

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

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

ANO 1 - Nº 5 - R\$ 2,90



escalã

5

KINGDOM HEARTS

SQUARE E DISNEY UNEM TALENTOS NESSE NOVO RPG

ONIMUSHA 2

CAPCOM DÁ UM SHOW NO MELHOR ESTILO 3D

AUTOMODELLISTA

SIMULADOR E ANIME EM UMA MISTURA QUE DEU CERTO



16 SUPER DICAS PARA ONIMUSHA 2

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

GAME OVER

5

A AÇÃO ACONTECE AQUI!

KINGDOM HEARTS

SQUARE E DISNEY UNEM TALENTOS NESSE NOVO RPG

ONIMUSHA 2

CAPCOM DA UM SHOW NO MELHOR ESTILO 3D

AUTOMODELISTA
SIMULADOR DE CARRO NUMA MISTURA QUANTO A

SUPERHEROICAS PARA ONIMUSHA 2



PC MANIA

ANO 1 - Nº 04 - R\$ 9,90

GAME OVER ESPECIAL

No CD-ROM

150 SUPER jogos completos

Na revista: **Warcraft III**

UNA-SE AO SEU PIOR INIMIGO

Sim City 2

O SIMULADOR

Batr

A MAIOR II

Big

FAÇA PARTE D...

ance

asil

COMO TODOS PASSO A ETE

100 JOGOS

A EQUIPE GAME OVER ESTÁ PARA BRINCAR

GAMEOVER Apresentando

DICAS & ESTRATÉGIAS

ESPECIAL GAME CUBE

ESPECIAL GAME CUBE: ETERNAL DARKNESS E O FINAL DE RESIDENT EVIL!

ANO 1 - Nº 2
R\$ 2,90

e
SPECIAL

SEGUNDA PARTE DO DETONADO
CAS, SEGREDOS E TODOS AS
NINJAS PARA VENCER COM JILL

RESIDENT EVIL

CONSEGUIR E FAZER AS
QUESTÕES E INIMIGOS
CASOS DE TODOS OS IDOS

DARK

VER NÃO CADEIRA

INFO GAMES

ANO 1 - Nº 10 - R\$ 9,90

HALF LIFE BLUE SHIFT

ADORADRIAN SHEPHERD, UM SOLDADO DA FORÇA MERCENARIA, ACABAR COM OS INIMIGOS

Neverwinter Nights

DESSA VEZ, VOCÊ SERÁ O MESTRE DO JOGO!

Star Wars Galaxies

O MAIOR DESTAQUE DA E3 PARA O SEU PC

Soldier of Fortune 2

70% DE MULLINS EST...

cry 2

SO TEM...
DR...
RS D...

NO CD-ROM

15 jogos completos

Softwares para criar seus jogos

+5 games bônus

CRIVEL! JOGUE TODOS OS ARCADE NA SUA CASA



JÁ NAS BANCAS



Editora Escala Ltda.
Av. Prof. Ida Kolla, 551 - Casa Verde
CEP 02518-000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166 - 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

Hercílio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuesta

Produção

Nilson Luiz Festa
Priscilla Mara G. Ribeiro
Vera Lúcia P. Moraes

Promoção e Marketing

Paulo Afonso de Oliveira
Alvaro Angelo Tomatti
Priscilla Ellen Reis

Circulação

Zilete da Silva
Liliane Mendes Portolo

Atendimento ao leitor

Atendimento: atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166

Conselho Editorial

André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemeiz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Victor Rebelo.

Números atrasados

Através do telefone: (0XX11) 3966-3166

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

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

Assinaturas

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

Observação Importante

O estúdio Midwest Design que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Filiada à ANER.

Diretor

Fausto Kataoka

Editor Chefe

Fábio Kataoka

Editor/Direção de Arte/Capa

Claudio Balbino dos Santos

Projeto Gráfico

Claudio Balbino dos Santos

Textos

Rodrigo Guerrino

Revisão

Rodrigo Guerrino

Colaboradores

Lucimara Inawato, Alexandre Balbino e Claudio Fuszaki

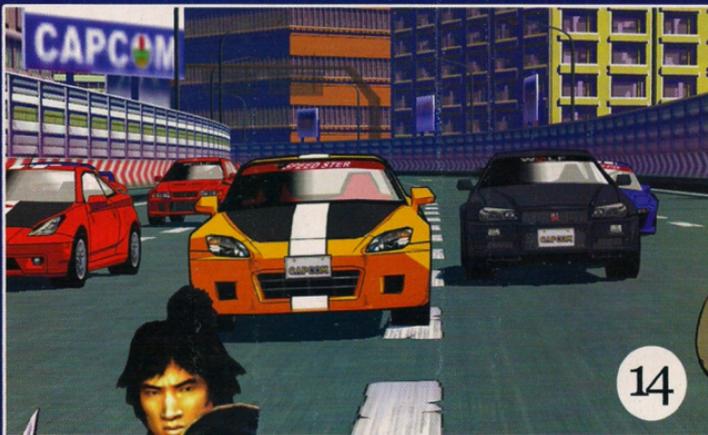
Atendimento ao Cliente

Rackel Pereira de Souza

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora 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 autorizadas pela Midwest Visual Design. Em outras circunstâncias, estarão sujeitos às leis do órgão competente.

GAME OVER

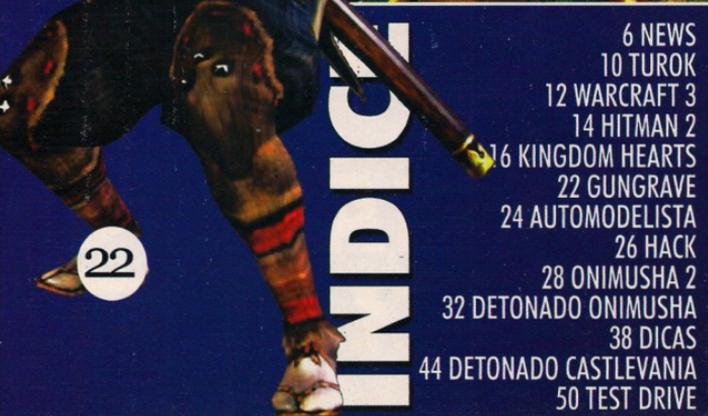
ANO 1 • Nº05



14

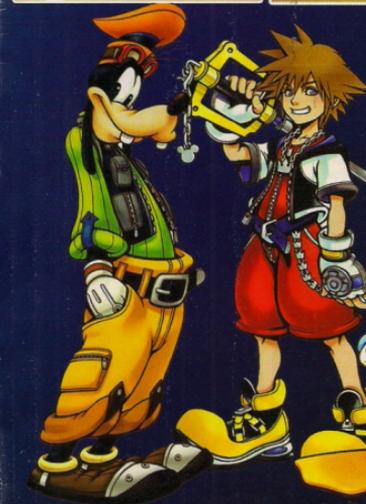


18



22

- 6 NEWS
- 10 TUROK
- 12 WARCRAFT 3
- 14 HITMAN 2
- 16 KINGDOM HEARTS
- 22 GUNGRAVE
- 24 AUTOMODELISTA
- 26 HACK
- 28 ONIMUSHA 2
- 32 DETONADO ONIMUSHA
- 38 DICAS
- 44 DETONADO CASTLEVANIA
- 50 TEST DRIVE



EDITORIAL

Bem, aqui estamos, no quinto número da sua revista GameOver. O mês de agosto trouxe o GameCube nacional, pela Gradiente, motivo de alegria para alguns e irritação para outros, que ainda não conseguem acreditar no preço com que está sendo comercializado no Brasil. Para esta edição, incluímos certas surpresinhas que irão agradar. Além das grandes coberturas de jogos que já estávamos fazendo (neste número os carrinhos são Kingdom Hearts e Onimusha 2: Samurai's Destiny), tratamos de incluir um guia com conselhos essenciais para que o desafiante possa enfrentar as hordas de Nobunaga Oda em Onimusha 2, inauguramos uma coluna especial (Dicas Técnicas) para prestar um auxílio aos jogadores - na berlinda, o leitor ótico do PlayStation 2 - e obviamente, as famosas dicas da GameOver. Sem contar a parte final do detonado de Castlevania: Harmony of Dissonance. Sugestões? Críticas? Reclamações ou simplesmente querendo botar a boca no mundo, mande um e-mail para: claudios@mwg.com.br.

Claudio Balbino
editor





News

FINAL FANTASY NO GAMEBOY ADVANCE E GAMECUBE

Em evento realizado pela publicação japonesa especializada em games, Famitsu, surgiram novas informações das versões de Final Fantasy para os dois aparelhos da Nintendo. Final Fantasy Tactics, do GameBoy Advance não será uma conversão direta do PlayStation e dois aparelhos poderão ser conectados para se enfrentarem em combates. Quanto a FF: Crystal Chronicle, que terá edição para o cubo e outra para o Advance, terá estilo diferente, voltado mais para a ação (como em Zelda) do que para um RPG tradicional. Tactics é baseado em um livro chamado FF, com um dos personagens principais, Mute, fazendo um desejo para que seu mundo fique igual aquele mostrado nas páginas do romance. O herói Marshe, o melhor amigo do tímido e calado Mute irá partir em uma busca para devolver a normalidade a este universo, enquanto Ritz é uma heroína com uma forte personalidade. Em adição ao conhecido sistema Job Change da saga, três novos estão confirmados: Judgement System, onde um juiz irá determinar o vencedor de uma batalha, Crun System

(cujo significado é incompreensível) basicamente se refere a um ajudante, ao qual o jogador pode dar uma série de trabalhos e o Region Create System, que serve para criar o mapa do mundo, já que Final Fantasy Tactics não possui um previamente construído.



BREATH OF FIRE V: DRAGON QUARTER SERÁ LANÇADO PARA O PLAYSTATION 2

Quase dois anos após o lançamento do sistema, uma onda de novos RPGs finalmente está batendo no PlayStation 2, além do aclamado Final Fantasy X. Podemos dizer, aqui, que se trata de uma rajada, pois só assim é possível classificar Breath of Fire V: Dragon Quarter. Mais uma vez, o herói do jogo é chamado Ryu, embora seu nome, curiosamente, seja precedido pelo número 1/8192. Este Ryu tem sessenta anos e é um membro de uma unidade de guarda conhecida como Ranger. Um desastre ecológico forçou os humanos a viverem no subterrâneo, na cidade de Shelter e Ryu deve proteger seus habitantes. Obviamente, está sendo feito pela Capcom. Totalmente tridimensional, traz grandes evoluções gráficas, através do cel-shade. Os acontecimentos serão mais extensos do que aqueles das versões para o PlayStation One e as batalhas baseadas em turnos repletas de efeitos

especiais para as magias. Fora a atualização visual, novos sistemas de jogo estão sendo incluídos: Positive Encounter e Tactics System (jogadores podem se preparar para a batalha colocando armadilhas e iscas antes das lutas começarem), Survival (ainda com poucos detalhes, mas relacionado a evitar, ou não, combates), Ability Point System (todas as ações em batalha, incluindo magias e ataques regulares custam Ability Points, que podem ser salvos para ataques poderosos e combos), e o Scenario Overlay System (itens e experiência podem ser carregados de um arquivo salvo quando o jogo é reiniciado, mesmo se o arquivo não pertence a uma partida terminada). Será lançado no Japão no inverno, e a versão americana não tem uma data estabelecida.



UM GRAVE PROBLEMA APONTADO POR ALGUÉM QUE MERECE ATENÇÃO OU UMA BRIGA DE EGOS?

Shinji Mikami, produtor de jogos de alto nível como Resident Evil (Bio Hazard) e Devil May Cry, não poupou palavras ao criticar a Sony e a Square. Segundo ele, a corda vai quebrar para o lado dos mais fracos, os consumidores, que estão sendo lesados por uma investida das mais picaretas: a Sony estaria fabricando seus consoles (tanto o PlayStation One quanto o 2) para que tivessem um tempo limitado de vida, ou seja, encrenquem muito antes do esperado obrigando a compra de um novo aparelho. Assim, as altas vendas de consoles PlayStation 2 se devem ao detalhe que, a pessoa que comprou o dispositivo uma vez, forçosamente está adquirindo mais um porque o antigo foi para o espaço. Tai um homem que joga o que faz...afinal ele mesmo afirmou, como jogador, ter comprado duas unidades de cada vídeo-game da Sony. Que quebra, o outro alvo de Shinji Mikami foi a Square e seu novíssimo RPG, Kingdom Hearts. Ele argumentou que as boas vendas do título estão relacionadas com um efeito semelhante ao famoso boca a boca, pois quem está se divertindo com a aventura de Sora o faz porque um amigo está fazendo o mesmo. Pôxa, Shinji! Ai também já é demais, pois a propaganda é a alma do negócio. Pelo visto, ele percebeu isso: pediu desculpas à Square logo em seguida. Seria uma pontinha de ciúmes porque Kingdom Hearts vendeu mais do que o Resident Evil do GameCube? As vendas de jogos do PS 2 aumentaram 160%, segundo pesquisa do BCN no Japão. Superando, inclusive, as vendas no mesmo período do ano passado. Apesar da concorrência ter respondido com força, os jogadores não pensaram duas vezes e continuaram comprando (mais ainda) jogos para abastecer seus consoles PlayStation 2. As declarações de Mikami parecem ter conseguido efeito inverso.

OS LUTADORES DE STREET FIGHTER AGORA SÃO TRIDIMENSIONAIS

Definitivamente, a Capcom ainda quer tirar mais um pouco de seus famosos lutadores, agora tridimensionais. Durante o 40º Arcade Jamma, um evento especial, a empresa revelou sua próxima investida: Capcom Fighting All Stars. O jogo lembra a série Street Fighter EX e não está sendo desenvolvido pela Arika. Na verdade, a Capcom está trabalhando com o título internamente, sem a intervenção de nenhuma outra desenvolvedora. Alguns dos Street Fighters favoritos, como Ryu, Charlie e Chun-Li irão se juntar a Haggar (de Final Fight), Strider Hiryu (de Strider) e outros novos (Luke e D.D. são dois deles). O bicho vai pegar no PlayStation 2.



WARIO, O ETERNO RIVAL DE MARIO CHEGA NO NATAL

Que invejoso! Depois que Mario apareceu em Super Mario Sunshine, os ratos do mundo eletrônico começam a sair da escuridão para estrelar suas aventuras. Agora chegou a vez de Wario, o inimigo do bigodudo mais famoso do planeta aprontar no GameCube. Pela Treasure, que criou Radiant Silvergun, Gunstar Heroes e Guardian Heroes para o Sega, o vilão irá estrelar Wario World, a ser lançado pela Nintendo no Natal de 2002. Pouco é sabido sobre esta versão, mas se seguir uma receita parecida com aquela do GameBoy Advance não teremos do que reclamar.



AINDA DÁ TEMPO DE VER SEU NOME IMORTALIZADO EM METAL GEAR SUBSTANCE

Se perdeu a oportunidade em Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, pode tentar novamente no episódio Substance. Nele, você poderá colocar seu nome nas placas militares. Em 2001, a Konami havia chamado a todos os fãs que enviassem seus dados para participarem de um sorteio, através dele 450 jogadores (dentre 70.000 inscritos) tiveram suas identidades gravadas para sempre em MGS 2, do PlayStation 2, um dos jogos mais vendidos da história. Caso você seja um dos que buscaram seus nomes nas placas dos soldados mas não encontrou, a Konami abriu, desde primeiro de setembro e com término para o dia trinta do mesmo mês, um novo concurso com características parecidas. Basta ir ao site oficial do jogo para saber de todas as informações necessárias do chamado Dog Tag Campaign: www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/english/topics.html. Boa sorte, soldado!



ISSO SÓ ACONTECE AQUI!

LANÇADO NO BRASIL, O NOVO CONSOLE DA NINTENDO CHEGA ÀS PRATELEIRAS COM UM PREÇO ALTÍSSIMO E DEIXA OS FÃS DA NINTENDO REVOLTADOS!

O lançamento do GameCube é motivo de alegria no mundo todo, menos aqui no Brasil. Mas por que, você deve estar se perguntando? Infelizmente, por aqui o mercado de games está à deriva. Em agosto fomos convidados para uma coletiva de imprensa para a apresentação do novo console da Nintendo. Até aí tudo bem, mas então veio a surpresa. Repentinamente, ao melhor dizendo, dois dias depois, desmarcaram tudo e simplesmente enviaram um comunicado a alguns sites sobre o triste cancelamento.

PREÇO ALTO E PONTO FINAL

O GameCube está à venda nas lojas nacionais. O console da Nintendo chega com preço sugerido de R\$ 1.199 (US\$ 380,00 no câmbio a R\$ 3,15), praticamente o dobro do que é vendido lá fora. Para o lançamento, a Gradiente trouxe também seis títulos: Luigi's Mansion, Super Smash Bros Melee, Pikmin, Eternal Darkness, Wave Race: Blue Storm e NBA Courtside (sendo apenas o Eternal Darkness um título atual). Mas as "boas" notícias não acabam aí, cada um será vendido a R\$ 229, sendo bem mais caros que os importados. A garantia é de um ano para o console e três meses para os games e acessórios. O manual está em português, mas parece que isso não convenceu quem estava esperando ter um GameCube nacional em casa, apesar da crise econômica que toma conta do Brasil.

USUÁRIOS REVOLTADOS E COM RAZÃO

Segundo o mesmo comunicado, a Gradiente espera comercializar pelo menos 20 mil unidades até o final do ano. A reação do mercado foi imediata.

Alguns fóruns de sites de games (como o Outerspace www.outerspace.com.br) bem conceituados no Brasil, apresentaram centenas de mensagens de usuários revoltados com tudo isso. Diante de um mercado à mercê da pirataria, a investida da empresa nacional parece ser absurda. Claro que temos que considerar os impostos, os encargos e etc, mas a diferença de



preços é grande demais e milhares de brasileiros que esperam por esse lançamento se decepcionaram e correram para os Cubes importados.

SÓ MESMO POR AQUI

Com a concorrência dos importados, fica difícil de acreditar que isso ainda aconteça no Brasil. Além de todo o atraso desse lançamento, temos que engolir o preço, que simplesmente atinge quase seis vezes o salário mínimo do Brasil. Deixados de lado, os jogadores daqui são mais inteligentes do que se pensa. Enquanto lá fora se

investe em um preço justo nos aparelhos e obtém-se seus lucros através dos softwares (jogos), aqui é o contrário, ou seja, preços altíssimos nos consoles e poucos lançamentos em softwares. Sem contar o atraso nos lançamentos. Sabe-se lá quando o Super Mario Sunshine vai aparecer por aqui. Triste mas é verdade, mais uma vez somos deixados de lado, pelo menos pelas empresas nacionais. Até mesmo nós, que queríamos fazer matérias legais e bem ilustradas só podemos contar com livros importados e material estrangeiro de internet. Agora, além da Sony simplesmente nos ignorar como um mercado em potencial, temos que agüentar um GameCube a R\$ 1.199,00. A escolha é sua e o bolso, também.

ENQUANTO ISSO, LÁ FORA

Nos E.U.A. e Japão os preços caem a cada movimento dos concorrentes, na Europa acontece o mesmo. Com relação aos jogos, a bola da vez é Star Fox, que promete ser um grande sucesso assim como Super Mario Sunshine, que atinge a casa dos 350.000 jogos vendidos até o fechamento desta edição. Além disso, uma empresa inglesa lança o disco de boot "FREELoader" que permite o destravamento do Cube, podendo rodar jogos americanos e japoneses (apesar de já estarem destravando os Cubes aqui mesmo, no Brasil). Enfim, o mercado corre solto no exterior e tende a melhorar a cada lançamento. Aqui no Brasil isso ainda é uma incógnita, e só mesmo o futuro pode dizer se vamos estar juntos com a comunidade mundial da Nintendo, ou isolados na América Latina como os usuários de PlayStation 2.



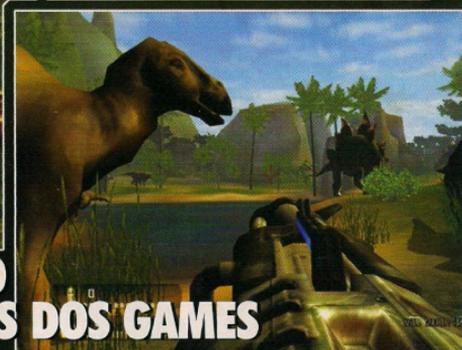
SUPER
MARIO
SUNSHINE

LANÇAMENTO

• GAME CUBE • X-BOX • PLAYSTATION 2 • G. BOY ADVANCE

TUROK EVOLUTION

Fabricante: Acclaim Studios • Origem: E.U.A. • Disponível: E.U.A./Japão



A VOLTA DO MAIS FAMOSO CAÇADOR DE DINOSSAUROS DOS GAMES

Turok Evolution chegou para o GameCube, PlayStation 2 e X-Box em primeiro de setembro. Não só o retorno da saga, mas também a aparição do primeiro Turok, Tal' Set, é o que nos aguarda neste novo capítulo da saga. A produção é da Acclaim e nela veremos como Tal' Set descobriu o Reino Perdido e fez do capitão Tobias Bruckner seu maior inimigo. Caindo em uma fenda temporal, os dois foram parar em um mundo pré-histórico, mas tiveram destinos bem diferentes: Turok se aliou aos nativos, já Bruckner fez um acordo com Lord Tyrannus. A fabricante disponibilizou um trailer desta selvagem aventura, que pode ser encontrado na internet. A partir dele, podemos ver que o jogo é arrasador. O melhor é que veio para as três plataformas mais modernas, sem

esquecermos da versão que saiu para o GameBoy Advance, que embora não seja o Evolution, também resgata Turok para a nova geração de aparelhos domésticos, reforçado por um engine de jogo moldado para se aproveitar dos benefícios de cada uma dessas plataformas. Uma aventura épica de exploração, traição e guerra passada em densas florestas, templos misteriosos e contra os maiores dinossauros de todos os games. A Acclaim se valeu de uma campanha milionária, arriscando-se na mídia impressa, televisão, cinema, rádio e internet. As promoções foram algumas das mais absurdas, como o prêmio para a família que desse o nome do índio a seu filho recém-nascido.

NOVIDADE FRENTE A TODAS AS OUTRAS VERSÕES

Turok Evolution surge com uma ideia um pouco diferente: contar o passado de Tal' Set e do sanguinário Tobias Bruckner. Ultimamente, explicar os acontecimentos anteriores a determinada produção têm ganhado força em muitos meios de comunicação, até em filmes como Star Wars (Episódios I e II) e A Múmia (O Escorpião Rei). Evolution também é mais ou menos assim. No começo do jogo, nós vemos nosso herói, Tal' Set, lutando com sua

sombra, o Capitão Tobias Bruckner em 1886, no Texas. Durante o combate, um rasgo dimensional aparece e leva o guerreiro para o Reino Perdido. Ferido e próximo da morte, é salvo pelos habitantes de River Village, uma colônia que se esconde da maior ameaça desta terra: Lord Tyrannus e suas hordas reptilicas. Assim, Tal' Set se torna um relutante participante da cruel guerra que se anuncia neste mundo selvagem. Acreditando que

está conduzindo uma missão sagrada para purificar e livrar o Reino Perdido da miséria, Tyrannus nomeia um novo general para seus exércitos, que para o horror de Set não é outro senão Bruckner. A batalha começou oficialmente. No velho site da Gradiente, representante da Nintendo no Brasil, Turok Evolution figurava como um dos títulos a vir para o país após o lançamento do cubo em nossas terras. Será que virá mesmo ou ficou só na conversa?

SERÁ QUE SEU FILHO PODERIA PERDOAR VOCÊ?

A idéia de ganhar US\$ 10 mil é bem atraente, não? É, e essa grana esteve bem perto de você, futuro papai. A proposta só poderia ter vindo mesmo da Acclaim: se, no dia de lançamento de Turok Evolution você colocasse o nome no seu bebê recém-nascido de Turok, não só embolsaria essa grana soma, como também iria faturar um vídeo-game. Pode parecer brincadeira, mas quando Shadowman 2 estava prestes a ser lançado, a firma ofereceu dinheiro para quem colocasse um outdoor do jogo no túmulo de alguém da família. Vai entender...

TRÊS ANOS GASTOS PARA SE CRIAR OS PIORES MONSTROS E DESAFIOS DE TUROK

Disponível desde primeiro de setembro no mercado norte-americano, Turok Evolution sintetiza os valores que deram fama às antigas versões, apresentando ávidos jogadores com novas armas, ambientes mais realistas do que nunca e claro, mortais dinossauros. Foram três anos que culminaram o maior e mais belo jogo a ter o nome Turok impresso. Obviamente lançado para agradar aos jogadores que

procuram por realismos gráficos, batalhas heróicas e grandes mundos para explorar, é de fato uma evolução em muitos termos. Esta edição foi criada pelo estúdio da Acclaim conhecido como Austin Studio, e a aventura integra uma franquia forte que já vendeu mundialmente 6 milhões de cartuchos e que faturou US\$ 250 milhões. Um franchise que já se tornou lendário, essa é a verdade.

AS EVOLUÇÕES FICAM POR CONTA DAS NOVAS MECÂNICAS DE JOGO

Missões pelo ar possibilitam ao jogador lançar-se aos céus pegando carona em um Quetzalcoatlus, o maior e último pterodáctilo a planar sobre o planeta Terra, um evento inédito para os jogos da saga Turok. Assim, combates ar-terra e terra-ar nas partidas multiplayer são alguns dos mais desafiadores em Evolution. Outro acréscimo é o chamado S.D.S. (Squad Dynamics System), que oferece um esquadrão aliado e outro inimigo incrivelmente realista, dotado de inteligência artificial, para estabelecer posições estratégicas e obrigar a rendição adversária. As formas vivas que dão o ar de sua graça no jogo, estão entre as mais diversas, reunindo insetos, mamíferos, bichos aquáticos e répteis de realismo tremendo. Pode-se lançar mão de mais de trinta tipos de armas, inclusive algumas novas, como o Raio de Gravida-

de e o Baby Nuke. A vida selvagem e o modo como você encarava o Reino Perdido não serão mais os mesmos depois de se aventurar por Turok Evolution. A parte que mais deixará qualquer jogador de boca aberta, é aquela que diz respeito às reações das criaturas encontradas no percurso. Variadas, todas fazem uma performance adequada para as espécies às quais pertencem. Com toda a sua carga de inovações, Turok Evolution preserva sua origem: é um shooter em primeira pessoa dos mais aclamados e a inteligência artificial dos rivais gerados pela máquina, propõe um desafio elevado e fora do comum. Variedade de missões e objetivos é o lema por aqui.



• PC

WARCRAFT III

Fabricante: **Acclaim Studios** • Origem: **E.U.A.** • Disponível: **E.U.A./Brasil**

LANÇAMENTO

A LONGA ESPERA POR WARCRAFT III VALEU A PENA

A Blizzard tem uma tradição incontestável em realizar ótimos trabalhos, a parte ruim é que eles demoram um bocado para serem concluídos e disponibilizados para o jogador. Warcraft III: Reign of Chaos não foge a regra, foi adiado várias vezes mas agora, depois de pronto, beira a perfeição. Boas surpresas aguardam o jogador nessa nova edição, que acontece em tempo real reunindo estratégia e role-playing. O embate de humanos e orcs no fabuloso mundo de Azeroth é um argumento funcional para uma vasta gama de adeptos da saga, que figura situações quinze anos depois que os odiosos orcs foram derrotados. Para acender o estopim da história, a paz gerada com a vitória dos seres humanos foi quebrada rapidamente. Uma ameaça atual e real está avançando para exterminar os habitantes deste estranho universo, a terrível Burning Legion. É aqui que você aparece.

OS ROLE-PLAYING GAMES COLABORAM PARA O NOVO GAME DA BLIZZARD

Recorrendo ao velho mas sólido Starcraft, o objetivo aqui é controlar muitos grupos em prol da sobrevivência. O tédio não combina com Warcraft III: Reign of Chaos, de maneira alguma. Acrescentados aos times de humanos e orcs, também estão as hordas de elfos e mortos-vivos, um a um possuidor de características individuais, culturais e de raça refletidas em suas construções e modos de vida. O fato de ser permitido ao jogador escolher qual espécie usar, força o desafiante a entender melhor as vantagens e desvantagens de sua

seleção. A estratégia precisa ser alterada de acordo com a opção tomada, conforme as facções se alternam. Mesmo sendo um jogo rotulado como estratégico, esta terceira edição figura muitos elementos de RPG, que podem ser observados na resolução dos capítulos que formam a aventura. No entanto, o papel da administração de recursos continua fundamental para completar as tarefas. Os humanos, apenas para citar uma das diferenças entre os grupos, necessitam construir poderosos exércitos a partir da armazenagem de um bom volume de madeira e ouro.

ACUMULAR EXPERIÊNCIA LEVA À VITÓRIA FINAL

O estilo dos role-playing games surge mesmo por meio dos heróis da história. Para atingir suas metas, aos protagonistas são oferecidas muitas possibilidades para aumentar seus níveis de habilidade e magia. A manipulação artilosa do conteúdo desses personagens, é capaz de mudar o rumo das coisas em um só movimento. As vezes, quando tudo parece caminhar para um fim trágico, a maré de azar é sobrepujada pela utilização correta desta ou daquela habilidade, que pode se revelar triunfal (ou acelerar sua queda) nos momentos decisivos. A obtenção de experiência é uma obrigação que conduz às batalhas de Warcraft III, que disponibiliza itens, artefatos, poções e pergaminhos impares para a tão almejada vitória.



Ao contrário do que se vê acontecer na maioria dos jogos de estratégia, Warcraft III lança uma câmera que auxilia o jogador em todos os momentos, não dando margem a uma visão anárquica dos cenários. Para tanto, a Blizzard se viu obrigada a limitar o controle do jogador sobre os ângulos obtidos, fazendo-o pressionar uma tecla especial para uma abordagem diferente dos arredores. Tão logo o jogador deixe de apertá-la, a câmera volta ao seu posicionamento original. Simples e funcional.

DIVERSOS OBJETIVOS MANTÊM O INTERESSE NA TRAMA

Os capítulos trazem mais um pouco da filosofia dos role-playing games, ao introduzirem buscas paralelas que podem ou não ser cumpridas. Normalmente, elas se abrem em função dos personagens que você encontra e se relaciona no decorrer da trama. Alguns são verdadeiros coringas, que ajudarão a resolver um bom número de missões com mais facilidade, inclusive influenciando a ordem de acontecimentos. Esqueça a repetição, afinal as necessidades de Warcraft III são bem versáteis: defender seu abrigo central por meia hora, impedir que o inimigo tome mais de cem aldeões ou simplesmente não deixar nenhum oponente vivo no campo de batalha.

UM LANÇAMENTO QUE PRECISA SER CONFERIDO

O acesso rápido aos menus do jogo facilitam o trabalho do jogador como jamais se viu em um título da categoria. A distribuição das opções pela tela otimiza seu prosseguimento, transformando-o em uma aventura dinâmica. Um serviço especial providenciado pela Blizzard traz a opção de se jogar pela rede, no Battle.net, onde todos os resultados dos conflitos ficam registrados. Seja online ou offline, os gráficos criam paisagens variadas, carregadas de texturas impressionantes e outros detalhes, como alguns cadáveres disputados por moscas famintas. Fora isso, os efeitos de clima e a gradual passagem do dia para a noite funciona em tempo real. Obrigatório para os fanáticos por jogos de estratégia.



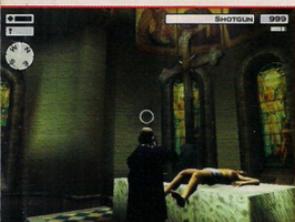


• X-BOX • PLAYSTATION 2 • PC

HITMAN 2

Fabricante: Eidos • Origem: E.U.A. • Disponível: E.U.A.

LANÇAMENTO



UM ASSASSINO QUE SÓ QUERIA SE APOSENTAR

A máfia e o crime são os dois elementos principais de Hitman 2: Silent Assassin, que focaliza o assassino careca mais famoso dos video-games. Muitas mudanças estão evidentes, como por exemplo o ângulo de visão do jogo, que no primeiro título trazia uma câmera que acompanhava o personagem em terceira pessoa. Desta vez, pode-se jogar em primeira pessoa também, algo bastante comum nos jogos de tiro. Na história, conhecido pelo codinome "47", o protagonista está em vias de se aposentar, indo morar em um mosteiro da Sicília. Porém, tudo muda de figura quando seu protetor é raptado, incentivando "47" a voltar à ativa e a se armar de novo para localizá-lo. Para deleite dos jogadores, a Sicília é apenas a primeira de muitas locações ao redor do mundo que o matador irá visitar, e tem fins exageradamente didáticos, pois é nessa parte da Itália que os controles sobre o personagem serão assimilados para a busca que está por vir. Publicado pela Eidos e desenvolvido pela IO Interactive, Silent Assassin está previsto para estourar no fim de setembro, nos Estados Unidos, por volta do dia 25.

NOVOS TRUQUES APRENDIDOS POR UM MESTRE EM ASSASSINATOS

Não se sabe ao certo o porquê, se é para conter um pouco da violência ou simplesmente para mostrar que é possível ensinar novos truques a um assassino escoldado, mas o fato é que Hitman 2 deixa que o jogador opte por usar armas anestésicas contra seus oponentes. De maneira nenhuma é o que acontece no original, afinal tiros mortais vinham de todos os lados. Esse é um "quê" de Metal Gear Solid: ao invés de uma abordagem direta e barulhenta, a melhor tática em Silent Assassin é a furtividade. Quanto mais rápida e silenciosa for sua ação, mais chances terá

de alcançar o sucesso. E não basta fazer desmaiar ou derrubar os vilões, esconder os corpos de guardas e leões de chácara para evitar problemas futuros é fundamental para completar as missões sem causar estardalhaço. Mas esse não é um trabalho que ficará a cargo do jogador exclusivamente, afinal há um medidor na tela que registra o quão discretas estão sendo as atitudes do soturno "47", sem esquecer de suas possibilidades de movimento, que pode agachar para atingir pontos difíceis, observar por buracos de fechaduras antes de adentrar recintos, etc.

O SEGREDO É A ALMA DO NEGÓCIO

Hitman 2: Silent Assassin valoriza o teor furtivo das ações. Ao contrário de dar as caras e sair por aí matando a torto e a direito, a dica é ser o mais discreto possível, enquanto estiver quebrando as fuças dos vilões. Nem pense em fazer muito barulho ao dar cabo deste ou daquele meliante, a não ser que realmente esteja querendo ser pego no início de suas operações. Como novidades disponibilizadas pela Eidos e IO Interactive, nosso careca agora pode usar de meios mais "bondosos" para resolver seus problemas, ou seja, sedar seus inimigos e colocá-los para ter um soninho gostoso...

FAZENDO AS PAZES COM OS JOGADORES MAIS EXIGENTES

Para o bem comum, a interface de Silent Assassin foi melhorada. A princípio, de acordo com o que ficou comprovado nas informações preliminares, o jogo pode ser salvo a qualquer momento, diferente do que se via ocorrer no primeiro. Em muitos aspectos, essa característica, ausente na primeira versão, serviu para decepcionar muita gente. Quanto à interação personagem/cenários, o matador de aluguel está mais empolgado ainda, pois pode-se entrar em contato com animais (dar tiros politicamente incorretos em pássaros) ou acertar algumas balas em objetos nos arredores. Um outro detalhe curioso é a diversidade destes mesmos ambientes: até agora, conforme imagens divulgadas, o careca pode circular livremente por cemitérios, salões luxuosos, vilarejos do oriente médio e um leque infundável de lugares. Clorofórmio, dardos tranqüilizantes, gases para paralisar os adversários: é o requintado Hitman mostrando que apenas armas mortais não são o suficiente para resgatar seu protetor.

CRIATIVIDADE ATÉ NA HORA DE MATAR

Existindo em razão menor, Hitman já trazia uma série de possibilidades para liquidar uma pessoa em especial. Fosse explodindo seu carro, colocando veneno em seu alimento ou simplesmente apertando o gatilho, o jogo já tinha seus méritos nesse quesito. Hitman 2: Silent Assassin pega carona nessa idéia, a única diferença é que consegue ir um pouco mais adiante: os fins justificam os meios, e eles são muitos. Para resumir, o nosso lobo solitário agora se sente como uma criança em uma loja de doces, podendo recorrer a uma série de manhas para ver seu alvo completamente eliminado. E as armas não ficam de fora nessa. Calibres, tamanhos e efeitos dos mais diversos são alcançados com elas à mão, mais os opcionais, é o caso de miras a laser, mini-câmeras para facilitar o serviço de espionagem, óculos para enxergar na escuridão total, lockpicks e tantos outros mecanismos.

"...Graficamente superior ao original, Hitman 2 segue os conceitos originais com fidelidade. O uso de roupas para passar despercebido pelos vilões é uma das artimanhas válidas, bem como a melhor utilização dos recursos de armas e munições..."



• PLAYSTATION 2

KINGDOM HEARTS

Fabricante: SQUARE/DISNEY • Origem: JAPÃO • Disponível: E.U.A./JAPÃO

KINGDOM HEARTS: DOIS UNIVERSOS COLIDEM NO EVENTO DO ANO

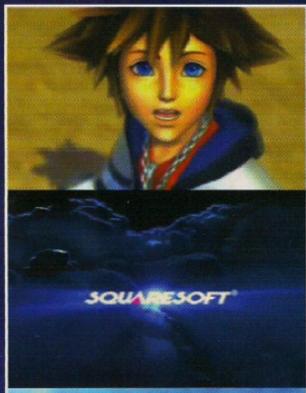
Quando duas gigantes do entretenimento se reúnem para um evento de peso, a melhor coisa a fazer é ficar informado a respeito do que estão planejando. E não estamos falando de qualquer produtora, mas sim de empresas que, ao longo dos anos, vêm apresentando dois públicos bem distintos. Aliás, agora esses espectadores deixam de ser tão diferentes

assim. A Disney e a Square têm produzido pérolas para o mundo da animação e jogos eletrônicos, respectivamente. Um encontro entre ambas poderia parecer comentário de um lunático, se fosse lançado há algum tempo. Mas de fato aconteceu, e o produto dessa parceria é Kingdom Hearts, um RPG de ação que nasceu do cruzamento de duas realidades.

SQUARESOFT SURPREENDE COM PERSONAGENS DE SUA NOVA AVENTURA

Kingdom Hearts é a história de Sora, um garoto de 14 anos cujo mundo foi dividido quando uma violenta tempestade atingiu sua casa, localizada em uma ilha-paraiso (Destiny Island), e ele é separado de seus dois melhores amigos, Riku, de 5 anos e Kairi, uma garota da mesma idade que Sora. Ao mesmo tempo, acontece um tumulto no castelo Disney. Rei Mickey está desaparecido e o Conde Feiticeiro Donald e o Capitão Pateta saem para encontrá-lo. Na viagem eles encontram Sora, que está encarando uma tarefa parecida. Juntos, recebem a informação de que

terríveis criaturas conhecidas como Heartless (sem coração), seres originários de uma outra dimensão, estão sendo manipulados pelos maiores vilões do universo Disney e, também, por trás da tempestade que se abateu sobre a terra natal de Sora. Para descobrir a ligação entre os Heartless, a tempestade e o sumiço do Rei Mickey, Donald, Sora e Pateta unem suas forças para salvar seus mundos. Como é que é? Você não leu errado, é exatamente o que você está pensando. Square e Disney, lado a lado, só poderiam criar um espetáculo dos mais incríveis.



OS PERSONAGENS

Kairi

Idade: 14 anos
Kairi se mudou para a ilha de Sora e Riku há alguns anos. Ela pode parecer gentil e frágil, mas possui força e uma vontade de ferro



Sora

Idade: 14 anos
Como um adolescente, Sora não é totalmente responsável, mas procura, acima de tudo, manter uma atitude positiva. Parece ser cabeça fresca, mas tem um forte senso de justiça.



Riku

Idade: 15 anos
Riku é o melhor amigo de Sora. Um garoto que fala pouco, é muito curioso sobre o desconhecido. Desde criança questiona o pequeno mundo que vive.





Velhos conhecidos estão presente...



Não, você não está delirando. Em *Kingdom Hearts*, famosos personagens da série *Final Fantasy* reaparecem para fazer uma visitinha a Sora, Pateta e Donald. Estamos falando de Squall, de *FF VIII*, Rikku, Tidus e Wakka do capítulo *X* e a volta triunfal de Cloud...precisa dizer mais alguma coisa?

UMA PARCERIA INÉDITA E HISTÓRICA. SERIA APENAS A PONTA DO ICEBERG?

Kingdom Hearts é o primeiro projeto conjunto da SquareSoft e Disney Interactive. Este RPG de ação para o PlayStation 2 é carregado com personagens e mundos clássicos dos famosos desenhos animados, visitados por novas criaturas e acontecimentos gerados no renomado estilo da Square. As novas criações da Disney fazem sua estréia em *Kingdom Hearts* a partir da imaginação e criatividade de Tetsuya Nomura, mais conhecido por seus trabalhos em títulos arrasa-quarteirão como *Final Fantasy VII*, *VIII* e *X*. De um time de produção que

comporta os mais talentosos e criativos profissionais da área de jogos, *Kingdom Hearts* explora totalmente as possibilidades tecnológicas do aparelho da Sony, figurando uma aventura épica, heroísmo e o auto sacrifício, comum apenas àqueles que são bons de coração. O jogo já está sendo pioneiro em tudo, desde a parceria das duas empresas até a quantidade de personagens - cerca de cem - que surgem durante seu prosseguimento. Falando na Disney, também é a primeira vez que personagens de filmes diferentes são usados em conjunto

para o desenvolvimento de um produto interativo. Se você nunca havia imaginado encontros entre personalidades como Jafar (de *Aladdin*), Clayton (Tarzan), Hades (de *Hércules*) e a Rainha de Copas (vinda de *Alice no País das Maravilhas*), o pessoal da Square e da Disney pensou por você e concretizou a idéia. A propósito, os quatro personagens criados para o jogo, Sora, Riku, Kairi e os Heartless, construídos por Tetsuya Nomura, estão sendo incorporados como genuínos do universo Disney.



OS HERÓIS E VILÕES ESTÃO INTACTOS, MAS NEM TANTO...

Por questões mercadológicas, muito do que se vê os personagens executarem no jogo tem relação com habilidades que possuem nas obras de onde foram tirados. Peter Pan voa, Tarzan pode escalar à vontade e Rei Triton é um hábil nadador. Essas características básicas foram mantidas para não corromper a ideia original dessas criaturas de acetato, mas a elas foram dados outros técnicos para fins de jogo, como desculpa, sofrem transformações e se desenvolvem de acordo com os mundos que visitam. O estilo de desenvolvimento de personagens é o do clássico RPG eletrônico e não poderia mesmo faltar. Você deve estar se perguntando: "Pô! E eu, que não curto os personagens Disney mas adoro os da Square? Vou ficar na mão?". Não mesmo. Participações especiais cuidam de Selphie, de Final Fantasy VIII, Tidus e Wakko, ambos crianças, do capítulo X e muitos mais. Ou pensou que a SquareSoft havia esquecido de você? Sora, em si, é um dos casos mais evidentes do trabalho conjunto das

empresas, porque reúne aspectos das duas. Ele parece realmente ser uma figura da Square, mas seus enormes sapatos cabeçudos são de fazer inveja ao Pateta. Por curiosidade, no quebeto Disney da história, as criaturas foram dubladas pelos artistas originais, pelo menos as principais. Seguindo as regras de alguns títulos da Square (muito raros), Kingdom Hearts abraça um sistema de batalha em tempo real, preenchido por elementos novos e tradicionais de RPGs. As batalhas logo no começo do jogo, contra os monstros diminutos chamados Heartless, realçam o tom deste game, cujas seqüências de ação/combate empolgam logo de cara. O detalhe das batalhas serem travadas com liberdade de movimentos, e não por turnos, colabora dizendo algo do tipo: "Vá pra cima do seu inimigo, ou ele virá até você!", ou ainda "Defenda-se, ataque...mas faça alguma coisa!". A canção tema foi escrita e executada pelo cantor pop japonês Hikaru Utada.

"...A aparência nada ameaçadora da Keyblade de Sora foi uma escolha para ser um instrumento apropriado para crianças com menos de doze anos. É uma arma que se torna mais útil a cada passo dado no jogo..."

A SQUARESOFT SE VENDEU PARA A DISNEY? NEM EM NOSSOS SONHOS

Lamentações e murmúrios frequentes das fãs traziam um problema à vista: o de que, com a parceria, a SquareSoft estaria traíndo uma legião de adeptos de seus jogos. Como especulação tem um significado mais feio do que a própria pronúncia, percebe-se que os medos dos fãs não tinham fundamento algum. O alvo principal para comparações é Final Fantasy X e, acredite, o produto Disney Interactive e SquareSoft mostra sinais visíveis de evolução, desde então. O que a SquareSoft fez, foi apenas tomar as

propriedades de uma outra companhia e injetar frasco além da conta nelas, conseguindo, ainda, manter suas personalidades e aparências. A trama de Kingdom Hearts não é nada densa, só que o estilo de jogo fala por tudo. Sora é o personagem solitário, controlado através da aventura. O jogador pode usar tanto suas várias Keyblades (um tipo de espada peculiar que se parece com uma chave), como magia ou personagens da Disney que podem ser chamados - o Gênio, de Aladdin, e um deles. É possível

usar o sistema de menu onscreen nas batalhas, mas devido a elas ocorrerem em uma velocidade muito alta, é mais aconselhado preparar-se antes de entrar nelas e colocar atalhos para as magias. Ao apertar o botão R1, Sora coloca um inimigo no alvo (simbolizado por "X") e usando o stick analógico, movimentando-o para qualquer direção, recorrendo aos botões que disponibilizam encantamentos, ataque e uso de itens. Há uma quarta opção no menu, que só permite ser acessada em momentos planejados.

As expressões faciais

Como seria de se esperar, a atuação dos dubladores, em particular, exerce um papel positivo. Os personagens da Disney falam exatamente do jeito que se apresentam nos desenhos animados, mas Haley Joel Osment (Sora) rouba o show com sua performance. As expressões faciais dos personagens, contrariando o estilo estático da maioria dos heróis que habitam os RPGs eletrônicos, também precisa ser exaltada. Elas chegam a passar a impressão de que estamos diante de uma verdadeira animação, o que, de fato, Kingdom Hearts é. Para compor realisticamente as falas dos personagens, as expressões características de cada figura não poderiam passar despercebidas. Para tanto, um trabalho quadro a quadro para atingir esse objetivo foi dispensado aos heróis e vilões que habitam o mundo onde o jogo acontece. Note, ao lado, as diversas (e divertidas) reações faciais dessas criaturas virtuais. A sincronização de movimento e voz ficaram muito autênticas, destacando-se os momentos de interação entre a infindável quantidade de coadjuvantes que surgem no trajeto para a conclusão de Kingdom Hearts.





UMA DUPLA ATRAPALHADA AJUDARÁ SORA EM SUA MISSÃO

Há dois membros no grupo para suportar você. Estamos falando da Pateta e Pato Donald. Eles o acompanham desde o começo do jogo até o fim (aparentemente), podendo ser substituídos por personagens que você encontra em mundos específicos e se juntam ao time por um curto período de tempo. De qualquer forma, eles sempre estão aqui para ajudá-lo, seja atacando seus adversários ou curando Sora. Donald lança magias, ao passo que o Pateta carrega um escudo que serve para golpear os Heartless. O jogador não tem controle sobre os outros personagens, entretanto é permitido customizá-los para executar certas ações com frequência e equipá-los com itens

especiais. Em campo, Sora pode subir em construções, pular, nadar e fazer aquele surfe legal nas árvores (Tarzan). O comando de ataque muda para diálogo a toda vez que você se aproxima de um NPC, e a quarta opção do menu se ilumina com diferentes escolhas, dependendo da ação necessária. Por exemplo, examinar é usado para alhar objetos como arcos. O grande problema ao desempenhar ações no campo, e também em batalha, é que os giros de câmeras são muito selvagens. Não tanto quanto alguns que se vê em outros jogos, a ponto de causar náuseas, felizmente, em Kingdom Hearts, você pode rotacionar as câmeras por sua própria conta e risco.

OS MUNDOS DE KINGDOM HEARTS SÃO BASEADOS NOS CENÁRIOS DA DISNEY

Cada mundo tem um tema especial. Traverse Town é seu típico cenário de RPG, com lojas de itens e a base para muitos dos personagens de Final Fantasy. Wonderland reace a história de Alice contra a Rainha Vermelha. Tarzan salva sua família de macacos de Clayton e dos Heartless, em Deep Jungle. Olympus caracteriza uma das mais esperadas batalhas do jogo, Sora e companhia contra Cloud, que está bem mais legal aqui do que em FF VII. Agrabah é a terra de Aladdin, que está tentando salvar sua amada Jasmine do nefasto Jaffar. Muitos de seus objetivos nos diferentes mundos são bem curtos e podem ser completados em aproximadamente vinte minutos, apesar de alguns serem mais longos e trazer masmorras muito complexas, com alguns quebras-cabeças simples, o que acontece em Agrabah. Se um personagem decidir se juntar a seu grupo enquanto você estiver no mundo dele, pode-se trocar Donald ou o Pateta por ele, ou não. A escolha fica com você. Dos oito mundos de Kingdom Hearts, todos possuem uma

vulnerabilidade, um portal para as forças da escuridão. Os Heartless, que se apresentam nas formas Soldiers e Shadows, são capazes de passar por esses portais livremente com o objetivo de destruir esses universos. Sora e seus companheiros devem derrotar os Heartless e fechar esses portais com a Keyblade. O mal dos Heartless prendeu diversos vilões da Disney, que por sua vez tentam manipular os Heartless para ajudá-los a capturar todas as Princesas (heroínas da Disney) para abrir uma misteriosa porta final. Há um chefe para cada mundo, com sua característica própria. Never-Never Land (Terra do Nunca) é ameaçada pelo Capitão Gancho. O meio de transporte adotado pela Square é um dos mais requintados dos últimos tempos: o Gumiship, que pode ser construído com blocos de goma de mascar encontrados pelo jogo. Nota-se uma infantilização considerável em alguns ideais de Kingdom Hearts, mas as mãos da SquareSoft não permitem que tudo vá por água abaixo. Os personagens também sofrem mudanças visuais engraçadas.



GENTE FAMOSA EMPRESTA SUAS VOZES PARA OS HEROIS DA DISNEY E SQUARESOFT

O jogo cria obstáculos para você já de início, pois a única maneira de se curar é através de itens (apesar de, em Agrabah, Sora aprender Cure, que ajuda imensamente). Inimigos, às vezes, deixam esses objetos caírem; a única loja antes de você chegar a Agrabah fica no Traverse Town, então nem é preciso dizer que será necessário ficar voltando até lá, principalmente antes de uma luta com um chefe. As vozes dos personagens ficaram soberbas. Haley Joel Osment, o menino que via fantasmas em O Sexto Sentido, empresta sua voz para Sora com perfeição. Pelo fato de, na época de dublagem alguns artistas dos filmes animados não estarem disponíveis, optou-se por chamar aqueles que atuaram em séries (como o Gênio, de Aladdin). Ao lado de Osment, temos também David Boreanaz, da série

Angel e Lance Bass, que interpreta a voz de um doce e belo Aerith. O super comentado Hikari foi incluído na versão em inglês da versão jogável; foi sugerido que Mandy Moore cantasse, mas no fim o favorito dos fãs, Hikky, ganhou. Embora a canção tenha sido batizada de Hikari para o jogo, ou traduzindo, Luz, a americanização de Kingdom Hearts manteve Light, uma boa adaptação. A versão americana não é exatamente uma tradução literal da japonesa, mas evoca um sentimento parecido. Definitivamente, Kingdom Hearts é algo que os fãs de RPG precisam experimentar. Há um bom tempo, a Disney precisava dar um tiro certeiro para atualizar seus personagens para uma nova geração de espectadores, e a Square cumpriu o prometido, indo até mais além.

SERÁ QUE A CRIADORA DE FINAL FANTASY E CHRONO TRIGGER FARA ESCOLA?

Quando a SquareSoft desenvolveu Vagrant Story para o PlayStation, trouxe um novo sistema de batalha e uma série de conceitos singulares para seus jogos. Mesmo assim, a ideia parece ter ficado restrita somente àquele título, porque nenhum outro trazia seus complexos esquemas de lutas, que considerava muitas partes dos corpos dos inimigos para serem atingidas. Em Kingdom Hearts, pode ser que aconteça o mesmo, afinal ao contrário de outros RPGs, não se pode controlar um time de heróis, mas somente um de seus integrantes, neste caso, Sora. Os demais personagens ficam a cargo da customização efetuada pelo jogador, que irá alimentar o sistema de jogo para que desempenhem as funções pré-programadas. Isso, no entanto, dá margem para muitas atitudes casuais, não concedendo controle total sobre tais figuras. De acordo com a ideia dos role-playing games eletrônicos cinemáticos, Kingdom

Hearts também foi criado para que você pudesse assisti-lo e, sem precipitar-se a Final Fantasy X, que é mais assistível do que jogável, é um campo em muitos sentidos. Quem sabe estejamos diante do primeiro caso nos video-games de última geração, que o controle frente a um personagem único se tornará uma tendência? Isso é o tempo que irá nos dizer.





LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2

GUNGRAVE

Fabricante: Red Entertainment • Origem: Japão • Disponível: Japão



GUNGRAVE: UMA SARAIVADA DE BALAS PROJETADE PELA SEGA

O originalidade não é o forte de Gungrave, um jogo de tiro em terceira pessoa produzido pela Red Entertainment (conhecida no Japão pela saga Sakura Taisen) em favor da Sega. Esse pode muito bem ser um comentário infeliz, afinal quem procura um shooter não está tão interessado assim em objetivos cheios de complexidade. A aventura proposta pela empresa nas conta sobre o morto-vivo Grave, carregando um par de pistolas em busca de vingança. Tudo muito simples e direto. Tornou-se até comum a técnica de colorização em cel shading, e através dela os personagens criados por

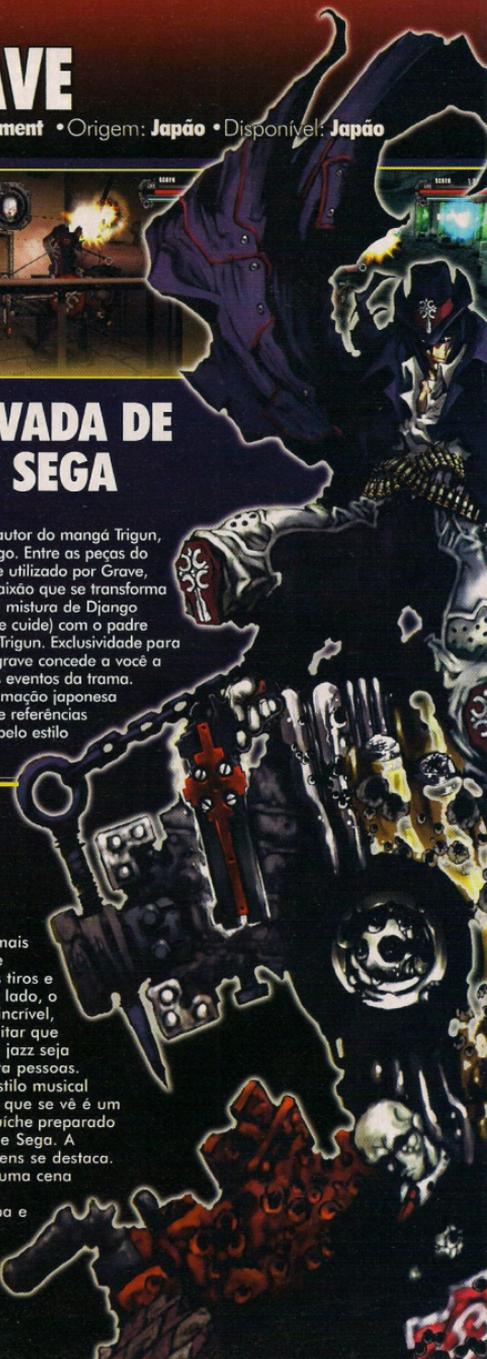
Yasuhiro Nightow, autor do mangá Trigun, ganham vida no jogo. Entre as peças do arsenal mirabolante utilizado por Grave, eis que surge um coixão que se transforma em bazuca (!), uma mistura de Django (Franco Nero que se cuida) com o padre amigo de Vash em Trigun. Exclusividade para PlayStation 2, Gungrave concede a você a chance de dirigir os eventos da trama. Quem gosta de animação japonesa verá uma porção de referências visuais, a começar pelo estilo do protagonista.

MUNIÇÃO INFINITA PARA UM JOGO BEM FINITO

A melhor parte de Gungrave fica por conta do grafismo mesmo. As cenas animadas ditam o estilo predominante do jogo, muitos tiros e repetição de eventos. Dividido por estágios, cabe ao jogador iniciá-los, atirando nas fuças de todos os inimigos. E esse fato será recorrente durante todo o prosseguimento da partida, então será normal sentir alguns *deja vu* aqui e ali. O jogador mais fanático e doído para atirar, tem uma vantagem: a munição das pistolas de Grave não acaba, o que pode ser a diferença entre a vida e a morte, para um personagem que caminha lentamente e faz muito pouco além do básico que se espera de uma criatura tridimensional. Ou seja, sem suas armas, o tal herói (ou seria anti-herói?) é bem inofensivo.

MORTO-VIVO QUE OUVE JAZZ

Os efeitos de sons de Gungrave não são dos mais convincentes, diga-se de passagem o barulho dos tiros e das explosões. Por outro lado, o repertório musical ficou incrível, embora seja difícil acreditar que algo tão sublime quanto jazz seja tocado enquanto se mata pessoas. Apesar dos pesares, o estilo musical contrastante com aquilo que se vê é um recheio curioso do sanduiche preparado pela Red Entertainment e Sega. A dublagem dos personagens se destaca. A cada nível finalizado, uma cena animada é mostrada ao jogador, com toda pompa e recursos, que aparentemente não foram poupados.



PARA DESTRUIR UM GRUPO CRIMINOSO, UM ANTI-HERÓI ENFEZADO

No papel de Grave, um pistoleiro assassino, seu objetivo é rechaçar uma misteriosa organização criminosa. Aliás, responsável por tê-lo enviado para o além. Suas ferramentas: duas pistolas e um caixão atado às suas costas, lotado de parafusmálias para cuidar de vez dos inimigos. O sistema de controles é bem intuitivo, mas confunde em muitos pontos do trajeto. Uma coisa é certa, neste título que lança personagens criados pelo autor do anime Trigun, há mais balas do que nos filmes de John Woo. Arme-se até os dentes e leve Grave, uma mistura de Lobo (da DC) com Marshal Law, a detonar a quadrilha que o assassinou.



LUZES, CÂMERAS...IMOBILIZAÇÃO

O mau posicionamento das câmeras traz agravantes consideráveis para Gungrave. Especialmente quando diante de passagens e ambientes que matariam do coração quem tem claustrofobia. A sensação é a de que a câmera o golpeou, fica tremendo e atrapalha o jogador. A função, por si só, já parece se confundir. Os problemas logo vêm na sequência: ao virar-se para os inimigos, ao invés de serem focalizados os bandidos, o jogador vê apenas as costas de Grave, como se isso fosse resolver alguma coisa. É claro que todos os tiros te acertam, independente de ver, ou não, a bandidagem apertar os gatilhos de suas armas. Para piorar, quando muitos personagens aparecem em

tela, a velocidade dos frames por segundo cai, resultando em passagens desastrosas. Puxa, até agora só falamos sobre o pior. Que tal mudarmos um pouco? Tudo aquilo que recai em animações é muito bem feito, com cenários construídos com muitos detalhes. Para um típico shooter, o jogo não faz feio. Você levará Grave por cenários gigantescos, de becos do submundo do crime a graciosas torres que quase alcançam o céu, todos infestados por inimigos insanos. Nos estágios, praticamente de tudo pode ser perfurado por suas armas de fogo: aqui também entra uma quantidade absurda de inimigos e chefes, com uma inteligência obtusa ao ponto de ficarem próximos a barris de combustível que podem ser explodidos (esse é um truque velho). Existem ataques especiais a se executar, assim como muitos segredos espalhados.

“...tiros, tiros e tiros. A proposta de se apertar um gatilho pode não ser das mais inovadoras e criativas, mas não há como negar o potencial de replay de Gungrave. Você vai querer continuar atirando. Para acertar em quem? Bem, isso não importa muito...”

CAÇADA CURTA

Por ser o primeiro jogo da Red Entertainment para o console da Sony, Gungrave compensa as falhas de determinadas áreas em outras. A duração (muito curta) é um problema que o aflige, fora o fato de oferecer muito pouco ao jogador em termos criativos. Essa versão Devil May Cry de arcade vale o quanto dura, com muita ação, tiros, explosões e os gráficos em cel-shade. O trabalho de arte é muito bom, aliás, devido ao time de criação reunir profissionais excelentes, essa questão sempre foi positiva em seus títulos, como por exemplo acontece em Sakura Taisen/Wars. Nas seqüências em anime, vê-se com clareza a participação de Yashuhiro Nightow, evocando um pouco da empolgação do anime Trigun.



PLAYSTATION 2

AUTO MODELLISTA

LANÇAMENTO

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão**



Auto Modellista por Auto Modellista: divertido, de dirigibilidade fácil e com impressão de velocidade muito boa. A única lembrança de Gran Turismo está no fato de ser possível equipar e montar os carros como o jogador bem entender.

A CRIADORA DAS SÉRIES RESIDENT EVIL E STREET FIGHTER REVOLUCIONA O CENÁRIO DAS CORRIDAS

A Capcom anunciou o lançamento de Auto Modellista na E3. Trata-se de um revolucionário jogo de automóveis em que o jogador altera todas as características do veículo, inclusive o seu aspecto, para este se evidenciar à altura das provas. Com um novo estilo gráfico conseguiu-se dar um enorme realismo ao jogo, que fará a cabeça dos amantes de corridas. São inúmeros os carros à escolha, um mundo de acessórios (dos mais "racing" possíveis, à disposição. Depois de modelarmos o motorizado que se tem inicialmente, ficamos com a bomba mais espectacular

de prova e basta experimentar o carro para sentirmos a adrenalina prometida pela empresa produtora do jogo. Auto Modellista é um típico jogo arcade, desta vez para o PlayStation 2, onde vários jogadores podem competir entre si ou no modo head-to-head, em tela compartilhada. Depois do lançamento, finalmente podemos comprovar as inovações experimentadas através do título. Graficamente oposto a Gran Turismo, o jogador tem a sensação de estar pilotando um desenho animado. A visão em primeira pessoa, particularmente, é impressionante.

"Uma revista europeia revelou, em primeira mão, que Auto Modellista não será uma exclusividade do PlayStation 2. O próximo alvo deste simulador não é outro senão o GameCube da Nintendo..."

CAPCOM ACELERA COM SEU NOVO ESTILO AUTO MODELLISTA

Normalmente associada a diversos jogos de luta e de horror, a Capcom enfim se arrisca nas pistas e em novo território, com Auto Modellista. Como um dos primeiros jogos de corrida a utilizar a técnica cel-shade, já está deixando vidrados os membros da comunidade PlayStation 2. Embora não seja o equivalente de corrida a Gungrave, parece ter sido concebido seguindo-se as mesmas linhas. Auto Modellista tem cara de desenho anima-

do. De maneira geral, o controle sobre os veículos é eficiente, similar ao que encontramos na série Shutokou Battle/Drift King. Não é um espetáculo daqueles em questões de mecânicas de jogo, mas a aceleração e o desempenho nas manobras deixa claro que veio para diferenciar. Um aspecto legal, é que os terrenos para as provas são bastante variados, trazendo desafios de pilotagem acima da média. As ruas de Shinjuku, no Japão, apresentam curvas

moderadas, enquanto o circuito de Suzuka tem sua marca registrada nas curvas em formato de S, uma pista muito difícil. Apenas acelere e se divirta. Em certas ocasiões, a velocidade marcada no velocímetro enquanto você faz algumas curvas passa a informação concreta de que tal proeza só é mesmo possível em Auto Modellista, em nenhum outro jogo e muito menos na vida real. O jeito de pilotar e um tanto "ilusório", quase abstrato.

Um belo jogo, pelo menos visualmente falando. Auto Modellista não vem de uma tradicional criadora de títulos do gênero, mas da Capcom pode-se esperar de tudo. A equipe já começa inovando no tratamento, que usa o cel-shade para diferenciar esta versão de qualquer outra do tema corrida, mas como o que importa mesmo são os controles sobre os veículos e as provas em si, Auto Modellista não fica devendo muito nesse quesito, pois apresenta mecânicas nem um pouco reais, mas funcionais. O visual é arrepiante e você se sentirá um estilista de veículos.



NA GARAGE LIFE TUDO SE CRIA, NADA SE COPIA

O modo arcade confere uma larga seleção de carros e trilhas para corridas imediatas, e elas podem ser enfrentadas sem grande dificuldade. Para customizar as opções do jogo, pode-se recorrer à Garage Life, onde também temos o modo carreira. Apesar de estar limitado a um determinado veículo no começo, é este o lugar no qual você encontrará uma vasta seleção de melhoramentos para ele, tais quais aero kits, detalhes de pintura, adesivos e outras partes. Diversas seções das carcaças dos automóveis podem ser pintadas separadamente, além de ser possível colocar muitos penduricalhos, como para-choques incrementados, janelas especiais, capotas, etc. Construir seu próprio carro não consiste, exatamente, uma dificuldade tremenda.

IMPRIMINDO SUAS MARCAS PESSOAIS

Criar uma corrida competitiva pode ser um problema, mas não do jeito que você está pensando. Auto

Modellista não faz as coisas ficarem tão difíceis como ocorre em Gran Turismo (com méritos), a propósito, aqui tudo fica mais simples de executar. Para começar, os carros não são criados para terem desempenhos iguais. É permitido guiar um Honda NSX ou um Honda Beat, basta ter conhecimento de que o primeiro é muito mais poderoso do que o outro. No lado, partes para equipará-los estão à disposição, basta observá-las atentamente. Um Lancer Evolution VII (encontrado em Auto Modellista) fica à mercê de receber um turbocharger, amortecedores de corrida, regulagem de motor e suspensão apropriada para o terreno em que irá competir. Em se tratando de Auto Modellista, e não GT ou Tokyo Xtreme Racer, essas peças e aperfeiçoamento estão disponíveis, sem exceção, para serem equipadas nos carros. E as performances

deles nas pistas, após as devidas modificações são excelentes. Ocasionalmente, a seleção dos cursos agrava o problema (se é que pode ser chamado assim). A pista Hanshin Freeway é uma bela recriação de um popular local de corridas da vida real, mas é um pouco pacata para funcionar devidamente em um jogo de videogame. O ponto fraco de Auto Modellista é que o jogo é muito curto, com poucas pistas. Os carros se mostram em uma quantidade razoável (todos japoneses). Por ser um título passível de se jogar em rede, e ainda pelo simples fato de ser chapado (em 2D), as respostas aos comandos devem ser instantâneas, garantindo um aproveitamento impar em sua categoria. Só de pensar, dá vontade de jogar online.





• PLAYSTATION 2

.hack

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão**

LANÇAMENTO



.hack, UM RPG OFFLINE QUE SIMULA UMA EXPERIÊNCIA ONLINE INÉDITA

A premissa de .hack é muito diferente de tudo aquilo que já se viu. Imagine-o como um jogo single-player e offline, mas que simula uma experiência online para esse mesmo jogador. Enquanto as gigantes que produzem RPGs eletrônicos sofrem ao voltar todas as suas forças para o mercado das aventuras online, a decisão da Cyber Connect 2 (de Tail Concerto e Silent Bomber) parece ser a mais acertada. Ela é mais acessível e segura. A marca de .hack (pronuncia-se "dot hack") é propriedade da Bandai, relacionada também ao anime .hack//SIGN, que está em exibição atualmente na televisão japonesa.

O game vai buscar inspiração em elementos de fantasia e outros tecnológicos, passado em duas realidades quase simultaneamente.

QUANDO O MUNDO VIRTUAL É O REAL SE CRUZAM

.hack acontece no ano de 2007, quando o Massive Multiplayer Online Role Playing Game chamado The World cruza distâncias e se tornou um fenômeno mundial atraindo mais de 20 milhões de jogadores. A história começa a partir de seu amigo da "vida real" Yashuhiko, introduzindo-o ao The World através de um avatar de alto nível, Orca. Os dois viajam para uma área de treinamento leve e entram em uma masmorra, mas ao invés de encontrarem adversários de nível baixo, acham uma misteriosa garota e um oponente de nível muito elevado. Ele derrota Orca, não apenas eliminando seu avatar, só que enviando seu jogador na vida real para um estado de coma. Algo espantoso, já que se trata apenas de um jogo. Será mesmo? Assim, o personagem principal começa a procurar, no jogo online, por informações relacionadas ao que ocorreu com seu amigo. Em breve, descobrirá que a aparente comunidade eletrônica feliz do The World não é o que parece ser.



UM ROLE PLAYING GAME MUITO FORA DO NORMAL

A versão americana de .hack ainda está longe de se tornar uma realidade, mas a pretensão da Cyber Connect 2 é finalizá-lo o mais breve possível. Quebrando os clichês e mesmices dos RPGs eletrônicos de plantão, o desafio de .hack é levar o jogador a participar de uma corrida que envolve fantasia e fatos do cotidiano do usuário da internet, como enviar e-mails e participar de chats. A busca por parceiros de jogo torna-se uma necessidade à parte e o curioso é que, em determinado momento, tudo aquilo que acontece no The World (o universo virtual), influencia na vida real.



IMPRESSÕES DE UM JOGO REALMENTE ONLINE

Pequenos detalhes ajudam a construir a ilusão de um mundo online, como o Phantasy Star Online da Sega. Tudo se inicia não a partir do próprio The World, mas do desktop do jogador. Dali em diante, o jogador pode se conectar ao The World, ler e responder a e-mails, checar fóruns com comentários de outros participantes do mundo real e visitar sites. Pode-se até mesmo trocar o papel de parede de seu desktop. Além disso, o quadro de mensagens vem com um tutorial para os novatos, um lugar

para discutir o mundo do jogo e encontrar novos caminhos. The World ocasionalmente é fechado para manutenção e antes de se juntar a outros membros do grupo, você precisa enviar-lhes uma mensagem rápida e ver se estão disponíveis para jogar. Os melhores equipamentos para serem usados no The World podem ser obtidos através de troca com os jogadores, cujos representantes no universo virtual aparecerão com muita personalidade.

A AVENTURA CHEGA AO JAPÃO E, COM ATRASO, AOS ESTADOS UNIDOS

A ideia sozinha poderia não ser suficiente para fazer o jogo decolar, mas a Bandai e a Cyber Connect 2 não irão parar com um conceito tão evoluído. .hack é um RPG serializado em quatro partes; a primeira parte, Infection Expansion, chegou ao Japão em junho e irá para o mercado americano em outubro. A segunda parte, Malignant Mutation, fará sua apresentação três meses após a primeira, nos dois países. Enquanto isso, as partes três e quatro estão sendo esperadas para seguirem o mesmo caminho ainda no primeiro semestre de 2003. Cada capítulo caracteriza aproximadamente 15 ou 20 horas de jogo, e o salvamento do anterior pode ser transferido para o seguinte com facilidade.

UM BELO ANIME E UMA NOVA TENDÊNCIA PARA OS RPGS ELETRÔNICOS

A corporação Bandai está disposta a tornar .hack o seu maior carro-chefe dos últimos tempos. Estratégias de marketing estão sendo utilizadas com toda segurança, para que se torne um grande hit. Em adição ao franchise, duas séries de animação foram feitas: .hack//SIGN e .hack//LIMINALITY. A primeira é um seriado de TV de 26 episódios, ao passo que a outra é um especial de vídeo em quatro partes, ocorrendo apenas na realidade, disponível em DVD. Há uma complicação de entendimento em tudo o que diz respeito a .hack: o título em si, que faz referência à palavra "liminal" já se separa em complexidades: "pertencendo ao limiar da réplica psicológica". Isso se encaixa perfeitamente ao contexto elaborado e intrincado do título, que conecta eventos do mundo verdadeiro com os do jogo eletrônico.



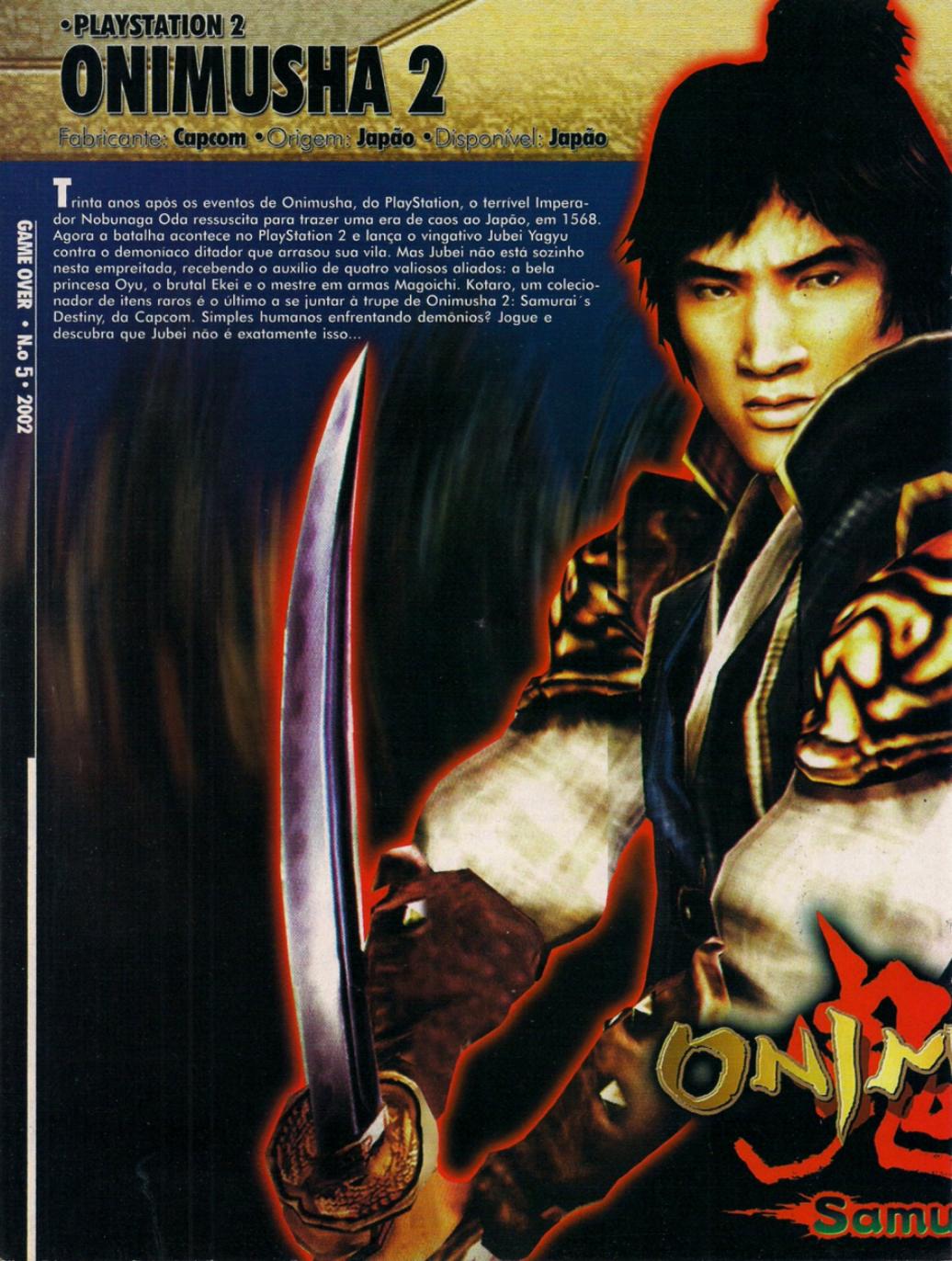
•PLAYSTATION 2

ONIMUSHA 2

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão**

Trinta anos após os eventos de Onimusha, do PlayStation, o terrível Imperador Nobunaga Oda ressuscita para trazer uma era de caos ao Japão, em 1568. Agora a batalha acontece no PlayStation 2 e lança o vingativo Jubei Yagyu contra o demoníaco ditador que arrasou sua vila. Mas Jubei não está sozinho nesta empreitada, recebendo o auxílio de quatro valiosos aliados: a bela princesa Oyu, o brutal Ekei e o mestre em armas Magoichi. Kotaro, um colecionador de itens raros é o último a se juntar à trupe de Onimusha 2: Samurai's Destiny, da Capcom. Simples humanos enfrentando demônios? Jogue e descubra que Jubei não é exatamente isso...

GAME OVER • No. 5 • 2002



ONIM
Samu



WARRIORS 2TM

Samurai's Destiny

Agradecimento especial ao pessoal da METRÓPOLE GAMES que nos forneceu esse jogoço. Valeu Galera!



CAPCOM INVESTE EM UMA CARA CONHECIDA DO CINEMA JAPONÊS, YUSAKO MATSUDA

A Capcom realmente não se cansa de surpreender os jogadores. A continuação muito esperada de um dos títulos mais apreciados pelos proprietários do PlayStation, está arrasando no oriente e no ocidente. Agora, a Capcom chegou ao cúmulo de ressuscitar um dos atores mais prestigiados do Japão para vivenciar o samurai Jubei Yagyu virtual em Onimusha 2. De longe, o jogo vem a somar motivos para acompanhar o estilo Sony/Capcom. Ambientação excelente, efeitos de enlouquecer qualquer jogador e um argumento daqueles que

faz você jogar do início ao fim são a receita para esta seqüência, sim, porque o primeiro Onimusha esteve disponível para o PlayStation. Yusako Matsuda, o falecido ator que ficou mais conhecido no ocidente por ser o vilão da Yakuza enfrentado por Michael Douglas e Andy Garcia no filme de Ridley Scott, Chuva Negra, faz as vezes de Jubei, um personagem lendário da literatura japonesa. Será que Devil May Cry 2 será um rival à altura?

E O VENCEDOR É ONIMUSHA 2

Se uma categoria do Oscar incluísse as animações feitas para jogos de vídeo-games como pretensos concorrentes à estatueta, provavelmente a edição do ano de 2003 consagraria a de Onimusha 2 como a vencedora. Já foi há um bom tempo que uma abertura não inspirava tanto quanto aquela de Soul Calibur, e isso a seqüência inicial que mostra o terrível exército demoníaco de Nobunaga arrasando um vilarejo esbanja com gosto. Chega-se até a ter ódio do homem, ao presenciarmos a chacina que ele conduz, sem chances de escapatória para mulheres e crianças. Há uma diferença entre as versões americana e japonesa, porque a segunda traz um clipe muito nervoso (Russian Roulette) de um cantor japonês, que também é um tremendo de um canastrão. Como ele foi arrancado do jogo lançado nos Estados Unidos, é conveniente dar uma conferida na adição que alcançou o mercado nipônico. De qualquer forma, a música está presente na edição americana, mas o clipe é diferente, mostrando passagens grandiosas.

► *Com muita sensualidade, Oyu se apresenta em Onimusha 2: Samurai's Destiny sem descurar uma aura de mistério que carrega. Afinal, quem é essa princesa que atrai tantos olhares?*



VINGANÇA DO ALÉM-TÚMULO

Com tratamento destinado a um épico cinematográfico, Onimusha 2 é uma história que trata da vingança de um samurai, o famoso Jubei Yagyu, depois que sua aldeia foi destruída por Nobunaga. Não satisfeita com os recursos absurdos que dispensou ao título, a Capcom reconstruiu tridimensionalmente o ator japonês Yusako Matsuda (já falecido) e contratou um dos mais conceituados character designers do Japão, Keita Amemiya, para dar conta do recado. É a tecnologia e criatividade fazendo a diferença em Onimusha 2. Os visuais de cenários, monstros e inimigos beiraram a os modernismos científicos da ficção-científica japonesa e o tradicional. Uma revisão do Japão feudal.

UM COLECIONADOR DE ALMAS DE MÃO CHEIA

Depois que o rei dos demônios foi vencido por Smanosuke, Nobunaga emergiu e sentou-se ao trono, construindo um exército que levou terror a muitos vilarejos. Dentre estes locais, estava a aldeia de Jubei Yagyu, que foi invadida e destruída. O ódio por Nobunaga levará Jubei a uma viagem fantástica pelo Japão feudal, assolado pelos guerreiros do tirano. Como aconteceu na versão anterior, Jubei pode coletar almas, mas agora não precisa mais de nenhum artefato para tanto, pois elas podem ser capturadas com as próprias mãos. As de cor roxa são uma novidade e pegando cinco delas, o herói pode assumir a forma de Onimusha, uma cria incrivelmente poderosa, capaz de derrubar todos os inimigos que

estão por perto. Mesmo que o efeito dure apenas uns poucos instantes, é um desafio bem interessante jogar nesta condição. Na primeira versão, era necessário evoluir as armas para poder seguir em frente, passando pelas portas. Nesta parte, simplesmente vale possuir a arma correspondente aos símbolos dos portais para avançar. Um sentimento de familiaridade será compartilhado pelas pessoas que desfrutaram da aventura no PlayStation, já que as mecânicas de jogo são idênticas. As ações de dividem igualmente entre os botões: o R1 faz a mira no adversário, o quadrado é usado para atacar, o círculo para absorver os espíritos e o triângulo faz bom uso de habilidades sobre espadas e lanças.

ESTE MUNDO TAMBÉM É DOS HUMANOS

Como nem só de demônios vive Onimusha 2, durante as mais de dez horas de jogo pode-se trilhar caminhos que conduzem a aldeias habitadas por seres humanos. Essas peregrinações tornam-se vitais para capturar informações e pistas, mais as poções, itens e armaduras que serão de grande utilidade para a conclusão. De acordo com o peixe que é vendido na abertura, Jubei Yagyu será acompanhado por quatro heróis que se utilizam de táticas diferentes. Uma vez que o nosso velho samurai com face de ator japonês se vir metido em uma enrascada das grossas, eles virão para dar aquela força básica. Em Onimusha 2, a quantidade de personagens coadjuvantes ultrapassa a casa das dezenas.

AS PRINCIPAIS MUDANÇAS

É impossível e ingrato tentar comparar os gráficos desta versão com os da primeira. As melhorias são inúmeras e a renderização dos gráficos dão um banho em qualquer tentativa dos concorrentes em recriar algo semelhante. O neveiro (lembrando Silent Hill), se pronuncia como um personagem a mais, seguindo Jubei em sua busca ingloria. E esse fenômeno não se apóia somente no neveiro. Muitas outras situações climáticas afligem Yagyu, e o potencial do aparelho da Sony se pronuncia absolutamente eficaz nesse ponto. Como foi visto em Code Veronica, o cenário acompanha o personagem e o tempo de carregamento é quase inexistente. A necessidade de se apertar o botão X quando nos aproximamos de uma escada, é uma coisa que foi completamente abolida, possibilitando ao jogador um controle maior sobre o guerreiro no descer e subir dessas escadarias. Se há uma crítica a ser feita, fica exclusivamente voltada para os ângulos de câmeras nos momentos que os inimigos se põe à frente delas. Quanto aos personagens, é digno destacar que cada um deles foi construído com 10.000 polígonos, número ímpar, afinal, o máximo que um jogo tinha usado era 7.000. Dai, uma caracterização tão real em termos de movimentação e aspectos físicos.

O VISUAL SURPREENDE

Passando-se no ano de 1568, é normal pensar que a maioria dos oponentes enfrentados tenham um ar correspondente a essa época. Ledo engano. Muitos deles têm uma aparência mais fundamentada em obras de ficção-científica, o que não é nada incomum se observarmos quem é o character designer de Onimusha 2: Keita Amemiya. Para quem não sabe, o homem é um famoso diretor, roteirista e designer, que fundou sua própria empresa de efeitos-especiais, Crowd, em 1981, no Japão. Amemiya começou a chamar atenção depois que fez os designs para heróis e monstros de muitas séries live-action da TV japonesa, dentre elas Jaspion e Kamen Rider Black RX. Assim mesmo, o reconhecimento só veio com os longas-metragens Zeiram e Zeiram 2, inéditos no Brasil, que viraram referência para um filme de ficção-científica japonês dos anos noventa.



16 SUPER DICAS PARA SOBREVIVER EM

ONIMUSHA 2TM Samurai's Destiny

1 - COMBOS

Você pode derrotar quase qualquer inimigo em Onimusha 2, cortando-os repetidamente. Pode-se executar um número elevado de combos multi-golpes conforme ganha mais habilidades durante o jogo.



"DANCING SLASH" (CORTE DANÇANTE)

Aqui vai um exemplo de um combo de cinco golpes, que você pode executar com a Buraitou (no nível 3 com a Buraitou Secret). Você também pode fazer diferentes combos com outras armas.

Aproxime-se de um inimigo e aperte QUADRADO, QUADRADO para dois golpes...

...e então, imediatamente, aperte BAIXO, CIMA, QUADRADO para três golpes adicionais.

2 - ENERGIZANDO SUA ARMA

Você pode dar carga com qualquer arma segurando R1. Uma carga com arma inflige mais dano do que uma arma normal. Cada arma pode ser carregada de acordo com seus níveis, ou seja, se você está com a Buraitou nível 3, poderá dar carga três vezes.

3 - REBATEDOR

Você pode rebater projéteis que são lançados contra você de volta a fonte. Embora você não perca nenhuma energia bloqueando tais ataques e devolver o tiro não signifique atingir um inimigo, esse é um meio veloz para refletir qualquer ataque bloqueável.

4 - UMA PALAVRA SOBRE OS CHEFES

Muitas batalhas com chefes em Onimusha 2 seguem um padrão especial. Não importa quanto dano você tire de um chefe, não poderá derrotá-lo até que o medidor de vida dele esteja abaixo da metade e piscando em vermelho. Qualquer um dos personagens coadjuvantes chegará para ajudá-lo a derrotar o chefe. Durante a luta, conserve sua magia até que seu parceiro chegue e libere ataques mágicos, então será sua vez de agir. Toda vez que um chefe é vencido, aperte o botão CÍRCULO para absorver as almas que ele soltar.

5 - MOSTRE-ME O DINHEIRO

No começo do jogo, depois que você pegar a Buraítou, pode-se coletar dinheiro destruindo-se os soldados de Oda ao longo do caminho da floresta que leva à Gold Mine. Certifique-se de ganhar muito dinheiro aqui, assim você poderá ir à loja na Imasho Town e adquirir todos os itens à venda.

6 - GIFU KEEP TOWER

A Bronze Mask (esquerda) é um item difícil de conseguir, se você não prestar atenção aos eventos que ocorrem na Gifu Keep Tower. Para pegá-lo, use o Purify Charm no fantasma ninja. O Charm pode ser encontrado na sala com a porta misticamente fechada (onde "você pode ver o chão tremendo dentro"). Quando você tiver o Charm, leve-o para o fantasma e ele lhe dará a Bronze Mask (esquerda) de presente.

7 - YAGYU VILLAGE

Quando você atingir a armadilha boba na Underground Passage, na Yagyu Village, você pode passar pelas lâminas rotativas balançando-se pela beirada do poço de estacas. Apenas corra adiante no poço, e você automaticamente pulará para o outro lado e irá se balançar para a beirada oposta. Depois que as lâminas giratórias passarem sobre sua cabeça, pressione CIMA para tirar a si mesmo da beirada.

8 - FOG VALLEY

Depois que você lutar com Jujudormah, esteja certo de que sua saúde e magia estejam elevadas, porque ao entrar na caverna ao norte e ativar a armadilha de gás, você não poderá voltar (a armadilha é acionada quando você caminha para norte da caixa de tesouro contendo a Green Herb). Use o save point do lado de fora da sala onde enfrentou Jujudormah e certifique-se que Senpumaruru esteja no nível máximo (nível 3). Além disso, deixe sua energia no máximo antes de entrar na caverna. Quando a armadilha estiver levantada, corra para o norte, no fim da passagem. Sua saúde irá cair (devido ao gás), até que você atinja a abertura ao norte, no fim da caverna.

ROCKY CAVERN 1

Depois da seqüência cinematográfica, você chegará a uma caverna subterrânea com um save point e uma arca de tesouro. Pegue o tesouro, mas não use o save point, a menos que você tenha um espaço só para isso em seu memory card. A única maneira de sair da caverna leva para a terceira batalha com Gogandantess (veja "Encontros com Gogandantess", neste guia).

9 - OYU NA FOG BRIDGE

Primeiro de tudo, pegue o Gradius na arca de tesouro da Fog Bridge e equipe-se com a arma.

O primeiro monstro é fácil de derrotar. Quando ele aparecer na tela, comece a golpeá-lo com os ataques secretos e a bloquear quando necessário.

O segundo monstro é maior, mais forte, mais difícil e mais feio do que o anterior. Para vencê-lo, mova-se para perto dele, corte-o duas vezes e, então, arremesse uma adaga pressionando L2. Limite-se a dar dois ou três golpes por vez, então use a adaga para mantê-lo desequilibrado. Os ataques dele não podem ser bloqueados. Quando ele investir com o grande machado, atire uma adaga para interromper o ataque.

10 - ENCONTROS COM GOGANDANTESS

Você luta com Gogandantess três vezes - entretanto, ele não pode ser derrotado até o terceiro duelo, não desperdice magia ou itens de recuperação. Veja como lidar com ele no primeiro e segundo encontro e como vencê-lo no último:

GIFU KEEP TOWER

Você não pode vencer Gogandantess, apenas lute com ele o bastante até você escapar. Com misericórdia, espete-o com a Buraítou, a fim de mantê-lo desequilibrado. Oyu vai chegar e tirar você do fosso.

ONI'S PLACE # 1

O segundo encontro com Gogandantess é mais difícil de sobreviver do que o primeiro. No começo da luta, equipe-se com Senpumaruru e libere um ataque mágico a cada vez que Gogandantess se aproximar de você. Uma vez que a carga de energia de Senpumaruru estiver esgotada, troque para Hyoujin-Yari e use os ataques místicos desta arma. É melhor deixar o adversário encurralado. Mantenha a pressão e a luta irá terminar assim que você infligir um certo número de golpes.

ONI'S PLACE # 3

No começo do terceiro - e último - duelo com Gogandantess, use a Sacred Flute para destruir o escudo mágico dele. Quando o escudo se for, troque para Hyoujin-Yari e utilize seus ataques mágicos. Apela para os ataques místicos de outras armas também. Quando derrotá-lo, pegue a Respect Orb.

11 - VENTILADORES E ELEVADORES

Para ativar os elevadores em Oni's Place, execute o ataque místico de Senpumarú enquanto estiver próximo e abaixo do ventilador de teto.

12 - PHANTOM REALMS

Onimusha 2 tem dois Phantom Realms que Jubei pode entrar. Como em Onimusha:

Warlords, esses mundos são salas após

salas, repletas de monstros que vão ficando cada vez mais difíceis de derrotar conforme você avança. Para adentrá-las, você precisa de uma espécie de chave com cor correspondente à do mundo onde deseja entrar.

GREEN PHANTOM REALM

O portal do Green Phantom Realm fica dentro de uma sala pequena na Gifu East Area. Você pode encontrar três prêmios aqui: Medicine, Purple Necklace (Ataques Mágicos exigem menos desgaste mágico), e Perfect Medicine (que recupera completamente toda a vitalidade e Magic Power).

PURPLE PHANTOM REALM

O segundo Phantom Realm, Purple, fica na Keep Tower. O último prêmio é a espada Rekka-Ken, que permite a Jubei executar um corte vertical quando se pressiona BAIXO, CIMA, QUADRADO. A arma está completamente fortalecida, então não é preciso usar nenhuma alma de energia para aumentá-la para o nível 3. Rekka-Ken é o único prêmio do Purple Phantom Realm.



GIFU EAST AREA (POWER JEWEL)

Pressione 1,2,3.



GOLD MINE (HYOUJIN-YARI SECRET)

Pressione 1,2,3,4.



YAGYU VILLAGE (POWER JEWEL)

Pressione 1,2.

FOG VALLEY (SENPUUMARU SECRET)

Pressione 1,2.



ONI'S PLACE #2 (TANEGASHIMA)

Pressione 1, 2, 3.



GIFU EAST AREA (TALISMAN)

Pressione 1,2,3,4,5,6.



GIFU CASTLE EAST (MAGIC JEWEL)

Pressione 1,2,3.

GOLD MINE (BURAITOU SECRET)

Pressione 1, 2.



GIFU CASTLE EAST (DOKOUTSUI SECRET)

Pressione 1, 2, 3, 4, 5, 6.



DEMON CAVE (POWER JEWEL)

Pressione 1, 2, 3, 4, 5.



ONI 'S PLACE # 3 (MAGIC JEWEL)

Pressione 1, 2, 3, 4.



ONI 'S PLACE # 4 (POWER JEWEL)

Pressione 1, 2, 3, 4, 5.



ONI GENBU (MAGIC JEWEL)

Pressione 1, 2, 3, 4, 5, 6.

14 - QUEBRAS-CABEÇAS NUMÉRICOS

Existem dois quebras-cabeças numéricos. Aqui estão as soluções para ambos.

GIFU KEEP TOWER



ONI 'S PLACE # 2



15 - A BATALHA FINAL

** Cuidado, segredos serão revelados! **

A batalha final contra Nobunaga é demorada. Antes de entrar na última sala, certifique-se de que esteja com o máximo de energia. Se não estiver, você pode se preparar derrotando inimigos em áreas próximas e absorvendo suas energias. Certifique-se de que você tenha pego quatro Purple Souls, uma quinta será liberada; quando isso acontecer, absorva-a e, então, ataque Nobunaga com ataques mágicos enquanto você estiver transformado. No começo da luta, equipe-se com Senpumaruru ou Hyoujin-Yari e ataque Nobunaga constantemente, empurrando-o para um dos cantos. Se você mantiver a pressão sobre ele, ele não terá chance de contra-atacar. Vez ou outra, acerte-o com um ataque mágico. Depois de infligir dano suficiente em Nobunaga, ele voará para um pedestal no fim da sala. Você não pode causar-lhe dano enquanto ele estiver abaixado e de joelhos, então espere-o se levantar - quando o fizer, você pode atingi-lo algumas vezes. O segundo ataque de Nobunaga é voar alto e liberar raios e tornados. Esses ataques não podem ser bloqueados, evite-os. Os ataques com relâmpagos possuem uma previsível marca branca que aparece no solo - onde os raios irão cair, então não fique sobre ela. Os tornados são mais mortais que os relâmpagos, pois eles acertam múltiplas vezes. Quando Nobunaga liberá-los, corra em zigue-zague, afinal eles virão diretamente para você. Quando você não estiver esquivando-se de relâmpagos e tornados, segure Nobunaga com um ataque mágico a partir da Senpumaruru, ou equipe-se com a Rekka-Ken e atinja-o com o ataque secreto da arma.

16 - A VERDADEIRA BATALHA FINAL

A batalha contra a última forma de Nobunaga é uma guerra anticlimática de atrito, já que as espadas de Jubei são substituídas por rajadas lasers. A chave para destruir Nobunaga é atirar e mover-se quando ele avança em sua direção. Na primeira parte da batalha, há quatro ataques de Nobunaga para observar: rajadas lasers, sopro de fogo, estacas de solo e bolas de fogo. Os primeiros três ataques não podem ser bloqueados, esquive-se deles; o último pode ser bloqueado ou atingido no ar antes de atingir seu alvo. Depois que a armadura da perna de Nobunaga for destruída, concentre seus ataques na cabeça dele. Aqui, Nobunaga adiciona um novo ataque a seu arsenal - cabeças voadoras. Você pode destruí-las se atingi-las o suficiente. Com as dicas deste guia, será muito mais simples e menos penoso, cumprir todas as tarefas de Onimusha 2: Samurai 's Destiny. A partir delas, as seqüências mais complicadas poderão ser atravessadas sem problema.

COMPLETE HOJE ME

DIAGRAMA DANIEL: CARTOONS, LIVROS E MÚSICA

CD-ROM

DRAGON BALL GT

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 9,90
COD.: R-UJCD-01

ANGELIC LAYER: APOCALIPSE DE MARCHA

CD-ROM

DRAGON BALL GT

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 7,90
COD.: R-UJCD-02

NOVA AVENTURA DE ADR E PIZALON

CD-ROM

DRAGON BALL GT

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 6,90
COD.: R-UJCD-03

SAIAS COMO ASSIM? A LÍZIA E MUITOS
OUTROS AMIGOS (COMO O PAI) MORTOS

CD-ROM

DRAGON BALL GT

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 8,90
COD.: R-UJCD-04

UM SUPER FOTOMANUAIS SOBRE
MANGÁS E ANIMACÃO DO JAPÃO

CD-ROM

DRAGON BALL GT

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 8,90
COD.: R-UJCD-05

PARA CADA DICHA DOS MELHORES SITES
DE ANIMÊS E MANGÁS

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-11

DESIGNER DA SÉRIE: INTERVIEW - ROTEIRO
E MÚSICA

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-12

CONTEÚDO EXCLUSIVO

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-13

VEJA MAIS TODOS EPISÓDIOS DE ANIMACÃO

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-01

GUIA DE EPISÓDIOS

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-02

GUIA DE EPISÓDIOS

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-03

MUITA AVENTURA, AÇÃO E
MANGÁS

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-04

GRATIS SUPER CALENDÁRIO 2009

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-01

NOVO LONGA-METRAGEM!

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-02

DIAGRAMA DANIEL: CARTOONS, LIVROS E MÚSICA

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-03

DIAGRAMA DANIEL: CARTOONS, LIVROS E MÚSICA

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-04

CONCLUSÃO DO DEBATE
DRAGON BALL E MUITO MAIS

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-05

SOUTHERN BLOOD O SUCESSO NA TV
COM O ANIMÊ DO JAPÃO

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-06

QUEM CHOU O SUCESSO DRAGON BALL

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-07

PLANO SUPERMARTIN: A TODA MARCHA DO ANIMÊ
DO JAPÃO E MANGÁS

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-08

VARIADOS: AÇÃO, MÚSICA E UMA AVENTURA
COMO UM ANIMÊ DO JAPÃO

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-09

NOVA AVENTURA DE ADR E PIZALON

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-10

PARTE DO NOVO CONCURSO ULTRAVIOLETA
(MANGÁS E ANIMACÃO) VENCEDOR E FINALISTA

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-11

SAMURAI X: KENSHIN ESTÁ DE VOLTA!

EXCLUSIVO

ULTRA JONES

DRAGON BALL Z

NO CD-ROM PARA VOCÊ:

CONTEÚDO EXCLUSIVO

REVISTA R\$ 2,90
COD.: R-UJ-12

SMO SUA COLEÇÃO



ASSEMBLE ABaixo AS REFERENCIAS QUE DESEJA RECEBER:

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| R-UJE-05(R\$ 2,90) | R-UJ-04(R\$ 2,90) | R-UJ-01(R\$ 2,90) | R-UJ-02(R\$ 2,90) | R-UJ-03(R\$ 2,90) | R-UJ-04(R\$ 2,90) | R-UJ-05(R\$ 2,90) | R-UJ-06(R\$ 2,90) | R-UJ-07(R\$ 2,90) | R-UJ-08(R\$ 2,90) | R-UJ-09(R\$ 2,90) | R-UJ-10(R\$ 2,90) | R-UJ-11(R\$ 2,90) | R-UJ-12(R\$ 2,90) | R-UJ-13(R\$ 2,90) | R-UJ-14(R\$ 2,90) | R-UJ-15(R\$ 2,90) | R-UJ-16(R\$ 2,90) | R-UJ-17(R\$ 2,90) | R-UJ-18(R\$ 2,90) | R-UJ-19(R\$ 2,90) | R-UJ-20(R\$ 2,90) |
|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|

ESCOLHA O(s) EXEMPLAR(ES) E ENVIE-NOS O CUPOM

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 seu caso, 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 fizeram opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11)3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).



Playstation2 Onimusha 2

Código Mestre:
0E3C7DF21853E59E
EE8A60D6BCC0A096

Mudar

ArmasR1+quadrado:

D161108EBCA99B82

HAVE GIFTS:

PotassiumNitrate

D161001ABCA99B84

Incense:

D161002ABCA99B84

Stamina Drink:

D16100EABCA99B84

Dumpling Cake:

D1610782BCA99B84

Conch Shell:

D161078ABCA99B84

Wonder Flower:

D16107A2BCA99B84

Black Beer:

D16107BABCA99B84

Vodka:

D1610742BCA99B84

Sake From Kaga:

D161074ABCA99B84

Wine:

D1610752BCA99B84

Oolong:

TeaD161075ABCA99B84

TeaD1610762BCA99B84

Sponge Cake:

D161076ABCA99B84

Bread:

D161077ABCA99B84

Melon:

D1610702BCA99B84

Music Box:

D161070ABCA99B84

Pipe:

D1610712BCA99B84

Glass:

D161071ABCA99B84

History Books:

AllD16106AABCA99B84

History Books Vol.1:

D1610682BCA99B84

History Books Vol.2:

D16106BABCA99B84

PS2 PLAYSTATION 2

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

MODO FÁCIL:

Comece o game e morra 3 vezes. Uma mensagem irá aparecer indicando um novo modo de jogo. Obs.: Você não pode colocar seu nome no rank nesse modo.

MODO HARD:

Complete o jogo no modo normal.

MODO CRITICAL:

Complete o jogo no modo normal pegando a ultima espada.

BÔNUS FINAS:

Complete com sucesso o jogo para habilitar a opção Scenario Route, e os mini-games Man In Black, e Team Oni.

TEAM ONI - GOLPE MORTAL:

Complete o mini-game com sucesso para destravar a opção replay. Na sua próxima partida, você matará os inimigos com um só golpe.

EQUIPAMENTO MAIS FORTE:

Complete o game no modo hard para começar um novo jogo já com a espada Blazing Fire Sword, 20,000 em dinheiro, 30 Intense Medicines, 10 Wood, e as armaduras no leve 3, munição infinita, e todas as habilidades.

MODO ISSEN:

Complete o mini-game Oni Organization mini-game. Você vai ter um ataque chamado One Flash, com isso, seus golpes ficarão bem mais fortes..

MODO MIND TWISTER:

Complete o game com todas as pinturas.



ROUPAS NOVAS:

Complete o jogo com qualquer rank.

ROUPA NOVA DA OYUU'S:

Tenha 100% do cenário completo.

TRUQUE: OURO E ALMAS

Vá para a estrada da mina de ouro. Lá você encontrará vários guardas Nobunaga's. Mate todos eles e assim ganhe ouro e algumas almas. O caminho continuará existindo e você pode fazer isso várias vezes durante a aventura.



SHADOW OF DESTINY

JOGUE DE NOVO:

Quando você completar o jogo, um dos cinco finais aparecerá. Um menu extra estará agora disponível na tela de título que lhe permite ver a porcentagem de acertos no capítulo. Você também pode recomençar do princípio do jogo para tentar fazer melhor.

MAIS BARRAS DE ENERGIA:

No começo de cada capítulo deixe que matem seu personagem por algumas vezes seguidas, a cada morte uma nova barra surgirá.

OPÇÃO EXTRA:

Termine o jogo, após um dos cinco finais aparecer, na tela de opção terá uma extra.

FIM EXTRA:

Assista todos os cinco finais habilite mais um.



HALF LIFE

CHEAT CODES:

Digite algum desses códigos abaixo na tela de cheats para habilitar seus respectivos efeitos.

INVENCIBILIDADE:

Esquerda, quadrado, cima, triângulo, direita, círculo, baixo, x, com isso você poderá enfrentar qualquer inimigo.

MUNIÇÃO INFINITA:

baixo, x, esquerda, círculo, baixo, x, esquerda, círculo.

MODO SLOW MOTION:

direita, quadrado, cima, triângulo, esquerda, quadrado, cima, triângulo.

INVISIBILIDADE:

esquerda, quadrado, direita, círculo, esquerda, quadrado, direita, círculo.

MODO ALIEN:

cima, triângulo, cima, triângulo, cima, triângulo, cima, triângulo.

GRAVIDADE XEN:

cima, triângulo, baixo, x, cima, triângulo, baixo, x.



NASCAR HEAT 2002

PULAR O MODO BEAT THE HEAT:

Aperte cima, baixo, esquerda, direita, R1, direita, esquerda no menu principal. Acesando o modo Beat the Heat, você terá pulado o primeiro level.

MODO HARDCORE:

Aperte no menu principal, cima, baixo, esquerda, direita, R1, cima baixo.

ARCADE NO MODO BEAT THE HEAT:

Aperte no menu principal, cima, baixo, esquerda, direita, R1, cima baixo.

ATIRAR BOLAS DE TINTA:

Escolha o modo Single Race ou Head to head. Depois, na tela de Race Day aperte, cima, baixo, esquerda, direita, R1, cima(2). Outro modo de fazer é entrando no modo Practice e apertar cima, baixo, esquerda, direita, R1, baixo(2). Para atirar as bolas, apere o botão de buzina. Remover o texto replay aperte no menu principal, cima, baixo, esquerda, direita, R1, baixo, cima. Quando estiver no Replay, aperte círculo para remover os textos.



ENDGAME

DESTRAVAR "MUSIC JUKE BOX":

Termine todos os episódios de "Might Joe Jupiter Trilogy" e a "Music Juke Box" aparecerá.

NOVAS ARMAS:

Complete o modo "Arcade" usando a pistola para destravar a "machine gun". Se completar usando a "machine gun", terá acesso a "cane gun". E terminando no modo "Arcade" com a "cane gun", a "shotgun" estará disponível.

Malu Games

Aqui você encontra os melhores lançamentos

● Playstation

● Playstation 2

● Game Cube

● X-BOX



Fones/Fax:
(0XX11)3313-5236
(0XX11)227-3787

Enviamos Para todo o Brasil

Galeria Pagé - Térreo
Lojas 9 - 10

R. Affonso Kherlakian, 79

CEP: 01023-040 - Centro - SP

TWISTER GAMES
A MELHOR LOJA DE GAMES
DA ÚLTIMA GERAÇÃO

PS2

XBOX

GAME CUBE

AS ÚLTIMAS NOVIDADES
EM CONSOLES 128 BITS

CD'S E DVD'S PARA:

. PLAY 2
. XBOX
. GAME CUBE
. ACESSÓRIOS EM GERAL
. CARTUCHOS P/ N64

r: Afonso Kerlakian, 79
terreo - Lojas 5/6 e 7
S. Paulo - SP
fone/fax: 33267501

NEO TECNOLOGIA
eletrônica Page
Consertos e
destravamentos
de:

. Xbox
. Playstation 2
. Ps one
. Game cube
. Dreamcast
Temos os chips
. nova-chip
. magic 2
. neo 4.1
. x-tender

f:011-33120345
www.play2.com.br

DICAS TÉCNICAS

CUIDANDO DO LEITOR ÓTICO DO SEU PS2

Parte 1

Por: Fernando B. dos Santos e Pablo Gaitán

Nesta edição, vamos abordar um assunto que deixa qualquer gamemaniaco irado: descobrir que o leitor ótico do seu PS 2 pifou. Vamos esclarecer de uma forma simples as principais causas que colaboram para a morte precoce do principal componente do seu aparelho. O leitor ótico, desde sua invenção, tem os mesmos princípios: extrair informações do CD e entregá-las ao circuito eletrônico com qualidade e eficiência para que sejam processadas. Hoje em dia, encontramos este componente com frequência, seja num simples CD Player - até nos mais modernos -, variando conforme a fabricante. A Sony projeta para sua video-game PlayStation 2, um leitor que chamamos de COMBO, porque nele encontramos dois feixes de laser: um para CD e outro para DVD, em uma única peça. Ao contrário das unidades de aparelhos de som, que têm um único feixe de laser para reproduzir CDs comuns, no PS 2 um feixe de laser não depende do outro, ambos trabalham independentemente. Por isso, não se assuste quando o seu PS 2 parar de reconhecer um tipo de mídia (DVD ou CD), uma ou ambas ao mesmo tempo. O leitor ótico, segundo os fabricantes, tem uma durabilidade de 4800 horas de uso em condições favoráveis. Dito isto, você pergunta: Mas por que o meu leitor, em menos de um ano, pifou?

Este é um problema muito sério, que vem tirando o sono de muita gente. Uma das causas é a falta de atenção da Sony em projetar um aparelho com uma ventilação e circulação de ar interna melhor. O console atual tem um ventilador mal posicionado, que faz o ar passear por

dentro do aparelho, inclusive por cima do leitor, provocando o seu desgaste antes do tempo. É claro, que um leitor cheio de pó não consegue extrair os dados do CD com eficiência, provocando a demora em carregar os jogos, que acabam travando no meio do jogo. Nunca tente colocar aqueles kits vendidos em camelôs para limpar lentes. Isto será fatal para elas. Imagine um leitor cheio de pó e uma escovinha passando por cima. Quando este "kit de limpeza" passa por cima do leitor, acaba tirando o polimento da unidade, piorando a situação. A lente do PS 2 é muito sensível e tem um polimento especial. O melhor a fazer é levar o aparelho até seu técnico de confiança para limpá-lo de forma apropriada, porque o pó não fica depositado somente na parte de cima da lente e, às vezes, termina por entrar em partes inacessíveis, sendo necessário mão de obra especializada. A lente trabalha em conjunto com a bobina (de Focus e Tracking), que controla o movimento em quatro sentidos. Em Focus temos o movimento para cima e para baixo, e em Tracking temos o movimento para a esquerda e para a direita. Esta bobina também é muito sensível. A Sony não deu a atenção necessária ao leitor e, assim, é preciso a sua substituição, o que mantém o lucrativo comércio de componentes eletrônicos. Podemos afirmar que 80% dos aparelhos que trocam o leitor estão com a bobina danificada, pois ela entra em curto-circuito devido a péssima qualidade dos CDs encontrados nos camelôs, e quem tem que se virar para fazer a leitura é o seu leitor, obrigado a desempenhar um esforço adicional, para entender o que está gravado na mídia. É onde a bobina

aquece demais e pifa. Camelo não visa a durabilidade do seu aparelho e sim lucros rápidos. Eles vendem uns CDs chamados de semi-brancos que são os piores que existem, pois chegam a custar R\$ 0,50 e são vendidos em tubos industriais e sem procedência. Quando gravados borram, e com o tempo os dados somem devido à sua ausência de qualidade. O PlayStation 2 não é racista. Não importa a cor do CD e sim a qualidade do material. No mercado temos mídias de ótima qualidade, como Basf, Sony, TDK, LG e outras marcas famosas, que são excelentes e são vendidas lacradas em caixinhas e custam, em média, R\$ 3,00. O melhor a fazer é gravar os seus jogos em CDs de procedência garantida. De todos os CDs que encontramos nos camelôs, os que se comportam melhor são os de cor rosa e preta, os quais têm uma reflexão uniforme. Faça um teste: pegue um CD semi-branco e olhe o seu rosto (você verá que a sua imagem está toda borrada). Agora, faça o mesmo com um CD de procedência e você verá como sua imagem refletida está muito mais nítida e sem borrões. Imagine um carro andando por uma estrada cheia de buracos. A suspensão do carro terá uma menor durabilidade, mas se você rodar em uma estrada plana, com certeza a vida útil será muito maior. Assim é o leitor do PlayStation 2. Escolha somente CDs de fontes seguras, evite o pó e nunca faça movimentos bruscos no console enquanto está jogando. Siga estes conselhos e seu console irá durar muito mais tempo. Para saber mais, visite www.modchips.com.br/ leitor. Continua na próxima edição.

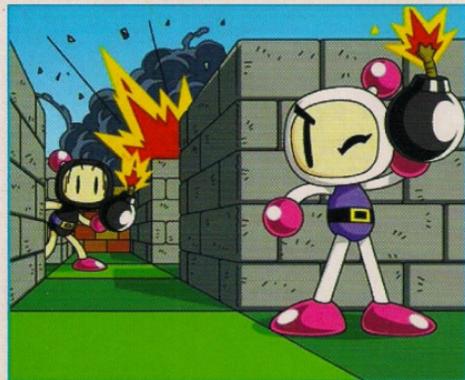
WAY OF THE SAMURAI

RESTAURAR VITALIDADE:

Para restaurar a vitalidade total de seu personagem, (modo "Story"), pause o jogo e segure apertado os botões L1 e L2. Ainda segurando, pressione os botões direcionais para baixo, para cima, para baixo, para cima, para direita, para esquerda e círculo.

PERSONAGEM BRILHANTE:

Pressione e segure os botões L1 e L2 e mova o direcional analógico esquerdo em direção circular. Se tudo der certo, a sua personagem emitirá luz dos olhos.



GAME CUBE

BOMBERMAN GENERATIONS

JOGUE COM MAX NO MODO "BATTLE":

Consiga todos os "Lightning Cards" no modo "Normal". Então, na tela de seleção de personagens do modo "Battle", pressione o botão Z.

MINI-GAME:

Para destruir um mini-game na tela de título, complete o estágio 4-3.

NOVAS OPÇÕES NO MODO "BATTLE":

Complete o jogo no modo "Normal" e as novas opções aparecerão no menu.



VIRTUA STRIKER 3 VERSÃO 2002

ESTÁDIO CENTURY:

Para destruir o estádio Century, vença o primeiro jogo do torneio "World Cup".

ESTÁDIO VELVET:

Para destruir o estádio Velvet, vença o torneio "World Cup".

TIME "FC SONIC":

Para destruir o "FC Sonic Team", consiga 20 pontos no ranking. Assim, o time desafiará o seu. Basta vencer!

TIME "YUKICHAN UNITED":

Consiga 30 pontos no ranking. Assim, o "Yukichan United" desafiará o seu time. Vença-os e terá acesso ao time.

TARZAN UNTAMED

JOGUE COMO JANE:

Complete com sucesso os desafios de Terk no mundo 1 para destruir Jane nos desafios skiing e surfing.

JOGUE COMO PORTER:

Complete com sucesso os desafios de Terk no mundo 2 para destruir Porter nos desafios skiing e surfing.

JOGUE COMO TERK:

Complete com sucesso os 3 desafios de Terk nos níveis finais do jogo para destruir Terk.



TEL: (0XX11) 3328-6807
(0XX11) 3328-6808

Sempre com os melhores lançamentos

- PSOne
- Playstation 2
- GameCube
- X-Box



Chaque Eletrônica .COM VISA MasterCard VISA Electron SHOP

Viaduto Santa Ifigênia, nº66
Box 404

(Ao Lado do Colégio São Bento)
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
São Paulo - SP CEP: 01033-050

DICA DO MÊS

Game Cube

BÔNUS DE FINAL:

Complete e salve o jogo. Você pode gastar 10 moedas para pegar um barco próximo à torre do relógio onde Yoshi se encontra, para retornar ao nível do aeroporto (começo do jogo). Além disso você poderá pegar uma camiseta estampada com o homem de óculos escuros.

NOVA TELA FINAL:

Se você completar o jogo com 119 Shines Sprites ou menos, você terá direito a uma tela de encerramento na qual Piantísimos vistoria o pincel. Entretanto quando você completar o jogo com 120 Shines Sprites a tela de encerramento mostrará a você todos os personagens do jogo.

PEGUE YOSHI:

Prossiga através do jogo até conseguir 25 Shines Sprites, vá para o Pinnal park e complete a história número 4. Agora você irá voltar a cidade, o Mário falso irá aparecer com um ovo, persiga-o para conseguir o seu companheiro Yoshi.



CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

DESABILITE A SETA INDICADORA:

Antes da tela de seleção de personagem aparecer, segure R + Start. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "No Arrows" aparecerá no canto inferior esquerdo.

DESABILITE O INDICADOR DE DESTINO:

Antes da tela de seleção de personagem aparecer, segure L + Start. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "No Destination Mark" aparecerá no canto inferior esquerdo.

EXPERT MODE:

Antes da tela de seleção de personagem aparecer, segure L + R + Start. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Expert" aparecerá no canto inferior esquerdo.

Nenhuma parada ou seta indicadora aparecerão neste modo.

MOD0 ANOTHER DAY:

Na tela de seleção de personagens, aperte R, então segure R enquanto escolhe um motorista. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "Another Day" aparecerá. Este modo modifica várias posições no jogo. Crazy Dash - Aperte Accelerate + Drive. Crazy Stop - Aperte Brake + Reverse.

Parar Crazy Drift - Execute um Crazy Drift, então faça uma Crazy Stop.

JEREMY MC SUPERCROSS WORLD

MODO CABEÇÃO:

No menu principal, pressione os botões B, X, R, L e para direita.

TURBO ILIMITADO:

No menu principal, pressione os botões para baixo, para baixo, para baixo, L, R e Z.

GRAVIDADE LUNAR:

No menu principal, pressione os botões para esquerda, para direita, para cima, para baixo, B, B e B.

MINIPILOTOS:

No menu principal, pressione os botões L, Z, para esquerda, para direita, B e B.

BIKE SALTITANTE:

No menu principal, pressione os botões para cima, para cima, Y, Y, X e X.



W.W.E. X8 WRESTLEMANIA

JOGAR COM CHRIS BENOIT:

Vença o campeonato "Heavyweight" no modo "Path of Champions".

JOGAR COM RAVEN:

Vença o campeonato "Light Heavyweight" no modo "Path of Champions".

JOGAR COM RHYNO:

Vença o campeonato "Hardcore" no modo "Path of Champions".

JOGAR COM RICK FLAIR:

Vença o campeonato "European" no modo "Path of Champions".

JOGAR COM STACY:

Vença o campeonato "Tag Team" no modo "Path of Champions".

JOGAR COM VINCE MCMAHON:

Vença o campeonato "Light Heavyweight" no modo "Path of Champions".

DESTRAVAR ARENA SD! CLASSIC:

Consiga o cinturão dos pesos-pesados com o "The Rock".

DESTRAVAR ARENA WRESTLEMANIA X7:

Jogue em todas as arenas.





GUNVALKYRIE

LEVELS A ESCOLHA:

Termine o jogo uma vez e escolha qualquer um dos níveis.

PODER PARA KELLY:

Atinja o nível 8 e habilite a melhor hora do nível de Kelly. Em seguida, pegue todos os Halley Cores e um terceiro level ficará disponível no modo super challenge.



NFL FEVER 2002

TODOS OS TIMES E ESTÁDIOS:

Crie um **Profile**, e escreva **BROADWAY** como nome. Um som confirmará se o truque foi feito corretamente.

VERSÃO DEMO:

Na tela de **Press Start**, aperte **L + R + Branco + Preto**.



AZURIK: RISE OF PERATHIA

MODO GOD:

Aperte **X**, **Preto**, **Branco**, **R + L**, depois aperte o **Análogo da esquerda + Análogo da direita**. Um som confirmará o truque.

SALVAR EM QUALQUER PARTE DO GAME:

Aperte **Branco**, **cima**, **baixo**, **A**, **B**, e depois aperte o **Análogo da direita**. Um som confirmará o truque.



ARCTIC THUNDER

CHEAT CODES:

Na tela de seleção de modo de jogo, faça alguma das seqüências abaixo para ativar seus respectivos efeitos

TODAS AS ATOMIC SNOWBALLS:

X, X, X, X, Botão Branco, **Y**, Start

MODO ALL BOOSTS:

Y, Botão Preto, Botão Preto, **Y**, **R**, Start

TODOS OS GRAPPLING HOOKS:

Y, Y, L, Y, Y, Botão Branco, Start

TUDO INVISÍVEL:

X, Y, X, R, Y, Y, Start

TODOS OS RANDOM LOCATIONS:

Botão Preto, **R, X, Y**, Botão Preto, **R**, Start

TODOS OS ROOSTER TAILS BOTAO:

Preto, **R, L**, Botão Branco, **X**, Start

TODAS AS SNOW BOMBS:

Y, Y, Botão Preto, **R**, Start

MODO CLONE:

Botão Branco, **L, L, Y**, Botão Branco, **Y**, Start

MODO SUPER WHEELIE:

Y, Botão Branco, **X, R, X, L**, Start

SEM O MODO DRONES:

X, X, Y, Y, Botão Branco, Botão Preto, Start.

GAME SHARK

Playstation2 Crazy Taxi

Código Mestre:

EC907FE0143C2534

Tempo do passageiro infinito:

4CBA872C1456E00C

Max Cash Earned :

1CBA840817E9C70C

999 Passageiros:

4CD23E0C1456E404

Big Drift Combo

4CD23A781456E404

1 Balloon - Crazy Box:

4CD23C3C1456E7A6

Pressione Quadrado para

mais tempo:

0CD237301456E725

4CBA84F41456D00C

Press Select para desligar

o tempo:

0CD237301456E6A5

4CBA84F41456E7A5

COMPRA VENDE TROCA DESTRAVAMOS

METRÓPOLE

games

PlayStation  

Tel: (11) 3328-6823 / 3328-6824

Viaduto Sta Ifigênia, 66 - Box 410/412
cep 01033-050 - Centro - SP

aguarde www.35n356.com.br

キャッスルヴァニア Castlevania

White Night Concerto
(Harmony of Dissonance)

• **GAMEBOY ADVANCE** • Fabricante: **KONAMI** • Origem: **JAPÃO**

SEGUNDA E ÚLTIMA PARTE

CORRIDOR IN THE AIR

Pule pelas plataformas e pegue o Mana Prism que está no topo, vá para a porta do chete a oeste, Legion. Pegue a Orb



e recupere-se na sala seguinte, a oeste. Derrote o Arabahaki que está no caminho, então pule para as plataformas acima de você e entre no quarto ao norte. Siga para o norte e suba pelas beiradas até um caminho que se divide. Vá para leste, derrote o Axe Armor II e os Flying Skeletons. Vá para leste e norte, até o topo da seção, pegue o Heart Max Increase. Volte para baixo e para oeste, então pegue o caminho a oeste que leva para o norte. Derrote os inimigos e pegue o King Size Bed no topo. Agora, volte pelo sul, chegando a sala anterior. Vá para o sul e leste, rumo ao sudoeste da sala. Siga para leste, há um Save Room. Salve e saia. Vá para o topo da sala, em direção a área intermediária (pela qual você pode deslizar sob a parede). Siga para norte daqui e avance para a sala seguinte. Na sala, vá para oeste e destrua o Splign, continue para a próxima.

CHAPEL OF THE HERETIC

Vá para oeste e norte, até a sala seguinte. Siga para cima. Pegue a Hi Potion no final, parta para a sala ao norte. Vá para oeste nesta sala e vença os Axe Armor II, siga para norte. Vá para leste, suba as plataformas. Destrua os Specters e vá para norte. Use o salto duplo para atingir as plataformas mais altas. Pegue o Hero's Sculpture, voltando umas poucas plataformas. Pule para oeste e suba os degraus, derrotando outro Specter. No meio da escada, use o salto duplo para alcançar um Heart Max Increase. Depois disso, continue a oeste até o topo dos degraus. O salto duplo levará até o norte e, depois,

siga o caminho que vai para leste. Pegue o Hint Card 6. Há uma garrafa de HP Max Increase na beirada mais alta, mas você não pode atingi-la agora; volte depois, com o Griffin's Wing. Volte para oeste até a porta trancada no topo dos degraus. Pule para a beirada logo acima, então pegue o Hi Mana Prism. Vá para o fundo da sala. Volte para os quartos por onde passou, chegando ao quarto com o Arabahakis.

CORRIDOR IN THE AIR

Caia pelas beiradas e vá para oeste. Continue até chegar ao próximo quarto. Prossiga e pegue o caminhoño noroeste. Na sala, caia pelo teto e alcance o fundo. Pegue o Vibrating Chair e o Old Radio a oeste da cadeira. Volte e suba um par de plataformas. Na metade da sala, vá para oeste e pegue o Blizzard Robe. Saia pelo lado oeste. Na sala seguinte, escolha o caminho oeste, derrote o Ruler Sword LV 3, e vá para a sala posterior. Pegue outro Heart Max Increase. Volte dois quartos, até a grande sala e vá pelo corredor sudoeste. Entre na sala a leste daqui. Salve e recupere-se, então saia e caia no poço, chegando à outra sala. Vá para oeste, derrote os Axe Armors II. No fim, pule para a plataforma de cima e pegue o Large Meat, caia no quarto abaixo. Vá para leste e observe os Skeleton Mirrors. No final, caia em outra sala. Siga para oeste vencendo mais Skeleton Mirrors e passe pela porta.

WATERWAY OF AQUATIC

Vença os Skeleton Liquid. No fundo da sala, caia na próxima. Vá para leste e destrua os Melty Zombies. Na sala abaixo, pegue a X-Potion. Vá até o fim,

pelo leste, até a sala seguinte, vencendo os Melty Zombies e Arabahakis. Pegue o HP Max Increase. Volte para a sala anterior e caia na que está abaixo. Vá para oeste e pegue Uncurse à frente, na plataforma. Na sala a seguir, desça pelas plataformas destruindo os Skeleton Liquids. No fundo da sala, chegará até o próximo quarto. Destrua o White Dragon. Dê um salto duplo e siga por uma passagem secreta na seção superior da parede. No quarto secreto, pegue HP Max Increase. De volta à sala onde estava, siga para leste, norte e sul. Dessa vez, vá para o quarto ao norte. Vá para para oeste, para a Save Room. Vá para a próxima sala e derrote os Fishmen e Mermen, atingindo o cômodo seguinte, onde precisa destruir os Small Slimes e os Skeleton Liquids.

CLOCKWORK TOWER

Siga para norte, destrua os Skeleton Ribs. Uma passagem o levará para um quarto a oeste. Destrua o Disk Armor II e vá para o norte, chegando em outra sala. Pegue o Invincible Pot na beirada à esquerda, então siga para o próximo quarto a leste. Chicoteie o paraíso gigante, até que ele rosqueie na base. Quando isso ocorrer, volte ao quarto vertical com os Skeleton Ribs. Continue para norte, alcançando o próximo salão no topo. Vá para leste e destrua os Armor Fleamen e o Disk Armor II. No fim, siga para a próxima sala e pegue a Hi Potion. Pegue o caminho oeste pulando os pêndulos sobre os fossos de estacas. Pegue o Hyper Mana Prism no meio da travessia. Caia no quarto abaixo e fique com o tesouro, desça e escorregue por baixo da parede, conseguindo o Crash Stone para seu chicote. Destrua os blocos. Volte para a anterior e pule algumas plataformas seguindo para o norte, até chegar a uma beirada com uma porta a oeste.

CORRIDOR IN THE AIR

Siga para o norte e oeste. Caia para a área sudoeste e chegue à Save Room. Depois, siga para a área noroeste, vencendo o Axe Armor II e o Arabahakis. Vá para oeste daqui, rumo à sala seguinte. Use o Crash Stone para arrebentar a parede à sua frente, pegue o HP Max Increase. Essa é a sala do chefe, Shadow/Maxim. Vencendo-o, pegue a Orb e volte por onde veio. Pule a plataforma e siga para o leste. Desça pelas plataformas e chegará a um quarto pequeno.

CLOCKWORK TOWER

Siga para a próxima sala. A leste, atravesse duas salas. Siga para norte subindo as plataformas. Vá pelo primeiro caminho que surgir. Caia pelo teto e

siga para leste. Você verá um Bronze Guard adiante. Não o destrua; volte pelo lado oeste da sala e encontrará um botão. Atrairá o guarda até ele e pise no botão, ativando um dispositivo que irá jogá-lo na parede, abrindo caminho. Vá para leste e caia na sala a seguir. Siga para o sul. Entre na sala vazia a oeste e continue para o sul até o fundo da sala. Entre na Save Room e, a sul, em outra sala. Pise no botão e uma bola gigante vai rolar caminho abaixo. A porta oeste vai se abrir e a idéia é conduzir a bola para seu destino, então corra através desta área tentando ao máximo evitar os Fleamen, para chegar primeiro ao fim. Aqui, escorregue por baixo da parede leste e pegue o Healing Mail e o Heart Choker. Agora, escorregue por baixo da parede no topo, através de diversas beiradas, voltando pelo caminho que fez. Siga para o sul, destrua os Fleamen. Na esquina sudoeste da sala, escorregue por baixo da parede para chegar a outra. Pegue o Lucky Ring e o Raccoon Ornament. Saia da sala escorregando pela parede de novo. Vá para leste e norte, onde conseguiu dois tesouros há pouco. Pise no botão no chão para abrir a porta, vá para oeste e norte. Pare na Save Room a oeste e continue para norte, ao topo da sala. Siga para oeste e entre na sala seguinte. Permaneça escalando, destruindo os Peeping Eyes. No topo, vá para leste, no próximo quarto. Destrua os dois Skeleton Ribs. Suba pelas plataformas até o topo da sala. Entre na Warp Room a oeste e vá para o Castelo A.

CASTELO A

CLOCKWORK TOWER

Saia da Warp Room e siga para o sul, destruindo as Harpies. Veja o mapa e observe onde está a Save Room mais próxima. Saindo de lá, desça algumas plataformas, evitando ou destruindo as Harpies. Na sala seguinte, siga para leste. Desça pelo teto e vá para o fundo da sala. Siga para o leste e caia no poço, vencendo os Arabahakis. Use a Save Room que fica a oeste do fundo da sala. Vá para o cômodo abaixo. Pise no botão à esquerda para liberar a bola e abra a porta. Este quebra-cabeças é igual àquele que existe no Castelo B, exceto por ser mais complicado. Comece escorregando constantemente para o oeste, acertando os Arabahakis. Caia através das partes douradas do teto, então vá para leste cruzando os fossos com estacas, enquanto evita os Arabahakis. Depois das estacas, desça algumas plataformas e siga para oeste. Desça passando pelos tetos de cor dourada no fim do caminho oeste e vá para leste, ao fundo. Escorregue através dos Bone



Heads e suba pelas plataformas. Faça isso antes da bola. Escorregue pela parede à direita e pegue o Invitation Cat e o Heart Max Increase. Pule para a plataforma mais ao alto, para adquirir o Thunder Book. Agora, deslize por baixo da parede oeste e desça através de todos os tetos, voltando a sala do quebra-cabeças. Vá de novo até a área onde estão os poços com estacas, então alinhe a plataforma mais a oeste. Escorregue para a esquerda e você encontrará uma passagem oculta. Desça por todas as plataformas até o fundo, e entre na sala seguinte. Pegue a relíquia Dracula's Fang e deixe a sala. Retorne para cima e deixe a passagem secreta, então vá para a entrada do salão e siga para o norte. Entre no quarto a oeste e salve seu jogo. Volte um pouco mais. O destino é a Save Room anterior da torre. Consulte o mapa. Uma vez lá, salve novamente e deixe a sala e vá para a Save Room a oeste.

CORRIDOR IN THE AIR

Na Save Room, equipe-se com a Crash Stone, então pule e acerte a parede leste. Uma nova sala será revelada. Pegue as duas Invincible Pots. Saia e vá para o oeste, cruzando a sala. Destrua os Archer Skeletons e Balloons ao subir as escadas. Continue indo para oeste,

DETONADO

até atingir a metade superior do quarto. Do outro lado dele, pegue o caminho noroeste e vá para a sala oeste. Siga para oeste da sala e siga para a próxima. Pegue o Maxim Bracelet. Agora, saia e volte para o quarto onde estavam os Archer Skeletons e Balloons. Vá para a metade do quarto e suba pelas plataformas, então dirija-se para o norte do quarto. Vá para o oeste.

CHAPEL OF THE HERETIC

Siga até a grande capela que fica ao norte. Vá para leste e norte, pulando as plataformas. Depois siga para oeste. Vá pelo caminho a oeste e suba as escadas até o topo. Equipe-se com o Maxim's Bracelet para abrir a porta oeste.

CASTLE TOWER

Nesta nova área, siga para oeste e suba os degraus até o topo. Continue a oeste. Você chegará a outra Warp Room, que o levará ao Castelo B. Pegue o Hint Card 3 e vá para a porta do chefe a oeste. Você lutará com Pazuzu. Depois de vencê-lo, pegue a

Orb e recupere-se, seguindo a oeste para a próxima sala. Pise no botão, para abrir o poço à sua frente. Antes de descer, pule nas plataformas e vá para a área mais a norte da sala. Você encontrará o HP Max Increase e o Heart Max Increase. Depois, desça todo o caminho e entre no poço que você abriu. Desça as escadas e entre na Save Room. Abandone a sala e vá para aquela ao leste. Siga para leste e destrua os Poison Lizards. No fim, à direita do quarto, caia no fosso para alcançar outra sala. Siga para o sul, derrubando os Peeping Eyes e Arabahakis. Siga para a parede leste. Um caminho para leste o levará para a primeira loja do jogo, Fale com o dono para conseguir informações, venda qualquer gema que você pegou e compre equipamentos. Deixe a loja e continue seguindo para sul, saindo em outra sala. Vá sempre para leste, ignorando os poços. Destrua os Poison Lizards e pegue a Evil Picture. Então, volte para o poço e caia na sala abaixo. Vá para oeste e passe pelo elevador, chegando à sala a oeste. Salve-se e recupere-se aqui, então volte para a sala anterior. Volte para o lado leste da sala e entre na câmara do chefe, Minotaur. Pegue a Orb e vá para a sala seguinte, onde encontrará o Attack Steel para seu chicote. Volte para o quarto anterior e entre na Save Room. Vá para a Warp Room no topo desta torre, que fica na sala antes daquela onde enfrentou Pazuzu.

CASTELO B

CASTLE TOWER

Vá para oeste e chegue à outra sala. Derrote o Big Skeleton e pegue o Mystic Robe. Siga para a próxima sala. Vá para oeste e desça as plataformas até o fundo. Desça os degraus e atinja a sala leste. Na sala seguinte, vença Skeleton Blaze e Skeleton Spear. Pegue a Polion na plataforma, então desça para outra sala. Enquanto luta com os inimigos, vá para o sul. No fundo à esquerda, desça para a sala seguinte. Vá para leste e destrua os inimigos. Pegue a Hi Polion na área à direita, então caia no poço na metade da sala para atingir a de baixo. Desça as plataformas e vá para o oeste através do elevador, entrando na sala do chefe. É o Minotaur de novo. Indo para a sala seguinte, pegue o

HP Max Increase e o Wind Book. Volte até a sala grande, que guarda o elevador. Você deve ir para o Castelo A. Siga para norte, até a Warp Room.

CASTELO A

CASTLE TOWER

Para na Save Room a oeste. Então, pegue o elevador até o fundo da grande sala e vá para a sala abaixo.

CASTLE TREASURY

Vá para leste e desça para a sala seguinte. Siga para oeste, para uma Save Room. Saia e siga para leste. Pule e desça as plataformas desta nova sala, chegando ao quarto no final. Pegue o elevador que leva para baixo, até o fundo desta sala e continue para sul, atingindo outra sala. A partir daqui vá para baixo até chegar à primeira porta que conduz a oeste. Entre nesta sala e continue seguindo pelo oeste.

CAVE OF SKELETONS

Siga para o sul destruindo os Skeletons. Vá para o fundo da próxima sala. Pegue o caminho leste. Na primeira divisão, pule as plataformas e vá para oeste destruindo os Bone Heads. Pegue o Gramophone. Volte para leste e desça algumas plataformas, continue para sul e oeste até o fim. Pule algumas plataformas e pegue o Thunder Robe. Desça pelo poço, para a próxima sala. Siga o caminho leste e destrua o Spider Skeleton. Na sala seguinte, vá para o topo e destrua o Big Spirit. Pegue o Bookcase e volte para a grande sala, embaixo daquela vertical. Siga para oeste e você verá uma caixa no chão e outra, na plataforma superior. Empurre a do chão para o oeste, mas não totalmente. Passe por baixo da parede, pule para chegar à plataforma mais acima e empurre a caixa para que caia no chão. Empurre a primeira caixa até que ela caia, então empurre a outra para cima da primeira. Quando a segunda estiver sendo empurrada sobre a primeira, empurre-a o bastante, assim a segunda ficará no topo. Pule as caixas para uma plataforma no alto, onde há um Heart Max Increase. Continue para a sala a oeste. Dê o salto duplo para chegar à primeira plataforma superior. Na outra, você vai achar duas caixas. Empurre a que está no fundo para oeste, até a metade do caminho, mas não encoste-a no muro; empurre-a o suficiente para que possa empurrar a outra sobre ela, então você pode pular pela primeira e empurrar a segunda



para oeste. Empurre a segunda para cima da primeira e empurre-a até o personagem cair entre elas. Pule para fora e empurre a primeira contra o muro, e continue empurrando a segunda até que ela caia. Então, empurre-a por todo o caminho a oeste e use o salto duplo para atingir a plataforma superior. Pule as plataformas e siga para leste. No topo, pegue o HP Max Increase. Vá para oeste, para a próxima sala. Vá para oeste, destrua os Glass Skeletons. Siga para oeste, norte, oeste e sul, vencendo os Red Skeletons. No final, vá para a Save Room. Siga para norte e destrua alguns Throw Masters, você verá uma plataforma acima. Use o salto duplo e entre na sala. Vá para leste. Destrua o Mimic e continue para leste, passando as salas seguintes. Você chegará a uma sala com o Mimic e um botão acima. Siga para a direita, pule para a direita e o Mimic irá pular o muro, pisando no botão. Saia pela porta que se abriu, pegue o Hint Card 5 e desça para a sala inferior. Pegue o Rare Ring. Volte para o quarto com os Throw Masters. Vá para oeste e sul, então oeste. É a sala do chefe, Legion Core. Destrua-o e pegue o Sypha's Crystal na sala seguinte. Volte para a Save Room. Vá para oeste, chegando à sala anterior. Vá para norte e noroeste, então dê o salto duplo para a plataforma e siga para o norte. Desça pelo oeste. Vá para sul, para a próxima sala, destruindo os Skeleton Apes. No fundo, vá para o oeste, para a sala com o terceiro quebra-cabeças. Há três caixas no quarto, duas em uma plataforma e a terceira em outra, a leste. Vá para aquela onde existem duas caixas e empurre a que está mais à esquerda, jogando-a para fora da plataforma. Desça onde ela caiu e empurre-a para a direita, até a metade do fosso. Volte para a plataforma acima e empurre a segunda caixa para a esquerda, então desça e empurre a segunda caixa para leste; ela ficará com metade para fora, do lado direito da primeira caixa. Pule para a plataforma superior e empurre a última caixa para oeste, que cairá sobre as outras duas que estão embaixo. Empurre-a para leste e tire-a completamente da pilha, então empurre-a um pouco para a leste. Pule sobre ela e dê o salto duplo, chegando às plataformas no alto. Siga para norte e oeste. Destrua o White Dragon e pegue a Floodgate Key. Agora, saia da sala e continue para leste e sul, saindo na sala com os Throw Masters. Vá para o sul e leste, para a Save Room. Vá para leste, atravesse diversas salas e siga para o norte.

CASTLE TREASURY

Destrua o Disk Armor e o Axe Armor II. Siga para leste e depois sul, para a Juste's Room, ou leste, para a Moss Grown Cave. Siga para leste, nesta nova área.

MOSS GROWN CAVE

Vá para leste e destrua os Sylphs. Continue assim, vencendo mais Sylphs e Small Devils. Vá para o topo do quarto e siga para leste. Destrua os Pictures e pule nas plataformas acima, para o quarto norte. Vá para o topo deste quarto e pegue o Meat, aperte o candelabro e ganhe \$ 400. Volte para o quarto onde você estava e continue para leste, destruindo os Meal Flowers e Pictures. Continue para leste e vá para a Save Room. Depois, vá para leste. Suba o morro, pule para a plataforma acima. Vá para noroeste e suba pelas plataformas. Vá para noroeste e pegue o Fur Helmet. Volte pelas plataformas e siga para noroeste, para o topo da área. Siga para leste e pegue o Heart Max Increase, vá para oeste e destrua o muro com o Crash Stone. Você estará em uma Warp Room; lembre-se disso. Deixe a sala e vá para o sul, desça pelas plataformas. Vá para leste e siga para a área sudoeste do quarto, destruindo os Bats e Pictures. Pegue o Invincible Pot. Volte para a sala anterior e vá para a área sudoeste dela. Vá para oeste e desça para outro quarto. Pegue o caminho oeste e destrua o Victory Armor. Caia no poço e chegue a outra sala. Vá para leste e sul, destrua o Axe Armor II e o Sylph. No fundo da sala, vá para oeste. Destrua os Ectoplasm e Sylphs, siga para oeste, sul e leste. Vá para sul e oeste e vença alguns Bone Heads, então dê o salto duplo até chegar à plataforma mais alta. Vá para oeste e use o Floodgate Key no monumento. Vá para a Save Room de novo (veja o mapa). Vá para oeste e vença os Pictures e Meal Flowers, até chegar a um fosso. Caia na próxima sala. Vá para oeste, até a sala que foi drenada quando você usou a chave na sala com o monumento. Siga para oeste. Na próxima sala, pegue o caminho que leva para o leste primeiro. Pegue a Arm Plate. Vá para o oeste, até o fim. Lá, desça na sala seguinte. Vá para o fundo da sala caindo pelas plataformas. No fundo, pegue o Leggings e vá para leste. Destrua os Blaze Masters e siga plataformas acima. No topo, passe pela porta da sala do chefe, a oeste. Enfrente Death. Na sala seguinte, pegue o Griffin's Wing, que serve para fazer um pulo fogueite (pressione baixo, cima + A). Volte para a Save Room. Siga sempre para oeste, até chegar a algumas plataformas. Suba por elas, atravesse a sala e vá para leste, chegando a outra. Use o Griffin's Wing, então desça para o outro lado.

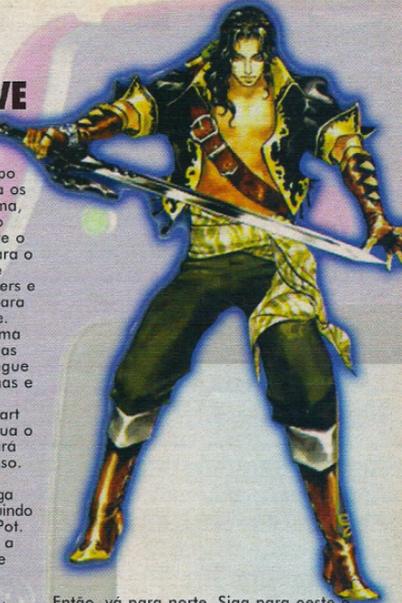
Então, vá para norte. Siga para oeste e destrua o Scale Armor gigante. Continue para o muro oeste, então use o salto duplo para uma passagem secreta. Pegue o Dracula's Fingernail na sala secreta. Vá para leste. Na sala seguinte, vá para o topo destruindo os Bats. Pegue o Hard Leather Glove. Volte pelas salas.

MOSS GROWN CAVE

Na sala grande, use o pulo fogueite para chegar ao topo e desça para o outro lado. Siga para sul. Destrua os Pictures e Meal Flowers, conforme segue para oeste, para a Save Room. Vá para a sala leste. Siga para leste, sul e oeste. Vá para leste e destrua o Disk Armor. Entre na sala do chefe e destrua o Guard Armor e, depois, Talos. Vencendo-o, pegue o HP Max Increase na sala a leste. Use o pulo fogueite para atravessar o teto. Vá para oeste e pule algumas plataformas, então utilize o salto fogueite, parando nas plataformas pequenas dos muros, até atingir o topo. Pegue o segundo Heart Max Increase e volte para o solo. Siga para leste e use o salto fogueite para chegar ao segundo cabo, permanecendo nas plataformas ao longo dos muros. No topo, vá para oeste. Destrua o Hammer Hammer, assim como os Fleamen que caem do teto. Siga para oeste e pegue a Skull Key. Volte para a Save Room onde esteve e salve, voltando para a outra área do castelo. Siga para oeste e você chegará à sala vertical. Vá para o norte.

WATERWAY OF AQUATIC

Vá para leste e norte, usando o salto duplo para escalar as plataformas.



CASTLE'S TREASURY

Siga para oeste e destrua os inimigos. Vá para norte até o fim. Siga para leste e norte, então vá para oeste até o fim. Desça no quarto. Desça as escadas e pule para a primeira plataforma acima deles, a leste. Vá para leste e pegue a Plate Armor. Você pode escolher ir para sul e leste, rumo à loja, ou voltar para o norte. Se decidiu norte, uma vez na sala que resulta neste caminho, siga

para oeste e sul, descendo pelas plataformas. No fundo, vá para oeste, destrua o Ruler Sword LV 3 e continue passando pela sala. Pegue o Green Necklace, volte para leste e norte, até o topo da sala vertical. Vá para oeste. Pule sobre o poço e vá para oeste, destruindo os Spliguns. No fim, siga para oeste e destrua os Specters. Pegue o Teapot e Tea Cup na plataforma, continue para sudoeste. No fim do caminho, desça pelo teto. Vá para oeste e pegue o HP Max Increase. Salve o jogo na Save Room, volte para a sala vertical com os Archer Skeletons. Vá para o sul e pegue a primeira porta a esquerda. Siga para oeste.

CAVE OF SKELETONS

Siga pelas próximas salas, até a Save Room. Vá para a sala oeste, suba pelas plataformas até a área noroeste, então dê o salto duplo para atingir um ao alto. Siga para oeste e resolva a sala do quebra-cabeças com caixas do mesmo modo que o anterior. Pule para a sala seguinte, parte da área de entrada.

ENTRANCE

Ao norte, use a Crash Stone e destrua o muro. Siga para norte subindo as plataformas. Entre na primeira sala a oeste e salve. Saia e vá para norte, sempre. Use o salto fogueite para escalar a pilha alta. Do outro lado, vá para norte, até outro muro. Use o Crash Stone, siga para norte. Siga para leste, então norte, passando por muitos quartos.

APPROACH OF DEPLORE

Siga o caminho noroeste até a grande sala. Use o salto duplo para pegar o Dracula's Ring. Volte pelo sul e leste, até outra sala. Destrua o Victory Armor e pegue o HP Max Increase, então destranque a porta com a Skull Key. Pegue a Silver Armor. Siga para oeste, até a Save Room. Vá para norte e oeste.

CORRIDOR OF MARBLE

Vá para a Save Room (consulte o mapa). Volte para a sala a leste. Vá um pouquinho para o leste e pule nas plataformas, siga para o quarto ao norte. Vá para oeste. Use o salto fogueite para chegar ao topo da área, então desça para o outro lado. Vá para o fundo e siga para oeste. Pegue o Attack Platina e saia. Volte para o norte, para o quarto noroeste. Esta é uma Warp Room, pressione o direcional para cima e vá para o Castelo B.

CASTELO B

CORRIDOR OF MARBLE

Vá para o fundo da sala, siga para oeste. Pegue a Lure Key e saia. Vá para o topo da sala, desça para o outro lado e vá para leste, para a próxima sala. Destrua os Skeletons até chegar ao fim dela. Vá para oeste e entre na Save Room. Saia. Vá para leste, por três salas. Siga para norte e oeste. Desça para a área inferior e siga para oeste e norte, então leste, destruindo os Lizards. No fim, siga para oeste, pegue o HP Max Increase. Saia. Volte para a sala com os Specters, vá para sul e entre no poço.

ROOM OF ILLUSION

Vá para o fundo desta sala. Entre na sala a oeste. Vá para oeste e destrua os Victory Armors, pegue a Silk Curtain. Volte para a sala, entre na sala leste. Siga para oeste, até a próxima sala, no fundo. Vá para oeste e vença os Spliguns. Pegue o HP Max Increase no final. Volte pelas salas, siga para norte, até a sala com o Axe Armor II e o Specter. Vá para noroeste da sala, leste. Atravesse as salas e chegue à Save Room. Saia e vá para norte. Vá para leste, escorregue por baixo do muro e siga para a próxima sala. Pegue o Black Cloak e volte para a Save Room. Siga para leste, até a sala grande com escadas (os Armor Fleamen ocupam esse cômodo). Vá para o noroeste e pegue o Viking Helm. Volte para a entrada da sala e vá para leste. Vença o Ou e pegue o Heart Max Increase. Volte para oeste, chegando à sala dos Specters e Arabahakis. Siga para oeste e desça pelo poço. Vá para leste e passe pela porta.

APPROACH OF DEPLORE

Destrua o Big Spirit e vá para leste. Siga para sul. Neste quarto, desça as plataformas e vá para leste, para uma pequena sala. Pegue o HP Max Increase. Desça as plataformas e destrua os Owls e Simons. Volte para o quarto e vá para noroeste, derrotando os Owls e Simons. Pule para a plataforma a noroeste. Pegue Silver Candlestick Holder e vá para o sul e oeste. Desça para a área seguinte e pegue a Potion. Pule de volta para a primeira plataforma e use o salto fogueite, para chegar ao topo do quarto. Use o salto duplo para chegar à plataforma mais alta, pegue a



Goddess Sculpture. Vá para o oeste do quarto. Suba as plataformas destruindo os Simons. No topo, vá para oeste e pegue as Crushing Boots. Volte por toda a sala, até a anterior. Vá para leste, para um poço, então chegará ao quarto inferior. Siga para leste. Destrua os Bats e desça no poço ao fim do caminho. Vá para oeste e vença os Bone Skewer. Desça pelo primeiro poço. Vá para leste e destrua os Big Spirits. Pule as plataformas para alcançar o quarto acima. Vá para oeste e destrua os Bone Skewers, pule para a plataforma mais alta. Na sala seguinte, vá para leste e derrote mais inimigos. Pegue a Large Meat no fim, desça pelo teto e pegue o Heart Max Increase. Volte até o quarto com os Big Spirits. Siga para o oeste. Na sala, destrua os Owls e Simons, pegue o Meat a oeste. Pule nas plataformas de cima e siga para leste, norte e oeste, até o fim do quarto. Vá para o oeste e atravesse as salas. Siga para o oeste pegue a X-Potion e desça pelo poço de onde veio. Siga para o leste e entre na Save Room. Deixe-a, vá para a sala do chefe e lute com Cyclops. Vá para a sala oeste.

HERETIC'S GRAVE

Pegue o Heart Max Increase. Vá para a entrada na área oeste.

ENTRANCE

Vá para oeste e destrua o Spligun. Siga para oeste e, no fim, pule na plataforma para chegar ao quarto norte. Vá para leste e derrote os Transparent Skeletons. Pegue o Heart Max Increase na sala seguinte. Volte pelo oeste, vá para sul. Siga para oeste, até a sala seguinte. Continue para o oeste da sala, vença os Feather Demons. Na sala a seguir, vá para o oeste. Siga para a área mais a oeste e pegue a Combat Suit. Use o salto fogueiro para atravessar o teto de uma das salas. Use as Crushing Boots e o salto fogueiro para passar pelo teto. A noroeste, pegue o Hi Mana Prism e o Used Vase. Vá para leste, na próxima sala pegue o Dracula's Rib. Volte para oeste, desça e entre no castelo de novo. Siga para leste e destrua os Feather Demons, siga para leste. Vá um pouco mais para leste e no quarto abaixo. Siga para o sul, até a porta arco-íris do lado oeste. Entre na Warp Room. Fique em frente a ela e pressione o direcional para baixo, a fim de selecionar as diferentes Warp Rooms. Vá para a Castle Tower na parte mais ao norte do castelo.

CASTLE TOWER

Vá para leste, para a sala grande. Dê

o salto duplo quando chegar aqui, e você verá blocos especiais no teto. Fique sob eles e use as Crushing Boots. Use o salto fogueiro para alcançar a sala. Siga para noroeste, até o topo dos degraus. Ultrapasse os blocos usando o salto fogueiro e as Crushing Boots. Vá para leste e encontre um HP Max Increase. Depois, vá para oeste e veja uma estátua de mão. Chicoteie-a e a destrua. Volte e saia desta sala, siga para sudoeste.

CHAPEL OF THE HERETIC

Vá para leste e pule para a plataforma no alto. Siga para leste e, no fim, use o salto fogueiro para pegar o Dracula's Eye (HP Max Increase, se estiver no Castelo B). Desça e vá para o oeste, para a Castle Tower.

CASTLE TOWER

Vá para oeste, suba as escadas, siga para a Warp Room. Viaje para o Castelo B.

CASTELO B

CASTLE TOWER

Vá para leste da sala. Dê o salto fogueiro, atravesse o teto com os blocos especiais. Vá para oeste e suba as escadas, quebre os blocos no topo. Vá para leste e pegue o Heart Max Increase, siga para oeste e pegue a Kaiser Mail. Volte para o sul e saia da sala. Olhe sua posição no mapa e veja, diagonalmente a sudoeste, a Save Room. Vá para lá.

CORRIDOR IN THE AIR

Se você foi para a Save Room, vá para o muro leste. Use a Crash Stone e quebre-o. Pule e chicoteie-o para abrir um buraco, atravesse-o e pegue o Dracula's Heart. Siga o mapa e vá para a Save Room que ainda não foi visitada, na Castle Tower.

CASTLE TOWER

Recomponha-se e salve o jogo na Save Room. Desça o poço que se abriu e siga para a área seguinte.



LAST BATTLE

Vá para o sul e suba no elevador, até o fundo da sala. Pegue o caminho ao lado e desça. Siga até a metade da área, chegando ao fundo e à última sala. Lute com Maxim. Depois de vencê-lo, caso tenha pego todas as partes de Dracula, equipe-se com o Juste's Bracelet e o Maxim's Bracelet, vá para a batalha no Castelo B. Após a luta com Maxim, Drácula vai aparecer. Vença-o e pronto, tarefa completa.



**TEST
DRIVE**

• GAME CUBE

WAVE BIRD

Fabricante: **Nintendo** • Origem: **E.U.A.** • Disponível: **E.U.A./Brasil**

Precupando-se com o emaranhado de fios formado entre os joysticks que você usa e o cubo que acabou de comprar? Não agüenta mais ver seu irraozinho tropeçando neles e correndo o risco de danificar seu console? Se você é um grande fã do controle do GameCube, é hora de saber que já é possível jogar com sua versão sem fio, o Wave Bird. Este apetrecho dá exatamente a mesma sensação do joystick normal do cubo, também mantendo sua durabilidade. A única exceção é um ruído contínuo emitido por ele, um preço mínimo a se pagar considerando-se que ele permite a você jogar enquanto estiver em qualquer lugar da sala, em qualquer ângulo. Experimente jogar Super Mario Sunshine com ele para comprovar. A Sony e a Microsoft bem que poderiam tentar arriscar algo parecido, mas por agora ficaremos com o recurso disponível exclusivamente para o GameCube, que traz um posicionamento excelente dos botões e tamanho para um prático e

eficiente manuseio. Ele é um pouco mais espesso que o original do console da Nintendo, mas uns poucos minutos praticando serão suficientes para que você nem perceba a diferença. O produto é da Nintendo, o que garante uma boa qualidade e segurança ao equipamento. Precisando de um controle extra para detonar uns zumbis em Resident Evil, guiar as gerações dos Roivas por Eternal Darkness ou conduzir sua brigada em Pikmin, lembre-se do Wave Bird. Altamente recomendado e encontrado na cor cinza.

**TEST
DRIVE**

• PLAYSTATION 2

GAME SOUND SYSTEM

Fabricante: **Intec** • Origem: **E.U.A.** • Disponível: **E.U.A./Brasil**

Aumentar a potência de som dos jogos que você tem para o seu PlayStation 2 nunca foi tão fácil. É que a Intec, uma empresa com base em Miami desenvolveu o Game Sound System. A grande sacada deste dispositivo, é que ele possibilita um ganho essencial na qualidade de som de CDs e LDs que você roda em seu console. O kit, já disponível no Brasil, vem com duas caixas estereo, fonte e um selector AV que deixa o PlayStation 2 na posição vertical. Para resumir, o Game Sound System simula um home theater, amplificando e distribuindo os sons. Este sistema de som deixa que você conecte múltiplos video-games ou componentes com os chamados plugs A, aos adicionais cabos AV necessários. Se você preferir, ligue os consoles ou componentes às portas de entrada AV (TV-Game 2, TV-Game 3, TV-Game 4). Assim, essa separação mostrará ser muito vantajosa, permitindo a você selecionar somente aquilo que quiser, pressionando o seletor apropriado no painel AV Selector.



ESSES PRODUTOS VOCÊ ENCONTRA NA :
METRÓPOLE GAMES
Tel (011) 3328-6823 ou 3328-6824
São Paulo - Centro - SP

COMPLETE SUA COLEÇÃO E TORNE-SE O CAMPEÃO DOS JOGOS!



ASSINALE ABaixo AS REFERÊNCIAS

- RIG-01 (R\$ 9,90)
 RIG-02 (R\$ 9,90)
 RIG-03 (R\$ 9,90)
 RIG-04 (R\$ 9,90)
 RIG-05 (R\$ 9,90)
 RIG-06 (R\$ 9,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLAR(ES) E ENVIÉ-NOS O CUPOM

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 anexar este 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 (0**11)3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente do mesmo edição).



ULTRA JOVEN

OS NOVOS ANIMES
DA TV VOCE
ENCONTRA AQUI!

SHAMAN KING MAIS UM ANIME DE SUCESSO
CHEGANDO AO BRASIL



JÁ NAS BANCAS

Retroavengers
Preservando a cultura gamer!
Scans: crimsonphoenix
Edição: crimsonphoenix
Revista: evilartias



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.
Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>

News:

- GAME CUBE FINALMENTE LANÇADO NO BRASIL

Dicas e Estratégia:

- DICAS, CÓDIGOS GAMESHARK E ÚLTIMA PARTE DO DETONADO PARA O NOVO CASTLEVANIA DO ADVANCE

Reportagens:

- KINGDOM HEARTS, SQUARE E DISNEY JUNTAS
- TESTAMOS O NOVO CONTROLE DO CUBE
- ONIMUSHA 2 E DICAS INEDITAS

