

PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!



ANO 1 - R\$ 2,90

2

Xenosaga

O RPG MAIS ESPERADO DO ANO, DEPOIS DE FINAL FANTASY

Wipeout Fusion

CARROS ANIMAIS, VELOCIDADE E MUSICAS ALUCINANTES

Virtua Fighter 4

SEGA TRAZ PARA O PLAYSTATION 2 SEU MELHOR JOGO DE LUTA 3D

Previews:

- MARIO SUNSHINE
- SHINING SOUL
- GUNGRAVE
- E O NOVO CASTLEVANIA



ESTRATÉGIAS E DICAS! INCRÍVEL! O MAPA COMPLETO DO SPHERE GUIDE DE FINAL FANTASY X

ULTRA JOVEN

VOCÊ PENSOU QUE AQUI
SÓ TINHA DRAGON BALL?
ENGANOU-SE....

"Alucard - Hellsing"



JÁ NAS BANCAS





Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02518 000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3764-3166; Fax: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo - SP

• Diretores

Herculio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuestta

• Produção

Nilson Luiz Feste
Priscila Dal Claro
Priscilla Mara G. Ribeiro

• Promoção e Marketing

Paulo Afonso de Oliveira
Álvaro Ângelo Tomiatti
Priscilla Ellen Reis

• Circulação

Zildete da Silva
Liliane Mendes Portalo

• Atendimento ao leitor

Atendimento: atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3766-3166

• Conselho Editorial

André Lima, Carlos Gonçalves, Gabriel Mann, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Monn, Marques Rebelo, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Biago, Sandro Nolasio, Victor Rebelo

• Números atrasados

Através do telefone: (0XX11) 3766-3166

• Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0XX11) 4446-6544

• Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú - CEP 20563-900 -
Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (0XX21) 3879-7766.

• Disk Banca

St. Jomaleno, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

• Assinaturas

Em apoio ao jornalista, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

• Observação Importante

O estúdio Midwest fez a capa, produziu e realizou este projeto sem inflexão responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

• Filiação à ANER

Diretor: Fausto Kataoka

Editor Chefe: Fábio Kataoka

Editor: Cláudio Balbino dos Santos

Direção de Arte e Capa: Cláudio B. Santos

Revisão e Redação: Rodrigo Guerrino, Cláudio

Balbino Santos e Cláudio Fuzisaki

Atendimento ao Cliente: Cintia Pincelli

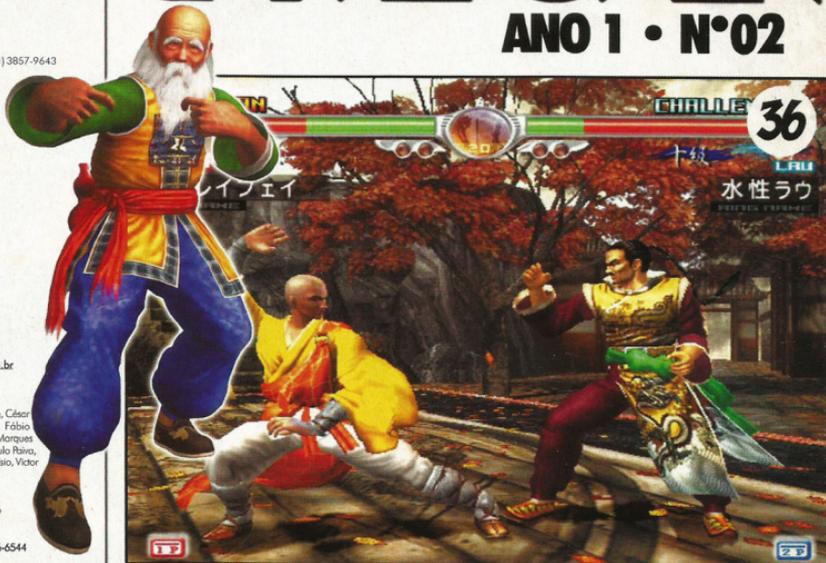
As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião do Editor Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitadas por escrito pelo requerente e autorizados pela Midwest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos aos leis do órgão competente.

MidWest Visual Design

Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495
São Paulo-SP-CEP 002512-060
Telefax -11 3951-5214

GAME OVER

ANO 1 • Nº02



NEWS.....06

WIPEOUT FUSION.....10

PREVIEW.....24

DICAS.....40

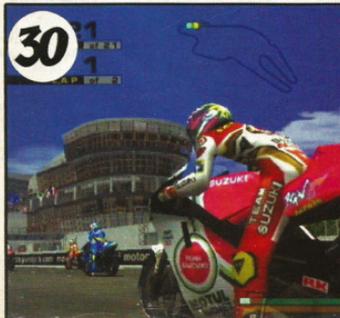
DETONADO.....44

EDITORIAL



E, depois de alguns atrasos, finalmente a GameOver chega às suas mãos. O leitor que comprou a GameOver 1 irá notar que algumas matérias prometidas anteriormente não estarão presentes nesta edição, pelo menos não ainda. Já que a nossa revista está se comprometendo a trazer muitas novidades, concedendo uma análise dos últimos lançamentos, achamos por bem deixar determinadas matérias especiais para os próximos exemplares da revista. Precisamos comentar que os telefonemas foram muitos, mais do que realmente imaginamos. Entre sugestões, críticas e muitas perguntas, sempre servindo como parâmetros para se fazer uma grande publicação, esperamos estar proporcionando-lhe, mês a mês, um guia sobre vídeo-games dos mais completos possíveis, tornando-se melhor com a colaboração de nossos leitores.

Claudio Balbino Santos
Editor





GAME OVER

NEWS

Disney Golf Classics para o PS2 em maio

Uau! Por essa ninguém esperava. Com a ótima aceitação do game *Everybody's Golf 3* para PlayStation 2, que vendeu mais de um milhão de cópias apenas no Japão, a Capcom e a Disney Interactive fizeram uma parceria histórica cujo resultado é *Disney Golf Classics*. A turma toda da Disney participa deste jogo de golfe, que tem tudo para se tornar um dos mais queridos de todos os tempos, suportando até quatro jogadores simultaneamente e reunindo vários equipamentos especiais. A data de lançamento é 30 de maio, no Japão.



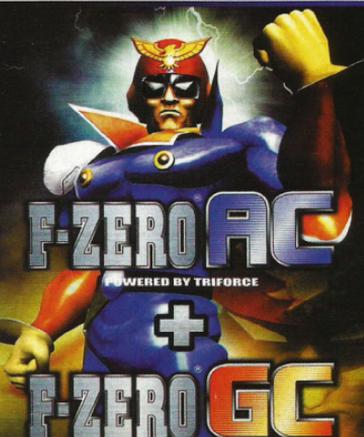
ToeJam & Earl 3 exclusivo para o Xbox no final do ano nos EUA

ToeJam e Earl 3 vai aportar no X-Box no final de 2002, é o que deixou bem claro à Sega. Os funkeiros galácticos estarão às voltas com os acontecimentos mais birutas do mundo, desde que apareceram pela primeira vez no *Mega Drive*. A missão deles será localizar 12 discos sagrados do funk, que foram roubados. Desta vez, contarão com a ajuda de uma companheira chamada P. Latisha. Ritmo, ação e música são os ingredientes deste título. Ah, se o Alexandre Frota ficar sabendo...



Nintendo surpreende e anuncia a nova versão de F-Zero para o Game Cube!

Todo mundo ficou surpreso com a notícia de que *Formula Zero* ganhará uma versão para *GameCube*. Antes de mais nada, isso deixa extremamente claro que a sobrevivência dos novos consoles de videogames dependem, e muito, da essência que foi construída para os títulos mais velhos. Esse anúncio veio em boa hora, porque os proprietários de *GameCube* andavam carentes de algo realmente de expressão para o console, que há um bom tempo não tem apresentado um título digno de seu desempenho. Bem, a escolha de *Formula Zero* não poderia ter sido melhor, um verdadeiro clássico do Super Nintendo que promete arrasar na mais nova máquina da Nintendo.



Konami terá sua própria feira no Japão!

Ja que as duas edições anuais da feira Tokyo Game Show foram canceladas, as grandes produtoras de jogos estão resolvendo tomar uma atitude para contornar esta situação e mostrar as cartas que escondem na manga, a partir de eventos próprios. A Konami está assumindo a dianteira desta iniciativa recente, programando um encontro para acontecer no dia 17 de abril, na cidade japonesa de Roppongi. Mas será permitido apenas a entrada da imprensa especializada. Mesmo assim, a desenvolvedora resolveu sortear dez pessoas de seu fã-clube online para participarem da feira. Não houve divulgação a respeito dos jogos que serão exibidos nesta primeira mostra organizada pela Konami.

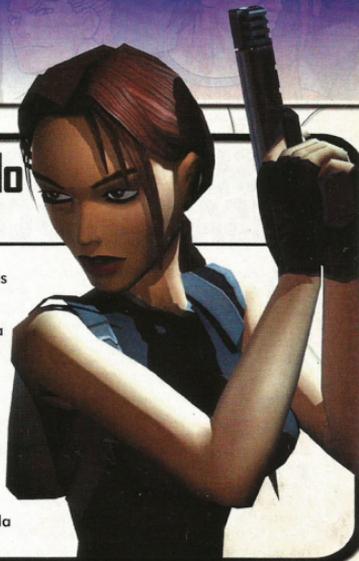
Novo game de Lara Croft foi revelado e terá versão exclusiva para o PS 2

O mais novo título da série Tomb Raider que está sendo muito esperado pelos fãs, "The Next Generation", nada mais é que Tomb Raider: The Angel of Darkness. Os gráficos serão o grande diferencial dessa nova versão de Tomb Raider. O game sempre deu prioridade para a boa jogabilidade. A Core, dessa vez, está mudando isso. Após o término de The Last Revelation, já começaram a trabalhar num novo conceito de game. Como resultado, ganhou alguns novos personagens, elementos de RPG, adventure game e um humor muito mais refinado. Mas Lara não morreu em The Last Revelation? Aparentemente não. Em Chonicles, quatro pessoas, entre elas o mordomo da família, explicam como conheceram Lara, e o jogador assume o papel da heroína em quatro fases diferentes de sua vida. The Angel of Darkness acontece em

algum tempo depois de Last Revelation.

Mas isso não será explicado no game. Somente certos segredos serão contados ao longo da aventura.

DATA FURTURE
**TOMB
RAIDER**



Neo Geo dá sinais de vida e lança Rage of the Dragons e Metal Slug 4

Para quem acreditava que os velhos arcades da SNK estavam acabados, se enganou. Dois jogos foram anunciados com lançamento ainda para esse semestre. Um é conhecido do público, Metal Slug 4, o outro, um game de luta no bom e velho estilo Fatal Fury, Rage of Dragon.

Ambos estão envolvidos em mistério e muito pouco se sabe oficialmente sobre os dois títulos. Nos resta esperar e torcer para que esses jogos façam o sucesso esperado pela empresa, motivando assim algumas continuações aguardadas, como Mark of the Wolves.

Enquanto isso, rola na internet um boato de que King's of Fighters 2001 já está pronto para rodar nos emuladores. Por um lado, os usuários das roms piratas festejam, por outro o prejuízo sem precedentes da empresa que tanto fez e gastou para criar o jogo. A sorte está lançada.





• PLAYSTATION 2 • PC

RAYMAN M

Fabricante: UBISOFT • Origem: EUA • Disponível: EUA / BRASIL

LANÇAMENTO

O SIMPÁTICO RAYMAN ESTÁ DE VOLTA E DESAFIA VOCÊ EM 2 MODOS DE JOGO

A Ubi Soft Entertainment traz para o Brasil, com distribuição da BraSoft, *Rayman M*, um game que vai mudar o conceito de corrida e tiro para PC, dois dos estilos mais populares de jogos, com a fórmula muito diversão e nenhuma violência. Toda grande empresa tem sua mascote ou um personagem de um game que é sua marca registrada. Quando ele aparece, você logo se lembra da empresa, como é o caso do Sonic da Sega, o Crash da Sony, o Mario da Nintendo, o Tatu da Infogrames, e Rayman da Ubi Soft. O Rayman é uma criatura que agrada a todos os jogadores de games de ação. Seu estilo, sem as pernas (mas com os pés) e sem os braços (mas com as mãos), parece bem desengonçado, porém ele é muito ágil em suas aventuras. Em homenagem a seu principal personagem, lança o seu jogo estrelado por Rayman M.

BELOS GRÁFICOS E O NOVO MODO MULTIPLAYER

A grande novidade deste game fica por conta do M, de multiplayer, podendo ser jogado por até quatro jogadores ao mesmo tempo. Você terá quatro jogadores para controlar. *Rayman, Ly, The Fairy* ou *Globox*. Este game vai mudar o conceito de corrida e tiro para PC, os dois estilos mais populares de jogos, com a fórmula de muita diversão e nenhuma violência. O game utiliza os belos recursos gráficos do adventure Rayman 2 e entre paisagens e cenários maravilhosos, oito personagens poderão saltar, correr, escalar, voar e lançar poderes, tanto no modo Corrida, como no Shooting. Passagens secretas, armadilhas, novos golpes e armas garantem a diversão de jogadores de todas as idades. O modo de tiro oferece outras três maneiras de jogar,

a primeira é Folia de Lums. Os Lums aparecem aleatoriamente no mapa, um por vez (o radar sempre mostra a posição deles). Você precisa coletar o máximo de Lums que puder. Para retardar seus adversários, você pode congelá-los por um segundo atirando bolas de gelo. Você tem cinco bolas, que são repostas conforme o tempo passa. O vencedor é o primeiro que cumprir a condição de vitória, ou aquele que tiver mais Lums quando o tempo chegar ao fim. O outro modo é a Guerra de Lums. Nela, os jogadores começam com cinco pontos de vida cada um. Cada vez que os pontos de vida chegam a zero, o jogador volta em algum ponto do cenário. A meta é atirar nos seus oponentes e eliminá-los. O terceiro é Caça à

Mosca. Há uma mosca no mapa. Os jogadores precisam encontrá-la, pegá-la e mantê-la consigo o maior tempo possível. Assim como nos outros modos, o radar mostra a posição da mosca, que pode ser roubada com um único tiro no jogador que a detém no momento. O portador da mosca não pode atirar, mas quanto mais tempo permanece com ela, mais rápido se torna. Você tem bolas de borracha ricocheteantes. No total, são 24 níveis em 4 universos diferentes, onde os personagens poderão se esconder, preparar armadilhas e se proteger dos tiros dos adversários, "guerreando" em batalhas engraçadíssimas com situações hilárias.

SAI A VIOLÊNCIA, ENTRA O BOM HUMOR!

Como a novidade do game é o M (multiplayer), falaremos algo sobre. Até duas pessoas podem jogar nesse modo. No jogo de batalha, é possível acrescentar jogadores controlados pelo computador até o limite de quatro personagens por mapa. Selecione o nível de habilidade dos oponentes avançados controlados pelo computador: fácil, médio, difícil e ultradifícil. Os modos Folia de Lums, Guerra de Lums, e Caça à Mosca estarão disponíveis desde o início, mas no jogo de corrida, apenas os modos Corrida e Tempo de Vitória estarão disponíveis. Além disso, armadilhas e atalhos vão complicar a corrida e mesmo uma derrota que parecia certa pode tornar-se uma vitória. O resultado é imprevisível! Em meio a muitas cores e bons gráficos, até quatro jogadores poderão enfrentar os desafios dos dois

modos, disputando contra o computador em tempo real. No lugar da violência, Rayman M dá espaço para o humor deste carismático personagem, que vai enlouquecer jogadores de todas as idades em corridas insanas e batalhas divertidíssimas. Há também um modo *Battle*, uma espécie de deathmatch.



UMA VERSÃO ADVANCE

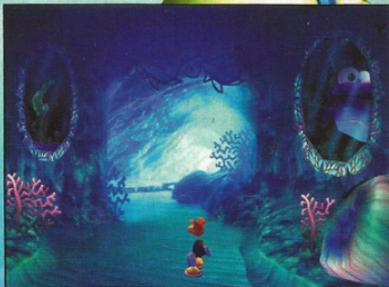
A primeira versão deste game foi lançado para a PlayStation, criado e distribuído pela Ubi Soft, marcou uma nova fase no mundo dos video-games. Para compensar os jogadores que não têm esse aparelho, a Ubi Soft vai lançá-lo também para GameBoy Advance, Rayman Advance. O jogo conta-nos a história de Rayman, um verdadeiro herói que tem de salvar o mundo das garras do maquiavélico Mr. Dark. Dark conseguiu destruir a harmonia do mundo, roubando a energia mística que sustenta o mundo de Rayman.



QUE TAL UMA DICA PARA VENCER A CORRIDA?

As características do game continuam as mesmas: muita ação do começo ao fim, em cenários extremamente coloridos. Ganha quem conseguir chegar ao final da fase na frente de seu adversário. Seria uma corrida? Mas o estilo ainda continua sendo plataforma. Para chegar na frente, no modo Corrida, é preciso mais do que velocidade. Rayman e seus amigos vão surpreender os jogadores com seus truques para vencer e recolher o maior número possível de Lums. Vamos falar um pouco de cada modo dentro do game. O primeiro é o modo de Treinamento. Esse modo foi criado para você conhecer as fases, praticar e dominar os controles e truques do jogo antes de enfrentar o desafio real. Você também pode tentar melhorar suas pontuações e compará-las com as de outros jogadores em www.rayman.com. Agora falaremos do Modo Corrida, o vencedor é o que terminar a corrida primeiro. No modo multiplayer, você pode selecionar quantas voltas devem ser percorridas até a vitória, a distância máxima entre oponentes para vencer, além de poder usar bônus para

aumentar a velocidade, deter seu adversário, etc. o outro modo é Borboletando, nesse modo, você precisa completar três voltas antes que o cronômetro chegue a zero. Ele começa em 20 segundos. Durante a corrida, você terá de libertar as borboletas espalhadas por toda a fase para ganhar tempo adicional. Você pode libertá-las atirando nelas. As várias cores correspondem aos vários tempos do Borboletando. Este modo só pode ser jogado por uma pessoa. O último modo é o Lums. Os Lums estão espalhados por todas as partes da fase. Para vencer, você precisa ser o primeiro a terminar as três voltas, mas também precisa coletar a quantidade máxima de lums. Você poderá usá-los mais tarde no modo de jogador individual.



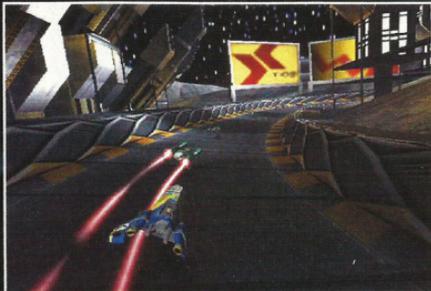
• PLAYSTATION 2

WIPEOUT FUSION

Fabricante: PSYGNOSIS • Origem: Europa • Disponível: Europa

LIGUEM AS TURBINAS, O SHOW VAI COMEÇAR

Após uma longa espera, finalmente colocamos as mãos num dos jogos mais rápidos de todos os tempos. Estamos falando, é claro, do clássico Wipeout Fusion. Sendo fá ou não da série (três já foram lançados para o PlayStation), com certeza será mais um que não poderá faltar na sua coleção. Para os pilotos das versões anteriores, a jogabilidade não será problema na nova obra do Studio Liverpool. A velocidade e o controle das velozes naves não sofreram alterações e continuam ótimas. Por outro lado, pode não agradar aos jogadores que adoram simuladores (como Gran Turismo), que se apegam ao realismo. Esse detalhe, com certeza, é algo que não se aplica a nenhuma versão de Wipeout, sendo ação e arcade puro.



Visualmente, Wipeout Fusion é um dos mais belos da coleção do PS2. As texturas não foram poupadas, oferecendo às pistas um detalhe fabuloso. Na sua grande maioria, é difícil resistir à

tentação de encostar no acostamento e observar a paisagem. Também excelente é o design dos percursos, vários loopings, curvas incríveis, e túneis construídos perfeitamente. Sem qualquer dúvida, os engenheiros e arquitetos do Studio Liverpool estão de parabéns. Mas como nem tudo é perfeito, em locais mais detalhados a fluidez do jogo sofre algumas reduções, mas nada que prejudique o jogo ou seu valor. De qualquer forma, fique descansado, pois os espetaculares 60 frames por segundo são quase constantes, o que faz desse jogo um destaque, já que alguns títulos similares tendem a sacrificar algo para manter a velocidade, seja as texturas ou o cenário. Isso não acontece em WF.

"O novo Wipeout surpreende com gráficos e som de arrasar"

EM WIPEOUT VOCÊ TEM QUE SER PILOTO

A mecânica de jogo é velha conhecida da série. Ou seja, é muito difícil de começar, mas algumas corridas de treino serão bem recompensadas no decorrer do jogo. De qualquer forma, os novatos que fiquem prevenidos, pois aqui não vão encontrar moleza, sendo o nível de dificuldade bem elevado. Comum em praticamente todos os jogos do gênero, no início, a grande maioria dos campeonatos, naves e pilotos encontram-se bloqueados. Sendo, assim, obrigatório vencer uma liga de cada vez, avançando em cada fase. Para isso, não só é essencial apenas vencer, mas sim detonar

alguns adversários. Isto porque você recebe um determinado número de pontos sempre que pulveriza um dos concorrentes. O sistema de dinheiro foi incorporado nessa nova versão de Wipeout. A cada corrida, o jogador receberá um pagamento relativo ao seu posicionamento na chegada, descontado de uma quantia para reparos dos danos causados na nave e somado de bônus por voltas rápidas. Uma vez com a grana na mão, você poderá investir em naves mais poderosas ou fazer um upgrade em sua nave atual, melhorando a velocidade, aceleração, estabilidade, freios, armas e escudos. Ou seja, caso não melhore seu equipamento, pode ser praticamente impossível avançar por novas fases.



adrenalina a m



mais de 1000 por hora

WIPEOUT FUSION MANTÉM A TRADIÇÃO E TRAZ UMA TRILHA SONORA TECHNO DE ARREPIAR!



AS LIGAS, CAMPEONATO E MUITO DESAFIO

No jogo encontraremos oito times diferentes, cada qual com 2 pilotos: um novato e um expert. Assim como acontece na maioria das equipes da F1, o piloto inicial será o novato, sem muita experiência e conhecimento. A medida que o jogador vai vencendo corridas, o piloto mais habilidoso torna-se disponível para a escolha. De acordo com a Psygnosis, algumas equipes antigas que estiveram presentes nas versões para Playstation, como a Team Feisar, estarão de volta, assim como novas equipes irão se

candidatar a uma posição nas competições flutuantes. O campeonato está diretamente ligado a uma opção do jogo chamada Challenge, onde cada equipe tem cinco pequenas provas para completar. Essas provas podem ir de simples time trials (tomada de tempo), até uma competição contra quatro adversários. Se o jogador for bem nos desafios, irá desbloquear alguns extras. Entre eles se encontram os mais variados power-ups (como, por exemplo, o clássico Quake), aos quais fazemos uso, sempre que

participamos na AG League. Mas, de todas as opções de jogo, temos que destacar o Zone, no qual somos colocados em pista dentro de uma nave com um escudo de energia mínimo. Conforme avançamos no percurso, a velocidade aumenta. O objetivo nessa opção é tentar sobreviver por mais tempo possível. Quanto aos modos restantes, temos o multiplayer, o clássico time trial, um menu de extras onde se encontram galerias do artwork e, finalmente, o modo arcade.

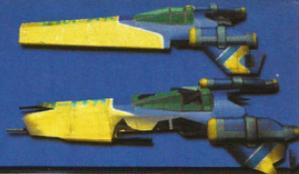
NOVAS PISTAS AUMENTAM O DESAFIO



As pistas de Wipeout Fusion são mais largas em quase 40%, em relação ao Wipeout XL. Isso, logicamente, significa que um bom número de pilotos poderá disputar posições lado a lado, tornando o jogo mais desafiador. Desta vez, a sensação flutuante das naves será reduzida, fazendo com que elas fiquem mais "coladas" no chão. E, finalmente, o jogo ainda conta com curvas de 360° de ângulo, o que fará com que as naves possam virar quase de frente para a tela. Algumas localidades contarão com uma gravidade invertida, fazendo os corredores ficarem de cabeça para baixo, de repente.

É A HORA DO TIME ATTACK

Atualmente todo jogo de corrida ou algo do gênero, tem recebido um site com ranking de tempos. O sucesso feito com Ridge Racer 4 ajudou muito e, a partir de então, jogadores do mundo todo puderam comparar seus tempos, permitindo prolongar como nunca a vida útil do jogo. No caso de Wipeout Fusion, você pode colocar seu nome e tempo no site: www.wipeoutfusion.com.



NA TRILHA SONORA TEMOS TECHNO DE PRIMEIRA

Como não poderia deixar de acontecer, Wipeout Fusion (assim como todas as versões anteriores) traz uma trilha sonora de arrepiar. Obviamente, no clima do jogo, as músicas seguem o estilo Techno e, dessa vez, estão presentes 19 composições que caem como uma luva no estilo Wipeout. Entre outros, iremos encontrar alguns mixes e remixes de: **Future Sound of London, Orbital, Utah Saints, JDS, Luke Slater**. Porém, vale ressaltar que o time de músicos do primeiro Wipeout continua insuperável. Para quem não se lembra, na primeira versão tínhamos alguns gênios como: **Chemical Brothers, Prodigy, Fluke, Underworld e Leftfield**.

ESTILO ÚNICO DE WIPEOUT FAZ SUCESSO NO MUNDO

Levando adiante a marca registrada da série, Wipeout Fusion também figura uma trilha sonora no estilo techno. Não é só isso: você poderá criar seu próprio repertório e curtir as canções escolhidas enquanto percorre as pistas. Wipeout Fusion contou com a contribuição de muitos DJs, que deixaram a parte

sonora do game genial. As bandas mais famosas que ajudaram na concepção das trilhas são Utah Saints e The Future Sound of London, variando entre os estilos underground, dance e big-beat.

"Embora as músicas sejam boas, na primeira versão encontraremos as melhores bandas europeias"



• PLAYSTATION 2 XENOSAGA

Fabricante: **NAMCO** • Origem: **Japão**
Estilo: **RPG** • Disponível: **Japão**

EVOLUÇÃO OU REVOLUÇÃO?

Eaconteceu de novo. Alguns integrantes do time criativo responsável por Xenogears, RPG do PlayStation que puxa para o lado da animação japonesa, só que jogável, deram os próximos passos na evolução deste game, cujo nome é Xenosaga. Entenda isso como a participação do diretor Tetsuya Takahashi, Kunihiko Tanaka, character designer, o diretor de arte Yasuyuki Honne e o compositor Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger). Na primeira versão, a Square não deixou dúvidas sobre sua versatilidade em transformar outro de seus títulos em algo com qualidade próxima à série Final Fantasy, sem se esquecer de acrescentar novidades suficientes para criar uma nova história, muito séria, diga-se de passagem, que se resolvia muito lentamente sem entregar a ideia central e estragar a surpresa. A ausência quase que total de uma introdução, com o jogador praticamente sendo "lançado" de qualquer jeito num ambiente fantástico agradável, rotulando Xenogears como um dos mais importantes jogos do gênero para o PlayStation, envolvendo humanos e

gigantescas máquinas de guerra, os Gears, que colidem através de um sistema de batalha inovador, diferente de qualquer outro que já tenha sido criado. Porém, essa recente demonstração, agora pela Namco e a MonolithSoft, só vem a justificar os motivos que consagraram a ideia original. Xenosaga está para Xenogears, assim como Episódio I: A Ameaça Fantasma está para Star Wars, coisa simples. Trata-se mesmo de uma pré-sequência, ligada suavemente ao jogo anterior. Nela, veremos como tudo começou... aproximadamente 10.000 anos antes dos acontecimentos de Xenogears, quando arqueólogos descobrem, em 20XX, o estranho monólito Zohar, no Lago Turkana, localizado no Quênia. A promessa é dar ao jogador mais um trecho da história originalmente idealizada em seis capítulos, trazendo poucos personagens de Xenogears de volta, como Abel e Ely, mas que serão reconhecidos por seus fãs de imediato.



LANÇAMENTO ESPECIAL PARA OS FAS JAPONESES



Como sempre, os jogadores japoneses têm um tratamento especial das empresas de games, mostrando respeito e carinho pelos fãs. Pena que isso só aconteça no Japão.



AVENTURA ÉPICA EM UM AMBIENTE FANTÁSTICO

Um dos elementos mais incomuns de Xenogears, e que, da mesma forma, confirma-se em Xenosaga, é que não há facilidade de distinção entre o que é bom ou mau. Independente disso, cada lado tem as suas inclinações pessoais para agir e é complicado identificar os verdadeiros vilões da história. E é por aí, que esta série consegue se destacar em meio a outros RPGs, que normalmente colocam um inimigo básico cuja destruição irá solucionar todos os problemas atravessados pelo mundo no qual a aventura ocorre. Xenosaga completa sua trama complicada através do "desejo pelo poder", partilhado por todos os personagens que aparecem no evento.





O UNIVERSO CRIADO PELA NAMCO PARA XENOSAGA

Os acontecimentos de Xenosaga se dão numa época antes da chegada de Deus à terra de Chu-chupolin e a criação da sociedade humana, que deve surgir nos episódios II a V. Neste ponto, observa-se um furo bem nítido quanto às locações e as datas estabelecidas no título Xenogears, isso porque foram misturadas impressões do jogo em si e de seu artbook, que possuem informações diferentes, como, por exemplo, alguns fatos e passagens. Considerando-se a correção de muitas falhas técnicas desde a obra original, essas informações irão passar despercebidas por muitos jogadores, mas nunca é tarde para mencionar os erros de continuidade que se acentuam com o lançamento deste título. De fato, Xenosaga começa para valer no ano 4767 TC (Transcendendo Cristo, de acordo com o novo calendário adotado em 2510). Nesse período, a navegação espacial se tornou algo comum, provocando um êxodo humano em direção às estrelas, deixando a Terra sem muitos habitantes. Sob o controle da Federação Galáctica, a civilização floresceu em aproximadamente 30.000 planetas, conectados através de um sistema de teleporte único. Tudo ia bem, ao menos até o aparecimento da Frota de Peregrina-

ção, levada adiante por uma raça hostil chamada Gnosis, que começou a ameaçar os homens e, também, Zohar. Para contra-atacar o inimigo foi estabelecida a Corporação Vector, que construiu os robôs gigantes que ganharam fama como Sistemas de Armas Anti-Gnosis, abreviadamente chamados de Eggs. Vencer o adversário com esses recursos é impossível, e Vector constrói o andróide feminino KOS-MOS, que se junta ao personagem principal, Shion Uzuki, uma engenheira de apenas 22 anos de idade que perdeu seus pais na guerra, além de seu amado, em um incidente há dois anos. Fora estes, há um jovem sem memórias, Chaos, o oposto de KOS-MOS, que também fará parte de sua equipe, possuidor de uma forte ligação com a andróide, apesar de representarem forças contrárias. Para reforçar a time, foi incluído M.O.M.O. (Moe Moe), uma manininha sintética desenvolvida por Joachim Mizrahi à semelhança da filha que perdeu, e Jr., um garoto que, mesmo aparentando apenas 12 anos, sabe muito mais do que se poderia pensar. Certamente, o foco de Xenosaga é o aparecimento de Deus e todas as consequências geradas a partir disso. Como deixou bem claro o diretor, o objetivo deste capítulo é

abordar o conflito de duas facções humanas, a Corporação Vector e a Federação Galáctica, distanciando-se da proposta discutida com méritos em Xenogears, que tratava de uma luta de homens vs outra raça. Assim, Gnosis se revela apenas um dos elementos básicos do novo título.

MECÂNICAS DO JOGO

Os comandos de Xenosaga são relativamente simples. O analógico esquerdo serve para mover o seu personagem e o botão círculo para interagir com habitantes e manipular objetos. Uma novidade, que lembra bastante o sistema criado em Chrono Cross é que, ao explorar os cenários, inimigos são vistos antes do combate ocorrer, deixando aberta a possibilidade de evitá-los, pressionando-se o botão R 2 para caminhar furtivamente. Isso já é contrário a Xenogears, no qual os combates acontecem de forma aleatória. Alguns adversários podem ser enganados, prendendo-os em armadilhas que estão localizadas em diversas partes do jogo. O sistema de batalha segue o padrão convencional de





turnos, mas as ações dos personagens são limitadas, afinal são determinadas pela quantidade de AP que cada um possui, num máximo de seis, mas que são substituídos numa fração de quatro pontos por turno. Golpes mortais, dependendo da situação, consomem também EP (Ether Points).

OS SISTEMAS DE ARMAS ANTIGNOSIS

Os botões do controle se dividem em diferentes tipos de ataques e alcance (que substitui os golpes fraco, médio e forte), além de comandos específicos que surgem no menu de combate, como usar itens e outros mais. Estilo firmado em Xenogears, certos heróis são capazes de convocar robôs para substituí-los durante um confronto, podendo ter suas peças e armas trocadas. Também, há a opção de comprar robôs novos, embora nunca tenham uma participação fundamental no andamento do jogo, tornam-se importantes para vencer lutas arriscadas. No primeiro jogo, os gigantes Gears atuavam em uma linha de combate separada. Agora, as Armas Anti-Gnosis lutam como se fossem os Summoners da saga Final Fantasy. Mais uma adição importante, foram colocados alguns minigames que fazem Xenosaga menos linear. A vitória obtida nessas partidas revertem em itens raros que podem ser usados pelo grupo. Para que nenhum detalhe da história se perca, as cenas que intercalam as etapas do jogo foram reunidas independentemente, permitindo observar os acontecimentos importantes como se o jogador estivesse assistindo a um filme.

RECURSOS ÚTEIS EM BATALHA

Ataques são feitos com base em um medidor de força. Uma vez que esta barra esteja cheia, pode-se selecionar qual personagem irá agir na sequência. Junto a essa função do medidor existe um conjunto de comandos que serve para garantir mais opções de ataques: "Empty", "Critical Hit", "Extra Boost Accumulation" e "Extra Bonus Points". Porém, este recurso é casual, dependendo daquilo que lhe é oferecido no turno atual. Essa é uma característica dupla, já



que é comum tanto para o jogador quanto para os inimigos, que de repente podem atingi-lo com um ataque crítico. Fique atento: a utilização deste sistema requer um pouco de estratégia, principalmente ao combater os chefes mais poderosos, que carregam um ataque mortal em um de seus turnos. Para evitar que todo o seu grupo tombe diante deles, será preciso usar os ataques críticos para eliminá-los antes da chegada deste turno específico, caso contrário será o fim para

você e seus personagens. Nem sempre as funções extras de ataque poderão garantir sucesso, e isso é claramente observado nas horas em que o oponente bloqueia suas investidas com comandos contrários aos seus, geralmente de contenção. O ideal é observar atentamente ao estilo de cada chefe e encontrar um modo adequado para destruí-lo, uma atitude correta, porque suas habilidades variam enormemente. As vezes, ou melhor, quase sempre, o jogador sentirá a "roubalheira" na pele, visto que o medidor de ataque adversário se preenche com velocidade incrivelmente maior que o de qualquer um dos personagens que controla. A vantagem, porém, é a possibilidade de se aprender técnicas mais versáteis no trajeto de Xenosaga. Esse aprendizado também se aplica ao posicionamento de sua equipe, que é essencial para a definição de táticas de luta e condução pelo mapa do jogo. O tempo levado para vencer um inimigo, assim como a estratégia para tal façanha, é muito considerado na hora que os pontos de experiência são distribuídos entre os personagens. A dica é saber aproveitar corretamente as habilidades individuais dos integrantes de seu time, resultando em um bom trabalho em grupo.

O SUCESSO

Xenosaga chegou às lojas do Japão no dia 28 de fevereiro. Mesmo estando no mercado há pouco tempo, foi suficiente para provocar uma febre em torno de seu lançamento. De início, o jogo oferece um desafio que levará de 30 a 40 horas para ser cumprido, podendo-se estender por mais tempo, se o jogador se decidir a descobrir todos os segredos espalhados pelos cenários, e a recompensar seus heróis com tantas habilidades quanto for possível. As 10 primeiras horas de Xenosaga servem para introduzir o ambiente que ilustra a trama, bem como os personagens do grupo que você irá controlar. Está previsto o lançamento nos Estados Unidos por volta de setembro ou outubro de 2002.

"Para os fãs do gênero, Xenosaga é o RPG mais esperado depois do sucesso de Final Fantasy X"

• GAME CUBE

SONIC ADVENTURE BATTLE 2

Fabricante: Sega • Origem: Japão • Disponível: Japão e EUA

LANÇAM



NINTENDO E SEGA FINALMENTE UNEM SUAS FORÇAS

Sonic em um console da Nintendo? É isso mesmo, as coisas mudam rapidamente no mercado de video-games e velocidade é uma qualidade que o mais famoso porco-espinho do planeta tem de sobra, ou você já se esqueceu de quanto tempo já gastou em frente a um console da Sega divertindo-se com essa criatura que não se cansa de tanto correr? Pois é, o que poderia muito bem se tornar a piada do século para qualquer jogador que tenha um mínimo de conhecimento sobre games finalmente aconteceu, mas não se preocupe, de um jeito animador.

Nintendo e Sega foram rivais por um longo período de tempo. Difícil de acreditar há alguns anos, uma parceria entre as duas empresas era o que ninguém conseguiria imaginar, ainda pior, acreditar. Servindo como uma espécie de "tapa na cara" para o jogador mais descrente, Sonic Adventure 2 Battle aparece no Game Cube arrebatando, colocando Sonic em uma aventura alucinada que, de longe, apaga o brilho de outro jogo para o cubo, Luigi's Mansion, estrelado pelo irmão de um dos personagens símbolos da Nintendo. Esse é um fato histórico: pela primeira vez, Sonic corre a toda velocidade em um console que não pertence à empresa que o criou...sem perder o fôlego.

DO DREAMCAST PARA O CUBO

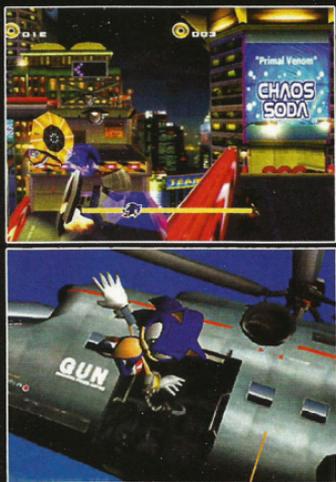
Sonic Adventure 2 Battle foi lançado originalmente para Dreamcast, agradando em vários aspectos, especialmente em se tratando do fator diversão. No Game Cube, detalhes que passavam despercebidos na versão para o último console da Sega agora enchem os olhos do jogador, apesar da continuidade ser idêntica. A inovação mais marcante é o modo para um jogador mesmo, com duas buscas distintas: hero e dark. No hero, controla-se Sonic, Knuckles ou a raposinha Tails, com o objetivo de derrotar Dr. Eggman, que deseja conquistar o mundo. O segundo modo seleciona Shadow, também com direito a escolher Rouge ou Dr. Eggman, alterando bastante os papéis. Determinadas falhas continuam a se apresentar no Game Cube, como, por exemplo, o trabalho de câmeras, que mais atrapalha do que ajuda, pois a captura de certos ângulos não funciona muito bem, impedindo a visualização adequada para

completar os níveis, mais ainda os que figuram busca, tiro/plataforma, onde a câmera frequentemente fica bloqueada e travada entre as construções dos cenários, tornando-se muito difícil localizar itens especiais ou dar uma boa espiada ao redor. Um tanto absurdo, se pensarmos que este é um jogo em 3D, mas é um detalhe que o deixará frustrado diversas vezes. Sonic Adventure 2 Battle traz três tipos básicos de jogo: velocidade (Sonic e Shadow), lembrando os bons tempos dos velhos games, tiro/plataforma (com Tails e Eggman pilotando máquinas) e busca (com Knuckles e Rouge procurando pelas criaturinhas chamadas Chaos). Sem dúvida, quando se pensa em um título estrelado o símbolo da Sega, a primeira coisa que vem à cabeça é velocidade, assim, o jogador mais interessado nessa questão irá se divertir a valer com as fases que envolvem correria, neste caso, aquelas atravessadas apressadamente por Shadow e Sonic.



ONTEM INIMIGOS, HOJE BONS AMIGOS

Há alguns anos, isso seria bizarro, mas Sonic e Mario estão unindo forças no GameCube. Grandes rivais para conquistar um lugar no coração dos jogadores, os dois personagens já serviram para botar muita lenha na fogueira da antiga briga entre a Sega e a Nintendo, principalmente na época dos consoles de 16 bits. No entanto, com Sonic 2 Battle, o porco-espinho já saiu correndo na frente do simpático encanador, que até agora não apareceu como astro principal do cubo. Essa situação irá se inverter em breve, quando será a vez de Mario Sunshine atacar.



AS MUDANÇAS QUE A SEGA PREPAROU PARA O CUBE

As diferenças mais significativas desta para a versão do Dreamcast estão nos modos multiplayer. Pode-se disputar uma corrida, lutar, atirar e caçar. O que parece uma variedade grande de modos revela uma jogabilidade simples, capaz de cansar o jogador. A criação dos pequeninos Chaos é um outro aspecto que ganhou novas características no Game Cube, podendo ser alimentados e capazes de sofrer aumento em seus atributos, a partir de itens escondidos nas fases. A Nintendo possibilitou a transferência dessas criaturas para o GameBoy Advance, onde podem ser treinados e criados para ficarem mais fortes. No caso do jogador possuir o Sonic Advance e um cabo para ligar os dois aparelhos, é permitido salvar o Chaos e mantê-lo pronto para ser acessado através de ambos os consoles. Na ausência do jogo Sonic Advance, existe a opção de acessar um minigame do GBA e aperfeiçoar as habilidades do Chaos, até aprontar o retorno dele para o Game Cube. Não espere por um treinamento muito

complexo, estando mais próximo de agradar aos jovens, do que aos adultos. O seu Chaos pode entrar em competições de corrida ou karatê, só que isso será decidido pelos atributos da criatura. No geral, o estilo de Sonic Adventure 2 Battle é bem diferente dos percursos incrivelmente velozes de jogos anteriores com o porco-espinho, perdendo brilho e ritmo, que são os elementos fundamentais de uma aventura com ele.

TECNICAMENTE O MESMO JOGO

O visual de Sonic Adventure 2 Battle é muito bonito, limpo. A transposição do game original para o cubo traz poucas melhorias, ficando quase que exclusivamente restritas aos conceitos de textura e efeitos utilizados. A animação dá conta do recado, sem impressionar demais. Não contando com a mesma velocidade imposta nos jogos antigos, Sonic Adventure 2 Battle elimina valores importantes que fizeram a fama do azulzinho espinhudo no mundo dos games, diminuindo a velocidade do herói consideravelmente. O som não é dos melhores, assim como a dublagem dos personagens, que fica devendo aos seus fãs um cuidado mais apurado.

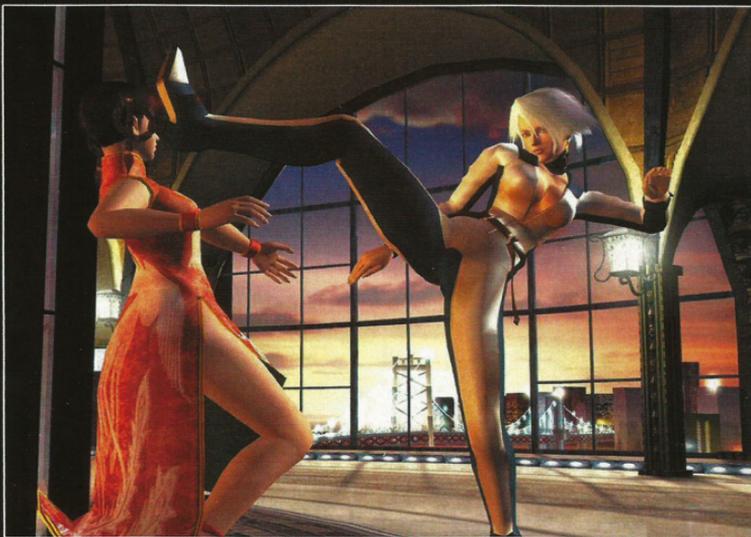
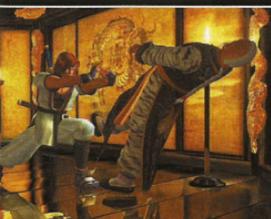




• X-BOX

DEAD OR ALIVE 3

Fabricante: Tecmo • Origem: Japão • Disponível: Japão e EUA



X-BOX E TECMO ENTRAM NA BRIGA DOS JOGOS DE LUTA 3D

Todo console precisa de um jogo de luta 3D para se estabelecer no mercado. O Dreamcast tem Soul Calibur, Tekken 4 está se firmando no PlayStation 2, Virtua Fighter fez história no Saturno e sua nova versão está fazendo sucesso no PlayStation 2 e, finalmente, o velho PlayStation trouxe Battle Arena Toshinden para sua galeria de títulos. Correndo por fora e mantendo-se em evidência com jogos pouco convencionais, em sua maior parte desconhecidos, o X-Box agora também pode trilhar o caminho das batalhas tridimensionais com Dead or Alive 3, nem um pouco estranho para quem joga vídeo-games, trazendo-o em primeira mão para o aparelho da Microsoft com exclusividade. Dentre os lançamentos para o X-Box foi o mais esperado, ao lado de Halo. Compa-

rar Dead or Alive 3 com os demais títulos de luta tridimensionais disponíveis atualmente, exceto Virtua Fighter 4, um forte concorrente, é covardia, pelo menos no quesito gráfico. Sem dúvida, em termos visuais, é o melhor jogo do gênero colocado na prateleira até o momento, mas o esquema de jogabilidade plano cansa um pouco, sendo capaz de irritar o fã mais fiel. Tendo uma jogabilidade muito simples e um enredo fraco, DOA3 pode surpreender apenas na beleza dos cenários e nas belas lutadoras que encantam os fãs do estilo May Shiranui (King 's of Fighters) de ser. Nesse ponto, as belas moças dão um show à parte, com toda sua exuberância e técnica, fazendo com que os outros jogos (Tekken 4 e Virtua Fighter 4) fiquem babando de inveja. Infelizmente isso não basta para ser o melhor, porém é a melhor opção para o X-Box até agora.

"No Japão, Dead or Alive 3 foi o jogo mais vendido juntamente com o console"

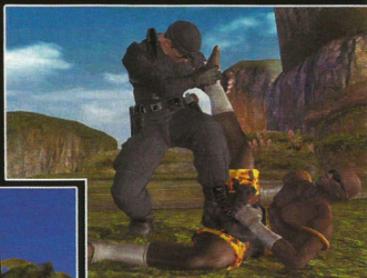
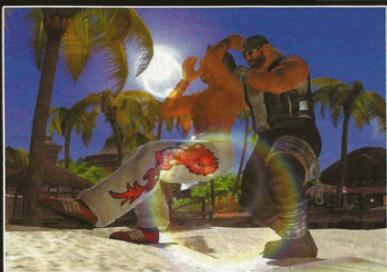
O RIVAL JÁ CHEGOU ÀS LOJAS

Não há como negar que este é um jogo espetacularmente bonito, ainda mais aproveitando-se do potente hardware do X-Box. O único título à altura de Dead or Alive 3 é Tekken 4, que está simplesmente arrasador em sua categoria, a de jogo de luta em 3D. Mais uma boa sacada da Namco, que está surpreendendo com bons lançamentos para os vídeo-games de última geração. Detalhe para as lutadoras femininas, que irão encher os olhos de qualquer marmanjo, deixando-os grudados na tela de televisã.

LEMBRANÇAS DE DEAD OR ALIVE 2

Dead or Alive 3 herdou as características do anterior: personagens, movimentos e combos. Até o aparecimento de Dead or Alive 2, os jogos com estilo de combate em 3D se mantiveram inalterados por muitos anos e essas inovações também foram usadas na terceira versão, sem muitas mudanças. Os personagens continuam memoráveis, com boas quantidades de golpes especiais, arremessos e esquivas. O problema principal se concentra na falta de inteligência artificial dos lutadores e as limitadas opções de jogo, tornando-o desbalanceado, mas muito bonito de se ver.

Criado a partir do cruzamento de dois sucessos dos jogos, Virtua Fighter e Tekken, uma das boas idéias usadas para os personagens está nos ataques reversos, que evitam os movimentos inimigos bloqueando chutes e socos para sair de situações complicadas. Outro apelo que se transformou numa espécie de marca registrada da série Dead or Alive é a aparência dos personagens, que puxam para o lado da animação japonesa como nenhum outro e a possibilidade de utilizar o cenário contra os adversários, arremessando-os por vidraças, encurralando-os em desfiladeiros e valendo-se de diversos recursos diferentes.



OS MODOS DE LUTA E NOVOS Oponentes

Esta terceira versão é altamente indicada para quem jogou as anteriores, que irá perceber rapidamente a adição de movimentos e efeitos tridimensionais, porque no jogo original os personagens estavam obrigados a permanecer em um plano 2D. Além disso, já na segunda parte foi incluído um modo que permite a troca de lutadores durante a batalha da maneira que se desejar, o que na época fez barulho, pois a opção não era tão comum assim. Seguindo os passos bem-sucedidos de Dead or Alive 2, esta nova etapa possui o modo Tag Team (no qual é possível trocar os personagens com a luta acontecendo), Survivor Mode, em que

você enfrenta oponentes um após o outro, o Team Battle Mode (aqui é preciso derrotar todos os inimigos selecionados por seu rival) e, finalmente, Sparring Mode, servindo como um tipo de treinamento e aprendizado. O esquema de batalha continua bem parecido com aquele que foi apresentado em Dead or Alive 2, oferecendo 16 combatentes para selecionar. Três são novos: Hitomi, uma garota mestre em karatê, Christie, a assassina de cabelos brancos e o lutador que utiliza o estilo "drunken fist", Brad Wong.

JOGABILIDADE SIMPLES

São três botões de ação: um para socos, um para chutes e outro para bloquear ou reverter os ataques recebidos. Os golpes especiais são simples de realizar, e normalmente exigem apenas pressionar o botão pad para uma direção específica e apertar outro botão simultaneamente, ou em sequência. Até mesmo os combos mais mortais são executados com facilidade, do mesmo modo que os ataques de reversão. Por mais absurdo que o conceito possa parecer, Dead or Alive 3 pode ser jogado por pessoas que sequer tenham encarado um game de luta na vida. Isso acaba passando a impressão errada de que qualquer um terá chance contra jogadores experientes, o que, na prática, não acontece.





LANÇAMENTO

• **PLAYSTATION 2**

SHADOWMAN 2

Fabricante: **Acclaim** • Origem: **EUA** • Disponível: **EUA**

CAMINHANDO ENTRE A VIDA E A MORTE

Shadow Man 2: Second Coming, é muito mais que um jogo de ação. Estamos perante um autêntico festival de sustos. Depois de um razoável sucesso no PC, Nintendo 64 e PSOne, esta é a mais fraca versão do título original, o vudu retorna com força para mais um jogo de ação e aventura em 3D. A mecânica vai de encontro ao estilo clássico de Tomb Raider, ou seja, muito inspirado na estrutura desenvolvida para as aventuras de Lara Croft. Obviamente, a menina foi substituída por um jovem com aspecto de zumbi e os cenários mudaram para uma essência bizarra e masoquista. Mas, Second Coming não irá desapontar os fãs fiéis, trazendo a velha receita de costume. Como seria de se imaginar, será necessário solucionar um bom conjunto de quebras-cabeças, muitas criaturas atormentadas para dar fim e itens e armas para encontrar.

CAOS E DOR EM UM MUNDO DE TREVAS

A história de Shadow Man 2 acontece pouco tempo depois das revelações do primeiro episódio. LeRoi tinha acabado de voltar da fortaleza dos mortos, Legion, e estava cuidando de seu bar tranquilamente. De repente, demônios invadem seu estabelecimento a pedido do mestre do mal, Grigori. Com isso, Mike decide procurar a princesa vudu, Neetie, e a cobra conselheira Jaunty para entender o motivo dos demônios terem surgido. "Simples, as forças do mal estão invadindo o mundo para destruí-lo". Assim, você deverá retornar à terra dos mortos, se transformar em Shadow Man e reunir todos os seus poderes malignos para impedir a catástrofe. O velho personagem original dos comics da Valiant, mais tarde adquiridos pela Acclaim Comics, Mike

LeRoi, alcança os video-games mais uma vez. O Book of Codex está ameaçado pelos seres das trevas, o que não é uma novidade. O pior de tudo é que, durante a busca pelo dito livrinho, os caras maus vão provocando caos através de locais pelos quais atravessam, torturando pobres cidadãos. O objetivo é resgatar esse livro e lutar contra todas as bestas que o perseguem. Pode parecer simples, mas a realidade prova exatamente o contrário, principalmente para sobreviver em um ambiente tão sombrio.

UM HOMEM COM DUAS PERSONALIDADES

Tal qual no título anterior, LeRoi tem duas faces: o seu lado humano contrasta com a besta interior. Na verdade, o homem está mais do que morto. O que vale é a sua capacidade de viajar entre o purgatório e o mundo dos vivos. Estas transformações oferecem um toque único às hostilidades de Shadow Man 2. Não tão difícil de se supor, os inimigos surgem de tudo quanto é canto e nas mais variadas formas. De zumbis, passando por crocodilos, até enormes demônios, o jogador irá se chocar com seres pouco agradáveis à vista. Durante os combates são utilizados os botões R2 e L2, que representam, respectivamente, o braço direito e esquerdo de Mike LeRoi. Há a possibilidade de se usar, ao mesmo tempo, as duas armas completamente diferentes. Isso quer dizer que, na mão direita, carrega-se a mais potente das pistolas, enquanto a esquerda acaricia o pequeno, mas devastador, machete. Pena que não se mantenha presente no ecrã, durante o decorrer da ação. Para acessar o pergaminho, é preciso pausar a aventura e entrar no menu de opções, característica que quebra brutalmente o ritmo de Second Coming.



OUTRAS VERSÕES DO SUSTOS

Para Shadowman, a vida (e morte) podem ser bem diferentes no PlayStation 2. Se, até hoje, você não conseguiu se adaptar aos conceitos estabelecidos na versão original, que alcançou o PlayStation e o Nintendo 64, por exemplo, então talvez esteja na hora de dar uma olhada em Shadowman: 2nd Coming, lançado para o sofisticado PlayStation 2. Este é um conto sombrio e adulto, passando por caminhos que foram trilhados por Devil May Cry e Legacy of Kain.

VISUAL TENEBROSO

Graficamente, tudo está melhor do que em qualquer versão anterior. Isso não significa que tenha ficado perfeito mas, mesmo assim, prepare-se para uma experiência gráfica acima da média. O sangue escorre por todos os centímetros do ecrã, provocando o mais puro estado de delírio nos fãs de terror puro e duro. As animações dos personagens não estão más de todo. De qualquer forma, não espere encontrar uma verdadeira orgia de frames por segundo, que afetam a animação nos momentos em que se atravessa cenários mais detalhados, ou quando se defronta um elevado número de inimigos simultaneamente.

SLOWDOWN PRESENTE

Quando isso acontece, a fluidez do jogo sofre um pequena golpe. Felizmente, o vasto arsenal presente ajuda a ultrapassar esse desagradável fato, principalmente na altura em que LeRoI entra em cena com duas pseudo-espadas nas mãos. Simplesmente brutal...e violento. São artefatos vudu, Katanas ensangüentadas e muitas armas de fogo prontinhas para ser brandidas. A preferência recai em uma poderosa espingarda com mira fantástica, transformando Shadow Man 2: Second Coming num autêntico jogo de tiro em primeira pessoa. A jogabilidade é bastante viciante, devido a uma interface intuitiva. A mais complexa acrobacia pode ser executada de olhos fechados, permitindo que cada segundo do jogo seja um autêntico festim para adultos.

VOZES QUE ASSUSTAM

O sistema sonoro tem os seus altos e baixos. As vozes são o que há de melhor no PlayStation 2, denotando um árduo trabalho na seleção de atores que o realizaram. O mesmo já não se aplica às músicas, que passam do épico-masoquista para um melancolismo extremo. Por vezes, vaga-se pelos mais sordidos campaná-



rios acompanhados por uma trilha que ficaria bem em uma cena de amor de telenovela argentina. Mas, até com os seus defeitos, Shadow Man 2: Second Coming agradou aos fãs. Os ingredientes da série foram bem utilizados, dando-lhes exatamente aquilo que esperavam.



PREVIEW



MARIO SUNSHINE

nintendo • game cube

A finalização de Mario Sunshine ainda não ocorreu, será lançado apenas em março, e já está sendo alvo de comparações, com muita gente dizendo que se parece muito com Mario 64. De fato, as semelhanças podem ser sentidas prontamente no setor gráfico, mas já é perceptível que Mario Sunshine será muito mais grandioso,

com muitas inovações à vista. A começar por um misterioso tanque que Mario carrega nas costas, cujo significado está sendo mantido a sete chaves pelo "pai da criatura", Shigeru Miyamoto. É um pouco cedo para dizer, mas como se trata do primeiro jogo do Game Cube com Mario Bros., dificilmente a Nintendo irá pisar na bola.



BLOODY ROAR - PRIMAL FURY

nintendo • game cube

Depois de Bloody Roar 3 passar pelo PlayStation 2, é hora de uma outra versão, Bloody Roar - Primal Fury, alcançar o Game Cube. Recebendo a visita de dois novos personagens, o jogador também poderá escolher os antigos, já que também dão as caras por aqui. A princípio, o jogo está muito bonito, o que não é novidade para um título de Game Cube!, mas segundo comentários preliminares, vem a revelar que o controle do console não responde muito bem a jogos de luta criados para o sistema. Além disso, veremos o retorno da ideia que existia na versão do PlayStation, na qual as paredes podiam ser usadas contra os rivais.



SEGA GT 2002

sega • x-box

Junho e julho são os meses mais aguardados para quem curte um bom jogo de vídeo-game, quando as desenvolvedoras finalmente mostram seus trunfos. A Sega, então, nem se fala. Parece realmente disposta a mostrar que está mais na ativa do que nunca. Não pensando em ficar para trás de jeito algum e tomando o X-Box como um dos consoles para seus games, o grupo de desenvolvimento da empresa, Wow Entertainment,

estará apresentando aos fanáticos por corridas com Sega GT 2002. Fora a variedade de modos de jogo e outras características que o tornará único, está sendo estudada a possibilidade de usar o hardware do X-Box para que o jogador, futuramente, faça downloads de novas pistas e veículos, projetando uma vida útil maior ao Sega GT 2002.



SHINING SOUL

sega • gameboy advance

Shining Soul é o mais novo RPG do GameBoy Advance e foi lançado no Japão em 28 de março. Uma novidade muito legal é que, através do link cable, o jogo pode ser compartilhado por quatro jogadores ao mesmo tempo, desde que cada um deles tenha um cartucho de Shining Soul. Este RPG exige que o jogador escolha entre quatro classes de personagens: guerreiro humano, feiticeiro humano, arqueiro elfo e um berserker dragão, lembrando alguns jogos iniciais do gênero. A perspectiva deste título é mostrada de cima, fazendo referência a Diablo.





BEACH SPIKER

sega • game cube

O mais bonito jogo de vôlei para um vídeo-game", é o que está sendo anunciado pela Sega Amusements Europe Ltd. Se o ritmo de desenvolvimento continuar como está, Beach Spiker estará disponível no mercado a partir de julho, época de verão nos EUA. O jogo está sendo estruturado sobre a placa Naomi 2, o que garantirá a ele gráficos

extremamente requintados, permitindo que o jogador visualize a luz do sol, o céu azul e muitas garotas de biquíni. A sua mecânica de jogo será simples, mas rápida e intensa, o que acaba sendo tudo para um título esportivo. A força dos movimentos, segundo informações iniciais, é ditada por um medidor de força, e as mudanças dos ângulos de câmera reforçam a sensação de que a partida é real, como se você estivesse assistindo-o pela TV. Vamos ver.



GUNGRAVE

smilebit • playstation 2

Uma aventura de tiro está prestes a causar estardalhaço no PlayStation 2. Se considerarmos as mentes por trás do projeto levado adiante pela Sega e Red Entertainment, Gungrave tem todos os ingredientes para se transformar em um sucesso daqueles. O conceito e o desenho de personagens do game é de Yasuhiro Nishihara, o homem que criou o mangá no estilo foreste pós-apocalíptico Trigun, com máquinas criadas pelo artista famoso por

trabalhos em Oh! My Goddess, Fujishima Kosuke. Gungrave mistura tiros com combos arrasadores, que serão altamente necessários para destruir os chefes de fase que aparecem durante seu avanço. Previsto para julho, no Japão.



MOTO GP

thq • x-box

Moto GP é um realista simulador de corridas que está saindo para o X-Box. A proposta é oferecer uma experiência dos grand prix em duas rodas como nunca se viu em um vídeo-game, colocando o jogador sobre as motocicletas mais velozes e potentes do mundo. Moto GP, segundo seu desenvolvedor, é uma mistura de velocidade, estilo e jogabilidade adicionados à tecnologia oferecida pelo aparelho da Microsoft. Moto



GP resgata todas as motocicletas e competidores da série 2001 Moto GP, apresentando dez circuitos novos que foram baseados em pistas que existem de verdade. O modo multiplayer suportará até quatro jogadores simultaneamente.



CASTLEVANIA: WHITE NIGHT CONCERTO

konami • gameboy advance

Sim, Castlevania: White Night Concerto será lançado no Japão em 6 de junho, chegando aos EUA somente no dia 31 de julho. Este é o segundo jogo contando a lenda do família Belmont contra Drácula, a surgir para o GameBoy Advance, o primeiro foi Circle of the Moon. A trama acontece antes daquela mostrada em Symphony of



The Night, do PlayStation, introduzindo o mais novo destruidor de vampiros, Jeust, na luta contra o mal. Desta vez, há também a presença de uma espécie de rival, Maxim, que estará envolvido no resgate da jovem Liddy. Espere por muitos quebras-cabeças e batalhas sangrentas. Uma curiosidade: foi dito que o título americano, sabe-se lá o porquê, vai ser alterado para Castlevania: Harmony of Dissonance.



LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2

MOTO GP 2

Fabricante: Namco • Origem: Japão • Disponível: Japão e EUA



NAMCO APOSTA NO SUCESSO DA ALTA VELOCIDADE EM DUAS RODAS

O Moto GP original ficou conhecido por transportar as emoções de um Grand Prix real para os videogames, mas com um problema grave: a pouca quantidade de pistas para se correr. Felizmente, para começar, como uma forma de consertar essa falha, o seu sucessor, Moto GP 2, traz o dobro de trajetos e outras surpresas que farão a cabeça dos fãs. Prepare-se para correr ao lado de famosos pilotos nas competições de Moto Grand Prix com mais esse campeão da Namco. Esta seqüência apresenta três modos principais de jogo: Arcade, Championship e Time Trial. No geral, as

corridas podem ser totalmente configuradas, estabelecendo-se o número de voltas e nível de habilidade dos demais competidores. A própria motocicleta pode ser personalizada de acordo com aquilo que se deseja, alterando-se transmissão, freios, aceleração, pneus e manobra. Uma opção existente apenas nesta mais recente versão é a escolha de tempo chuvoso, que ira atrapalhar a sua visão e influir no desempenho da

moto nos percursos. Esse é o momento que os adoradores de grand prix com motocicletas esperavam, porque eles estarão correndo lado a lado com profissionais das pistas, aqueles que formam o corpo da Dorna's 2001 500cc GP League. Então, não se surpreenda se, ao dar uma espiada para os lados, você encontrar Alex Criville, do time Respol YPF Honda ou Kenny Roberts Jr., da Telefonica Suzuki.

"O piloto Alexandre Barros, da equipe West Honda Pons, marca presença no Moto GP2"



SERÁ QUE VAI COVER?

Do ponto de vista visual, Moto GP 2 supera o primeiro, apesar de pouco ter mudado em relação a outros quesitos. Os motociclistas foram feitos com mais polígonos, resultando em competidores mais reais e animados. Destaque também para as condições de tempo, que podem ser configuradas, um recurso que não existia no game original. Os efeitos da luz do sol refletindo nos capacetes e tanques das motos é outro detalhe que surge para mostrar os avanços técnicos do título. Pode parecer bobagem, mas são os detalhes que ajudam a criar um bom jogo.

NOVAS PISTAS E MÁQUINAS AUMENTAM O DESAFIO EM GP2

Uma crítica pesada sofrida pelo Moto GP estava relacionada à quantidade reduzida de circuitos. Como solução, GP 2 coloca mais cinco pistas à disposição do jogador. Além das já conhecidas trajetórias de Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington e Motegi, foram incluídas as pistas de Catalunya, Assen, Le Mans, Mugello e Sachsenring. As mecânicas do jogo estão iguais ao do primeiro, sem muitos acréscimos. Dos três modos de jogo primários, temos o Time Trial, em que é preciso bater recordes de tempo correndo contra o relógio. Se a sua vontade é passar por um desafio maior, arrisque-se no Championship e participe em dez circuitos, diante de pilotos experientes. Antes das corridas, você passará por uma sessão especial que possibilita melhorar a performance da motocicleta que está usando e definir sua posição na hora da largada. Há uma quantidade de pontos que necessitam ser conseguidos para que você continue pertencendo à sua equipe atual, uma meta que deve ser preenchida, do contrário, não será possível renovar o contrato para uma nova temporada, que consiste em dez corridas. Da mesma maneira, se os pontos atingidos estiverem acima

do mínimo exigido, pode-se negociar sua passagem para um time maior e melhor. Depois de cinco temporadas, o vencedor finalmente é premiado, e pode muito bem ser você.

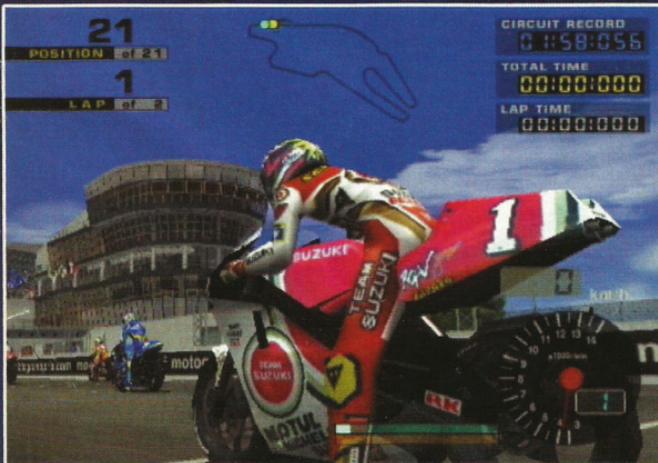
ESSAS MOTOCICLETAS TEMPERAMENTAIS

Antes de qualquer corrida acontecer, é possível deixar o Simulation Mode ligado ou desligado. Uma vez desligada, essa opção torna o controle das motos muito fácil, deixando você competitivo para os demais, mesmo se estiver acostumado a pilotar uma moto como se fosse um carro. No outro extremo, habilitando a função, será possível notar as motocicletas ficarem mais descontroladas, selvagens até, onde sua habilidade como piloto será exigida mais do que nunca. Para começar, você tem a opção de escolher entre 12 motocicletas (de um total de 39). Para habilitar o restante, a proposta é vencer 70 desafios, cujos objetivos e dificuldades variam bastante, compreendendo desde frear a uma certa distância até quebrar o recorde de tempo de uma pista. Algumas provas irão tira-lo



▲ Assim como em todo GP, belas gatas não podiam ficar de fora!

do sério, só que os prêmios ganhos por completá-las valem o sacrifício e paciência. Fora a aquisição de novas motos, ao finalizar esses testes será destravado o Legend Mode, similar ao Arcade, mas que o colocará de frente aos cinco pilotos lendários do grand prix de motocicletas, melhores do que qualquer adversário previamente enfrentado. Uma boa notícia: também é permitido que você escolha um deles para entrar nas modos Time Trial e Arcade. Interessante e bem realista, é a maneira com que as motocicletas entram em contato com o asfalto e cruzam as pistas, fazendo curvas fechadas e executando manobras perigosas. O controle Dual Shock do PlayStation 2 dá uma força e tanto na partida, permitindo que o jogador não use os freios constantemente, principalmente nas curvas.





LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2

FATAL FRAME

Fabricante: Tecmo • Origem: Japão • Disponível: Japão e EUA

A TECMO PROVIDENCIOU PARA QUE VOCÊ TENHA MEDO, MUITO MEDO!

Lá está você, defronte a uma mansão abandonada, sinistra e apavorante. Sozinho e no escuro, com apenas uma lanterna na mão. Está reconhecendo o ambiente? A história lhe é familiar? Lembra um jogo? Se você disse Resident Evil, se enganou. Este é Fatal Frame (Project Zero, no original japonês), um jogo de terror onde a diferença básica são os inimigos. Aqui você não luta contra zumbis, monstros ou animais pré-históricos. Seus adversários são nada mais do que espíritos de pessoas mortas. Isso mesmo, fantasmas. Aqui vamos abrir um parêntese: para o público japonês, este jogo é bem aterrorizante, pois na cultura dele, um espírito é algo que pode infernizar a vida de uma pessoa. Por isso eles tratam o assunto com um certo tabu, medo até. Existem programas especializados sobre isso, na TV japonesa. É bem comum, nas cidades do interior, você encontrar mini cemitérios a cada dois ou três quarteirões, isso para que se possa deixar os restos dos entes queridos mais próximos e não causar a ira dos espíritos. Por esse fato, esse jogo foi meio que proibido para menores lá no Japão.

“Miku Hinasaki, uma câmera fotográfica e sua coragem”

O Jogo se passa numa mansão tipicamente japonesa, a Mansão Himuro, onde você controla uma garota de nome Miku Hinasaki. Ela está à procura de seu irmão mais velho, Mafuyu. Ele estava investigando o desaparecimento do renomado autor de livros, Junsei Takamine, de quem Mafuyu tinha como idolo. Você controla Mafuyu apenas no início e em poucos momentos (nas cenas em branco e preto). Logo, ocorre um fato misterioso e Mafuyu desaparece.

Agora, com Miku sob seu controle, você irá explorar a mansão para saber onde está o irmão dela. De posse de uma pequena lanterna e uma máquina fotográfica (isso mesmo, sua arma é uma máquina fotográfica), você terá que se livrar dos espíritos que lá habitam. Para utilizar plenamente a sua “arma”, existem quatro tipos de filmes que podem ser arregados na máquina (filme tipo 12, tipo 72, etc) e com características especiais (um poder maior de captura). Os espíritos possuem uma barra de energia, como nos jogos de luta normais. Para zerar esta barra mais rapidamente, você precisa tirar as chamadas “fotos perfeitas” ou Zero Shots, que tiram mais pontos e, conseqüentemente, lhe dão mais pontos. Estes pontos você usa como dinheiro para comprar melhoramentos para a sua máquina fotográfica. Para o upgrade da sua máquina, você dependerá da quantidade de dinheiro disponível para realizar as evoluções de sua máquina.

MOMENTOS DE TENSÃO NO AR

Se você está pensando que Fatal Frame é um jogo sangrento, onde nada mais importa do que mortes aos montes, pode ir tirando o cavalinho da chuva. A investida central do título está no clima proporcionado para o jogador, com direito a sustos frequentes e muitos momentos de tensão no ar. Esqueça os filmes de terror B com Bela Lugosi, que mais provocam risos, tome coragem e jogue Fatal Frame. Esta será uma experiência única, especialmente para aqueles que tiveram a imaginação (e um pouquinho da alma) capturada por Silent Hill, do PlayStation original.

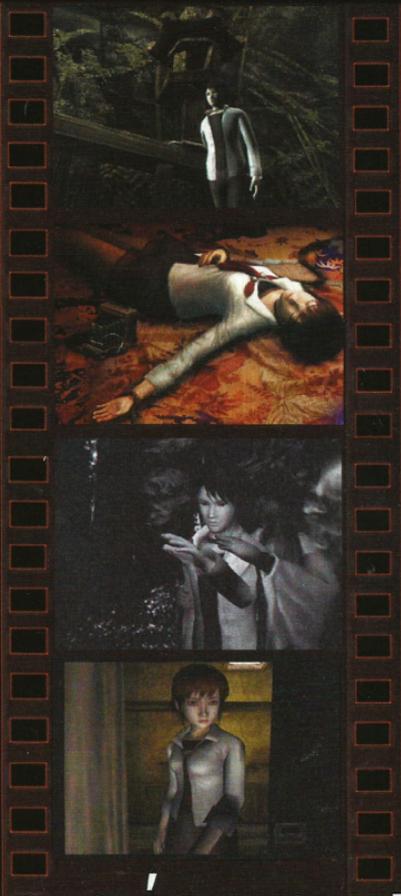
Você pode aumentar a área do alvo, a rapidez de carregamento, o poder de dano, e colocar alguns poderes especiais, tais como localizar um espírito antes dele se manifestar, ou mesmo congelá-lo por um certo tempo. Para tirar uma foto da melhor maneira possível, foque o espírito e espere a mira circular ficar amarela para acionar o disparador. Dessa maneira, bastam duas fotos para se eliminar o inimigo. Esse é o tipo de foto denominada "Zero Shot" e que vale muitos pontos. Pode-se combinar um Zero Shot com

um Close e se você tiver sorte de eliminá-lo, ganhará uma boa quantidade de pontos (grana). Por isso, procure sempre tirar as fotos usando o Zero Shot. Comparações são inevitáveis. É claro, que de cara vamos colocá-lo ao lado de Resident Evil e Silent Hill, mas são situações diferentes. A sensação de medo é praticamente a mesma, sendo que nisso também conta o entrosamento do jogador com o jogo. Se você é daqueles que mergulham de cabeça no clima, Fatal Frame é um prato cheio.

UMA ASSUSTADORA BRINCADEIRA DE FANTASMAS

É aterradoramente caminhar pela mansão Himura, explorando seus interiores mais sombrios. Em parte, essa atmosfera de arrepiar é conseguida pela história em si. Por outra, graças aos recursos engenhosamente elaborados para o jogo. A visualização dos ambientes e fornecida por uma série de ângulos de câmera fixos, implantados adequadamente para gerar uma sensação de medo e surpresa. A maneira de interagir com objetos é se aproximar deles e apertar o botão X, que lhe permite examiná-los ou usá-los. Sendo que todos os controles são em 3D, basta apontar para a direção que você deseja seguir e pronto, você estará lá. Muitas passagens impressionantes estão relacionadas aos momentos de luta, quando os controles sofrerão uma mudança repentina. Como já foi mencionado, os fantasmas são vaporizados com uma câmera fotográfica. Pode parecer meio

estranho no começo, uma câmera derrotar fantasmas, mas há uma explicação fornecida por tutoriais de como ela funciona diante da entergia fantasmagórica. O dispositivo é ativado através do botão círculo do controle do PlayStation 2, que irá trocar o ângulo de visão para primeira pessoa. Nos combates, é preciso mirar os espíritos e tirar as fotos. No visor da câmera existem algumas runas que servem para estabelecer se o alvo está travado ou não, e quanto mais tempo você mantiver o fantasma em seu campo de visão, mais dano será capaz de provocar. Porém, não pense que vai ser uma tarefa simples, pois as almas não ficarão quietas esperando o fim: elas avançarão sobre você. É possível se movimentar mesmo na hora em que a câmera está sendo usada, através do stick direito, principalmente nos momentos em que é preciso escapar rapidamente dos fantasmas mais velozes.



O PRAZER EM SENTIR MEDO ESTÁ DE VOLTA!

Às vezes, as pessoas têm certa dificuldade em classificar os jogos que lidam com o sobrenatural, achando que todas nada mais são do que pretexto pra mostrar baldes e baldes de sangue na tela. Mas há uma linha que separa os jogos de terror daqueles que insinuam o horror puro. Resident Evil, um título de terror dos mais famosos, permite que você elimine um mal visível a balas, dispondo de um arsenal que realmente pode

livrar o jogador do medo. Porém, em contrapartida, jogos como Silent Hill e Fatal Frame estimulam o horror e um mal presente, mas que nem sempre pode ser visto. Sem querer desmerecer nenhum dos estilos, a insinuação do sobrenatural é a carne e os ossos de Fatal Frame, enquanto o fator psicológico é que faz a sua alma.



• PLAYSTATION 2

STAR WAR: JEDI STARFIGHTER

Fabricante: Lucas Arts • Origem: Japão • Disponível: Japão e EUA

LANÇAMENTO



O PRIMEIRO STAR WARS DO PLAYSTATION 2

Star Wars: Jedi Starfighter, é o primeiro jogo baseado no universo de Star Wars criado para o PlayStation 2. Os seus acontecimentos seguem simultaneamente aquilo que será mostrado no longa-metragem Episódio II, com o jogador controlando três personagens desenvolvidos exclusivamente para o novo game da Lucas Arts. Isso já é mais do que suficiente para deixar os fãs de

Star Wars ansiosos, ainda mais pelo fato de estar revelando algumas pistas do filme. Jedi Starfighter é uma seqüência direta da aventura que saiu para PC e X-Box, Star Wars: Starfighter. No entanto, desta vez, é focalizado Nym e Adi Gallia, um mestre Jedi, dando opção ao jogador para controlá-los por mais tempo. A jogabilidade é bastante semelhante à do anterior, com acréscimos básicos. Se a curiosidade de quem

gosta de Star Wars for aguçada, pois provavelmente o jogo mostra um pouco do que está por vir, Jedi Starfighter terá uma trajetória de sucesso no mundo dos games eletrônicos. Algumas das naves que aparecem circulando no PlayStation 2 possuem versões no filme, o que já é um bom indicativo de sua fidelidade, quanto ao que veremos apenas no cinema.

JEDI STARFIGHTER E HAVOC

Este é um jogo de ação em que você irá cruzar as estrelas a bordo de uma moderna nave espacial, o Jedi Starfighter, mas também terá a oportunidade de pilotar muitas outras e interagir com personagens que serão mostrados no longa-metragem. Inicialmente, na pele de Adi Gallia, o jogador terá que evitar uma invasão do sistema Karthak, sem o auxílio dos cavaleiros Jedi, que estão envolvidos com outro problema (revelado somente no Episódio II), restando-lhe pedir ajuda a Nym, um guerreiro não muito disposto a se sacrificar pelo bem da galáxia. Sua primeira opção de jogo é mesmo usar Adi Gallia para pilotar o Jedi Starfighter, uma aeronave relativamente simples, oferecendo canhões lasers padrão. Ela vem equipada com um escudo básico que é desativado após uma certa quantidade de dano sofrido. Mais adiante, o jogador irá ganhar muitos outros recursos para os combates, como um poderoso feixe de luz que forma um arco para atingir as naves inimigas,

funcionando principalmente em embarcações pequenas. Ainda melhores, armas reflexivas e de ondas de choque garantirão mais chances de vitória nas missões, mas levará um bom tempo até que sejam obtidas. Ao jogar com Nym, a coisa muda de figura, pois a nave Havoc tem um arsenal destrutivo, com armas secundárias, só que é mais pesada, dificultando as manobras. De acordo com a nave pilotada, os comandos no controle mudam um pouco. O D-pad serve para passar mensagens aos seus companheiros, assim como acionar as armas secundárias de Nym e Adi. Selecionando-as, as armas são usadas pressionando-se o botão círculo, enquanto os ordens para seus aliados são repassadas através do botão L1. O botão X serve para disparar os lasers após o alvo ser travado com os botões triângulo e quadrado. O L2 funciona para desacelerar a nave e o R2 tem função inversa. Já o botão R3 é usado para pousar.

BOAS E MÁS NOTÍCIAS

A parte que fica doendo em Star Wars: Jedi Starfighter, está relacionada aos gráficos, que estão muito fracos. As texturas utilizadas não conseguem desempenhar um papel muito bom, deixando de passar a impressão que deveriam. Em alguns casos, essas falhas são gritantes, especialmente nas horas em que o recurso de zoom é utilizado para aproximar os alvos que precisam ser abatidos. Infelizmente o slowdown está presente, ainda mais no modo para dois jogadores. Como já era de se esperar de um jogo da LucasArts, os efeitos de som estão impecáveis, mesclando trilhas do Episódio I e, ao que tudo indica, do Episódio II. A surpresa está no modo para dois jogadores, que podem competir ou cooperar entre si, com a tela sendo dividida em duas partes. Aqui, mais naves estarão disponíveis para seleção, além da Havoc e JediStarfighter. No caso de se optar por uma missão em conjunto, um dos jogadores irá pilotar a nave, enquanto o outro ficará encarregado de controlar um canhão. Obrigatório ao menos para quem curte Star Wars.



• PLAYSTATION 2

STAR WAR: RACE REVENGE

Fabricante: Lucas Arts • Lançamento: 2005 • Disponível: Japão e EUA

Oito anos após a vitória do pequeno Anakin Skywalker sobre o campeão Sebulba...

ANAKIN SKYWALKER ESTÁ DE VOLTA EM ALTA VELOCIDADE

O que se viu nos últimos anos, foi um verdadeiro estouro de jogos que levam o motivo Star Wars e sua mitologia à frente. A qualidade desses títulos, no entanto, é outra história, especialmente por serem apresentados em diferentes consoles. Geralmente, tudo aquilo que é lançado com base na famosa saga de ficção-científica tende a ficar "sem um balanço adequado da força", isso tecnicamente falando, pois, se não é a jogabilidade que é ruim, outro fator interfere na qualidade final do jogo, afetando a possibilidade de ser apreciado por outras pessoas que não os fãs de Star Wars, que vão consumindo tudo que tenha os seus heróis favoritos, independente de haver qualidade ou não envolvida em sua concepção. Star Wars: Racer Revenge é uma continuação de Pod Racer para o PlayStation 2, que conseguiu surpreender com alguns bons momentos. O jogo continua divertido, apesar de não trazer inovações marcantes, se comparado com a idéia lançada pelo original.

O CAMPEONATO EM BOONTA EVE

Star Wars: Racer Revenge se passa oito anos após a vitória do pequeno Anakin Skywalker sobre o campeão Sebulba,

transformando as corridas em um evento mais popular do que já era anteriormente. O objetivo principal do jogo é disputar a clássica competição de Boonta Eve, no planeta Tatooine, percorrendo as areias em Pods que atingem a impressionante velocidade de 600 milhas por hora. Porém, desta vez, além de vencer as provas, o jogador terá que ferrar os seus adversários de campo, tomando atitudes bem trapaceiras, como bater com o Pod em outro para eliminá-lo. É melhor não pensar duas vezes antes de fazer isso, já que os pilotos rivais também farão o mesmo. A partir do Tournament Mode, o jogador estará dando os primeiros passos para o último show, que tem como palco Tatooine.

GANHE UMA GRANA E MELHORE SEU POD

O jogo oferece muitas opções: modos diferentes de corrida e a possibilidade de ganhar dinheiro para aprimorar seu veículo, o que será de grande ajuda, afinal os cursos são desafiadores e a velocidade é incrível. O seu Pod pode ser equipado com recursos de arrancada mais poderosa, da mesma forma que é possível adicionar uma parafernália especial para deixá-lo cada vez mais

envenenado, superando os limites da máquina. Logo de cara, o jogador irá perceber que os trajetos iniciais são bem fáceis de serem completados, boa hora para ganhar dinheiro e aprimorar o Pod de um jeito inteligente.

UM ESPETÁCULO GRÁFICO, MAS...

Um detalhe menos importante, mais voltado para fins estéticos, é a ausência da Watto's Garage do primeiro jogo, onde você via as peças que queria comprar e equipava sua máquina de acordo com suas necessidades. Em Racer Revenge, você simplesmente adiciona os pontos ganhos em uma barra que mostra velocidade máxima, aceleração e dirigibilidade, nada mais. Por outro lado, dá para notar que a desenvolvedora do jogo, Rainbow Studios, teve uma preocupação maior com o aspecto gráfico, apresentando impressionantes animações de personagens e circuitos detalhados, muito divertidos de se percorrer. Contrariando expectativas para uma continuação que evoluiu criativamente, o ponto fraco de Racer Revenge é a inovação, que não aconteceu. A impressão que temos é de que simplesmente foram adicionadas novas pistas, mantendo praticamente intactos os valores de jogabilidade da primeira versão.





REVIEW

• PLAYSTATION 2

VIRTUA FIGHTER 4

Fabricante: SEGA AM2 • Origem: Japão • Disponível: Japão



SEGA TRAZ PARA O PLAYSTATION 2 SEU MELHOR JOGO DE LUTA 3D

Há cerca de dez anos, Virtua Fighter chegou aos arcades como uma boa alternativa para quem gostava de jogos de luta tridimensionais, se transformando numa das mais importantes criações da Sega. Não demorou muito para que Virtua Fighter atingisse quase todos os consoles da empresa, crescendo em popularidade e concorrendo diretamente com pesos-pesados 2D que, na época, estavam no auge. Deixando de ser uma exclusividade para os sistemas da Sega, mas ainda levando a famosa marca adiante, Virtua Fighter 4, a mais nova etapa do jogo, aterrissa no PlayStation 2 para a felicidade de seus usuários, rivalizando com Dead or Alive 3, do X-Box, como o melhor jogo em sua categoria. De longe, não é exagerado dizer que se trata da melhor versão já realizada sobre o conceito original de Virtua Fighter, exaltando qualidades que o fizeram merecedor de tanta atenção e resolu-

do os problemas apresentados anteriormente. Inteligência artificial fora do normal, bônus especiais e jogabilidade excelente é o que você pode esperar deste Virtua Fighter 4.

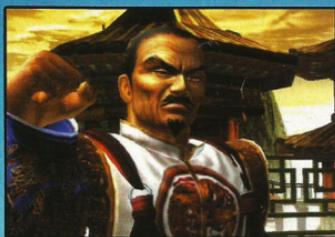
VELHOS CONHECIDOS E ALGUNS CONVIDADOS

Desconsiderando-se o lutador de sumô Taka-Arashi, todos os lutadores que estiveram presentes nos capítulos de Virtua Fighter estão de volta, inclusive dois novos personagens. No total, pode-se escolher entre 13 lutadores, que além dos já conhecidos golpes característicos ganharam mais alguns movimentos. A aparência deles também mudou um pouco, mas não a ponto de desagradar alguém. Exatamente como acontece nos demais títulos Virtua Fighter, o último adversário do Arcade Mode é Dural, que futuramente pode

ser utilizada como um personagem jogável no Versus Mode. Imagine voltar a controlar o especialista em artes-marciais Akira, o lutador canadense Wolf e as loirinhas Jacky e Sarah Bryant. Agora já é possível, com Virtua Fighter 4. Para completar o time, e introduzindo os novos personagens, temos o monge Shaolin, Lei Fei e, também, Vanessa Lewis, uma kickboxer. Ambos possuem movimentos espetaculares e eficientes, rapidamente caindo nas graças do jogador que os selecionar, e conseguindo seu lugar junto ao grupo de lutadores veteranos desta quarta versão. Todos os guerreiros, e não apenas os novos, voltaram com um conjunto de técnicas inéditas, que não se limitam aos socos e chutes habituais: são complexos ataques de reversão e movimentos alternativos de combate.

OS NOVOS LUTADORES

Nem só de velhos lutadores poderia viver Virtua Fighter 4, assim, o game está recebendo a ilustre visita de dois novos guerreiros, Lei Fei e Vanessa Williams. Sem dúvida, o melhor é o monge shaolin, que é possuidor de técnicas variadas de kung-fu e concentra seus principais golpes nos braços, saindo melhor do que Vanessa nas ações executadas. Até o momento, Virtua Fighter 4 é o jogo de luta tridimensional no qual estão os personagens com caracterizações mais individuais, com habilidades que diferem muito os guerreiros.



SEM COMPROMISSO DE SER O MELHOR JOGO NO ESTILO, VF4 ACERTA NA DIVERSÃO

Um ponto interessante de Virtua Fighter 4 é a sua versatilidade em ser, ao mesmo tempo, um jogo no qual você poderá se transformar num mestre, com treinamento adequado, assim como será capaz de gastar algumas horas em frente à TV apenas para matar o tempo. Essa curiosidade bate de frente com Dead or Alive 3, que não requer um jogador muito experiente para cumprir o desafio que lançou. Mas, no caso de dois bons conhecedores das manhas da série Virtua Fighter se pegarem, a história é completamente outra. Desse modo, o aprendizado de combos e acrobacias especiais será mais do que bem-vindo para se conseguir a vitória. Do contrário, as diferenças de experiência entre jogadores ficará ainda mais acentuada, jamais concedendo a possibilidade de vencer aquele que começou a jogar há pouco tempo,

quando estiver frente a um competidor que sabe usar os combos. Por outro lado, as diferenças entre as técnicas dos próprios personagens foram ressaltadas, diferenciando-os de uma maneira que nunca havia acontecido antes, o que é um trunfo, se considerarmos a grande quantidade de títulos do gênero disponíveis, que prometem diversos lutadores mas cuja única diferenciação está em seus visuais. Uma comparação está entre o novo Tekken 4, o Dead or Alive 3 e o próprio Virtua Fighter 4. No caso do Tekken, além da jogabilidade podemos destacar a história e o carisma dos personagens. Já no Dead or Alive 3 do X-Box, encontramos um visual deslumbrante, porém, um enredo fraco e jogabilidade repetitiva. E, finalmente, temos o VF4, que mantém o carisma e a jogabilidade num bom nível, mas fica devendo um pouco mais de carinho na história de cada personagem.



PRÓS E CONTRAS SOBRE A JOGABILIDADE DE VIRTUA FIGHTER

O detalhe em comum dos guerreiros de Virtua Fighter 4 é a resposta eficiente e direta dos controles, sem a necessidade de operar milagres complicados no joystick. Essa acaba sendo uma vantagem ou desvantagem, porque o jogador se verá restrito ao conceito de comando dos jogos anteriores, em que há um botão de soco, um de chute e outro de defesa, mais nada. Aquele sistema de fuga implantado em VF 3 foi retirado, embora movimentos laterais e habilidades de evasão ainda possam ser executados a partir do pad direcional. No início, não será possível perceber, mas à medida que o jogador avança, irá notar que o sistema de Virtua Fighter 4 recompensa a técnica e a precisão das manobras de luta. Cedendo ou tarde, o jogador se verá na obrigação de aprender combos e movimentos avançados para aumentar sua pontuação no andamento da partida,

levando-o a desenvolver sua coordenação ao máximo. O alcance dos saltos dos lutadores diminuiu incrivelmente, mas em compensação foi incluído um movimento de reflexo imediato, que os ajuda a fazer uma seqüência de ataques assim que tocam o solo, sem perder tempo para se recompor. Os combates ganharam um caráter estratégico como nunca se viu até então, oferecendo mais do que "pancaciaria sem fim". Sem sombra de dúvida, Virtua Fighter 4 veio para se transformar no maior jogo de luta corpo a corpo da nova safra de videogames.





• PSONE

DRAGON WARRIOR 7

Fabricante: **Enix** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão e EUA**

ENIX PROVA QUE NEM SÓ DE BONS GRAFICOS SE FAZ UM GRANDE JOGO



O mercado de vídeo-games às vezes surpreende com algumas situações que, quando comentadas antes de realmente acontecer, poderiam muito bem servir para provocar risos. Geralmente, a tendência das desenvolvedoras de jogos é se aprimorar cada vez mais, apresentando o máximo em gráficos e efeitos visuais. Errado, porque olhando para Dragon Warrior VII, podemos verificar que nem sempre isso é uma regra levada à risca. Lançamento totalmente atípico e fora de moda para os padrões atuais dos jogos de RPG, o aparecimento de Dragon Warrior VII se complica ainda mais por sabermos que ele nasceu para um console ultrapassado, o PlayStation, que vive os seus últimos dias de glória. Mas passando por cima de todas as barreiras, Dragon Warrior VII (Dragon Quest 7 no Japão) é um dos maiores sucessos de todos os tempos, deixando muitos fãs do gênero surpresos com um jogo de extrema inteligência e um enredo de arrepiar. A história acerca da famosa série Dragon Warrior é longa, e será objeto de uma futura matéria a ser publicada na GameOver. Altamente recomendado para quem se cansou de assistir e realmente quer jogar uma aventura muito bem contada.



O QUE IMPORTA SÃO AS BOAS IDEIAS

A primeira afirmação a se fazer sobre Dragon Warrior VII é que este é um autêntico exemplar dos RPGs pré-cinmáticos, sem contar em excesso com o conteúdo gráfico, e mais preocupado em desenvolver uma boa história medieval-fantástica. Decididamente, não há como sair em defesa da qualidade visual do jogo, porque ela é muito simples e com poucos detalhes. O grande atrativo de Dragon Warrior VII é o resgate de valores que se perderam com o passar dos tempos, em virtude de técnicas mirabolantes que têm o papel de preencher o vazio deixado por um roteiro mal conduzido. Tudo o que você verá, sem desmerecimento algum, transpira a ideia original plantada pelo gênero, desde o mais simples baú



When she came to the monastery, all she had were the seeds.



Borkano: Okay! Hoist the main sail!



Once again, welcome back to the desert.

de tesouro até o estilo dos inimigos, dignos dos role-playing games primitivos. Uma ideia inteligente não morre e isso se reforça com Dragon Warrior VII.

UM HERÓI SEM IDENTIDADE

A história de Dragon Warrior VII se inicia com um herói sem nome, de apenas 16 anos de idade, habitante de uma vila de pescadores. O local é um ponto solitário no vasto oceano, mas estranhos acontecimentos nas ruínas ali localizadas irão leva-lo a uma ilha totalmente nova, juntamente com alguns de seus companheiros. A descoberta de estruturas misteriosas revela o aparecimento de outros continentes ao redor, recuperando a geografia deste mundo fantástico e pouco explorado. O que vem a seguir é o centro de todo bom RPG, começando com uma trama pequena que chega a níveis épicos, quando o destino de todos os continentes estarão interligados.

A VOLTA DAS CLASSES (JOBS)

O sistema de batalhas de Dragon Warrior VII é bem antigo, e a quantidade de menus chega a irritar em alguns casos, exatamente como o save, que exige o pressionar de um botão várias vezes. O que irá agradar os fãs de Final Fantasy V é o retorno dos "jobs", parecidos com classes de personagens, que permitem o cruzamento interessante de habilidades, um mago-guerreiro, por exemplo. Conforme o personagem sobe de nível, determinada técnica disponível apenas ao "job" escolhido por ele será habilidade. Dragon Warrior VII foi feito para os jogadores da velha geração e de bom gosto.

Gabo	Sten	Aira	Mar	
H331	H258	H149	H19	
M	0	M129	M118	M



Gabo prayed and crossed!





• PSONE

SNK vs CAPCOM PRO

Fabricante: **SNK** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão e EUA**



O MELHOR JOGO DE LUTA 2D CHEGA PARA O PLAYSTATION

As duas maiores forças na história de combates em 2D entram em confronto numa versão feita especialmente para o velho PlayStation. Com a parada no lançamento de jogos para a PlayStation, esse título passa a ser de extrema importância, principalmente para os fãs de jogos de luta. Estiloso de jogo querido no mundo todo, tem como destaque Street Fighter, Marvel versus Capcom, do lado da Capcom e da boa época da SNK, com Fatal Fury, King 's of Fighters e Samurai Shodown. Desde então, todos os jogadores foram presenteados com uma fusão dos melhores jogadores de cada empresa, dando vida a Capcom vs SNK. Os proprietários de consoles PS2 têm, hoje, a melhor versão já lançada, porém os jogadores do velho PlayStation tiveram que esperar um bom tempo. Felizmente, a Capcom ouviu as preces dos fãs e lança Capcom vs SNK Pro, para o velho console.

que a característica mais importante da série é o sistema de pontos, com o qual é possível selecionar personagens conforme seu nível. Cada personagem tem um "nível", variando entre um e quatro, com base nas suas capacidades; os típicos vilões, por exemplo, valem três pontos, enquanto que os combatentes menos habilitados valem apenas um ou dois pontos. Com os quatros pontos, pode-se obter quatro personagens de um ponto, mas um jogador mais experiente pode optar por um time com um personagem de três pontos e outro de um ponto. Variando assim a maneira de jogar, dando uma vida útil mais longa ao game. Outro detalhe interessante é a escolha dos estilos Capcom ou SNK, alterando o método com o qual acumula energia para um superataque. Dominar um desses estilos pode ser vital para a vitória.



ESCOLHA SEU LUTADOR E O MELHOR ESTILO

Com jeito de Champion Edition, Pro junta alguns personagens não apresentados no CvSNK original, mas à parte dessa adição, o jogo mantém o mesmo tipo de jogabilidade visto nas outras versões. Vale a pena ressaltar

VALEU A PENA ESPERAR

Enfim, um título único e que chega para os usuários de PlayStation fechando a coleção de bons jogos para o console. Claro que não é tão completo como as versões para Dreamcast ou PlayStation 2, mas com certeza o resultado ficou ótimo, levando-se em consideração as limitações do equipamento.





DICAS E TRUQUES

STAR WARS: STAR FIGHTERS

Playstation 2

No Menu, entre em options e vá para o "Code Setup". Agora digite os passwords, para habilitar essas dicas. Todas as fases: OVERSEER (exceto para o modo multiplayer)

Bônus para missões Multiplayer:

ANDREW

Nave secreta para missões Multiplayer: BLUESNF

Modo Invencibilidade: MINIME

Créditos: CREDITS

Modo Jar Jar:

JARJAR (reverte o controle de sua nave para não se confundir)

Modo Diretor:

DIRECTOR(nesse modo, você pode alternar o ângulo da câmera durante o jogo, e ter várias visões. Pressione SELECT para a visão e R1 para o zoom.

Movies Natal:

WOZ

Pictures de Simon:

SIMON

Desenvolvimento Team Pic:

TEAM

Cockpit Display:

NOHUD



PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY X

PASSWORDS DA AERONAVE

Dentro da nave, na ponte de comando, entre as seguintes senhas para ter acesso a novos locais: (em maiúsculas)

GODHAND - para encontrar a arma celestial de Rikku.

VICTORIOUS - para encontrar um dos melhores escudos de Rikku.



MURASAME - encontre a Murasame, espada de Auron.

LOCAIS SECRETOS

As seguintes coordenadas são de locais que normalmente você não tem acesso sem a aeronave. Escolha a opção search in the menu map e coloque o cursor nas seguintes coordenadas, e pressione x para encontrar:

X:74 Y:36 - OMEGA RUINS

X:15 Y:41 - SANUBIA DESERT

X:31 Y:73 - BESAIID R. WATERFALL

X:16 Y:57 - YEYON TEMPLE

X:42 Y:57 - BATTLE SITE

X:34 Y:58 - MI'IHEN RUINS

ESTÁTUAS EM BAAJ TEMPLE

Para pegar Anima em Baaj Temple, você precisa entrar até a câmara onde está o aeon. Existem seis estátuas na antecâmara que devem ser acionadas. Basta você passar na frente delas que elas se iluminarão. Caso alguma não dê resposta nenhuma, você precisa voltar até o templo correspondente e resolver o

Cloisters of Trials por completo (achar e usar a Destruction Sphere). Veja abaixo, qual estátua tem o seu templo correspondente.

Estátua no topo esquerdo da sala: **Besaid Island**
Estátua central do lado esquerdo: **Macalania**
Estátua inferior do lado esquerdo: **Zanarkand**
Estátua no topo direito da sala: **Bevelle**
Estátua central do lado direito: **Djose**
Estátua inferior do lado direito: **Kilika**



20- Al Bhed HOME

21- Al Bhed HOME

22- Bevelle Temple

23- The Calm Lands: área noroeste

24- Remiem Temple

25- The Calm Lands: na

Cavern of Fayth

VENCENDO YU YEYON

Um modo fácil de vencer Yu Yeyon, o chefe final de Final Fantasy X, é usando a magia Reflect nele próprio. A cada ataque seu, Yu Yeyon dá um Curaga para se recuperar. Com o Reflect nele, o Curaga irá para um dos seus personagens. A partir daí, use somente ataques físicos.

LOCALIZAÇÃO DOS CACTUAR

Oasis: próximo ao primeiro save point

Sanubia Desert (leste): em uma alcova no leste; ao norte da tenda com um save point

Sanubia Desert (oeste): procure um sinal perto de uma pedra com um desenho do cactus e onde se lê "20% Off"

Sanubia Desert (central): próximo às ruínas do oeste; olhe para os dois Cactuars que estão correndo no deserto

Sanubia Desert (leste): perto do save point sob a tenda

Sanubia Desert (central): dentro de um baú de tesouro

Sanubia Desert (oeste): dentro de um redemoinho de areia; você precisa sair e entrar novamente na área.

Oasis: teleporte-se de volta à aeronave e vá para fora, no deck

Sanubia Desert: volte até a Cactuar Statue e o último surgirá automaticamente.

CAVALGANDO O CHOCOBO

Quando você estiver andando com um Chocobo, terá acesso a áreas que normalmente não conseguiria alcançar. Se você encontrar uma pena amarela no chão, basta pressionar o botão X para ele saltar para um outro local.



LOCALIZAÇÃO DOS LIVROS DE AL BHED

1- Al Bhed Ship: no deck

2- Besaid Village: armário

3- SS Liki: sala de máquinas

4- Kilika: no Inn (hotel)

5- SS Winno: sala de controle

6- Luca Stadium: no porão

7- Luca: no Theater

8- Mi'ihen Road: com Rin

9- Mi'ihen Highroad

10- Mushroom Road

11- Djose Highroad

12- Moonflow

13- Guadosalam: em uma casa

14- Thunder Plains: na Travel Agency Inn, com Rin

15- Macalania Woods

16- Lake Macalania: na Travel Agency

17- Sanubia Desert

18- Sanubia Desert

19- Al Bhed HOME

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Mude a data interna de seu PS2 e destrua esses segredos.

Aniversário do Krusty: 1/1/02
Halloween Bart: 10/31/02
Natal do Apu: 12/25/01
Ação de Graças : 11/22/01



TWISTED METAL BLACK

No meio da partida, pressione os seguintes botões:

L1+L2+R1+R2. Essa combinação de botões habilita vários códigos, são eles:

Invencibilidade: cima, baixo, esquerda, direita, direita, esquerda, baixo, cima.

God Mode: cima, X, esquerda, círculo.

Killer Weapons: X, X, cima.
Armas e Energia: triângulo, X, quadrado, círculo.

Nova visão das Armas: durante o jogo, pressione direita+select e tenha uma visão diferente das armas.



UNREAL TOURNAMENT

Invencibilidade: quadrado, círculo, esquerda, direita, círculo, quadrado.
999 munição: esquerda, direita, círculo, círculo, círculo, direita, esquerda.
Seleção de Level: no meio da partida, aperte pausa e saia do jogo. Vá para o menu, escolha resume the game. Selecione o jogo salvo e pressione cima, baixo, baixo, cima, esquerda, cima, direita, baixo.

Você escutará um som, com todas as telas abertas.
Stealth Mutator: no menu, pressione quadrado, quadrado, círculo, círculo, quadrado, quadrado, círculo, círculo. Após ouvir um som, escolha multiplayer e no select game screen, escolha mutator, mova para baixo e você verá o modo stealth nas opções. Escolha mutator para todos os players.

Fatboy Mutator: no menu, pressione círculo, círculo, círculo, cima, baixo, baixo, cima, círculo, círculo, círculo. Ao ouvir um som, selecione multiplayer e no select game screen, escolha mutator. Veja o menu.

BLOODY ROAR 3

Modo Hyper beast: vence 10 oponentes com um único lutador no modo arcade e grave seu nome. Com isso, você e seus oponentes estarão sempre no modo Hyper Beast.

Lute com Kohryu: jogue no modo arcade contra Kohryu. Assim que derrotá-lo, ele aparecerá no menu e você poderá escolhê-lo.

Lute com Uranus: jogue no modo arcade e lute contra Xion sem usar continues. Vença Uranus e acrescente o número de lutadores no menu.

Modo Morte Súbita: sobreviva nove lutas no modo para habilitar essa opção. Nesse modo, só há uma saída, sobreviver.

Survival Ranking: com 100 vitórias no modo survival, seu nome aparecerá no survival rank com a foto do personagem que você usou para lutar.



DICA DO MÊS

SONIC ADV. 2 BATTLE

Game Cube

Modo time attack Boss: complete ambas as histórias para ver todas as cenas. Ou então, você pode jogar com os chefes com os quais lutou no modo time attack. Para obter tanto os modos hero e dark, você precisa completar o jogo com os dois personagens.

Última fase: complete os modos de história hero e dark. Entre no modo story para habilitar a opção "Last Stage".

Nível Extra: Para jogar no nível extra island, você deve pegar todos os emblemas, incluindo kart, timed boss e os emblemas para a graduação A. Assim que pegar todos eles, um total de 180, a ilha próxima ao nível green forest ficará com o rosto de sonic. O novo nível é uma versão em 3D do Green Hills Zone, de Sonic the Hedgehog.

Duplicando Chao: esta dica exige 2 memory cards (com outro arquivo de Sonic no segundo memory card), um cabo link, e um GameBoy Advance. Coloque o Chao para ser duplicado no Chao Transporter. Transfira seu Chao para o GameBoy Advance. Então, vá para "Move", no Chao Transporter, e transfira seu Chao.



GAME SHARK

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY Playstation2

99 Death Coins
CE992836BCA99BE6
99 Iron Keys
CE99282ABCA99BE6
99 Lives
CE992826BCA99BE6
999 Coins
CE992822BCA99E6A
999 Spirits
CE99282EBCA99E6A
Sempre com a Gold Key
CE9928C2BCA99B84
Boxers On Armor-Up
CE99281ABCA99B83
Cow Boxers
CE9928D6BCA99B87
Death Touch
CE992F84BCA99B88
Flame Tongue On
Weapon-Up
CE992812BCA99B84
Frost Biter On Weapon-
Up
CE992812BCA99B85
Gold Shield
CE9928CEBCA99B87
Heart Boxers
CE9928D6BCA99B86
Helmet On Armor-Up
CE99281ABCA99B85
Armadora Infinita
CE99281EBCA99B93
Pulos Infinitos
CE992FFEBCA99B83
Escudo Infinito
CE99283EBCA99B8D
Sword Energy Infinita
CE99283ABCA99B97
Time Super Armor Inf
CE992800BCA99DF16
Iron Shield
CE9928CEBCA99B85
Mighty Max
DE99280EBCA99B83
Mini Max
DE99280EFA42341D
Monogram Boxers
CE9928D6BCA99B84
Pow Boxers
CE9928D6BCA99B85
Pure Blade On Weapon-
Up
CE992812BCA99B86
Silver Shield
CE9928CEBCA99B86
Galeria Destruída
CE82058ABCA99B84



STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Entre com os códigos no menu screen:
Boba Fett: quadrado, círculo, triângulo, círculo, quadrado. A nave de Boba Fett vai aparecer e você poderá escolhê-la no selection racer screen.
AAT Battle Tank: círculo, triângulo, quadrado, círculo, triângulo, quadrado. O Tank aparecerá e você pode escolhê-lo no selection racer screen.
Modo Super Speedy: L1, L1, L1, L1, R2, quadrado.



Modo Super Arena: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda. Grll power habilitado: baixo, select, cima, select, esquerda, direita, select.
Linguagem Jawa: select, select, select, quadrado.
Linguagem Battle Droid: select, select, select, cima.
Alemão: select, select, select, L1
Espanhol: select, select, select, R1
Francês: select, select, select, R2
Italiano: select, select, select, L2
Inglês: select, select, select, círculo



Modo Slide: esquerda, direita, quadrado, círculo, L1, L2.
Super Honk: círculo, círculo, círculo, círculo, L2, select
Modo Super Spinning: cima, esquerda, baixo, direita, esquerda, cima, baixo.
Estrela da Morte: R1, R1, R1, R1, cima, esquerda.
Boost Infinito: L1, R2, L2, R2
Destruindo Space Freighter
Arena: L1, R1, select, círculo
Todos os corredores em Shaak: cima, direita, baixo, esquerda, select
Todos os corredores em Kaadu: L1, R1, L2, R2.



WINBACK

Códigos com botões: Quando na tela estiver Press Start, entre com os códigos antes do demo mode aparecer.

Poder Máximo: pressione L1, R2, L2, R2, L2, triângulo, círculo, triângulo, círculo, pressione L1 e segurando, aperte start.

Trial: pressione cima, baixo, baixo, direita, direita, esquerda, esquerda, esquerda, esquerda, esquerda, pressione o triângulo e segurando o triângulo aperte Start.

Todos os Personagens: pressione cima, baixo, baixo, direita, direita, direita, esquerda, esquerda, esquerda, esquerda. Feito isso, pressione círculo e segurando-o, aperte Start. Agora vá para Versus mode e entre no character option.

Morte Súbita: pressione L2, R2, L2, R2, círculo, triângulo, círculo, triângulo, feito isso, pressione L1 e segurando o L1, pressione start.

GAME CUBE

SUPER MONKEY BALL

Código Mestre: complete o game no modo expert sem usar nenhum continue.
Continues Infinitos: depois que você comprar os três minigames, por 2.500 PP play points, você ganhará um continue extra. Após 9 continues, o game terá continues infinitos.
Truques: jogue todos os minigames por 2.500 PP. Consiga 2.500 PP quando salvar o game. Coloque o memory card no slot B. Assim que a transferência for feita, carregue o game no slot B do seu videogame e jogue com todos os minigames.
Extra levels: complete o game no modo beginner sem perder vidas e encontre 3 Extra levels. No Extra level, você poderá jogar em qualquer dificuldade, mas tome cuidado para não cair.
Bonus level: selecione qualquer dificuldade e complete o jogo no modo normal. Você abrirá o bônus level. Pegue as bananas, evitando as letras que caem dos créditos.



LUIGI'S MANSION

Capturando Boos: para capturar Boos facilmente, você precisa ter todos os elementos de gelo. Quando usar o elemento gelo em um Boo, ele hesitará momentaneamente. É sua chance de usar seu Poltergeist 3000 nele.

Tipos de Boos: existem 4 tipos de Boos : branco, azul, vermelho, e um preto com contorno amarelo.

Destruindo Defeating Boos: quando você tiver uma chance , tente localizar os unicórnios congelados no final de um balcão. Quando estiver fugindo dele, apenas corra em volta do unicórnio. Tome cuidado, uma vez que os Boos estiverem separados, você terá que ficar de olho em sua retaguarda, pois eles irão segui-lo enquanto você não estiver olhando-os.



GAME BOY COLOR

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

- Missão 2 Completa: C1F6Q3TP
- Missão 3 Completa: V4R2B1JK
- Missão 4 Completa: X6K2L1KT
- Missão 5 Completa: S5H8L2RG
- Missão 6 Completa: Y2C3T6BF
- Missão 7 Completa: F1C4PV9P
- Missão 8 Completa: VJC2PFHC
- Missão 9 Completa: W3S4C7S5
- Missão 10 Completa: M8R2X4LS



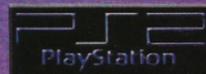
GAME SHARK

DYNASTY WARRIORS 3 Playstation2

Todos os Movies
3C298F53F8BFFFFF

Todos os Personagens
3C298F2BF9FDDF1
3C298F2FF9FDDF1
3C298F33F9FDDF1
3C298F37F9FDDF1
3C298F3BF9FDDF1
3C298F3FF9FDDF1
3C298F43F9FDDF1
3C298F47F9FDDF1
3C298F4BF9FDDF1
1C298F4FF8FCFF1

Todos os Levels/Sides
3C298FEEEEEEEEE
3C298FF3FFFFFFF
3C298FF7FFFFFFF
3C298FFBFFFFFFF
3C298FFDFFFFFFF
3C298FF0FFFFFFF



SUPER NINTENDO

**NINTENDO
GAMECUBE**

NINTENDO 64

Sega © Dreamcast



Viad. STA. IFIGENIA, 66 - Box 410 - CEP: 01033-050
CENTRO - SÃO PAULO - (Ao Lado do Colégio SÃO BENTO)
Tel.: (11) 3328-6823 / (11) 3328-6824



• **PLAYSTATION 2 - DREAMCAST**

Fabricante: **SEGA** • Origem: **JAPÃO**

CONTROLES

Analogico - Conduz Ryudo

por todo o ambiente, além de selecionar opções

Direcional - Serve para fazer Ryudo caminhar

A - Confirma opções selecionadas com o direcional

Y - Altera o direcionamento da bússola, conforme

a entrada e saída de lugares

L / R - Controlam as câmeras

Start - Ativa o menu

MEDIDOR DE AÇÃO

Para fins táticos, existe o Medidor de Ação, que funciona nas batalhas. Ele se apresenta da seguinte forma:

WAIT=====COM=====ACT

No intervalo entre WAIT (espera) e COM (ação que será tomada) existem símbolos dos heróis e monstros que lutam naquele momento, mostrando o tempo para agir. Esses símbolos se movem da esquerda para a direita, e o fator surpresa é levado em conta, já que seu personagem sairá na frente, no caso de pegar um inimigo desprevenido. Do contrário, podem ocorrer encontros de ambos, ou você ser pego de repente, dando vantagem ao adversário. Entre COM e ACT (agir), o movimento de ataque é automático, não sendo preciso esperar o avanço dos símbolos no medidor, porém, ações como magia e outras habilidades precisam de um tempo maior para serem usadas.

Apenas quando um símbolo atingir COM será possível fazer alguma coisa, selecionada a partir de um menu. Nele há as opções: Combo - para acertar dois golpes no oponente. Se o inimigo for vencido antes do próximo ataque, um adversário que estiver em pé será atingido no lugar dele. Critical - um ataque potente, mais poderoso do que um único executado pelo anterior, que permite também cancelar o movimento adversário seguinte. Magics/Moves - habilita ataques especiais, como magias, que devem ser obtidos anteriormente, podendo se tornar mais fortes com o uso e aumento de níveis dos personagens. Item - seleciona

objetos do inventário. Defend - usado para defesa. Enfim, aquilo que foi escolhido em COM será executado em ACT. Cuidado, porque se você for golpeado por um Critical ou magia, isto será encarado como um cancelamento de sua movimentação e voltará para a metade do medidor. A dica é observar qual magia ou técnica é mais usada e treinar para fazê-la a mais poderosa possível, diminuindo o tempo para utilizá-la. Após o comando ACT, será preciso fazer todo o processo novamente.

MOVES(MOVIMENTOS)

São manobras específicas dos personagens, servindo para causar mais estragos no oponente ou, então, para restabelecer a saúde e condições normais de seus heróis, assim como aumentar suas forças. Toda vez que utilizar um dos Moves, você irá gastar pontos chamados SP, ganhos de volta golpeando inimigos ou recebendo dano. Para uma recuperação total, existe a opção Recover nos pontos de salvamento do jogo. Os Moves/Magic são acessados com o botão Start, que trará um menu com todos eles. As linhas em branco representam novos Moves/Magic, que podem ser adquiridos com os pontos verdes conhecidos como Special Coins (SC) e os azuis, Magic Coins (MC). Eles são conseguidos após as batalhas, juntamente com uma quantidade de ouro. Usando a opção Power Up do menu, você será capaz de escolher novos Moves, indicando o personagem que quer recompensar, apertando o botão A na sequência. Lembre-se que, às vezes, você não terá SC suficiente para adquirir determinada habilidade. O custo de cada uma delas é mostrado do lado direito da linha, em verde, junto com a quantidade de SP que será gasta ao usar a técnica. As estrelas que aparecem nos Moves representam o nível de dano que o golpe provoca ao ser utilizado. O nível pode ser aumentado até um máximo de cinco estrelas e esse aprimoramento é realizado como se você estivesse comprando um novo Move.

MAGICS(MAGIAS)

São as magias disponíveis, usadas apenas por quem está equipado com um Mana Egg. As magias gastam MP's, que definem quantas é possível lançar, antes do personagem ficar totalmente zerado em pontos. Para saber quais você possui, vá ao menu, na opção Moves/Magics. Com o botão R, a lista de magias de primeiro nível é visualizada e, se apertar mais uma vez, observe as de segundo e, mais outra, as do último nível. Entenda o funcionamento delas, tanto em batalhas quanto em outras situações. Magic Coins, os pontos azuis do menu, são necessárias para a obtenção de novas magias, que são habilidades no menu Power Up. Pressionando-se R, a lista de magias de Mana Eggs irá surgir.

SKILLS(TÉCNICAS)

Habilidades especiais adquiridas pelos personagens para se tornarem mais poderosos. Encontrando livros, você irá colecionar novas magias, e esses artefatos precisam ser localizados como se faz com os Mana Eggs. Além do livro, você necessita comprar Skills. No menu Power Up, pressione o botão R duas vezes e o A, para confirmação. Será revelada a lista de livros, escolha o que você quer. De mesmo modo, uma relação de Skills aparecerá em conjunto com uma em branco, que indica aquelas que podem ser adquiridas a partir do momento que você tiver pontos suficientes. Quando a Skill for comprada, equipe seu personagem com a opção Equip Skill, localizada no menu do jogo. As Skills aumentam os níveis de HP, MP e outros atributos.

ESTRELAS

Indicam a categoria de Moves, Magics e Skills. Uma estrela a mais significa um grau maior de poder e rapidez na característica. A combinação de certos números de estrelas em determinados Moves, Magics e Skills criam outros novos, podendo ser comprados futuramente.

ACAMPAMENTO

Aproveite os acampamentos para falar com os membros do time. A seta sobre a cabeça de qualquer um deles quer dizer que aquele personagem em especial poderá conversar (aperte o botão A). Movimentar-se através do analógico servirá para ver se alguém mais deseja falar. Em contrapartida, a seta sobre a cama revela que é hora de dormir um pouco.

A AVENTURA COMEÇA AQUI!

1- CARBO VILLAGE (VILA CARBO)

O primeiro passo em Grandia é chegar a Carbo Village, seguindo a visível trilha no chão. Vasculhando o caminho, encontre itens e experiência. Em Carbo Village siga para a igreja, que fica do outro lado da vila. Lá, você descobrirá o seu objetivo. Entrando numa Inn (taverna), mostra-la como uma casinha à esquerda, logo no começo do vilarejo, salve o jogo. Caminhando pela cidadezinha, você encontrará a igreja após a fonte. Aqui será presenciada uma cena em CG. De volta à taverna, aguarde a chegada do pai de Elena, tendo um diálogo com o atendente. Selecione a primeira resposta e continue esperando. Retorne até a igreja para encontrar a menina. Saia do lugarejo com ela e o mapa será mostrado, com as indicações de nomes dos pontos que você visitou ou que ainda terá que achar. A próxima parada será ao norte, na Black Forest.

2- THE BLACK FOREST (A FLORESTA NEGRA)

Conduzido pela trilha, chegue a The Black Forest, que esconde a segunda parte do labirinto. Na encruzilhada, qualquer caminho o levará ao mesmo destino. Pegue o item e volte, fazendo o outro trajeto, onde você vai encontrar mais um objeto. O caminho terminará em uma torre. Converse com as irmãs de Elena. Não será permitido entrar na construção, por isso, espere do lado de fora. Descansando um pouco, um grito virá de dentro da torre. Entre no lugar pressionando o botão A, junto à porta.

3- GARMIA TOWER (TORRE GARMIA)

Este é um labirinto. Guie-se pela bússola, a fim de conhecer a localização da entrada e saída da torre. Os inimigos irão oferecer pouca resistência, mas certifique-se de explorar o primeiro andar por

completo, sem evitar as lutas e pegando os itens deixados. Suba para o andar seguinte, conseguindo objetos e experiência. Enfim, você alcançará um andar no qual há dois gárgulas. Luta à vista! A dica é pegar um deles por vez, derrotando-o mais velozmente com seu golpe especial. Sempre ataque o mesmo inimigo, sem se preocupar com o outro. Atravesse o portal ao norte. Virando à direita, depois da sequência em CG, achará a sua água: quebre a janela e adentre o lugar onde Elena está. De frente para ela, na hora em que surgir um símbolo de exclamação em amarelo, pressione A. Assim, acabará surgindo do lado de fora da torre, voltando com Elena para a vila.

DE VOLTA A CARBO VILLAGE

Salve o jogo naquela mesma Inn. Na entrada da igreja, converse com o pai de Elena. A cena seguinte se arrasta um pouco, mas você lutará com Millenia, da maneira que bem entender, afinal não há como vencê-la. Veja a sequência de novo e saia de Carbo Village, agora com Elena do seu lado, em direção a Inor Mountains.

4-INOR MOUNTAINS (MONTANHAS INOR)

Aqui você tem duas opções: seguir o caminho de terra e ir direto para a montanha, ou então explorar a parte de grama (dos dois lados do trajeto) para poder pegar itens. Na segunda decisão, corte os cogumelos(botão A) com a espada e você terá uma surpresa, pois os cogumelos podem se transformar em serpentes, itens ou nada mesmo. Chegando à montanha, suba, e toda vez que alcançar uma encruzilhada, escolha qualquer uma das opções. Fique atento, porque certos caminhos não levam a lugar algum, enquanto outros rendem itens. Eles também estão escondidos entre pedras que cobrem pedaços de madeira, mexa nelas para fazer as pedras caírem. Passaros irão voar sobre você durante a subida, mas não fuja deles, lute para ganhar experiência. No meio da escadaria, Ryudo e Elena vão acampar. Deixe a montanha e volte para o mapa, adentrando Agear Town.



5- AGEAR TOWN (CIDADE AGEAR)

Você verá uma cena em que a cidade é mostrada destruída. Compre itens e armas na casa à esquerda, sem esquecer-se de melhorar o arsenal de Ryudo. Na Inn à direita, recupere suas forças e salve seu progresso. Conversando novamente com o atendente, escolha a primeira opção, isso fará Millenia surgir e entrar para o grupo. Saia da Inn e você poderá sair pelo portão ao norte da cidade. Atravesse os bloqueios e siga em frente, para o centro. Em outro obstáculo, entre na caverna à esquerda para alcançar Duran Cave.

6- DURAN CAVE (CAVERNA DURAN)

Sempre que surgir um símbolo de ação, pressione o botão A. Assim, será possível chegar a andares mais baixos e mexer em alavancas que irão destravar pontes, de acordo com o nível da água. Explore e lute com os monstros que vão aparecendo. O bichinho Carbo (o mascote de Grandia) dará as caras pela primeira vez, só que ainda não se pode falar muito com ele. Mexer nas alavancas é fundamental para prosseguir em direção à segunda etapa da caverna. Nesta, você verá Roan rodeado por três Troglodytes. É melhor concentrar os ataques em um só, vencendo-o logo e partindo para outro. Equipe Roan da melhor maneira possível, afinal ele entrará para a equipe após essa passagem. Um Mana Egg vem bem a calhar. A terceira parte da caverna está à frente, com um Minotauro e mais dois Troglodytes cruzando o seu caminho. O medalhão de seu mais novo parceiro está com eles. Com o ataque Fallen Wings de Millenia pode-se atingir todos os adversários, deixando os Troglodytes para serem vencidos através de ataques comuns. O Minotauro é abatido mais facilmente usando-se Moves e Magics. Derrotados, os inimigos vão lhe devolver o artefato de Roan e um livro de Skills. A seguir, retorne para Agear Town.

AGEAR TOWN

Na Inn, fale com todo mundo. Não pense muito antes de comprar equipamentos para ele, pois ficará mesmo na equipe. Ao norte, você não vai mais encontrar bloqueios para adentrar a cidade destruída. Fale com a mulher que se apresenta no meio do trajeto, ganhando um Poff Nuts. Vá para fora, rumando para Baked Plains.

7- BAKED PLAINS (PLANÍCIES BAKED)

Continue até chegar ao abismo. Busque um Poff Nuts nas árvores, acabando com os pássaros que o atacam e usando magias para liquidar com os SandMen, que circulam em grandes bandos. O mais conveniente é lançar as magias que atingem áreas maiores, afastando todos os SandMen de uma vez só, golpeando-os com ataques normais na hora em que estiverem com pouca energia. Lembre-se de salvar o jogo antes de alcançar o abismo. Depois de algumas cenas (em CG e outras em tempo real), será preciso lutar com Mareg. O objetivo principal dele é derrotar Ryudo, por isso, selecione um membro da equipe para curá-lo continuamente com magia, enquanto os demais atacam. Derrote-o, e, após a conversa, volte ao mapa do jogo e vá para Liligue City.

8- LILIGUE CITY (CIDADE LILIGUE)

Vá primeiro à loja, do lado direito, e compre armas e armaduras para todos. Siga para a Inn. Escolha a primeira opção falando com o homem que está no balcão, assim o grupo poderá dormir. Pela manhã, vá até Gadan's House, identificada por um nome que surge na tela ao parar na porta da casa certa. Converse com Gadan e, então, siga para a igreja de Liligue, subindo uma ladeira. Veja a cena e acompanhe o padre. Desça a ladeira e volte à vila. Mareg vai surgir no caminho, agora para entrar no grupo. Voltando à casa de Gadan, não entre. Existe uma peça de ferro no chão, do lado direito da porta, uma passagem secreta. Clique no botão A e ela será mostrada, levando-o a Liligue Cave.

9- LILIGUE CAVE (CAVERNA LILIGUE)

A caverna se divide em duas partes. Logo que chegar à segunda parte, terá que retornar para a primeira, usando outro caminho. Atente aos ângulos de câmera, senão correrá o risco de fazer o mesmo caminho. Vasculhe os andares e acenda as tochas nas paredes, iluminando os corredores. Continue em frente, até encontrar um ponto com três pilares. Ao sul, existe um dispositivo no chão, pise nele. Voltando pelo trajeto que você cumpriu, repare que surgiram passagens nas paredes, elas conduzem a superfícies com cristais circulares de várias cores.



Acione-os na seqüência: verde, azul e vermelho. Para o último, é necessário empurrar um bloco que está no solo, abrindo a passagem. Vá para o local onde estão os pilares e encontrará um cristal amarelo no centro dos outros três. Ative-o também, que ele irá se transformar num pilar, abrindo mais uma passagem. Nela você vai achar Valmar. Após o diálogo, caminhe pela saída ao norte e lute com o chefe. Este inimigo tem quatro porções, e é muito aconselhável atacá-las de uma vez com magias, destruindo-as com golpes normais a partir do instante em que forem enfraquecendo. Se a parte do meio for derrotada, levará todas as outras junto, assim, caso deseje, concentre-se apenas nela. A vitória lhe garantirá um segundo livro com Skills. Agora você estará voltando para Gadan's House. Vá para Skyway e continue para ver uma cena envolvendo uma família. Suba a escada grande e entre no transporte. Assim, irá direto para Lumir Forest.

10- LUMIR FOREST (FLORESTA LUMIR)

É fácil se perder por aqui, devido à extensão do lugar. Lute para conseguir experiência e comprar mais poderes. Alguns montes de neve escondem locais secretos, alterando entre céu aberto e subterrâneo. Sob a terra, corte raízes para encontrar passagens, até aquelas dentro d'água. Ao fim do trajeto, uma névoa cobrirá tudo e seus heróis acharão Aira. Ela irá desaparecer e você deve seguir pelo caminho que se revelou. No mapa, entre em Miramu Village.

11- MIRAMU VILLAGE (VILLAGÉ MIRAMU)

Os aldeões pedirão sua ajuda para resolver um problema que envolve uma maldição. Saíndo da casa do líder da vila, compre equipamentos para fortalecer os personagens e vá para a Inn. Testemunhe o dilema da mulher e saia do quarto, salvando o jogo. Rume para o norte do vilarejo, levando em conta que o portão de entrada equivale a sul. Cruze a ponte e chegará a uma residência, converse com a garota. Depois, entre e troque umas palavras com ela e a mãe dela. Vá para a entrada da vila, na qual está a Inn. Não há como sair da vila agora, converse com o chefe da guarda duas vezes, voltando à Inn. Ryudo se reunirá com seus amigos após um pesadelo. No quarto da proprietária acontecerá outra cena, retorne à casa depois da ponte. À direita existe um save point e, ao norte, uma caverna por onde deve seguir.

12- MISTERIOUS FISSURE

Dê uma boa espiada ao redor, recolhendo itens e indo para frente. Logo mais, você encontrará o chefe daqui, os quatro olhos que estavam lá na taverna. O ataque em conjunto dele é potente, preocupe-se em atingir apenas um olho, que essa técnica será cancelada. Acabe com os restantes, um de cada vez, recuperando-se quando preciso. Caia fora da caverna.

MIRAMU VILLAGE

Fale com o chefe no começo de Miramu. Converse com o pessoal no interior da Town Hall e aquele que está na casa do chefe. Na casa do outro lado da ponte você verá outra cena. Persiga a garotinha e siga pela porta que existe na parte de trás da casa. A menina vai levá-lo a um vale cheio de flores. Retorne à cidade e vá para a casa onde você encontrou a menininha e sua mãe. Mais uma vez, no campo florido, Millenia vai abrir uma passagem no solo. Atravessa-a e chegue a mais um portal, que dará em uma masmorra.

13- AIRA'S SPACE (ESPAÇO DE AIRA)

Ataques surpresa vão acontecer, frequentemente em bandos. Atire magias de área para acertar muitos inimigos. Fazendo isso, siga adiante, derrotando monstros e pegando objetos, invadindo a segunda etapa da masmorra. Corte os olhos que atrapalham o trajeto, vença os cães do inferno usando o comando Critical, que funcionará para anular as magias que eles lançam contra seu grupo. O chefe vai dar trabalho. Primeiro, lembre-se de como derrotou os olhos anteriormente, direcionando ataques a somente um deles, a fim de evitar o ataque forte que eles executam. Magias que cobrem uma área são ideais, igualmente, aquela de nome Crackle é muito boa contra ele. É possível concentrar-se na destruição da parte principal, mas você receberá muitos danos durante a luta. A vitória lhe trará um Mana Egg. Abandone a vila e vá para St. Heim Mountains.

14- ST. HELM MOUNTAINS (MONTANHAS ST. HELM)

Compre habilidades e evolua suas favoritas, especialmente as de Ryudo. Rapidamente, atravessando as montanhas, você alcançará a cidade sagrada.

15- CIDADE SAGRADA

Descanse na Inn, através da primeira opção. No dia seguinte, compre armamentos e vá para o norte da cidade, subindo a escadaria e adentrando o castelo. Converse com o homem e entre pela porta, assistindo a uma cena. Suba a escada localizada à esquerda do salão principal e naquela ao norte, achando seus parceiros na biblioteca. Desça e, desta vez, suba pela escada do lado direito do mesmo salão, topando com Millenia. Bata um papinho e retorne ao salão principal.



Agora que Elena também voltou, vá para St. Helm Mountains Pilgrim Road.

16- ST. HELM MOUNTAINS PILGRIM ROAD

O próximo lugar é alcançado seguindo-se a escadaria até o fim. Lutar com os monstros e adquirir itens que estão abaixo do lugar é aconselhável, embora fique a seu critério fazer isso ou não. Continue pela escadaria, direto a Raul Hills.

17-RAUL HILLS (COLINAS RAUL)

Alcance as ruínas caminhando pela estradinha. Por aqui você vai encontrar

o Thunder Ring e o Buster Flail. Nas ruínas, estão o Earthen Cuirass e o BlackQuartz Helm. Saia das ruínas e parta pelo caminho diferente daquele que você fez, até a segunda parte de Raul Hills. Você vai encontrar um barco na costa, mas até isso acontecer, acabe com as plantas que incham, com o objetivo de localizar itens e lutar. Navegue com o barco.

18- CYRUM KINGDOM (REINO CYRUM)

Na Inn, ao conversar com o atendente, escolha a primeira opção. Do lado de fora, compre itens e chegue à fonte. Fale com o marujo em frente à tenda. Assim que ele entrar nela, siga-o e converse novamente. Aceite participar do braço-de-ferro. Para participar da prova, você deve pressionar o botão R para forçar o braço do marujo, causando diminuição de seu medidor verde. Na hora em que a barra estiver chegando ao fim, aperte o botão A repetidamente para enchê-la, ficando de olho se o oponente está perto de vencê-lo. Se assim o for, solte o botão A e aperte R

de novo. Na hora em que tudo voltar ao normal, aproveite para encher o medidor. Chegará um momento em que ele vai se cansar, oportunidade para vencê-lo. Deixe a tenda e você verá uma cena. Como Elena quer tomar suco, vá para a tenda onde disputou com o marujo e fale com o recepcionista. Selecionando a quarta opção, vá para o ponto em que estava Elena e, ao invés dela, ache Millenia. Vença o marujo mais algumas vezes na queda de braço e ganhe os itens Revival Gem, Hero's Elixir e Silver Freeze. De volta ao começo do vilarejo, veja uma cena que irá acontecer. Assista ao show até a chegada de Roan, que mostrará a localização do barco para que seja possível entrar no castelo. Entre nele e converse com o homem para abrir o alçapão. Você se verá em um minilabirinto, no qual terá que movimentar alavancas para avançar nas partes em que existe água. No início do labirinto, entregue Irês Puff Nuts ao bicho, para que o caminho seja iluminado. Na hora em que ele entrar num buraco, significa que o fim do labirinto está próximo. Surgirá um símbolo à frente, na parede. Nesse local, uma passagem se abrirá, passe por ela, vire à direita e converse com o homem. Retorne para a locação anterior e suba a escada, ela o levará a outra, pequena, à esquerda. Fale com o rei. Siga para a área do save point e adentre a mesma sala onde esteve. Ela está em pedaços, assim, atravesse o portão e saia em uma nova masmorra.

19- Underground Plant (Usina Subterrânea)

A trajetória é extensa, dividida em quatro partes. Continue por ela, vencendo os adversários e vasculhando cada canto do lugar, atravessando as etapas da masmorra. O chefe daqui é chamado Claws of Valmor. Salve o jojo antes de encontrá-lo. Ataque apenas um ponto desse chefe por vez, só partindo para cima dele depois que suas partes sejam derrotadas. Magia não funciona muito com ele, mas pode-se lançar mão de Moves e Criticals.

UMA VEZ MAIS NO CASTELO

Escapando da masmorra, retorne ao castelo. Na sala do rei, faça Ryudo encontrar o irmão. Se você perder essa luta, sua equipe irá mudar bastante. Em Cyrum Kingdom, pegue o barco com destino à terra natal



de Ryudo, ancorado no cais. Então, converse com o capitão, selecionando a segunda opção e dando início à viagem.

20- CECEILE REEF (RECIFE DE CECEILE)

Nesta viagem você irá parar numa masmorra, apenas para obter mais experiência e a arma Dragonfly Slayer. Ande pela segunda parte de Ceceile Reef até encontrar dois escorpiões, os chefes do lugar. Não é tão complicado derrotá-los, use Moves ou Magics que atinjam os dois ao mesmo tempo. Após a vitória, retorne à nave e viaje para Island of Garland.

21- ISLAND GARLAN (ILHA DE GARLAN)

A terra natal de Ryudo. Equipe o time na loja de armas e suba as escadas. Vá até uma casa que tem a porta fechada e assista a uma cena, voltando para a Inn. Durma lá, mas acontecerá algo estranho durante a noite. Siga para Grail Mountain Road.

22- GRAIL MOUNTAIN ROAD

Explore este lugar com todo cuidado, senão você gastará muito tempo à toa. Siga até chegar a um rio, e desça acompanhando-o em dois pontos diferentes, que o levarão à próxima etapa da Grail Mountain Road. Adiante, procure por uma referência a fim de não ficar andando em círculos, voltando sempre para o mesmo local. Assim, conseguirá alguns itens. Você verá uma cena e, seguindo à frente, achará Melfice. Persiga-o e o enfrente. Utilize magias defensivas e outras para melhorar os ataques dos personagens, enquanto os restantes atacam e curam os demais. Se esforce para destruir a espada primeiro, o regenerar e, enfim, o Horns of Valmar. Cuide para manter a equipe bem dividida e use a magia All Heal, sem deixar de atacar com seus golpes mais fortes. De volta ao barco, siga para o vilarejo de Mareg.

23- GHOSS FOREST (FLORESTA GHOSS)

Caminhe pela trilha e saia em Nanan Village, morada de Mareg. Fique atento para as plantas que lançam veneno,

desviando delas, e mantendo seu status em ordem. Depois, basta ir a Nanan Village e entrar.

24- NANAN VILLAGE (VILA NANAN)

Compre itens e vá para o centro do vilarejo. Na residência do ancião, entre. Converse com ele e saia, em direção ao local de treinamento. Ao falar com uma garota, uma passagem se abrirá, é um minigame: finalize o jogo pegando as nozes. Retorne ao povoado e participe do jantar. Após o diálogo, saia. Na parte de cima de Nanan Village, testemunhe a cena. Fora daqui, vá para Demon's Law.

25- DEMON'S LAW (TRIBUNAL DO DEMÔNIO)

Desça pelo trajeto, explorando o ambiente e tomando cuidado para não ficar perdido. Entre na nave e enfrente três oponentes para atingir a sala de comando. No chefe inicial, você pode usar ataques normais, só que o melhor é lançar magias de gelo. Nos leopardos, use as de fogo. Para derrotar o segundo, é mais conveniente apelar para os Moves. O terceiro não agüenta magias de vento muito bem, só que os Moves também funcionam contra ele. Para restabelecer suas forças, use o save. A seguir, destrua o gerador e caia fora. Você verá que o caminho impedido pelo furacão agora pode ser tomado, levando a Valmar's Body.

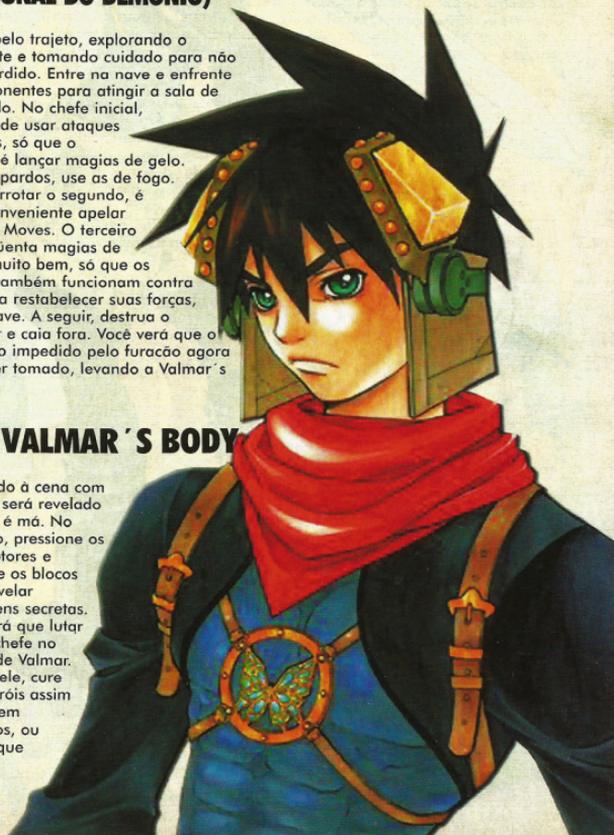
26- VALMAR'S BODY

Assistindo à cena com Selene, será revelado que ela é má. No labirinto, pressione os interruptores e empurre os blocos para revelar passagens secretas. Você terá que lutar com o chefe no centro de Valmar. Contra ele, cure seus heróis assim que forem atingidos, ou um ataque

poderoso na sequência poderá matá-los. Aqueles que não forem golpeados devem enfrentá-lo com suas melhores técnicas, isso inclui Moves e Magics, sem dar chance alguma a ele. Ao final do combate, uma cena o conduzirá a St. Heim.

27- ST. HEIM

Caminhe para chegar à vila. Lá, você lutará com soldados de Selena. Seguindo a frente, vai encontrar Grans Cathedral, presenciando uma cena nas escadarias com direito a mais um chefe. Selecione um de seus integrantes para curar os demais, pois ele é perigoso. Os outros precisam atacar com tudo o coração, usando os melhores Moves. Depois de vencê-lo, entre na igreja, seguindo pela porta atrás do altar. Com a nave, vá para Valmar's Moon.



28- VALMAR'S MOON

É outro labirinto. Num determinado momento, utilize dois canhões laterais para criar uma plataforma. Mova todas as pedras e revele passagens. Será necessário lutar com um subchefe antes de encontrar Elena. Concentre-se em destruir o centro dele, deixando as moscas de lado. Não se esqueça de recuperar sua energia. Após

uma vitória, veja a cena. Na hora em que Millenia der sua vida pelo grupo, use o Miracle Elixir, assim ela irá participar dos próximos confrontos. Volte para a nave, depois de curar a equipe toda. No caminho, os seus inimigos devem ser destruídos com magias que atinjam uma área, como Quake, terminando com golpes comuns, que levarão Mareg à morte.

CYRUM KINGDOM (REINO CYRUM)

Agora você estará de volta a Cyrum Kingdom. Recolha os objetos e Mareg e vá para o reino. Você encontrará Roan lutando. Converse com ele para que retorne à equipe. Após isso, passe pela porta dupla do corredor e na pequena, à esquerda. Através do portão principal do salão, você estará na vila. Saia da cidade e caminhe para o ponto onde a nave caiu. Entre no templo.

29- THE BIRTHPLACE OF THE GODS

Existem portas diferenciadas por três cores, ao longo da masmorra: amarela, azul e vermelha. Por meio de um painel, essas cores são acionadas, abrindo as portas. Decore o posicionamento das portas e maneje o painel para destravá-las. Antes de continuar, desenvolva seus personagens, porque os chefes finais são terríveis e será obrigatório ter ótimos golpes e magias. Uma vez que estiverem evoluídos o suficiente, acione os aparelhos luminosos, porém, mantenha um amarelo desligado para fazer o elevador descer e não subir. Você alcançará o último nível deste lugar. Observe a cena até a entrada na alma de Ryudo, siga em frente e apague as tochas, assistindo à próxima cena.

30- NEW VALMAR

A parte final do jogo. Explore o local e equipe-se com os mais poderosos itens. Na fase três de New Valmar, percorra pela direita, esquerda e, de novo, direita, encontrando dois Valmars Mag-nas, os guardiões da saída. Derrote-os e vá para o save que

estiver mais perto para se recompor. Depois, será a hora de voltar aqui e entrar em Valmar Core.

31- VALMAR CORE (CENTRO VALMAR)

Neste ponto você enfrentará um chefe poderoso, que levará tempo para ser destruído. Utilize magias de cura para se restabelecer dos ataques, fortalecendo membros do grupo com magias Wow e Runner. No instante em que o grupo estiver forte e com bons níveis de saúde, derrote-o a partir de Moves, sem descuidar da saúde dos heróis. Millenia vai surgir assim que ele for vencido, mas surgirá-se da batalha anterior usando itens. Guarde MP para utilizar contra ela. Desta vez, seu pior inimigo será o estado de saúde em que os personagens se encontram após a luta com o chefe. Derrubando-a, ela se juntará à equipe, que será dividida. Agora, Ryudo, Elena e Millenia ficarão juntos até o fim. Prepare-se para o conflito decisivo equipando Millenia com os melhores itens que estiverem disponíveis.

32- ROOM OF CHAOS (SALA DO CAOS)

Use a cabeça: toda vez que derrotar uma parte de Valmar, volte ao save e recupere o grupo, seguindo para a próxima. O primeiro chefe é a língua de Valmar, nada difícil. Os olhos virão depois. Acabe com os morcegos para que não possam fazer o ataque em conjunto e, então, acerte os olhos. Recupere-se e siga em frente, para combater o coração dele. Aponte direto no coração e use Magics, Moves e Skills, os danos serão maiores. Para finalizar, enfrente Zera. O conselho é recompor os personagens e fazer bom uso dos mais poderosos golpes de cada um, não tem mistério. Depois, é só acompanhar as cenas finais. Você conseguiu.



NAVEGUE NO MUNDO DO WEBDESIGN

RWD-7



RWD-5



RWD-6

ATENÇÃO:
CORREIO INCLUI 30% DE
DESCONTO PARA PEDIDOS
ACIMA DE 10 EXEMPLARES.
(Não precisa ser da
mesma edição)

Assinale
abaixo as
referências e
quantidades
que deseja
receber em
sua casa.

() RWD-5

() RWD-6

() RWD-7

Nome:

Endereço:

Cidade: Estado: CEP:

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (11) 3966-3166

Prepare-se para a nova fase!

Hellsing DRÁCULA VOLTA A CAMINHAR ENTRE NÓS



15

ULTRA JAVEN

ANO 03 - Nº 15 - R\$ 2,90

Scryed

ALTERS SE ENFRENTAM
EM LOST GROUND!

Cowboy Bebop

SPIKE E FAYE NUMA AVENTURA
ELETRIZANTE NO CINEMA!

Kamen Rider

O RETORNO DE KAMEN RIDER
À TELEVISÃO BRASILEIRA



Já nas bancas



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada 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 do nosso e-mail.

[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

