume o papel de um personagem básico preparando-o para atingir níveis olímpicos. Durante os treinos puxados, sua stamina (fibra), força, resistência e habilidades vão ampliando-se. Você salva sempre que puder o desempenho de seu atleta para acumular as melhorias que ele sofre. Após muita dureza no Ginásio Virtual você então fica no ponto para enfrentar os desafios Olímpicos em busca de uma boa qualificação. Passada esta fase eliminatória você estará finalmente diante das Olimpíadas de fato para disputar as medalhas que buscou tanto. Suas habilidades servirão de base para a definição de um dos três níveis de dificuldade. Enfim, chegamos ao modo de treinamento onde quem recebe treinamento para encarar os desafios do jogo é você e não seu personagem.

A sensação de realismo das provas foi a prioridade da equipe de criação, que em dois anos de produção fez uma reconstituição minuciosa dos estádios com base em suas plantas originais. Os eventos são narrados com vozes gravadas em estúdio o que incrementa ainda mais o clima agitado deste tipo de competição. Além dos já mencionados modos singulares pode-se encontrar muita sensação também nos modos para vários jogadores, em provas disputadas ponta à ponta onde até 4 jogadores simultâneos poderão arriscar a sorte. Entre tantas modalidades e opções de jogabilidade será difícil cair na monotonia com este game que de um modo ou de outro já pertence à um estilo próprio entre os jogos de esportes.



SAN FRANCISCO RUSH 2049



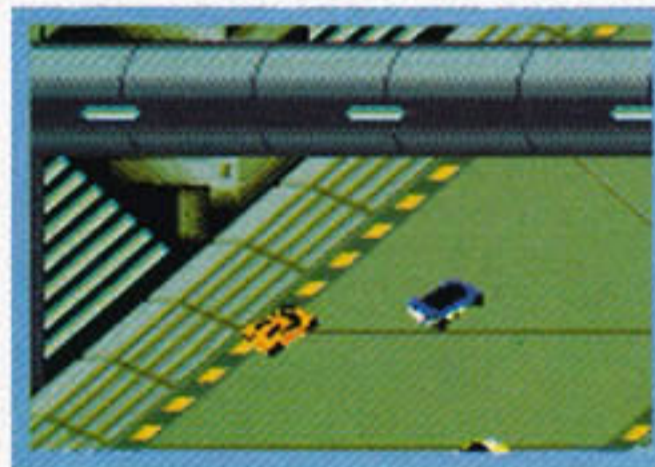
Button START

GAME BOY COLOR
MIDWAY/ HANDHELD GAMES
CORRIDA

GAME BOY
COLOR

EUA/ 1 JOGADOR
SETEMBRO DE 2000

Maluquice selvagem e adrenalina à mil neste game de corridas que a Midway traz para o Game Boy. E se estiverem à fim de um pouco de emoções fortes sejam bem vindos à apertar os cintos, pois estamos falando de um dos jogos mais singulares e repletos de ação que já rodou nos Arcades e



consoles. San Francisco Rush da Atari Games e Midway teve duas sequências arrepiantes nos consoles, motivo mais que suficiente para que o portátil mais popular do mundo fosse apresentado às suas curvas ousadas e saltos de arrepiar. Com tudo o que tem direito, incluindo muitos atalhos para evitar o tráfego desenfreado e um belo passeio pelo alto de uma maravilhosa enseada, serão 9 pistas pra você acelerar, cinco carros envenenados, um modo de corrida contra o tempo além de um prático sistema de Save em Passwords. As pistas, bem ao estilo do jogo, são abarrotadas de saltos e atalhos por toda parte, mas nem tudo é como antigamente pois numa conversão Arcade/Portátil como esta, mudanças são inevitáveis. Como o Game Boy não traz em si um Engine 3D para lidar com polígonos ou edifícios e pistas em profundidade, foi preciso encarar o desafio de preservar o espírito da coisa sob um ponto de vista mais adequado. A solução ficou por conta de uma perspectiva semi-aérea, trazendo assim uma jogabilidade inédita sem perder algumas das características de Rush 2049. Uma das características que dão mais personalidade à série, as pistas abrem-se em cenários metálicos, angulosos e com neóns por todos os lados. São nove circuitos, mas para ter acesso á todos eles é preciso qualificar-se bem nas voltas preliminares. Portanto é hora de ir treinando suas manobras mais ousadas para abrir cada curva desta aventura. Complete cada pista, consiga suas passwords e siga em frente com um dos cinco modelos de veículos disponíveis pra você deitar o cabelo.



WARLOCKED

NINTENDO/ BITS STUDIOS
ESTRATÉGIA
INGLATERRA/ 2 JOGADORES
25 JULHO 2000



Os portadores do Game Boy ganham seu primeiro game de estratégia em tempo real, um dos melhores jogos já criados para ele. Ter aproveitado tão bem seus limitados recursos garantindo um estilo de jogo muito próximo ao de Command & Conquer, pode ser considerado um verdadeiro

milagre. Entre mais de 24 missões, ele traz vozes digitalizadas, mini games e puzzles com figuras, um modo de save em bateria pra você salvar seus jogos quando quiser, jogo em dupla com cabo de link e suporte infravermelho para trocar tropas entre sistemas diferentes. Combinando traços bem peculiares, com influências desde um típico Pokémon até uma dose extra de Warcraft, em suas missões a meta básica é eliminar as tropas da raça oposta, assumindo o comando de exércitos humanos ou de monstros prontos pra causar toda a destruição possível. Durante as missões em campo, pergaminhos oferecem dicas valiosas, abrindo jogos secretos ou mapas multiplayer para você duelar com um amigo. Algumas missões envolvem tarefas complicadas como atravessar o território inimigo com um mero par de Grunts. Além desta raça, você terá grupos de Arqueiros, Cavalheiros e Dragões para proteger sua fortaleza e aniquilar seus inimigos. As raças são bastante equilibradas, com variações no visual para caracterizá-

las e missões próprias de cada uma. Uma "neblina de guerra" esconde os blocos que circundam seu grupo. Eles só são revelados quando suas tropas passam por eles, protegendo as formações inimigas sem que se saiba onde estão e o que estão tramando. Para armazenar madeiramento e construir as estruturas de suas fortalezas, ou para criar reservas em suas tropas nada melhor que uma porção de Grunts. Já os arqueiros oferecem excelentes ataques à longa distância apesar de serem meio fracotes. Para combates diretos, o ideal são os cavaleiros, com resistência reforçada. E o "cinga" neste jogo são os ótimos Dragões, escondidos pelo mapa como verdadeiros tesouros. Voando sobre qualquer terreno eles permitem ataques à distância, ficando sujeitos apenas aos ataques de arqueiros ou torres defensivas, podendo aniquilar uma tropa completa com apenas três investidas com seu hálito flamejante. Para conseguí-los procure pelos ovos espalhados no mapa, que precisam ser levados à sua estrutura principal para serem usados, somente um de cada vez. Caso encontre outros, crie um estoque para necessidades futuras pois eles realmente compensarão seu investimento, como a melhor solução para arrasar seus oponentes.



CRIMSON SKIES

SETEMBRO 2000
ATÉ 16 JOGADORES
AÇÃO/ EUA

MICROSOFT/ ZIPPER INTERACTIVE

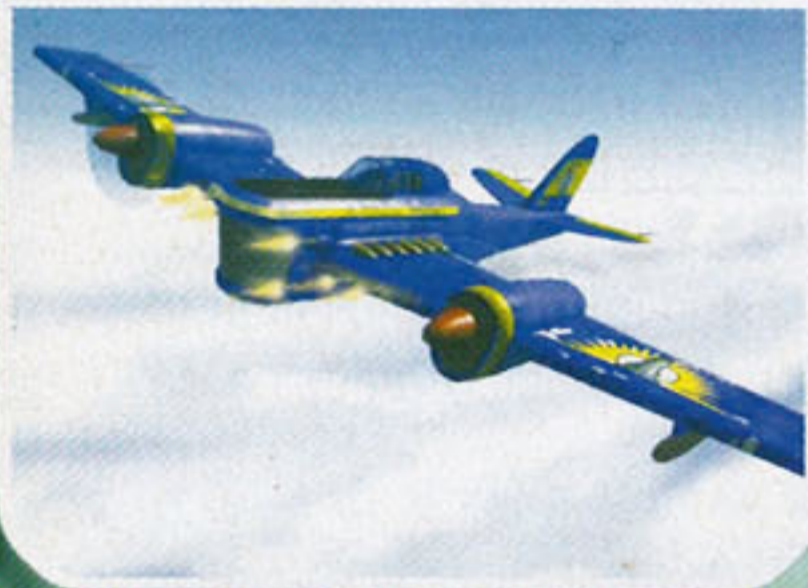
**NO MUNDO DOS JOGOS EM REDE,
GUERRA E VELOCIDADE AINDA SÃO
PALAVRAS DE ORDEM!**

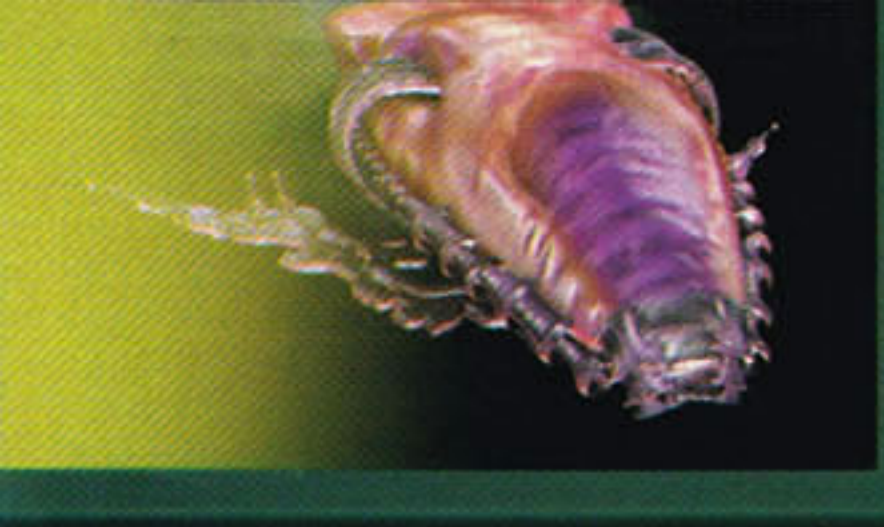
Aí vem um título capaz de causar loucura só de ouvir falar. Tudo bem que alguns pilotos de carteirinha vão chiar um pouco quanto à jogabilidade simplificada, mas o clima de pilotagem em puro estilo arcade vai devastar a cena do gênero nos PCs. Com respostas de Aileron e Leme mais sensíveis, tudo contribui para uma dinâmica perfeita ainda que de forma ligeiramente irreal. E estejam preparados para realizar seus sonhos mais remotos, pois voando muito próximo do chão você vai precisar de toda sua agilidade e perícia para manter-se vivo com uma sensação de velocidade sem precedentes, diferente da maioria dos simuladores de combate aéreo. O clima de perseguição em alto risco vai fazer de cada partida uma experiência inesquecível, voando sempre absurdamente colado aos seus inimigos.

As cabines de pilotagem são bem projetadas, com dispositivos de leitura de velocidade, indicadores da linha do horizonte e artilharia imponente. Você terá também o auxílio de uma mira especial para facilitar sua vida ao livrar-se de seus inimigos aéreos, um sensor telescópico com uma pequena janela na extremidade de sua tela indicando a posição de seu alvo, apontando o rumo certo para facilitar sua interceptação. Com isso você poderá caçá-lo sem perder o nariz de seu avião de vista. Mas se preferir uma perspectiva mais afastada, há uma visão de perseguição mantendo os indicadores de seu cockpit nas laterais da tela. Pra dar uns giros no modo multi-player ela é fantástica, funcionando muito bem nos modos para captura de bandeiras, ou quando sua missão é derrubar um majestoso Zeppelin. Jogos multiplayer podem rolar entre até 16 jogadores competindo ou em times. Há muitas arenas para optar, levando-o do Hawaii à Manhattan, em cenários fantásticos que oferecem realismo total. Ao voar em níveis rasantes você notará texturas bem cuidadas para reproduzir o solo e outros objetos em movimento.

Tudo é muito orgânico e familiar, disposto de forma a incrementar a sensação de alto risco ao cruzar as ruas agitadas de metrópoles caóticas como Nova Iorque ou ao esquivar-se entre arbustos numa fuga alucinada. Nas maiores altitudes os efeitos atmosféricos e nuvens também são deslumbrantes.

Alguns vão curtir muito a opção de criar suas próprias máquinas voadoras, que vem em 11 modelos básicos para recompor. Eles trazem padrões que devem ser mantidos, como taxas de peso e manobrabilidade. Estes valores são fixos, mas felizmente todo o resto é configurável. Você arrasta os itens que quiser adquirir de uma barra bastante clara, sem maiores dificuldades. Há descrições detalhadas dizendo para que servem e como funcionam. Escolha seu motor, os padrões de traseira e dianteira, tipo de asas e tantas armas quanto for possível para não superar os limites pré-definidos de peso. Até o tipo de munição deve ser checado, incluindo a indicação das posições de seus foguetes e torpedos. Estes ajustes felizmente são bem simples. A variedade de modelos traz estilos para todos os gostos, de pequenos e ágeis caças de reconhecimento à abastados bombardeiros de guerra. Os inimigos também vem em todos os tipos, de pequenos helicópteros à Zeppelins pesados e imponentes. E o design dos modelos vai muito além do convencional, com aspectos agressivos e muito criativos, que podem ser incrementados por suas próprias skins sem nenhuma dificuldade ao aplicá-las. Progredindo você acessa modelos com melhores componentes. Fique muito atento às pequenas barras que indicam a performance deles, em atributos que variam entre Poor (fraco) e Excelente. Agora, com tudo escolhido é só tirar seu pássaro letal do hangar e levantar vôo em busca de muita encrenca e diversão com a galera!





STARS! Button

EMPIRE INTERACTIVE/ MARE CRISIUM
ESTRATÉGIA/ PRIMAVERA 2000
EUA/ ATÉ 16 JOGADORES

AMBIENTADO MILHARES DE ANOS APÓS SEU TÍTULO ORIGINAL, ESTE GAME EXIGE O MÁXIMO DE SUAS CAPACIDADES ESTRATÉGICAS NO COMPLICADO DOMÍNIO DE UMA RAÇA DE EXPLORADORES ESPACIAIS.

A descoberta de que a estrela mais próxima de seu mundo irá tornar-se uma Supernova em pouco tempo (uns milhões de anos passam rapidinho), obriga seu pessoal à partir em busca da conquista da galáxia! E para realizar seus planos mais megalomânicos do que os de um certo ratinho branco, você contará com o auxílio de espões, mercadores tecnológicos, soldados, piratas mercenários e todo tipo de gente boa do universo (bem, inclua os diplomatas na lista de mocinhos se quiser). Sua meta básica, como já deve estar claro é bem simples: Conquistar planetas, ora essa! Destrua a oposição com boas alianças ou um monte de grana e tenha sempre a vitória como meta. Experimente, você vai acabar gostando!

Questões políticas à parte, o visual é de primeira, com 3GB de arte em 24 bits intergaláticos, entre 650 espécies de naves, 350 peças hi-tech e 48 raças onde será difícil não ficar perdido... Ham, ham...digo, satisfeito. E isto sem falar no incrementado sistema de batalha, um novo sistema econômico (provavelmente melhor do que o nosso por aqui) e ferramentas diplomáticas de fazer inveja a certos presidentes que só faltam mesmo viajar até o espaço. O game só peca no ponto fraco da maioria dos jogos deste gênero: é complexo demais, e quando você acha que começou à entender alguma coisa ele dá um nó em seu cérebro bem difícil de desfazer! Que tal, para começar a pegar o gostinho, administrar mais



de 50 colônias pessoalmente? E não falamos de colônias de férias, mas de enormes, populosos e ricamente culturais... PLANETAS! Mas não desanime jovem administrador, pois o negócio por aqui é mandar todo mundo fazer tudo ao mesmo tempo! Isso mesmo, sem moleza pra macacada mutante! "Como vai indo aquele novo complexo imobiliário de nossa lista de empreendimentos interplanetária? Ótimo. E vocês aí, estão cuidando dos rebeldes conservado-

res esquerdistas? Enviem uma esquadra completa para aquele setor. AGORA!" Vida agitada não? Precisan-do de recursos minerais ou de pesquisas avançadas, fale com seu pessoal. Eles resolvem tudo!

São várias opções de raças jogáveis com características bem peculiares. Você precisa antes de tudo definir certos padrões para familiarizar-se com cada espécime. A fisiologia é o primeiro aspecto à ser levado em conta. Existem variações sintéticas geradas industrialmente e Biológicas, de natureza orgânica valendo-se de sua população para reproduzir-se. Quanto à organização social, como não podia ser diferente, o modelo básico (pois em time que está vencendo não se mexe) é a sociedade humana, na qual todas as outras se baseiam. Já imaginaram a desgraça intergalática que isto pode gerar? Esqueçamos este detalhe.

Um dos maiores atrativos do game está sem dúvida em seu sistema de espionagem com táticas elaboradas para manter-se no poder. Mas é preciso ter cuidado, pois os espões custam dinheiro, e quanto mais deles você usa, mais competitivos e caros se tornam, podendo fazer de sua vida um verdadeiro inferno! Jogadores desonestos se saem muito bem ao expandir ao máximo suas correntes de espionagem saqueando tudo o que outros players mais comportados esforçam-se para acumular e construir. Você pode transmitir ordens bem específicas de contra-informação, tanto sob aspectos econômicos quanto militares. Em prática eles logo ficam feras em fazer o trabalho sujo. Como mais um título da nova safra dos jogos estratégicos tudo indica que Supernova mantenha a boa tradição da família, seja por meios comportados ou por outros mais práticos e por que não dizer, humanos.



Requisitos mínimos: P166MHz/ 64MB RAM
16xCD-ROM/ 800x600 placa de vídeo 16-bit
400MB livres em disco



DICAS PRA DETONAR SEM TERROR

HELP!!!



GLOVER

MENU DE CÓDIGOS

De qualquer ponto no game pressione Start e tecle R1, R1, R1, L1, L1, L2, L1, L2. Isto destravará o menu de dicas.

SELEÇÃO DE CHECKPOINT

Que tal arriscar esse aqui? Tecle: R2, R2, L2, L1, R1, R1, R2, L1. Coloque este código na tela pausada e receba a habilidade de selecionar seus checkpoints.

VIDAS INFINITAS

Da tela de pausa digite R1, R1, R1, R1, R1, L2, R2, L2

SAÚDE INFINITA

Entre com os seguintes códigos na tela de pausa e você nunca precisará se preocupar com sua saúde. L2, L2, R2, L2, L2, L2, R1, L1.

GEKIDO

MODO DEFORM

Este código é tão fácil de fazer que dá até vergonha de ensinar. Mas como vocês ainda estão no começo, vamos dar uma chance. Mas é só dessa vez, hein! Jogue até que consiga obter uma pontuação satisfatória para entrar com seu nome na tela de recordes (Não vem dizer que é o maior trampo, por que não é não!). Digite então: *DEFORMANIA* como seu nome. Acesse o menu de opções e ative o modo Deform. Entre no jogo e você vai notar que a dica mudou o aspecto de seus personagens para algo um tanto... diferente do que você estava acostumado.

MODO ESQUELÉTICO

Este é baba de caveira. Jogue simplesmente até que tenha atingido uma boa pontuação para colocar seu nome na tela dos recordes. Digite *BONECRACK*, na tela principal escolha o menu options para ativar o Skeleton Mode. Agora ao jogar todos os personagens parecerão esqueletos! (Ué, morreu todo mundo?) Jogar neste modo é meio engraçado, e complicado à beça, pois todos os personagens no jogo ficam igualmente magricelas e um tanto pálidos. Então fique esperto, mantenha o olhar firme em seu personagem para não se confundir e metatarsos neles!

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

TODOS OS NÍVEIS

Para experimentar qualquer um dos níveis do jogo desde o começo coloque um destes códigos.

Na tela "Press Start" aperte

L2, ■, ▲, ●, ✕, R2, R2.

Um som vai avisar se o código funcionou direito. Agora entre no jogo apertando Start e depois do vídeo de introdução você entrará na área central que dá acesso aos vários

níveis do jogo. Todas as portas serão abertas na área de seleção de fases, escolha sua favorita e mande brasa.



FILME DOS BASTIDORES

Para acessar o filme Bônus (basicamente uma entrevista com Jackie Chan sobre o jogo e coisa e tal), apenas aperte

←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲.

Se tiver colocado o código direito você obterá uma mensagem embaixo na tela avisando: "Bonus Movie press X". Ah, sim! Antes que nos esqueçamos, aperte o botão ✕ pra ver o que acontece.

NCAA FOOTBALL 2001

NGEN RACING

GRANA PRA NINGUÉM BOTAR DEFEITO! \$400 MILHÕES PARA INVESTIR!

Do menu principal coloque o seguinte código para encher os bolsos de dinheiro virtual.

R2,L2,R2,L1,R2,R1,R2,L1

Use a grana no modo N.Gen para comprar aviões e incrementos à vontade.

AVIÕES BÔNUS NO MODO N.GEN

Da tela de menu principal- exatamente! Aquela onde você opta entre os modos Arcade e N.Gen, e coloque o seguinte código para ficar com um belo mostruário de aviões no N.Gen mode.

R1,R2,L1,L2,L2,L1,R2,R1

Este código destrava um punhado de aviões para você. Com estas máquinas você pode vencer quase qualquer corrida do jogo e acumular uma boa grana. Ou se preferir, coloque o código dos \$400 milhões.

PARA DESTRAVAR TODOS OS CIRCUITOS E AERONAVES NO MODO ARCADE.

Da tela principal, coloque a seguinte senha

R1,L1,R1,R2,L2,R2,L2,L1

Então acesse o modo Arcade e divirta-se.

Isto abrirá os próximos 3 campeonatos e outros três níveis de aeronaves.

PARA DESTRAVAR TODOS OS ESTÁDIOS!

Localize rapidinho o Menu de códigos. Do menu principal, escolha Ajustes de jogo (Game Settings), então sublinhe a opção Código Secreto. Daí aperte Select para fazer entrar uma das senhas. Tente esta pra começar:

OPENSESAME

Agora tanto no Exhibition quanto no Situation Mode você será capaz de acessar qualquer estádio.

LEGEND OF MANA

ITENS RENOMEÁVEIS

Com um duplo-click no nome de sua arma ou armadura você pode dar à eles o nome que quiser para personalizá-los.

DUELOS

Puxe briga com outro jogador para um desafio na Underground Battle Arena em Geo, embaixo do palácio de Kristie. Assim você aproveita para descobrir quem tem o melhor personagem entre seu grupo de amigos. Caso seu parceiro tenha muito espírito esportivo, as coisas podem ficar bem interessantes.

MINI-GAME SOCADOR DE TERRA

Disponha nove territórios até que a tela fique cheia deles. Coloque-os todos em seu campo de visão e segure L1 por pelo menos 5 segundos para iniciar este Mini-game. Você vai morrer de rir!

GIRANDO MAIS DEPRESSA

Em Domina siga para a casa no centro. Verificando seu memory card, desta vez sublinhe um jogo salvo de Chocobo Racing e saia desta tela. Vá para Polpata harbor para encontrar Skippie. Ele lhe entregará seu anel/ bracelete. Mas atenção: você precisará já ter terminado a Catchin' Lilipeas.

MINI-GAME SHADOW-ZERO

Termine a quest The Teardrop Stone, então siga para o bar Salamander Day em Domina para trocar uma idéia com Shadow-Zero e iniciar este game pra lá de estranho.

QUE TAL USAR PERSONAGENS DE OUTROS JOGOS SALVOS?

Tendo aberto Geo, siga para o palácio de Kristie. Embaixo dele você encontrará uma arena de lutas onde pode convocar personagens de outros jogos salvos. Saindo da arena, surpresa! Um personagem novinho para continuar sua aventura em pique total.

SOULFIGHTER

TODAS AS ARMAS

Na tela com o logo Soul Fighter, pressione ← + Y. Entre no menu de opções, então saia. Se fez tudo direito, a próxima tela à surgir será a de códigos. Entre com o código "XAAYBB".

CRÉDITOS

Na tela do logo, pressione ← + Y. Entre no menu de opções e saia. Na tela que surgir digite "AAAAAA".

SAÚDE EXTRA

Na tela de logo, pressione ← + Y. Entre no menu de opções, saia e na próxima tela digite: ABXXYA.

SELEÇÃO DE NÍVEL

Pressione esquerda + Y na tela de logo. Vá ao menu options e saia dele. Coloque então os seguintes passwords para cada fase:

- Fase 2 AABXYA
- Fase 3 XAYAAB
- Fase 4 YYBAXA
- Fase 5 BABXXY
- Fase 6 XAXBYY
- Fase 7 ABXBYB
- Fase 8 YBBAXY
- Fase 9 BYAAXB
- Fase 10 XABBAX
- Fase 11 YBYXAB
- Fase 12 XBAXBY

HELP!!!



PARA LIMPAR A TELA DE PAUSA, PRESSIONE:

X + Y

Como assim, "e o quê mais devo fazer"? Pause o jogo. Está vendo alguma coisa além de uma tela monótona e congelada de um momento emocionante do game que jogava até agora pouco? E o que você quer mais? (Tudo bem, nós admitimos, essa foi bem fraquinha mesmo).

STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT

UM MONTE DE OPÇÕES EXTRA PARA AMBOS OS MODOS, DO NEW GENERATION AO SECOND IMPACT!

Na tela principal de opções, MODE SELECT, segure L e R, mantendo-os apertados por toda a sequência, por mais que seus dedos peçam clemência. Pressione Start em OPTION. Uma vez na tela GAME OPTION, com L e R segurados,

aperte loucamente: ← ←
X, X, → → ↓ ← ←
Y, Y, → → ↓ ← ←
X, Y, → → ↓ ← ←
Y, X, → →

A mensagem EXTRA OPTION surgirá sob o som do comando option. UFA! Cheguei pensar que vocês não conseguiriam!

JOGUE COMO GILL (STREET FIGHTER III E SECOND IMPACT)

Para destravar Gill, vença o jogo. Na tela de seleção de personagens, vá até Sean e aperte para cima duas vezes. Para abrir o Gouki, aperte para cima mais uma vez.

JOGUE COMO SHIN GOUKI (SOMENTE EM SEGUNDO IMPACTO)

Para jogar com ele você deve apenas fazer o seguinte: Selecionar o modo Arcade, não perder nenhum round e obter pelo menos três perfects e não mais que 3 vitórias "cheese" antes que atinja o último chefe. Aí o absurdo acontece: Gouki surge e mata seu chefe final. E antes



mesmo de você se perguntar "Mas como assim?", no lugar dele você então enfrenta Gouki, precisando derrotá-lo no segundo round enquanto ele ainda tiver pelo menos um super left. Gouki então ressucita como Shin Gouki. Derrube-o (Se perder um round não poderá continuar, ninguém disse que isso seria moleza). Para escolhê-lo, vá até Gouki na tela de seleção, segure start e aperte qualquer botão, pois depois de tanto esforço, exigir que você aperte um específico seria demais.

TONY HAWK'S PRO SKATER



TODOS OS ATRIBUTOS MELHORAM PARA 13

Segure L na tela de pausa e aperte: A, X, X, Y, ↑ ↓

TODOS OS ATRIBUTOS MELHORAM PARA 10

Segure L na tela de pausa e aperte: X, Y, ↑ ↓

VÍDEO RADICAL

Obtenha 3 Medalhas com qualquer personagem nas competições.

MODO CABEÇUDOS

Segure L na tela de pausa e aperte: X, B, ↑, ←, ← e então volte para a tela de seleção de personagens.

VÍDEO FINAL DOS PERSONAGENS

Obtenha 3 ouros com qualquer personagem nas competições.

MOVIMENTOS ESPECIAIS DE PERSONAGENS:

TONY HAWK

| | |
|--------------------------------|--------|
| Kickflip McTwist, 4000 pontos- | →→ B |
| 540 Board Varial, 2000 pontos- | ←← X |
| 360 Flip To Mute, 1500 pontos- | ↑→ , X |
| The 900, 8000 pontos- | → ↓ B |

BOB BURNQUIST

| | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| Backflip, 4000 pontos- | ↑ ↓ B |
| One Footed Smith Grind, variável- | →→ Y |
| Burntwist, pontos variáveis- | ← ↑ Y (Aplicado com a mão espalmada) |

GEOFF ROWLEY

| | |
|--------------------------------|-------|
| Backflip, 4000 pontos- | ↑ ↓ B |
| Double Hard Flip, 1500 pontos- | → ↓ X |
| Darkslide, pontos variáveis- | ←→ Y |

BUCKY LASEK

| | |
|------------------------------------|-------|
| Kickflip McTwist, 4000 pontos- | →→ B |
| Fingerflip Airwalk, 2000 pontos- | ←→ B |
| Varial Heelflip Judo, 2500 pontos- | ↓ ↑ X |

CHAD MUSKA

| | |
|-------------------------------------|-------|
| Front Flip, 4000 pontos- | ↓ ↑ B |
| One Foot Thumpin, pontos variáveis- | → ↓ Y |
| 360 Shove-it Rewind, 1500 pontos- | →→ X |



KAREEM CAMPBELL

| | |
|----------------------------------|-------|
| Front Flip, 4000 pontos- | ↓ ↑ B |
| Casper Slide, pontos variáveis- | ↑ ↓ Y |
| Kickflip Underflip, 1500 pontos- | ←→ X |

ANDREW REYNOLDS

| | |
|---------------------------------------|-------|
| Backflip, 4000 pontos- | ↑ ↓ B |
| Heelflip Bluntside, pontos variáveis- | ↓ ↓ Y |
| Triple Kickflip, 1500 pontos- | ← ← X |

RUNE GLIFBERG

| | |
|--------------------------------|-------|
| Kickflip McTwist, 4000 pontos- | →→ B |
| Christ Air, 2100 pontos- | ←→ B |
| Triple Kickflip, 1575 pontos- | ↑ ↓ X |

JAMIE THOMAS

| | |
|---------------------------------------|-------|
| Front Flip, 4000 pontos- | ↓ ↑ B |
| One Foot Nosegrind, pontos variáveis- | ↑ ↑ Y |
| 540 Flip, 1500 pontos- | ← ↓ X |

ELISSA STEAMER

| | |
|---------------------------------------|-------|
| Backflip, 4000 pontos- | ↑ ↓ B |
| One Foot Nosegrind, pontos variáveis- | ←← Y |
| 540 Flip, 1500 pontos- | ← ↓ B |

OFFICER DICK

| | |
|------------------------------------|-------|
| Yeeehaw Frontflip, 4000 pontos- | ↓ ↑ B |
| Neckbreak Grind, pontos variáveis- | ←→ Y |
| Assume The Position, 1575 pontos- | ← ← ● |

PRIVATE CARRERA

| | |
|-----------------|--------------------------------------|
| Somi Spin - | ← ↓ B |
| Well Hardflip - | → ← X |
| Ho-Ho-Ho - | ← ↑ Y (aplicado com a mão espalmada) |

SELEÇÃO DE FASES

Segure L na tela de pausa e teclê:
Y → ↑ , X, Y, ← ↑ , X, Y

HELP!!!

ZOMBIE REVENGE

ROUPA TROCADA

Selecione um personagem, então segure Start e aperte B, X ou Y.

MUDAR A COR DO SANGUE

Complete o jogo no modo Arcade, então vá até a janela de opções onde você encontrará uma nova opção disponível, "BLOOD COLORS".

MODO DE CÓDIGOS

Acumule pontos no mini-game do VMU para destravar os códigos "Eternal Life", "Area Select", "Free Continue" e "Free Time Limit" no modo original.

SELEÇÃO DE NÍVEIS NO FIGHTING MODE

Escolha um modo de luta, então segure START enquanto estiver escolhendo um personagem.

ROUPA STICK BRIETLING'S 4TH

Vá até a tela de opções. Selecione o modo "very hard" de dificuldade. Escolha 15 créditos. Então selecione "Original mode". Então selecione "normal mode". Então na tela de seleção de personagens segure o botão "start" + Y quando estiver selecionando STICK. Jogue normalmente, e quando conseguir sua armadura ela estará vermelha. Agora você parece mesmo ameaçador.

TRUQUE COM A ARMA NO PRIMEIRO CHEFE

Segure o botão de ataque (Y) quando estiver perto o bastante para fazer um movimento, então aperte ataque (Y) ou atire (B) repetidamente para puxar os tubos dele. (Você não pode fazer isso quando ele está morto pois seu corpo desaparece imediatamente).

WORMS ARMAGEDDON

ESQUEMA DE BÔNUS 1

Ganhe pelo menos um bronze em todos os modos de treinamento para abrir o esquema de bônus 1. Para encontrá-lo vá ao modo multiplayer e atravesse os diferentes esquemas até encontrar um com a palavra bônus 1. Este destrava o inestimável vaso ming e o kit do iniciante zoeiro.

OS VERMES DO COMPUTADOR NUNCA O ATINGEM

Para evitar Ter um verme atingido com um disparo inimigo (especialmente útil nos jogos deathmatch e Mission), simplesmente faça seu verme ficar parado na cabeça dele. A menos que o turno do verme inimigo seja o próximo, eles não vão atirar em você pois não sabem quando sacrificar um dos vermes para matá-lo.

HOMERUNS(UMA BELA JOGADA DE BASEBALL)

Encontre um verme inimigo perto das beiradas de um determinado nível. Use o bastão de Baseball para atingí-lo lançando-o na água para conseguir uma bela jogada de baseball, o "Homerun", com som da tacada e mensagem da locução: Está fora! ou Bases Completas!, e até musiquinha no órgão.

PARA DESTRAVAR TODAS AS MISSÕES

Para conseguir jogar todas as missões do modo para um único jogador, você deve obter pelo menos uma medalha de ouro no primeiro modo de treinamento. Depois de Ter finalizado com este time em particular, esse time será então apto à jogar as missões no modo Mission.

VIRTUA STRIKER 2

TIME MVP YUKI CHAN

Entre no modo arcade e sublinhe Iugoslávia (não os selecione com o botão A) e aperte Start. Não vá para USA e aperte start, vá até a Coreia e aperte start e finalmente destaque o time da Itália e aperte start. Com isso o time Yuckichan deverá aparecer no canto superior esquerdo da tela.

PARA DESTRAVAR NOVOS ESTÁDIOS

Segure start e aperte A na tela de seleção de estádios.

PERFECT DARK

PARA INVADIR O WEBSITE DO CARRINGTON INSTITUTE

No nome do usuário digite o password:

USERNAME: solaris

PASSWORD: pal32ver21z

Coloque estas senhas na seção "agents only" do site do Carrington Institute e você terá acesso garantido à uma nova área repleta de informações no "CI Scientists Missing", informações da dataDyne recuperadas, sistema de amostras biológicas e relatórios da inteligência.

ITENS ESCONDIDOS

1.1. DATADYNE: DESERÇÃO (PERFECT AGENT)

Arma Laptop: O hacker vai abrir uma porta trancada pelos elevadores.

Falcon duplo: Deixado cair pelo guarda com capacete que está três pisos abaixo da cobertura.

1.2 DATADYNE CENTRO DE PESQUISAS:

Duplo CMP150: resolva tudo no depósito de armas próximo à manutenção no nível térreo sem ser visto.

Mina de proximidade: No perímetro da sala de Isótopos.

1.3 DATADYNE CENTRAL DE EXTRAÇÃO:

DY357 Magnum: Derrube os primeiro cinco guardas sem ser visto.

Granada e Dragão: Faça tudo até o elevador sem ser detectado. Mate o primeiro guarda após pegar o elevador para subir. Use o cartão chave que ele deixa cair para acessar o escritório de Cassandra. Faça um buraco no canto direito da sala para achar o Dragon.

2 CARRINGTON VILLA:

Devastator: destrua os engradados no heliporto próximo à vila.

Duplo CMP150: Mate o primeiro atirador de elite em pelo menos 38 segundos.

Perfect Agent: Rifle de precisão: No banheiro próximo ao dormitório.

3.1 CHICAGO STEALTH

Bomba espia: use os barris para explodir o depósito de lixo próximo ao edifício G5.

Double Falcon 2 (À distância): no bar Pond Punk.

3.2 RECONHECIMENTO DO EDIFÍCIO G5

Besta(para dardos): Desarme o guarda encapuzado na primeira sala.

Especial e Perfect, somente: N-Bomb se você explodiu a saída de incêndio no topo do item 3.1, estará perto do fim das escadarias.

4.1 INFILTRANDO-SE NA ÁREA 51

MagSec Duplo 4: Mate o guarda vermelho próximo da comms rider. Ele vai liberar outro MagSec 4.

4.2 RESGATE NA ÁREA 51

Phoenix: Numa sala secreta acima do hangar.

Double Falcon 2 (Silenciador): Barril explosivo alojado num monte de engradados à direita do primeiro saguão.

4.3 FUGA DA ÁREA 51

Minas à controle remoto: coloque Elvis em segurança em pelo menos 36 segundos.

Double Falcon 2 (à distância): Atrás de você no laboratório de vidro logo no começo.

5.1 ESPIONAGEM NA BASE AÉREA

DY357 Magnum Dupla: Nocauteie o agente NSA perto do elevador que leva para o hangar do AF1.

Minas de proximidade: próximo do começo do nível, passe pelo túnel numa borda cheia de neve.

5.2 ANTI TERRORISMO EM AIR FORCE ONE

Cyclone Duplo: Soque os dois agentes do serviço secreto na sala logo em frente perto do início do nível. Seus cartões chave abrem um closet contendo um Cyclone.

5.3 CONFRONTO NO LOCAL DA COLISÃO

Minas de proximidade: Visite Elvis em seu UFO.

DY357 -LX Duplo: Disarme Trent enquanto ele passa correndo por você após resgatar o presidente.

6.1 EXPLORAÇÃO DE PELAGIC II

Falcon 2 duplo(Silenciador): Não dispare os alarmes. Detone o guarda à quatro portas à partir do início. Após cair, ele liberará uma Double Falcon.

6.2 ANULANDO O PERIGO EM DEEP SEA

Minas de proximidade: Apenas passe o túnel após a ampla caverna (perto do começo), mate o guarda da esquerda. Ele vai cuspir as minas.

7 DEFENDENDO O CARRINGTON INSTITUTE

Devastator: Salve um único refém no centro de informações.

8 ASSALTO AO ABRIGO DO BARCO DE ATAQUE

Mauler Duplo: Mate o Skedar no centro da ponte.

9 BATALHA NAS RUÍNAS DO SANTUÁRIO

Double Phoenix: Destrua dois dos alvos sem marcação do templo com a Devastator. A Phoenix vai aparecer nos limites diante do Canyon.



STARCRAFT 64

HELP!!!

CÓDIGOS DE ACESSO

Escolha "cheats" do menu de opções, então sublinhe a dica e aperte o botão A para assinalá-la com um X.

MINERAIS E GÁS EXTRA

Episódio 5, Missão Terran 7, Sangue dos patriotas

Contorne o urso na seção superior intermediária do mapa para obter a dica.

DICA PARA CONSTRUÇÕES MAIS RÁPIDAS

No primeiro nível da campanha de Zerg, desça para o canto após salvar as primeiras duas colméias para encontrar o disco da dica Mega Build. Apenas toque-o para destravar uma dica que o fará erguer seus edifícios mais rápido.

TROPAS INVENCÍVEIS

Complete os três primeiros episódios.

HABILITAR O CÓDIGO TECH TREE (ÁRVORE TECNOLÓGICA)

Onde encontrar: Episódio 3, Missão Protoss 6, Into the Darkness.

Vá para a direita e para baixo para a primeira área aberta, então volte-se para a direita e caminhe até o fim do caminho para obter uma mensagem sobre o "solo sagrado". Aguarde por cerca de 20 segundos para ativar a dica.

PARA DESATIVAR A NEBLINA DE GUERRA

Episódio 4, missão Protoss 3, A herança de Xel'Naga

Capture a bandeira ao norte de sua base de partida.

MANA INFINITO

Complete todas as 56 missões nos episódios.

ABRIR TODAS AS PESQUISAS

Episódio 2, Missão Zerg 5, O Amerigo

Faça Karrigan caminhar para a esquerda de sua cela com os animais dentro dela.

ABRIR TODOS OS UPGRADES

Episódio 1, Missão Terran 4, As instalações de Jacobs

Localize o cara de laranja para destravar a dica.

LOONEY TUNES: CARROT CRAZY



PASSWORDS

FÁCIL

Fase PASSWORD

01: Treasure Island ... Marvin Marciano, Elmer Fudd, Patolino

02: Crazy Town Patolino, Taz, Elmer Fudd

04: Space Station Yosemite Sam, Patolino, Elmer Fudd

DIFÍCIL

Fase PASSWORD

02: Crazy Town Taz, Marvin Marciano, Yosemite Sam

04: Space Station Marvin Marciano, Taz, Yosemite Sam

PULAR DE FASES

Coloque Taz, Elmer Fudd, Patolino como password. Pause o jogo e pressione Select. Então pressione A para pular de tela.

MEGA MAN

PASSWORDS

Derrotar Elec Man A2-A4-B3-D1-D2

Derrotar Ice Man A1-A2-B2-B3-D4

Derrotar Fire Man A1-B1-B2-C4-D2

Castelo de Dr. Wily's A2-A3-B4-C2-C3

Derrotar Fire Man e Cut Man
A2-B2-C3-D1-D3

Derrotar Fire Man, Cut Man e Elec Man
Defeated A3-B2-B3-B4-C4

Derrotar Fire e Iceman A2-B3-D2-D3-D4

Derrotar Ice e Elecman A1-B4-C1-D2-D4

Derrotar Fire, Ice, e Elecman
A2-A3-C1-D2-D3

FINAL FANTASY LEGEND III



ELIXIR GRÁTIS

Ao entrar no castelo Chaos, contando da esquerda, pegue a segunda escadaria. Ao subir siga para a direita. Você encontrará uma sala secreta com um baú onde está o elixir. NOTA: Para encontrar o castelo Chaos você precisará do encanto mergulho, pois ele fica debaixo d'água.

LOCALIZAÇÕES DAS ESPADAS MÍSTICA

A espada de Durend está no topo do monte Hasbad. Você deverá enfrentar Guya para obtê-la. A Xcalibr está em Zhakal. Agora entre em underworld e vá até o complexo cogumelo o mais ao sul possível. O EMBLEMA está lá. Agora vá até a Crevasse Cave que contém em seu interior a espada amaldiçoada de Murasmas. NÃO USE A ESPADA POR NADA NESSE MUNDO! Ela o atingirá assim como à todos à sua volta. Agora dirija-se para o sudoeste para encontrar a entrada da caverna. Lá dentro há um baú contendo um ÓLEO. Guarde-o para o escudo de AEGIS mais tarde. Agora abandone a caverna Crevasse e suba até o topo novamente. Jogue pelos arredores da Torre Oeste até que encontre um baú contendo o CRYSTAL. Encontre a passagem para Overworld, use MORPH para falar com o Dwelg e então volte para o mundo dos vivos. Fale com o cara na casa ao sul de Donmac para obter a KATANA. Esta foi a parte fácil. Aí vai o truque:

Agora volte para Talon2, passando por underworld. Fale com Masa 2 vezes e ela vai remover a maldição da espada Murasmas, transformando-a na espada de Masmue. Ele usará os itens CRYSTAL, KATANA e EMBLEM para forjar a espada Emeror. Você agora possui todas as quatro espadas místicas, então volte para o norte para jogar nas Ruínas do Leste.

NOTA: A Xcalibr é a mais poderosa delas, seguida pela Masmue, depois Emperor e então a Durend como a mais fraca. O interessante é que elas podem ferir mesmo os inimigos mais resistentes às suas investidas.

A CIDADE SUBMERSA

Para realizar esta empreita você precisará dos encantos Dive(mergulho) e Float(flutuar). Use a magia flutuar para ir à cidade de Elan, onde vivem Granny e Chronos. Ao norte de Elan, deve haver uma enseada. Use a magia de mergulho para submergir. A cidade deverá estar bem à sua frente. Também à direita de Elan há um navio afundado com dois baús em seu interior arruinado.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

PC

TRUQUES DE ARTILHARIA

Se está jogando no modo Multiplayer Skirmish, construa uma artilharia entre 10-20. Coloque-a nas bases inimigas, deixe-as de prontidão para o ataque e destrua a base inimiga numa nuvem de fumaça. Se o inimigo for um Nod e eles tiverem um Stealth Generator, traga pra dentro também um sensor de longo alcance móvel com sua artilharia. Esquadrão Sensor móvel com sua artilharia.

MURALHA FIRESTORM INFINITA

Caso tenha uma muralha Firestorm completamente carregada, Faça-a durar para sempre sem precisar desligá-la para recarregar. Primeiro carregue sua barreira completamente, então acenda-a. Antes que se apague ou fique sem energia venda ou desative suas usinas de energia até que as palavras "On Hold" apareçam no ícone da Firestorm. Sua barreira ficará acesa eternamente e nunca se apagará até que você reconstrua ou acione suas usinas novamente.

Nota: Isto não funcionará muito bem caso você tenha instalada a versão 1.11!



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

PC

CONSEGUIR TODAS AS ARMAS(DEMO)

Para acessar todo o arsenal, aperte a tecla "~" durante o jogo, para chamar a tela console então digite "give all".

GOD MODE (DEMO)

Repita os procedimentos até o menu console e então tecla "god".

MODO NOCLIP (DEMO)

No menu console digite "noclip".

PC **HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE**

AJUSTE DE GRAVIDADE

Este código funciona somente com o servidor de uma partida multiplayer.

Durante o jogo acesse o console (a tecla padrão é o botão ~ do teclado). Agora entre com o comando sv_gravity e um número variável entre 999 e 999999.

DIABLO II PC

FAÇA O JOGO RODAR EM MODO JANELA

Para fazer o jogo correr numa janela em seu desktop, entre com a senha "-w" na linha de comando.

Então, se você tiver um atalho em sua área de trabalho, deverá colocar o código desta maneira:

" C : \ P r o g r a m Files\Diablo2\Diablo2.exe" -w

NOTA: O diretório onde o jogo está instalado varia de um computador para outro. Também certifique-se de colocar 0 -w depois dos parâmetros.

RIDGE RACER V

PRA ZOAR A SEQUÊNCIA DE ABERTURA

Apertando os botões L1 e R1 você pode alternar para trás e para frente 3 efeitos diferentes de parte da sequência de abertura que usa os jogos do próprio jogo. Aperte R1 uma vez e os gráficos ficam preto e brancos. Apertando R1 de novo e os gráficos são pintados de amarelo. Aperte o botão R1 uma terceira vez para adicionar um efeito de desfoque que eliminará os serrilhamentos nos gráficos. Pressionando L1 você retrocede pelos vários efeitos.

GAME SHARK
LEGEND OF DRAGON



| | |
|-----------------------------------|---------------|
| Todos os personagens em seu grupo | 5000092C 0000 |
| | 300BAEF8 0003 |
| Dragoon Level máximo (para todos) | 5000092C 0000 |
| | 300BAF07 0005 |
| Nível máximo (para todos) | 5000092C 0000 |
| | 300BAF06 003C |
| MP infinita (para todos) | 5000092C 0000 |
| | 800BAEFE 03E7 |
| HP infinita (para todos) | 5000092C 0000 |
| | 800BAEFC 270F |
| Todos com Dragoon Spirit | 300bad6400ff |
| Um combate por experiência máxima | 800BB65C 423F |
| | 800BB65E 000F |
| P.Albert: Dragoon Level máximo | 300BAFE30032 |
| Meru: HP infinito | 800BB0041770 |
| Meru: MP infinito | 800BB00603E7 |
| Meru: SP Infinito | 800BB00803E7 |
| Meru: Acesso à níveis rápido | 800BAFFCFFFF |
| Meru: Nivel máximo | 300BB00E003C |
| Meru: Dragoon Level máximo | 300BB00F0032 |
| Miranda: HP Infinito | 800BB05C1770 |
| Miranda: MP Infinito | 800BB05E03E7 |
| Miranda: SP Infinito | 800BB06003E7 |
| Miranda: Obter níveis rápido | 800BB054FFFF |
| Miranda: Nivel máximo | 300BB066003C |
| Miranda: Dragoon Level máximo | 300BB0670032 |
| Kongol: HP infinito | 800BB0301770 |
| Kongol: MP infinito | 800BB03203E7 |
| Kongol: SP infinito | 800BB03403E7 |
| Kongol: Obter níveis rápido | 800BB028FFFF |

| | | |
|-------|-----------------------------------|--------------|
| | Kongol: Nivel máximo | 300BB03A003C |
| | Kongol: Dragoon Level máximo | 300BB03B0032 |
| | P.Albert: Nivel máximo | 300BAFE2003C |
| | Haschel: HP infinito | 800BAFAC1770 |
| | Haschel: MP infinito | 800BAFAE03E7 |
| | Haschel: SP infinito | 800BAFB003E7 |
| | Haschel: Obter níveis rápido | 800BAFA4FFFF |
| | Haschel: Nivel máximo | 300BAFB6003C |
| | Haschel: Dragoon Level máximo | 300BAFB70032 |
| | P.Albert: HP infinito | 800BAFD81770 |
| | P.Albert: MP infinito | 800BAFDA03E7 |
| | P.Albert: SP infinito | 800BAFDC03E7 |
| | P.Albert: Obter níveis rápido | 800BAFD0FFFF |
| | Rose: HP infinito | 800BAF801770 |
| | Rose: MP infinito | 800BAF8203E7 |
| | Rose: SP infinito | 800BAF8403E7 |
| | Rose: Nivel máximo | 300BAF8A003C |
| | Rose: Obter níveis rápido | 800BAF78FFFF |
| | Rose: Dragoon Level máximo | 300BAF8B0032 |
| | Shana: Nivel máximo | 300BAF5F0032 |
| | Shana: Obter níveis rápido | 800BAF4CFFFF |
| | Shana: Dragoon Level máximo | 300BAF5E003C |
| | Star Dust máximo | 300BAC640032 |
| | Dart: HP infinito | 800BAEFC1770 |
| | Dart: MP infinito | 800BAEFE03E7 |
| | Dart: SP infinito | 800BAF0003E7 |
| | Dart: obter níveis rápido | 800BAEF4FFFF |
| | Dart: Dragoon Level máximo | 300BAF070030 |
| | Dart: Nivel máximo | 300BAF060032 |
| | Obter todos os itens (para todos) | 5000FF010001 |
| | | 300BADB00000 |
| | Dinheiro máximo (para todos) | 800BAC5CFFFF |
| | | 800BC920FFFF |

FUR FIGHTERS

| | |
|--|------------------|
| Munição de foguete infinita - Dino Upstairs | 8E1BA7050000270F |
| Munição Congelante infinita - Dino Upstairs | A5037B940000270F |
| Munição de Plasma infinita - Dino Upstairs | DB10A9DA0000270F |
| Munição de Neutron infinita - Dino Upstairs | DB28A9DA0000270F |
| Munição de pistola infinita - Rumpus Room | D698B6440000270F |
| Munição de rifle infinita - Rumpus Room | 1E5C230A0000270F |
| Munição de bombas infinita - Rumpus Room | 1E64230A0000270F |
| Munição de foguete infinita - Rumpus Room | 46A22A520000270F |
| Munição Congelante infinita - Rumpus Room | 6A8B5EDA0000270F |
| Munição de Plasma infinita - Rumpus Room | 96B03F6C0000270F |
| Munição de Neutron infinita - Rumpus Room | 7085E6990000270F |
| Munição de pistola infinita - Dinotoplis | 411A3DB00000270F |
| Munição de rifle infinita - Dinotoplis | 76DDF17B0000270F |
| Munição de bombas infinita - Dinotoplis | 76E5F17B0000270F |
| Munição de foguete infinita - Dinotoplis | AF3B73E80000270F |
| Munição Congelante infinita - Dinotoplis | CE8BC5810000270F |
| Munição de Plasma infinita - Dinotoplis | FFF1B4FF0000270F |
| Munição de Neutrons infinita - Dinotoplis | FF09B4FF0000270F |
| Munição de pistola infinita - Dino Downstairs | 61AB5CAB0000270F |
| Munição de rifle infinita - Dino Downstairs | 9D903D1D0000270F |
| Munição de bombas infinita - Dino Downstairs | 9DA83D1D0000270F |
| Munição de foguete infinita - Dino Downstairs | C213D0120000270F |
| Munição Congelante infinita - Dino Downstairs | E3972F7E0000270F |
| Munição de Plasma infinita - Dino Downstairs | 233F54AF0000270F |
| Munição de Neutrons infinita - Dino Downstairs | 1684217B0000270F |
| Munição de pistola infinita - Dino Upstairs | 13B43C940000270F |
| Munição de rifle infinita - Dino Upstairs | 4B7235CC0000270F |
| Munição de bombas infinita - Dino Upstairs | 53C75D520000270F |
| Munição de pistola infinita - SS Meer | D938B17F0000270F |
| Munição de rifle infinita - SS Meer | 11FC24310000270F |
| Munição de bombas infinita - SS Meer | 110424310000270F |
| Munição de foguete infinita - SS Meer | 49C22D690000270F |
| Munição Congelante infinita - SS Meer | 65EB59E10000270F |
| Munição de Plasma infinita - SS Meer | 99D038570000270F |
| Munição de Neutrons infinita - SS Meer | 99E838570000270F |
| Munição de pistola infinita - Saving Claude | 90582CE80000270F |
| Munição de rifle infinita - Saving Claude | CFE3C1E70000270F |
| Munição de bombas infinita - Saving Claude | CFDBC1E70000270F |
| Munição de foguete infinita - Saving Claude | FEA1B0990000270F |
| Munição Congelante infinita - Saving Claude | 2EF7455A0000270F |
| Munição de Plasma infinita - Saving Claude | 58BF51480000270F |
| Munição de Neutrons infinita - Saving Claude | 6C3B4D5E0000270F |
| Munição Congelante infinita - VAB Building | 37E11AF00000270F |
| Munição de Plasma infinita - VAB Building | 6AC355F60000270F |
| Munição de Neutrons infinita - VAB Building | 7145EDB50000270F |
| Munição de pistola infinita - VLF Facility | A9036F970000270F |
| Munição de rifle infinita - VLF Facility | D710BDD90000270F |
| Munição de bombas infinita - VLF Facility | D728BDD90000270F |
| Munição de foguete infinita - VAB Building | 1E2C28260000270F |
| Munição de foguete infinita - VLF Facility | 1FEC28970000270F |
| Munição Congelante infinita - VLF Facility | 36211A410000270F |

SOUL FIGHTER

| | |
|------------------------------|------------------|
| 99 Almas salvas | 6F7B6EFB00000063 |
| Saúde infinita | 7655D6B800000064 |
| Armas de poder infinito | 43221A73000000A0 |
| Poder Máximo | 7655D6B800000090 |
| Atirador de lâminas infinito | 76E596B800000009 |
| Flechas de arco infinitas | 912C4F4D00000009 |
| Atirar machados infinito | AF3B142B00000009 |
| Bombas de óleo infinitas | CE97A24200000009 |

ZOMBIE REVENGE

| | |
|---------------------------------|------------------|
| Modo Free Play | 573765D2000000FF |
| Modificador de personagem do P1 | 6DAB779A00000001 |
| Toneladas de pontos para o P1 | 9FB005E400000090 |
| Saúde Infinita para o P1 | 39612B5400000100 |
| Toneladas de pontos para o P2 | 8D5B821300000090 |
| Saúde infinita para o P2 | 7FC5DC1100000100 |
| Modo sangue vermelho | 647B79C400000001 |

WACKY RACES

Para Ter sempre 10 Muuutleys!!!

| | |
|---------------------------|------------------|
| (Pra quê tantos?) | 8E938D7E000003FF |
| Emblemas infinitos para o | |
| Player 1-Battle Arena | D27881090000000A |
| Continues infinitos - | |
| Wacky Cup | F02DD61700000005 |

STAR FOX 64

| | |
|---|------------------|
| Boost ilimitado | 81137C9C 0000 |
| | 81137C9E 0000 |
| | 8113AB7C 0000 |
| | 8113AB7E 0000 |
| Armadura rápida infinita | 8016d72b00ff |
| Hyper Laser | 8015791b0002 |
| Loads O' Hits | 8015790b00ff |
| Armadura infinita | 8013ab2700ff |
| Armadura infinita | 80137c4700ff |
| Vidas infinitas para o Player 1 | 801579110040 |
| Bombas inteligentes infinitas para o Player 1 | 8016dc130004 |
| Armadura de Falco infinita | 8016d72700ff |
| Armadura de Peppy infinita | 8016d72f00ff |
| Munição de Plasma infinita - VLF Facility | 6B0355470000270F |
| Munição de Neutrons infinita - VLF Facility | 68FB55470000270F |
| Munição de pistola infinita - Saving Juanita | DC18A49E0000270F |
| Munição de rifle infinita - Saving Juanita | 14DC31D00000270F |
| Munição de bombas infinita - Saving Juanita | 14E431D00000270F |
| Munição de foguete infinita - Saving Juanita | 4C2238880000270F |
| Munição Congelante infinita - Saving Juanita | 600B4C000000270F |
| Munição de Plasma infinita - Saving Juanita | 9C302DB60000270F |
| Munição de Neutrons infinita - Saving Juanita | 9CC82DB60000270F |
| Munição de pistola infinita - Cape Canardo | C96BC7000000270F |



Yuke's EIDOS
Dreamcast
Ação-Aventura
Dual Shock
1 Jogador
Já disponível

CONTROLE

08

O MECANISMO DE JOGO É BÁSICO

DIVERSÃO

10

VOCE MERGULHA NA HISTÓRIA

GRÁFICO

08

POLÍGONOS MACIOS E ÓTIMA ANIMAÇÃO

SOM

10

SOM AMBIENTE E MÚSICAS MANTÊM O CLIMA

FINAL SCORE

09

PRÓS:

Guts é de amargar, num game com animações cinematográficas que convida à uma história realmente envolvente.

CONTRAS:

Alguns ângulos de câmera não foram muito bem pensados e comprometem durante os combates.

SWORD OF THE **BERSERK** GUT'S RAGE

A FÚRIA DE UM GUERREIRO SOMBRIO!

Resgatando um gênero que andava um tanto esquecido, Sword of the Berserk traz elementos marcantes em clima de cinema interativo, com um herói mal encarado forjado à ferro e fogo, sob vestes negras e trazendo em riste uma enorme espada para retalhar as aberrações que pintarem no caminho. De bom moço esse cara não tem nada, e à dizer pelas figuras que já conheceu, não é pra menos. Pra piorar as coisas, sua amada Caska (sem trocadilhos) é completamente muda e desequilibrada por um trauma do passado. Amarrado por um enredo beseado no Mangá de Miura Kentaro, seu melhor golpe está mesmo na ótima história sustentando a aventura. Violento, o game chega a ser recomendado para maiores de 17 anos, com mutilação e sangue jorrando o tempo todo. Gatsu (ou Guts) é violento até quando fica na dele, pois a visão de um guerreiro com uma besta implantada no braço não é nada agradável! Com uma jogabilidade bem simplificada, este elemento acaba contribuindo para uma fluência melhor da história. Sem nunca tornar-se monótono, avançar em sua história até o fim fará desta uma experiência revigorante. No papel de Gatsu, protagonista do mangá, você carregará sua DragonSlayer, a enorme espada sangüinária através de 13 episódios com 6 mestres distribuídos entre eles. Para saber quando vai encarar um destes, fique atento à uma barra que surge na base de sua tela. Se for louco o bastante, tente começar a aventura pelo nível Hard. Caso não se saia como o planejado, fique calmo e aprenda conosco. Mas é bom alertar: para ter acesso à todos os bônus do jogo você deverá fechar BERSERK em todos os modos de dificuldade!

UM ELENCO BEM ESTRANHO...

GATSU, O ESGRIMISTA SOMBRIO:

Personagem principal do jogo (e no mangá) ele teve uma das vistas e um braço perdidos no combate às forças malignas da Gods Hand. Mercenário por natureza, foi militante do Hawk Squadron por longos anos, sob a liderança de Grifis. Trazendo consigo sempre uma gigantesca espada forjada por Godor, a nobre Dragon Slayer, seu único objetivo é livrar Caska do mal que a aflige.



BALZACK:

Um estudioso da Mandrágora, ele tenta salvar a própria filha dos seus efeitos devastadores, vivendo situação parecida com a de Caska. Muito rico, é um elemento potencialmente perigoso na história.



ERIKA:

Uma freira esquisitona, curiosamente, todos os aldeões na cidade em que vive sofreram mutações sob a ação da mandrágora.

CASKA, UMA GAROTA ATORMENTADA:

Um dia prometida à Gatsu, a única garota dos Hawks perdeu a razão ao ser violentada por Phempt, membro da God-Hand, no terrível eclipse onde seu amado foi brutalmente mutilado.

PUCK, UM ELFO SUSPEITO:

Após ter sido salvo da morte por Gatsu no início do Mangá, ele desde então não largou de seu pé. Muito bem humorado ele oferece a Gatsu o Pó dos Elfos, um elemento de propriedades curativas bem lógicas!



ZODDO, O IMORTAL:

Desafiando Phempt este antigo servo da God-Hand perdeu um de seus Cornos, tendo sido o primeiro contato de Gatsu com a "Mão divina".



O CAVALHEIRO CADAVERICO:

Trajando uma armadura de esqueleto, este misterioso cavaleiro combate a God-Hand e ao que tudo indica, é um imortal.

O BEJELITE:

Este perigoso artefato pode invocar a God-Hand, garantindo à quem manuseá-lo o poder de transmutar-se num demônio poderoso após o sacrifício de alguém amado. A cicatriz de Gatsu reage às forças demoníacas devido ao sacrifício que sofreu durante o eclipse da transformação de Grifis em Phempt. Caska, por sua vez traz a marca à seu peito, levando à mão ao seio sempre que se vê diante de forças malignas, como diante do demônio Zodd.

RITA, A AVENTUREIRA:

Esta acrobata viajante perambula o continente ao lado de Yobu, uma figura estranha surgida logo no começo do jogo. Ela logo junta-se a Gatsu para ajudá-lo no resgate à Caska.



O MANGÁ ORIGINAL. UMA BREVE INTRODUÇÃO AO MUNDO DE GUTS.

Como no filme Conan, Gatsu leva a pior ao fazer “aquilo” com uma garota transformada repentinamente num demônio, obrigando-o a exterminá-la sem dó nem piedade. Cego e sem um dos braços(!), ele traz um estranho sinal tatuado ao pescoço. Numa vila em seu caminho ele encontra seu futuro parceiro, o elfo Puck livrando-o de uma tremenda encrenca. Mais adiante um duelo com um certo Homem-Cobra liberta em Gatsu pela primeira vez o estado incontrolável de fúria Berserk. O sinal em seu pescoço parece reagir às forças demoníacas, sangramentos e feridas graves. O “Bejelite” surge numa vila dominada por um Conde, na verdade um verme-demônio



disfarçado. No calor do combate, o Bejelite é ativado, revelando as intenções de Gatsu: seu alvo é um tal Grifis. O enredo desloca-se para o passado, época do nascimento de Gatsu, que fora adotado pela esposa de um mercenário, tirado de sua falecida mãe muito cedo. Ensinado a lutar por seu “pai” Gambino, ele precisa acostumar-se a manusear uma espada adulta por não haver uma adequada à sua idade. Após certos eventos, ele mata Gambino afastando-se dos mercenários para juntar-se ao grupo White Hawk, na época liderado por Grifis ainda humano, tornando-os imbatíveis, vencendo a guerra contra seus inimigos. Abandonando o esquadrão, Gatsu deixa Grifis seriamente abalado. Desconsolado, Grifis viola a princesa. O Rei, inconformado com tal atrocidade enclausura o vilão sem piedade. De volta aos Hawk, Gatsu liberta Grifis, encontrando-o arrasado, com a língua mutilada. Ele tenta suicidar-se, mas acaba invocando a Gods Hand, que oferece imortalidade e poder infinito em troca de um sacrifício: o White Hawk Squadron. Aceito o pacto, ele destrói cada antigo aliado. Entre a carnificina total, Gatsu escapa por pouco, sem no entanto evitar que sua adorada Caska caia nas mãos do diabólico Grifis (agora Phemtp) que à violenta.

ASSUMA OS CONTROLES

CONTRA O MAL

CONTROLE ANALÓGICO-BASTÃO: MOVE GATSU

L: EMBAINHAR OU SACAR A ESPADA

X: SALTAR

Y: DEFESA-BLOQUEAR

Y+ DIRECIONAL: COMBATE

DIRECIONAL + Y: DESLIZAR

R+A: ATIRAR FACAS

R+B: ATIRA BOMBAS

R+X: PÓ-DOS-ELFOS

R+Y: CANHÃO NO BRAÇO

A+B: ATAQUE GIRATÓRIO (TENHA

CAUTELA POIS ISTO DRENA PARTE DE SUA VITALIDADE NA BARRA DE ENERGIA)

DESARMADO:

BOTÃO A: SOCO

DIRECIONAL + A: ATAQUE SOBRE OS OMBROS

ARMADO:

SEGURANDO A: CARREGA UM ATAQUE DUPLO



Gatsu fica impedido de salvá-la com o braço paralisado por forças demoníacas, obrigando-o a arranca-lo, mantido preso ao chão tendo um dos olhos vazados por um espeto lançado por um demônio. Para sua sorte, surge um cavaleiro com armadura de ossos para salvar Caska, levando-os para um refúgio: a casa de Godor, o ferreiro que tempos depois forjará para Gatsu sua Dragonslayer e um braço implantado letal.

E QUE ARSENAL RESPEITÁVEL!

DRAGONSLAYER

É a mais importante delas e Guts sempre traz junto de si. Seja cauteloso ao escolher onde usá-la, pois suas proporções limitam um pouco seu raio de ação em ambientes estreitos.

CANHÃO DE BRAÇO

A segunda opção recomendável. Ele dispara uma enorme rajada flamejante exterminando todos os oponentes ao redor, além de fazê-lo recuar um pouco num solavanco, o que garantirá dano aos oponentes às suas costas também.

BOMBA EXPLOSIVA

Outro item de utilidade, elas prendem-se ao inimigo para então fazê-lo em pedaços.

PUNHAIS

Estes serão sua única arma secundária de uso ilimitado.

O PÓ-DOS-ELFOS

Apesar de não tratar-se necessariamente de uma arma, é capaz de recuperar completamente suas forças, tornando-o uma ameaça novamente contra seus inimigos mutantes.

MIRA AUTOMÁTICA

Se estiver desarmado, pressione o botão secundário de ataque para atirar punhais com mira automática para atingir seus oponentes.

O EFEITO BERSERK

A pequena barra sob sua medida de energia que gradualmente vai ficando cheia é seu limite de Berserk. Uma vez completa, ela avermelha-se, seu olho cego arde em púrpura e sua barra de energia é substituída por esta, que esvai-se lentamente. Neste estado você não perde energia e pode desferir golpes violentíssimos. Mas os ataques que sofrer diminuirão seu limite de Berserk,

e quando ela apaga-se, Guts voltará ao normal. Proteja-se e sua fúria durará muito mais!

Nota: Mesmo em Berserk, você perderá alguma energia ao aplicar seu especial giratório.



TUTORIAL

CAPÍTULO 01

1º ESTÁGIO: SEQUESTRO!

Um bom momento para captar a estrutura de jogo, aprender à lidar com os comandos e acostumar-se com a movimentação de câmera. Libere sua fúria e acabe com os vinte arruaceiros que surgirem em seu caminho. Eles não sabem com quem estão brincando.



O PRIMEIRO MESTRE: YOBU

Ele não oferecerá grandes transtornos, sendo um obstáculo fácil de ultrapassar. Fique atento e corra dele quando levantar seu braço esticado. Se ele te pega enquanto faz este movimento prepare-se para machucar a cabeça, com um bocado de dano descontado de sua barra de energia. Isso vai doer, acredite.



CAPÍTULO 02

1º ESTÁGIO: A MASMORRA DO CASTELO

20 mutantes apavoram em seu caminho. Sem escolha. Livre-se deles por bem ou por mal.

2º ESTÁGIO: RUAS NOTURNAS.

Seguindo um cão até a saída do vilarejo, você ficará diante de um desafio trabalhoso. Mais vinte inimigos o esperam por aquelas bandas. Eles se multiplicam!



CAPÍTULO 03

1º ESTÁGIO: UM CEMITÉRIO HORRIPILANTE

Hora de fazer uma faxina completa no local. Aniquile 25 esqueletos e assombrações para fazer descer a ponte que lhe dará passagem para prosseguir até a torre.

2º ESTÁGIO: A TORRE INVERTIDA

Hora de fazer calo nos pés. Desça os lances de escadarias e desmonte os 16 esqueletos que aparecem pra dizer "Olá". Afinal, mortos eles já estão mesmo, ou você não percebeu.

3º ESTÁGIO: A FLORESTA



Avance pela mata até ficar diante de um pilar de pedra monumental... fique atento e não perca a concentração nem por um segundo. No momento certo, pressione Y e tudo estará resolvido para levá-lo à próxima área sem problemas. Então tente fazer seu caminho até a ponte, e quando pintar o próximo aviso na tela, pressione B. Adivinhe quem chegou? Lembra-se daqueles bandidos do começo da aventura? Pois é, detone 25 camaradas desses aí e tudo limpo. Num vale ermo, inimigos esquisitões surgem para lhe perturbar o sossego. Derrube dezesseis figuras dessas pra prosseguir fechando o estágio sem remorço.



CAPÍTULO 4

1º ESTÁGIO: A ESTRANHA CIDADE INFESTADA POR MANDRÁGORA

Ela está abarrotada de mutantes por toda a parte. O número de vítimas necessário para prosseguir é desumano. 36 aberrações e não se fala mais nisso. Que horror!

2º ESTÁGIO: A MASMORRA NA CAPELA

Procure avançar até uma ponte de madeira, então aperte X quando surgir o aviso.

O SEGUNDO LÍDER DE FASE: O TERRÍVEL MONSTRO-MANDRÁGORA

A luta terá dois momentos distintos. Na primeira passagem, uma série de comandos precisos deverá ser acionada:

Aperte X, então Y e por fim A.

Daí chega a hora da pancadaria sanguinolenta. Acabe com as duas mandíbulas primeiro, e no florescer da planta central, arrase-a o mais rápido que puder. Atenção total com os gritos que não podem feri-lo diretamente, mas ainda assim sugam um pouco de sua saúde.





CAPÍTULO 5

TERCEIRO MESTRE: SURGE ZODDO, O IMORTAL

Este pode ser considerado provavelmente o chefe mais durão do game. Com ferocidade animal, ele vai investir contra você apunhalando-o com seu chifre remanescente ao tentar esmagá-lo contra o chão ao agarrá-lo com as mãos. E se este suplício já não fosse o bastante, ele ainda pode recorrer à cauda para completar seu massacre. Portanto alguma tática e muita ação da sorte serão necessários para vencer esse monstro. Procure atingi-lo com golpes em saltos, então recue o mais rápido que for capaz. Aguarde seu ataque e então parta pra cima com um novo salto.

DICA: Uma boa tática é procurar posicionar-se à sua esquerda, pois este é o lado correspondente ao chifre arrancado desse Belzebú. Com isso, as chances de ser atingido com seus golpes pontiagudos diminui significativamente.

CAPÍTULO 6

1º ESTÁGIO: DE VOLTA À UM GIRO PELAS RUAS NOITE Á DENTRO

Livrando-se de Zoddo, volte à cidade para enfrentar desta vez uma porção de mutantes-mandrágora.

2º ESTÁGIO: AS CERCANIAS DO CASTELO

Nos jardins do castelo, prepare-se para uma árdua tarefa. Nada menos que 33 inimigos para destroçar num tempo recorde, o que garantirá acesso à área principal do castelo.

3º ESTÁGIO: O INTERIOR DO CASTELO: SINISTRO!

Ótimo, você está dentro. Cuidado com os arqueiros e use o botão Y para livrar-se deles do jeito que conseguir.



4º ESTÁGIO: NA ANTE-CÂMARA

Num corredor desconfortável, chega a hora de enfrentar o primeiro lacaios do poderoso Balzack. Tendo acabado com ele, detone os inimigos que restarem.

O QUARTO MESTRE: BALZAK-MANDRÁGORA

Agilidade será um elemento vital por aqui, pois Balzack é pra lá de veloz. Sua única opção de combate é atingi-lo loucamente e sem dó. Fique sempre de costas para a parede, assim quando ele tentar atacá-lo com sua descarga dupla, você sairá ileso (o que não se poderá dizer da parede a seu lado).



CAPÍTULO 7

1º ESTÁGIO: HORA DE CORRER, GUERREIRO!

Pra quem já experimentou o interessante Crash Bandicoot o que rola por aqui não será problema. Corra até seus pulmões arderem (ao menos imagine-os doendo assim), saltando as plantas e obstáculos para escapar do enorme tentáculo que vem com tudo atrás de você. O caminho não será moleza e um mapa em tela não faria mal a ninguém. No modo hard, qualquer vascilo por aqui pode ser fatal.

DICA: A primeira parte do corre-corre não é absurdamente impossível, já que não há plantas para atrapalhar. Só tenha o cuidado de não perder tempo após o vídeo. Lembre-se: uma única mancada no modo hard é caixão.

Fique atento aos corredores tentando memorizar seus padrões. O que trocando em miúdos, como podem ver significa que esta sequência precisará ser repetida muitas vezes. E lembre-se: Os saltos podem fazê-lo perder velocidade, então seja econômico e não fique por aí feito uma lebre alucinada!

Chegando na terceira parte do corredor as coisas parecem ficar mesmo impossíveis. Nossa dica: Caso não consiga disparar com um dos braços, fique diante da primeira pedra que surgir no caminho. Incline-se numa ligeira volta para a direita e então dispare. Com isso você destruirá algumas das pedras o que vai permitir uma retomada mais ágil.

QUINTO CHEFE: A TERRÍVEL MANDRÁGORA

Esta aberração colossal pode parecer complicada, mas tudo depende de um bom reconhecimento de seus padrões de movimento. Tenha cuidado com os Schriecks ou pode acabar bem ferido. Quando a "coisa" levantar os braços, corra para longe até alcançar a distância necessária para saltar em seu ataque combinado. Depois de detonar com metade de seu nível de energia ele vai mudar abruptamente de atitude, usando suas folhagens para esmagá-lo enquanto lança mandrágoras para tirar seu equilíbrio.



CAPÍTULO 8 BERZERK

O ÚLTIMO CONFRONTO- O DEMÔNIO BALZAK

VIVA... TÁ-TUM-TÁ-TUM...VIIIVA...TÁ-TUM-TÁ-TUM-TÁ...VIVA A REALIDADE ALTERNATIVA! Hora de encarar os fatos. E no caso, falamos do terrível demônio Balzak, que você enfrentará num plano alternativo da realidade. Ele é durão, uma parada difícil de encarar se você não descobrir seu ponto fraco... ameixas (tô zoando). Na verdade o esquema é o seguinte: Posicione-se entre sua cabeça principal e a secundária (OPA, que papo é esse?), e acerte o cão-danado feito um desesperado! Assim ele não vai atingi-lo com seu pior ataque. Daí, quando o bicho estiver quase aniquilado, acerte sua cabeça principal, onde dói mais!

Após alguns golpes marciais é só correr para o abraço! PARABÉNS VOCÊ FECHOU O GAME!!! Curta o cinema final e respire, você merece!



PUCK'S GAME



1-TERMINE O JOGO NO MODO **VERY EASY** PARA ACESSAR UM MINI-GAME COM PUCK.

2-ACABANDO NO **EASY** VOCÊ ACESSARA A BATTLE ARENA.

3-NO **NORMAL** LIBERE ALGUMAS FOTOS.

4-TERMINE NO MODO **HARD** PARA ABRIR O MODO **VERY HARD**, O **NO LIMIT** E O **STAGE SELECT**.

5-VEJAM QUE INJUSTIÇA: PARECE QUE ACABAR O JOGO NO MODO MAIS DIFÍCIL NÃO O FARÁ MERECEER NADA. ISTO NÃO É UM POUCO DESESTIMULANTE?

O MINI GAME de Puck

UM JOGUINHO DIVERTIDO ONDE O PEQUENO ELFO PAK DEFENDE COMO PODE OS TRECOS DE GATSU DAS MANDRÁGORAS. SE PRESTAREM ATENÇÃO VÃO NOTAR UM PEQUENO BELELITE EM LÁGRIMAS NO CANTO DA SACOLA NO CHÃO. MOVA PAK COM O BASTÃO E COM O BATÃO A DESFIRA SEUS ATAQUES. SE AGUENTAR FIRME 2 MINUTOS, PARABÉNS, VOCÊ VENCEU.

BATTLE ARENA

SÃO 9 ESTÁGIOS ONDE VOCÊ ENFRENTA OS CHEFES COM RECURSOS LIMITADOS, ALÉM DE UM INTERVALO DE TEMPO EM CONTAGEM REGRESSIVA PARA REALIZAR A TAREFA.

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

TODAS AS FASES ABERTAS PARA COMEÇAR UM JOGO DE ONDE QUISER!

MODO NO LIMIT

ESTE OPCIONAL OFERECE MUNIÇÃO E ITENS INFINITOS PARA TODAS AS SUAS ARMAS SECUNDÁRIAS.

GALERIA DE IMAGENS

CONFIRAM A LISTA:

- 1 - GATSU
- 2 - CASKA
- 3 - PAK
- 4 - CAVALEIRO CADAVÉRICO
- 5 - RITA
- 6 - FREIRA ERIKA
- 7 - BALZAK
- 8 - ANASHITO ???
- 9 - YOBU
- 10 - ZODDO
- 11 - DANTES
- 12 - O BEJELIT

REINALDO WALLYGATOR



Capitão NINJA

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

CUIDADO COM ESSE POTE, CAPITÃO! ISSO NÃO É LIMONADA! CONTÉM UM VÍRUS LETAL!

E POR FALAR EM VÍRUS... ONDE ESTÁ AQUELA SUA AJUDANTE?

LARGUEI LÁ ATRÁS QUANDO PASSAMOS PELO HOSPITAL! ELA QUERIA TANTO SER ÚTIL...

DEIXEI ELA INTERROGANDO UM MÉDICO! SABE, AQUELE QUE ENCONTRAMOS MORTO!

SEJA COMO FOR, TOME O MÁXIMO CUIDADO COM O FRASCO!

SE O VÍRUS SE ESPALHAR, TODOS VÃO VIRAR ZUMBIS E...

AAAAHH!

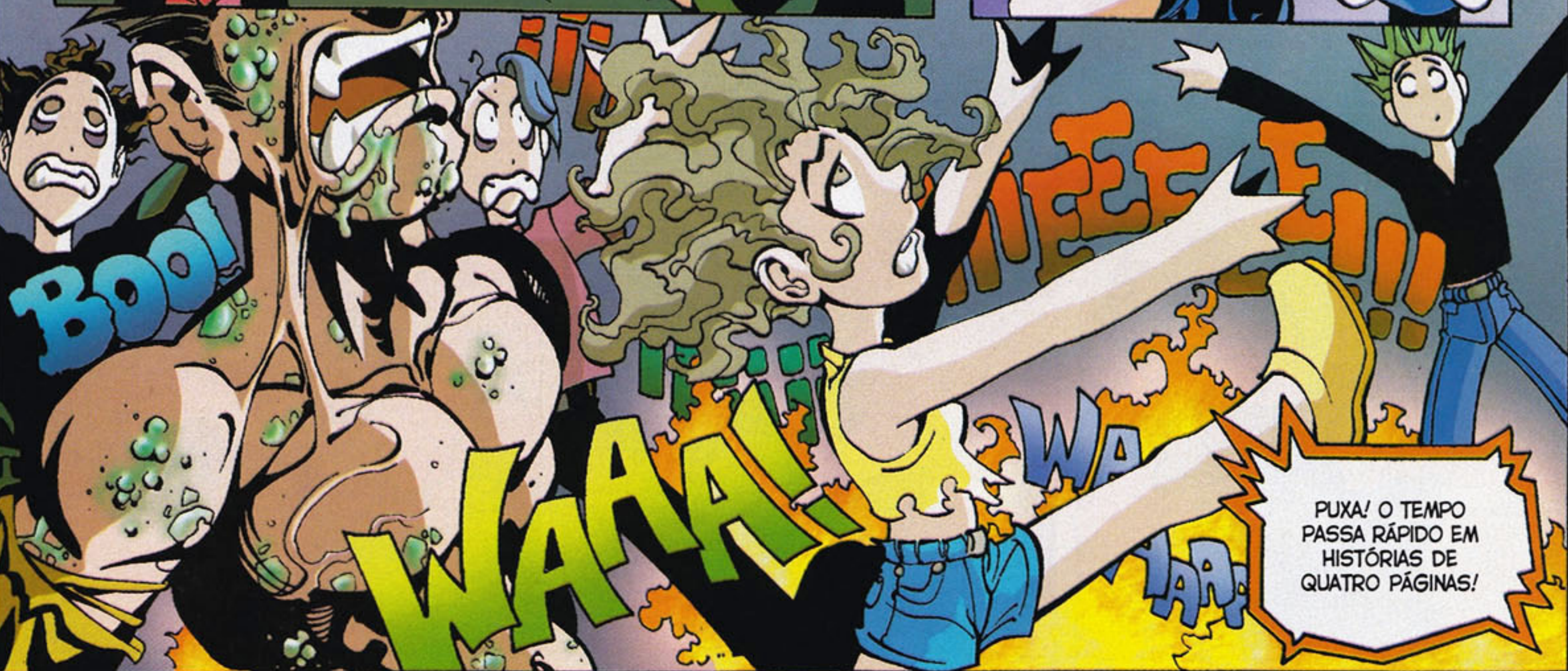
CAPITÃO, O QUE EU ACABEI DE DIZER???

NÃO SEI! VOCÊ TAMBÉM NÃO ESTAVA OUVINDO?

Ô MULHER ESTRESSADA! DESENCANA, CLAIRE! TOMAMOS A VACINA!

ESTAMOS IMUNES! E ALÉM DO MAIS...

...VAI DEMORAR ATÉ TODO MUNDO SER INFECTAD...



PUXA! O TEMPO PASSA RÁPIDO EM HISTÓRIAS DE QUATRO PÁGINAS!



VEJA O QUE FEZ! AGORA, ALÉM DOS ZUMBIS, VAMOS TER QUE ENFRENTAR...

AH, NÃO SOU VIOLENTO! SÓ GOSTO DE FAZER PICADINHO DE TRIPAS!

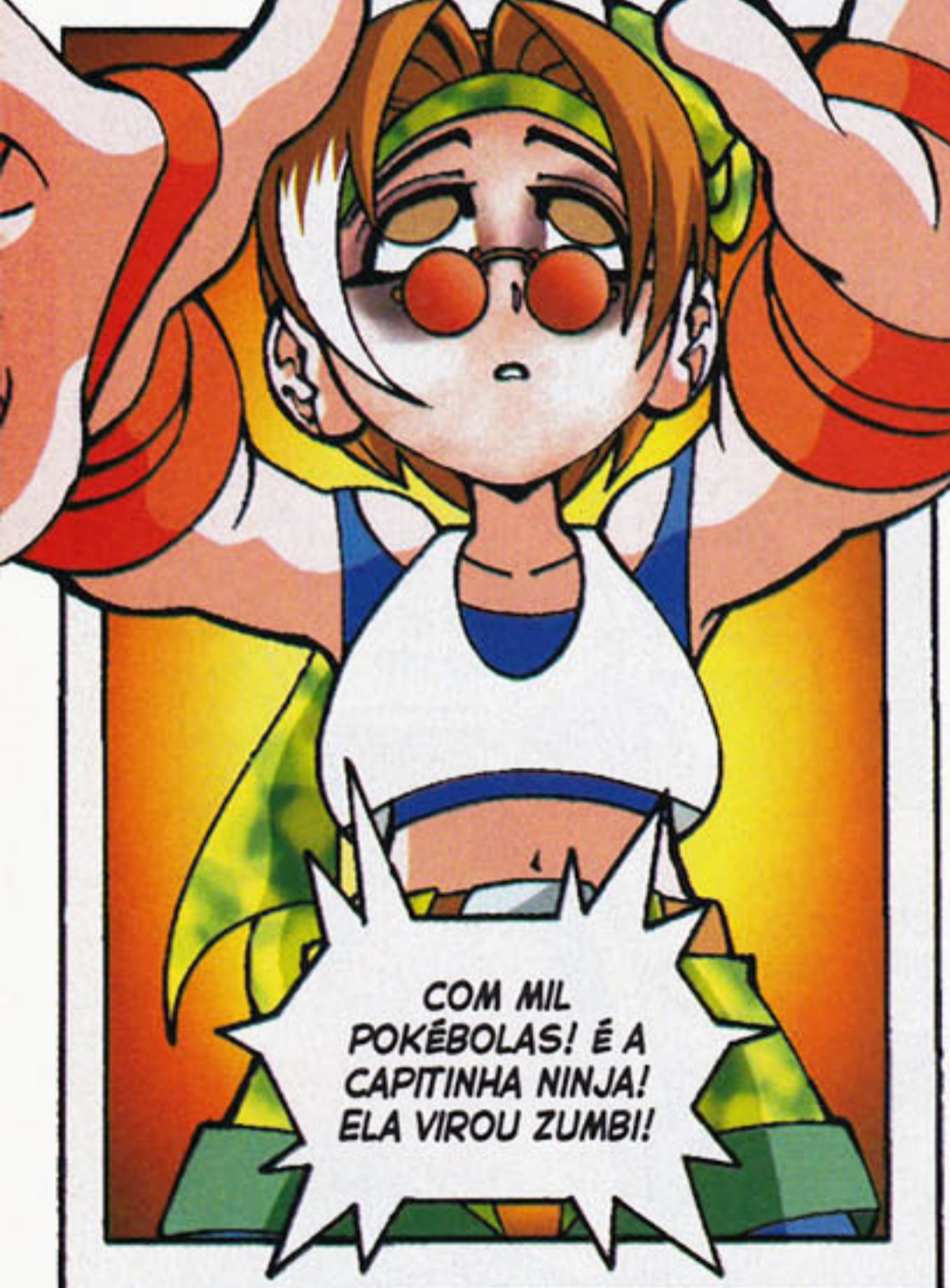
...AQUELAS CAMPANHAS CONTRA A VIOLÊNCIA NOS GAMES!



NADA DISSO! USE ESTA ARMA, QUE É MENOS NOJENTO!

Ô MINA CHATA! NÃO ME DEIXA MATAR, PILHAR, DESTRUIR! PARECE MINHA MÃE!

VAMOS VER SE JOGAR DOOM SERVIU PRA ALGUMA COISA!



COM MIL POKÉBOLAS! É A CAPITINHA NINJA! ELA VIROU ZUMBI!



QUE TERRÍVEL! COMO POSSO ATIRAR EM MINHA ASSISTENTE FIEL, QUE NÃO LARGA DO MEU PÉ, ESTRAGA MINHAS PAQUERAS...?



PENSANDO BEM... É QUESTÃO DE SOBREVIVÊNCIA, **CE-TO-PO!**



ESPERA! ACABO DE LEMBRAR! SOU UM NINJA! NÃO SEI USAR PISTOLA!



NESTE CASO, TEREI QUE APELAR PARA MEU PLANO NINJA 807-B DE ESTRATÉGIA MILITAR...



...REZAR MUITO E CHAMAR A MAMÃE! **MANHÊÊÊÊÊÊÊÊÊÊ!**



OH, CAPITÃO!
QUE BOM QUE ACHEI
VOCÊ! PENSEI QUE
NÃO FOSSE TE
ENCONTRAR!

BLAM
BLAM
BLAM
BLAM

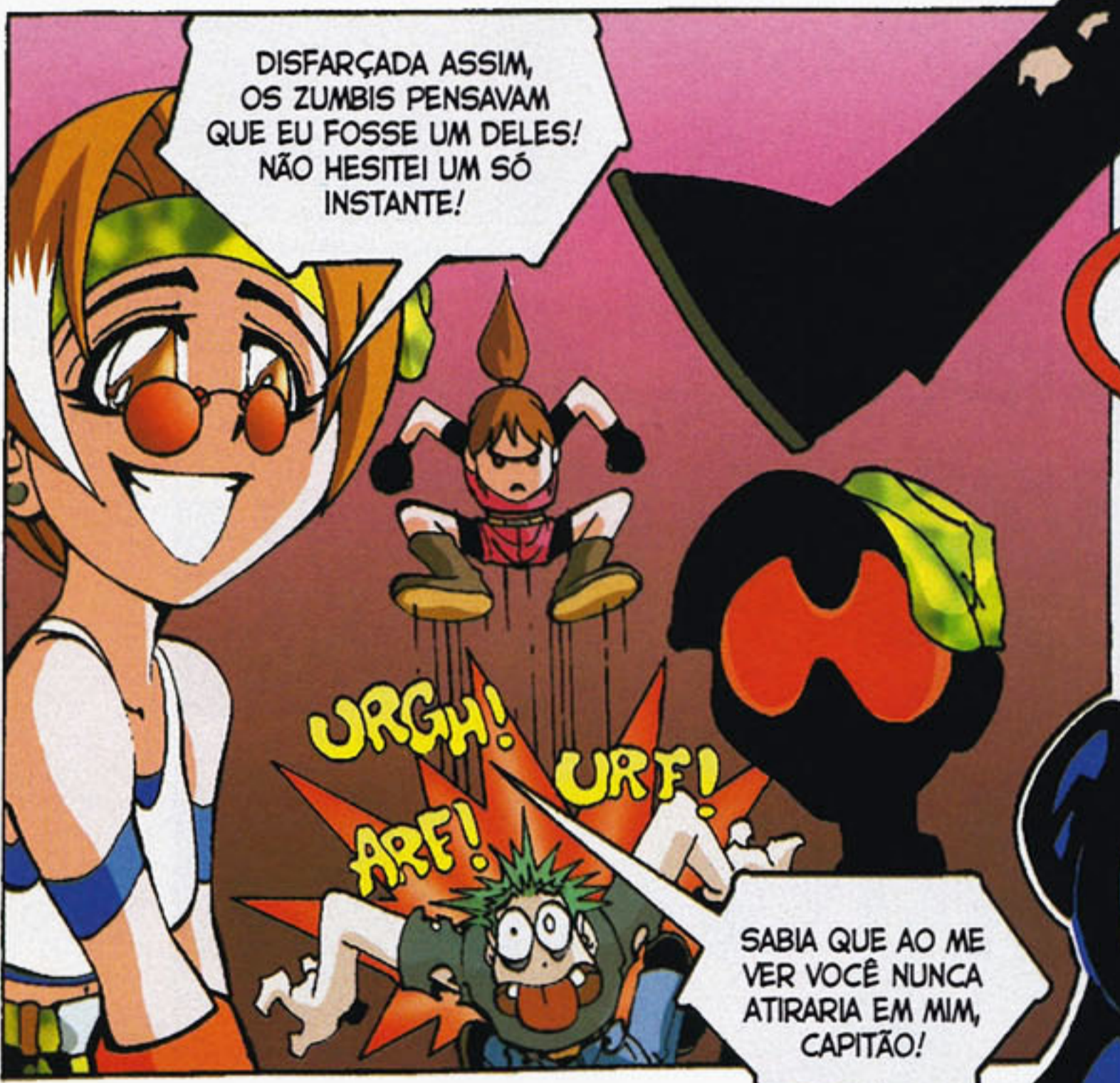
QUIÉISSO ASSIM?!
VOCÊ NÃO VIROU
ZUMBI?!



CRUNCH!

MAS ESSA
CARA BRANCA...
ESSAS OLHEIRAS...

NÃO É
INCRÍVEL COMO
A MAQUIAGEM É
ESSENCIAL PARA A
SOBREVIVÊNCIA
FEMININA?



DISFARÇADA ASSIM,
OS ZUMBIS PENSAVAM
QUE EU FOSSE UM DELES!
NÃO HESITEI UM SÓ
INSTANTE!

URGH!
URF!
ARE!

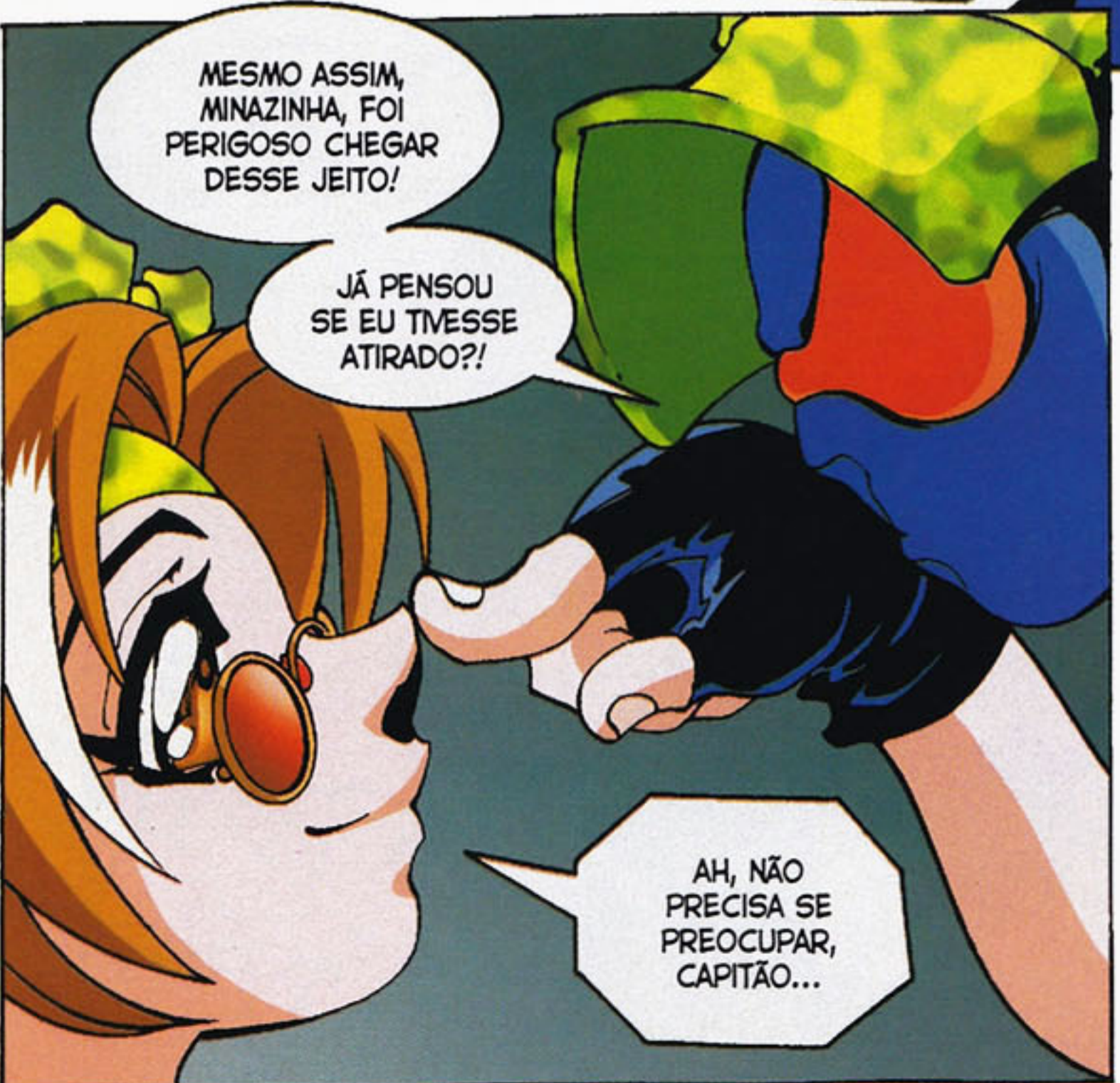
SABIA QUE AO ME
VER VOCÊ NUNCA
ATIRARIA EM MIM,
CAPITÃO!



SÓ NÃO ENTENDO
COMO OS ZUMBIS
CAÍRAM NESSA!

AH, SÓ UM
CARA MUITO BURRO
PRA SE DEIXAR
PEGAR POR
ZUMBIS!

ELES
TÊM Q.I. DE
DEFUNTO!



MESMO ASSIM,
MINAZINHA, FOI
PERIGOSO CHEGAR
DESSE JEITO!

JÁ PENSOU
SE EU TIVESSE
ATIRADO?!

AH, NÃO
PRECISA SE
PREOCUPAR,
CAPITÃO...



EU ENCONTREI
O SIMPÁTICO POLICIAL
LEON ENQUANTO VINHA
PRA CÁ! ELE ME DEU
COBERTURA O
TEMPO TODO!

PUXA! AINDA
BEM QUE EU JAMAIS
FARIA ISSO, NÉ?!
HE, HE...

ELE TERIA
ATIRADO EM SUA
TESTA ANTES DE
VOCÊ PUXAR O
GATILHO!



ENTÃO AGORA
CHEGA DE PAPO E
VAMOS CHUTAR A BUNDA
MORTA DESSOS ZUMBIS
ATÉ O CEMITÉRIO!



UÊ?! CADÊ
OS MORTOS-
VIVOS?!

COM ESSA
DEMORA TODA, JÁ
ESTÃO MAIS MORTOS
QUE VIVOS!



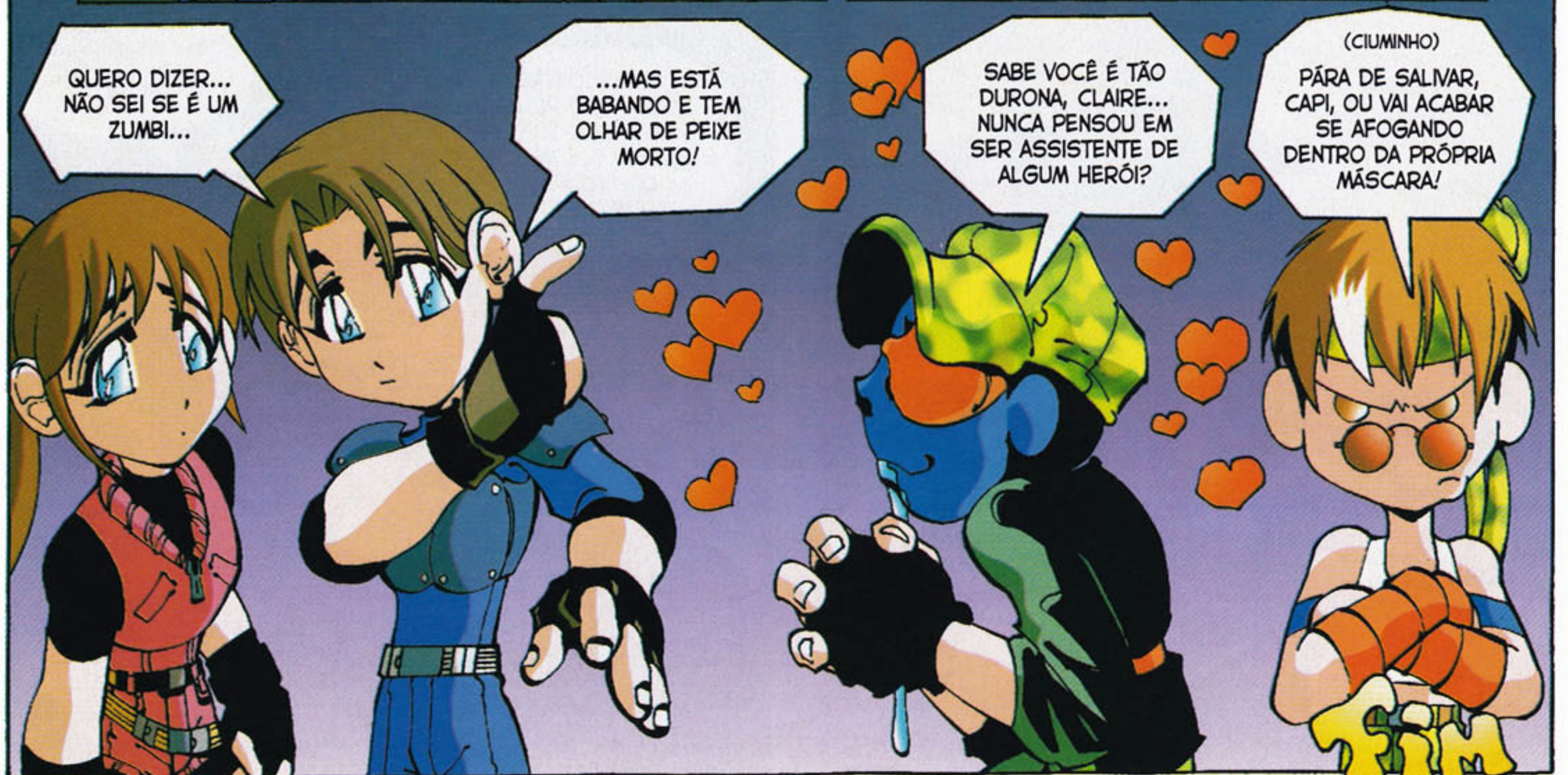
E VOCÊ, SR.
LEON, ISSO É HORA
DE APARECER?
PORQUE NÃO VEIO
COM SEU JIPE?

A ESTA HORA?
O TRÂNSITO
ESTÁ TOTALMENTE
MORTO!



PELO MENOS
"ACABAMOS" COM
TODOS OS ZUMBIS!

HÃ... NÃO SEI,
MAS ACHO QUE
SOBROU PELO
MENOS UM...



QUERO DIZER...
NÃO SEI SE É UM
ZUMBI...

...MAS ESTÁ
BABANDO E TEM
OLHAR DE PEIXE
MORTO!

SABE VOCÊ É TÃO
DURONA, CLAIRE...
NUNCA PENSOU EM
SER ASSISTENTE DE
ALGUM HERÓI?

(CIUMINHO)
PÁRA DE SALVAR,
CAPI, OU VAI ACABAR
SE AFOGANDO
DENTRO DA PRÓPRIA
MÁSCARA!

FIM

Quanto é a metade de um poder infinito?

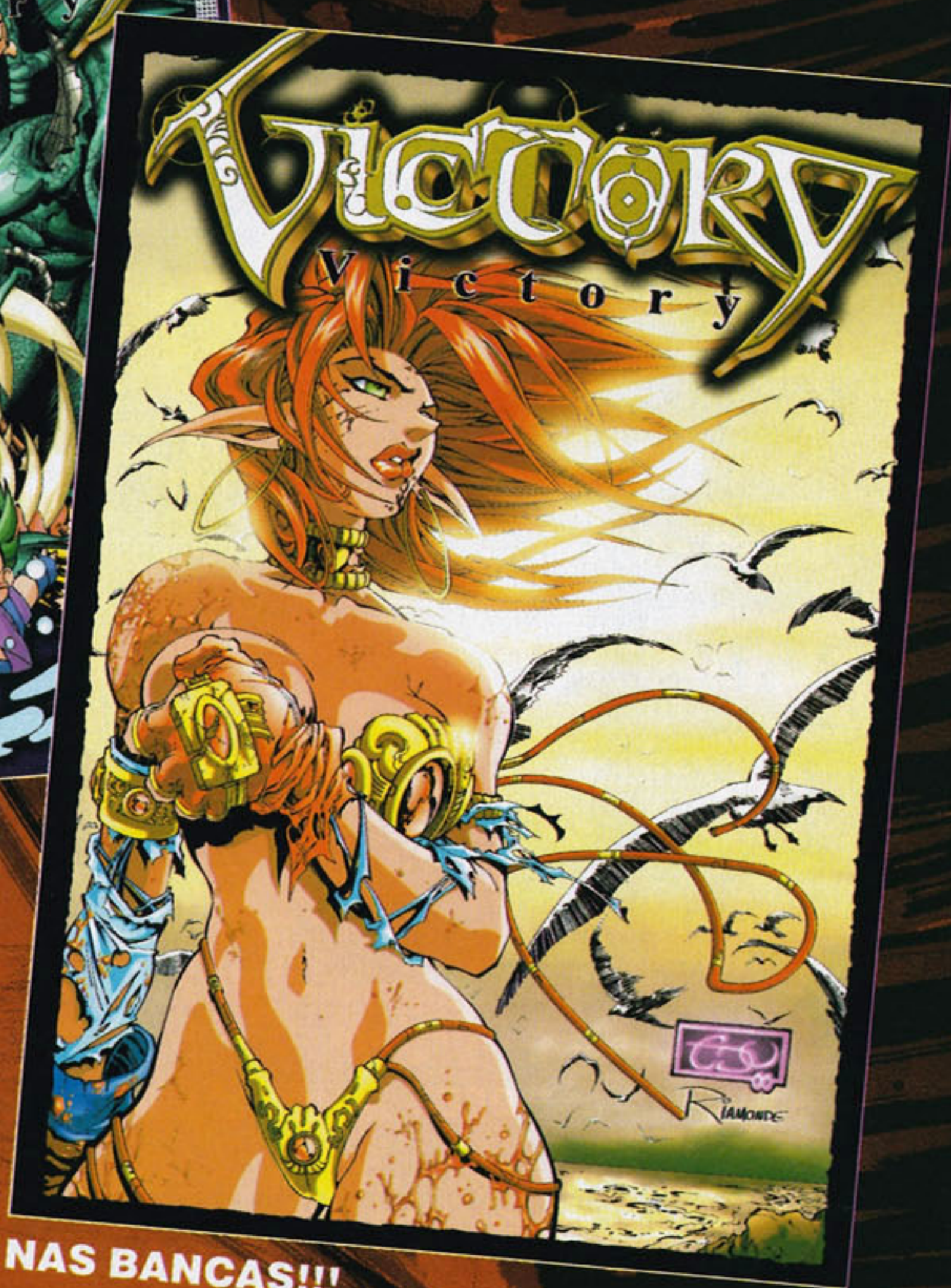
(Só 3 Reais!)



VIC1 • R\$ 3,00



VIC2 • R\$ 3,00



NAS BANCAS!!!

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 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: ____ / ____ / ____

Nome:

Endereço:

Bairro:

Tel.: CEP:

Cidade: Estado:

Assinale sua forma de pagamento:

Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal

Cartão de crédito: Visa American Express

Nome do Titular:

Nº do cartão: Validade: /

Não deixe o dragão fugir! Complete sua coleção!

RPG BRASIL DRAGÃO



DB49 • R\$ 4,00



DB50 + suplemento • R\$ 5,00



DB51 • R\$ 4,00



DB52 • R\$ 4,00



DB53 • R\$ 4,00



DB54 + suplemento • R\$ 5,00



DB55 • R\$ 4,00



DB56 • R\$ 5,00



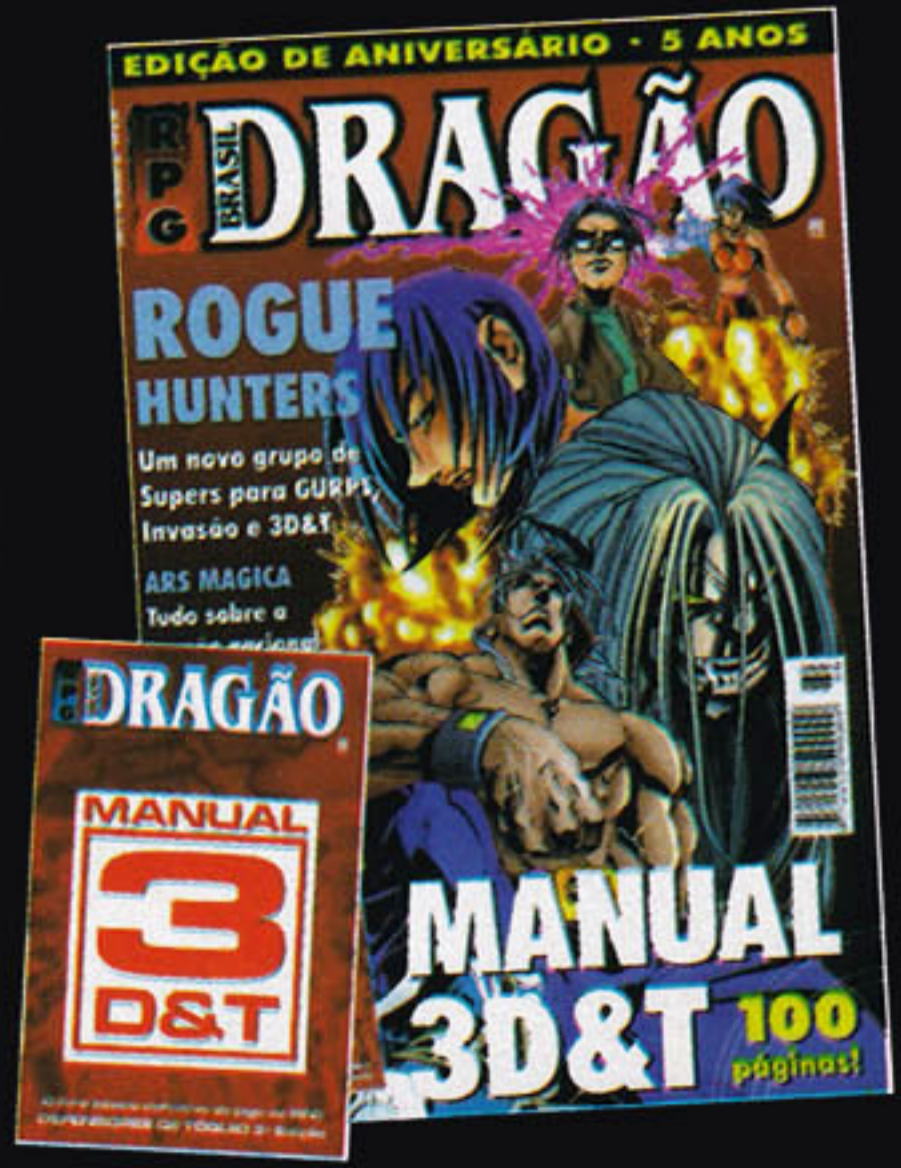
DB57 • R\$ 4,00



DB58 + suplemento • R\$ 5,00



DB59 • R\$ 4,00



DB60 + suplemento - R\$ 5,00

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 cartão de crédito, ligue para
 (011) 3849 2266 • 3849 6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência
 do correio. Você receberá suas revistas em casa sem despesas de correio.

Quero receber as edições: _____ (TOTAL R\$ _____)

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: _____ / _____

**E AINDA DIZEM QUE
RPGISTA
É GENTE
ESTRANHA...**



Os mutantes favoritos do cinema, agora em seu jogo de RPG favorito. Não perca na DRAGÃO BRASIL, a revista que é a melhor no que faz!

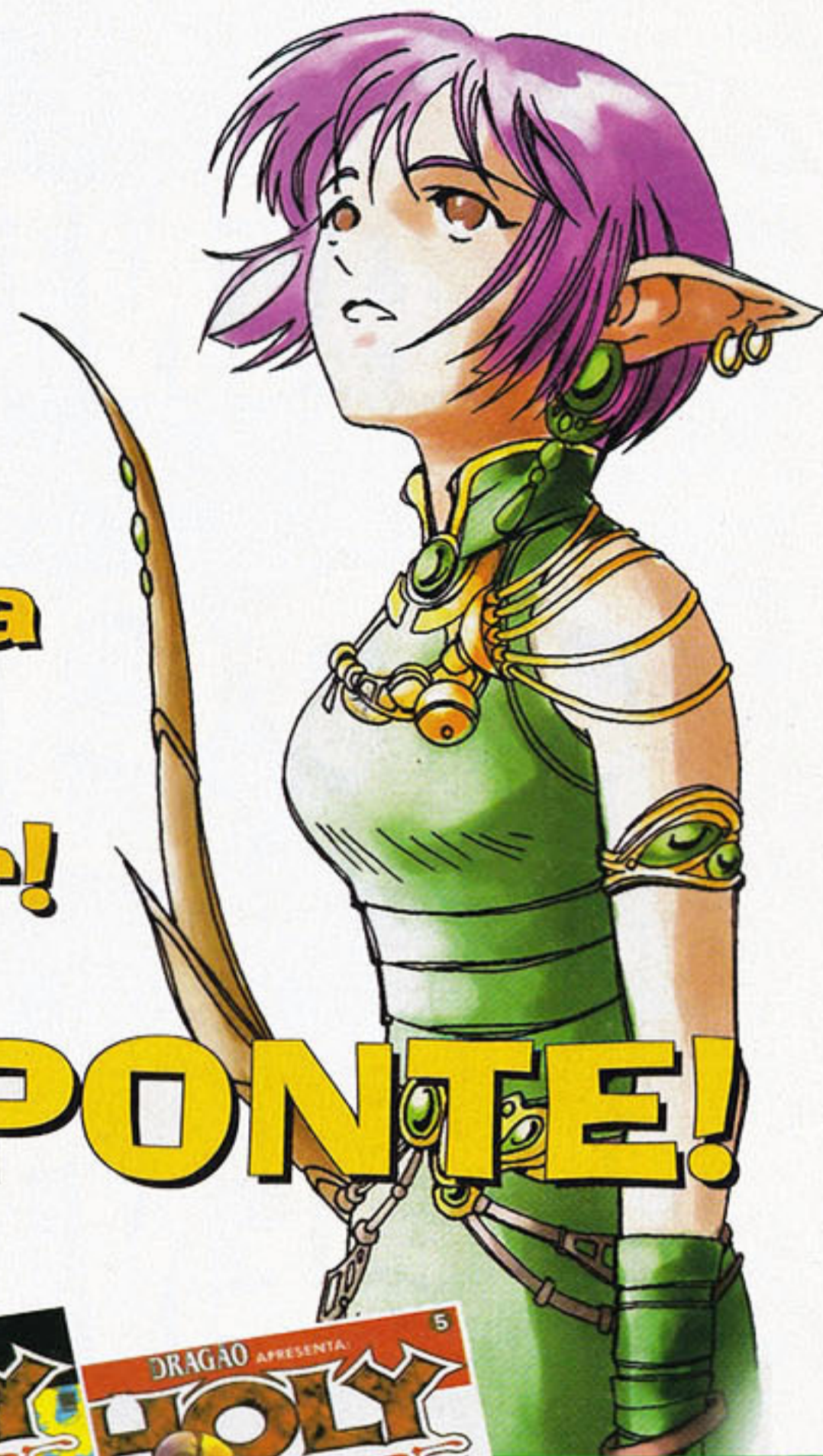
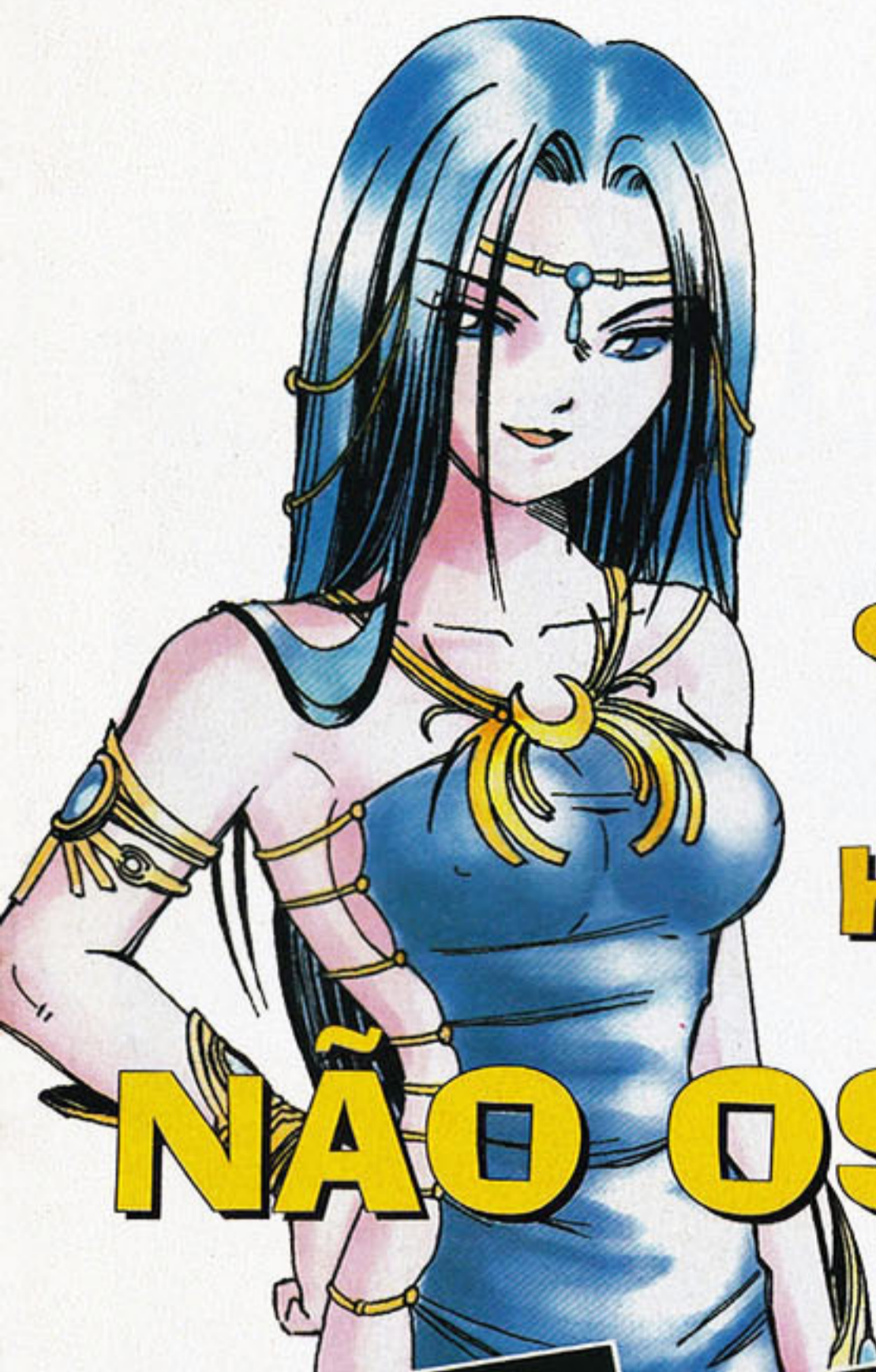


BRASIL DRAGÃO
**TODOS OS MESES
NAS BANCAS!**



**Os deuses
oferecem a
você outra
chance de
completar sua
coleção de
Holy Avenger!**

NÃO OS DESAPONTE!



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
31/10/2000

Nome:

Assinale sua forma de pagamento:

Endereço:

Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal

Bairro:

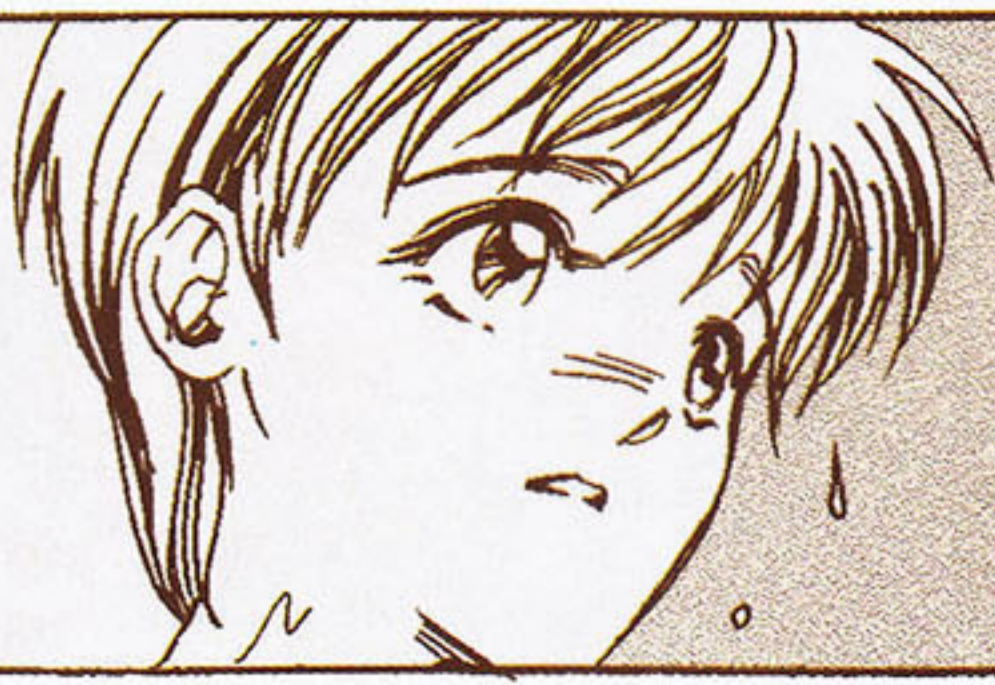
Cartão de crédito: Visa / American Express

Tel.: CEP:

Nome do Titular:

Cidade: Estado:

Nº do cartão: Validade: /



A DRUIDA

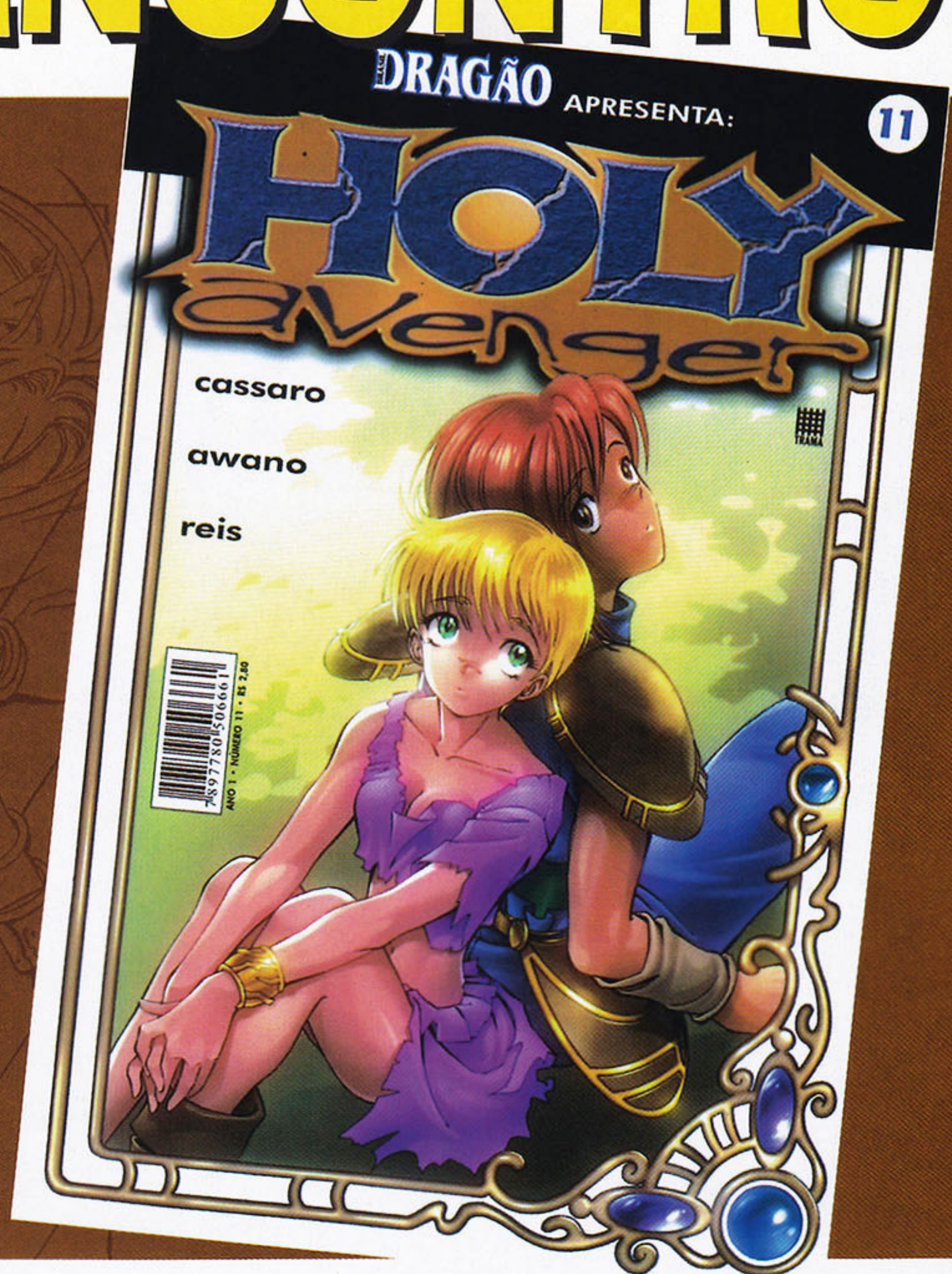
O LADRÃO



O REENCONTRO

Finalmente, Sandro reencontra Lisandra. Mas, como sempre, as coisas não correm como ele esperava. O Paladino contra a Enguia-Rainha. Niele à beira da morte. O que mais falta acontecer?

Ainda nesta edição, tudo sobre a Espada de Khalmyr, a arma mágica mais poderosa do mundo de Arton!



JÁ NAS BANCAS!



**Temos o orgulho de
informar que Dragão Brasil
não é mais a única revista
brasileira de RPG**

**RETRO
AVENGERS**



Baseada no cenário de
RPG mais popular do
Brasil, TORMENTA é
uma revista
exclusivamente com material de
campanha para Arton. Seu novo guia
através de um mundo fantástico,
protegido por heróis e ameaçado por
monstros, demônios e vilões.

**EXTRA!
Pôster do
Mestre
Arsenal!**

RETRO AVENGERS VENCEDORES



Em Prol da Cultura Gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer por meio da disponibilização digital de revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável. É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito-denuncie!

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

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

 www.retroavengers.com.br

 retroavengers@gmail.com

 facebook.com/retroavengers

