

PLAYSTATION2 • DREAMCAST • NINTENDO 64 • PLAYSTATION • PC • INTERNET

GAMEFORCE

JB Ano 1 - Nº 1
Outubro/2000
R\$ 4,90
JAPANESE BUSINESS
COMMUNICATION

www.gameforce.com.br

Fomos na
**Nintendo
Space World**
e na **Tokyo
Game Show**

DETONAMOS
GRANDIA 2
THREADS OF FATE

ESTRATÉGIA
TUROK 3

34 ANÁLISES

- X Fire **PS2**
- Spawn
- Mario Tennis **N64**
- Mario Story **N64**
- Dino Crisis 2 **PS2**
- Deus EX **PC**

CONCORRA

PLAYSTATION 2
+
2 jogos



CAPCOM®
VS.
SNK®
MILLENNIUM FIGHT 2000

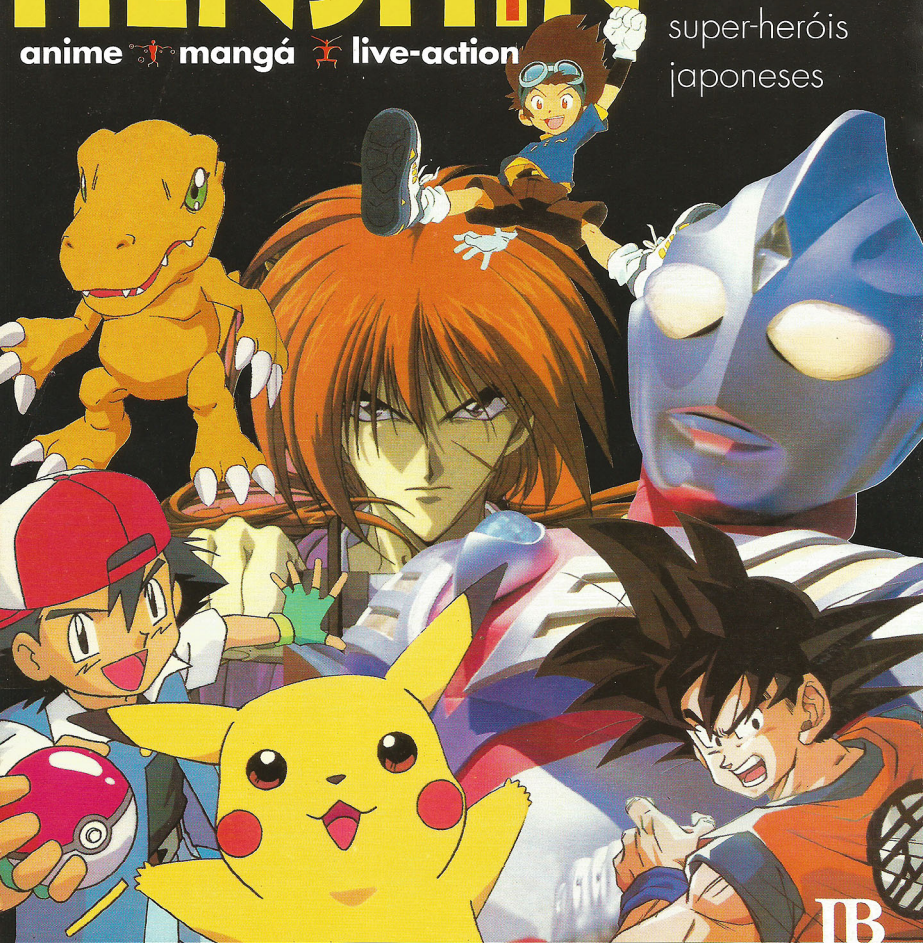
ISSN 1516-565X
00001
9 771516 565004

A primeira revista de Anime e Mangá com equipe de reportagem no Japão

HENSHIN

anime  mangá  live-action

A revista
oficial dos
super-heróis
japoneses



NAS BANCAS

Informações: 0800-155026

**JB
C**

Mais uma publicação da JAPAN BRAZIL COMMUNICATION

GAMEFORCE



DIRETOR PRESIDENTE
Masakazu Shoji

DIRETOR EDITORIAL Júlio Moreno
DIRETORA DE ARTE Ana Lucas
DIRETORA ADMINISTRATIVA Luzia Tsukui Shoji

BRASIL JBC DO BRASIL
GERENTE DE PRODUTO Lúcio Flávio Baute
GERENTE DE PUBLICIDADE Patrícia Regner
EXECUTIVOS DE NEGÓCIOS Angelina Aoki, Fatima
Fragoso, Nonie Kuga e Rogério Harada
MARKETING Marina Akiko Shoji
COORDENADORA DE PRODUÇÃO Eliana Aragão
Francisco
DIAGRAMADORES Kelyven Frank e
Jefferson Koiti Ono
ASSISTENTE DE REDAÇÃO Paula Cristina Sato

JAPÃO JBC COMMUNICATION
DIRETORA DE PUBLICIDADE Célia Taeko Shoji
DIRETOR COMERCIAL Nelson Toyomura
GERENTE DE MARKETING Kunio Kawaral
DIRETOR DE CRIAÇÃO Sílvio Vieira
REPORTAGEM Cristina Miyahara, Fernanda
Campanelli e Patricia Oyama
FOTOGRAFIA Akira Ueno
TRADUÇÃO Laura Murakami e Misato Sasaki



PRESIDENTE
Marcos Hatushikano

GERENTE DE MARKETING Mitikazu Koga Lisboa
EDITOR CHEFE Roberto Martinelli Nappo
EDITORES Fábio Nobre e
Milton de Almeida Borges Jr.
EDITOR ASSISTENTE André Feres Callil
COORDENAÇÃO GERAL Lauro Masanobu Shida
ANALISTAS DE JOGOS Michel Feres Callil, Moisés
Margalejo, Osvaldo Júnior
COLABOROU NESTA EDIÇÃO Rodrigo Furlan
ARTE (CAPA e PERSONAGENS) Charles Carvalho

DISTRIBUIÇÃO

No Brasil: DINAP
No Japão: J.B. Communication
IMPRESSÃO: Plural Editora e Gráfica
Gameforce ISSN 1518-563X é uma publicação mensal
da JBC do Brasil em associação com a J.B. Communi-
cation do Japão

Os artigos assinados não representam necessariamente
as opiniões da revista. É proibida a reprodução total ou
parcial de textos, fotos e ilustrações por qualquer meio,
sem autorização dos responsáveis.

Fale com a gente

POR E-MAIL: gameforce@jbcweb.com
POR CARTA: R. Calixto da Mota, 72 - Vila
Mariana - São Paulo-SP. CEP 04117-100.
Tel.: (0xx11) 5575-6286
POR FAX: (0xx11) 5549-0319

Editorial

Informação em primeira mão e jogos on line

Game Force inaugura um novo conceito no Brasil: é a primeira revista de games com um site com jogos on line. No endereço www.gameforce.com.br, que entra no ar na metade de outubro, estão games como

Tacoma ou Space Rocks que, de tão p e r f e i t o s , mais parecem saídos de consoles de 32 bits. Outro ponto forte do site é o conteúdo informativo, que tem atualização diária.

Esse projeto revolucionário só foi possível por conta da associação de duas empresas: a editora Japan Brazil Communication (JBC) e a Atrativa.com. A JBC, uma editora japonesa com filial no Brasil, já publica no mercado brasileiro as revistas Made in Japan, Henshin, Matiné e Combo Rangers. Com duas redações, uma em Tóquio e outra em São Paulo, ela traz as informações em primeira mão sobre o principal mercado de games do mundo: o Japão. Com isso, além de conseguir informações antes mesmo dos jogos serem lançados, tem cobertura real (e não pela internet) das feiras japonesas. A jornalista Patricia Oyama foi ver as novidades da Nintendo Space World e a dupla de jornalistas Fernanda Campanelli e Cristina Miyahara (foto acima) cobriu o Tokyo Game Show. As imagens, clicadas pelo nosso fotógrafo Akira Ueno, são exclusivas. No Brasil, onde a revista é finalizada pela equipe de jornalismo da JBC, a equipe de analistas do Atrativa cuida da avaliação de todos os jogos e da apuração das informações. Na parte dos games on line não faltarão novidades. Afinal, o Atrativa.com tem os direitos de distribuição no Brasil dos jogos das mais poderosas criadoras de game do mundo, gigantes como Gamegate e Jarrink.

Seis personagens inspirados em jogadores de games (que todos nós já conhecemos alguma vez na vida) serão seus condutores nesta viagem pelas páginas da revista. Espero que você goste da Game Force tanto quanto gostamos de fazê-la. Divirta-se!

Júlio Moreno
Diretor Editorial



SAIBA COMO É FEITA A AVALIAÇÃO DA GAME FORCE

Para nós, da Game Force, nota 10 é a perfeição. E isso, como todos sabem, não é algo que acontece toda hora. Quem dirá mais do que uma vez por mês. Portanto, não se assustem se um jogo muito bom receber 9. Afinal, ele é excelente e não revolucionário. Nossa função não é "babar" por determinados games. O objetivo é informar com seriedade e imparcialidade e cobrar mais das soft houses porque, preocupadas com a tecnologia, elas parecem ter se esquecido que o objetivo principal de um jogo é a diversão. Para chegar à nota final de um game, que jamais é avaliado por uma única pessoa, analisamos seis quesitos.

- 1) Gráfico: visual em geral, qualidade de polígonos e texturas, efeitos em geral, resolução e nível de detalhes.
- 2) Ambiente: história, aparência, disposição dos detalhes, taxa de framerate, complexidade e harmonia.
- 3) Som: a qualidade e a complexidade das músicas e efeitos sonoros.
- 4) Jogabilidade: as respostas aos comandos independentemente dos acessórios, valendo mais a programação.
- 5) Diversão: o que vale aqui é o quanto o jogo proporciona de diversão.
- 6) Replay: o game deve motivar a jogar mais vezes e trazer opções para maior vida útil.



GAMEFORCE

SEÇÕES

FORCE RANKING	5
EQUIPE	6
FORCE REPORT	16
ESPECIAL	20
MIX	21
ON LINE	22
DICAS	78
LIMBO	82

REPORTAGENS

● Nintendo Space World	10
● Tokyo Game Show	14

PREVIEWS

● Metal Gear Solid2	24
● Sin and Punishment	25
● The Bouncer	26
● Metropolis	26
● Dino Crises2	27
● 7Blades	27
● 4X4 Evolution	28
● Dinosaur Planet	28
● Alone in the Dark 4	29
● Phantasy Star Online	29
● Eternal Darkness	30
● Driver2	30
● GT2000	31
● Throne of Darkness	31

DETONADOS

● Grandia2	62
● Threads of Fate	70
● Turok3	74

ANÁLISES

● Capcom vs SNK	32
● Red Dog	34
● UFC	35
● Spawn	36
● Dino Crisis	37
● Evolution2	37
● Jeremy McGrath	38
● Seaman	38
● Virtua Athlete	39
● Gambare Nippon!	39
● Dragon Quest VII	40
● Spiderman	41
● World Soccer Winning Eleven	42
● Dinosaur	43
● Snow Cross	43
● Rayman2	44
● Toshiden4	44
● X Fire	46
● Shin Sangokumusou	47
● Jikkyo World Soccer	48
● Mario Tennis 64	50
● Rush 2096	51
● Mario Story	52
● Army Men: Air Combat	53
● Gambare Nippon!	54
● Beast Wars	55
● Carmageddon	55
● Deus Ex	56
● Ground Control	57
● GP3	58
● Thief2	59
● Heroes III	60
● MDK2	61
● Might and Magic VIII	61



Force Ranking



Os 15 mais esperados Game Force

- 1 Metal Gear Solid 2
- 2 Gran Turismo 2000
- 3 Metropolis Street Racer
- 4 The Bouncer
- 5 Phantasy Star Online
- 6 Dinosaur Planet
- 7 Silent Hill 2
- 8 Alone in the Dark 4
- 9 Sonic Adventure 2
- 10 Soul Reaver 2
- 11 Onimusha
- 12 Sin and Punishment
- 13 Dark Cloud
- 14 Banjo Tooie
- 15 Max Payne

Os 20 mais procurados nas locadoras

- 1 Mario Tennis 64
- 2 Capcom vs SNK
- 3 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 4 Marvel vs Capcom 2
- 5 Perfect Dark
- 6 Final Fantasy IX
- 7 International Superstar Soccer 2000
- 8 Jikkyo World Soccer 2000
- 9 Pokémon Stadium
- 10 Grandia 2
- 11 Zelda Majora's Mask
- 12 Tekken Tag Tournament
- 13 Pokémon Silver/Gold
- 14 Mario Story
- 15 Virtua Tennis
- 16 Mario Party 2
- 17 Army Men: Air Combat
- 18 Ferrari 355 Challenge
- 19 Winning Eleven 2000
- 20 Ultimate Fighting Championship

Os 20 mais Game Force

- 1 Grandia 2
- 2 The King of Fighters 2000
- 3 Mario Tennis 64
- 4 Marvel vs Capcom 2
- 5 Capcom vs SNK
- 6 Deus Ex
- 7 Final Fantasy IX
- 8 Ferrari 355 Challenge
- 9 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 10 Virtua Tennis
- 11 Dino Crisis 2
- 12 Grand Prix 3
- 13 Turok 3
- 14 Spider Man
- 15 Ground Control
- 16 Spawn
- 17 Winning Eleven 2000
- 18 Gambare Nippon! Olympic 2000
- 19 San Francisco Rush 2049
- 20 Ultimate Fighting Championship



EQUIPE GAME FO

Spy

E aí, galera? Todo mundo curioso para saber quem é esse monte de carinhas estranhas? Bem, eu sou o Spy e tenho a missão de comandar a equipe Game Force. Já aviso: vamos invadir a intimidade das grandes empresas do mundo dos games através de nossos contatos. Quando for preciso, iremos até lá para conferir. Seja no Japão, Estados Unidos ou qualquer parte do mundo. Importante. Ao contrário das outras revistas, aqui, editor também joga. E muito! Meus gêneros preferidos são: luta, esportes, corrida, ação e aventura. Nessa primeira edição, curti muito Ultimate Fighting Championship para Dreamcast e me decepcionei com Jikkyo World Soccer 2000, que apesar de legal, ainda não é digno do poderoso Playstation 2. Para os donos de

Nintendo 64, um presente: Mario Tennis, na minha opinião, é um dos melhores jogos do N64. Tem muito mais que isso galera.

Confira nas próximas páginas. Valeu!



Zack

É isso aí brô! Zack é o nome, o cara que vive em função de RPG's e de jogos de ação. Nada contra jogos comportados como puzzles e coisas do gênero. Ok, abro uma exceção para jogos on-line que, aliás, são minha especialidade. Modéstia à parte, essa revista está animal. Chegamos "dando no meio de tudo". Tem preview, análises, notícias, Nintendo Space World e Tokyo Game Show. Até na ECTS e na Jamma a gente foi azucrinar. Pra ninguém achar que aqui tem esse negócio de Nintendista, Sonysta e Seguista, pronto, mandamos logo detonado e

estratégia dos melhores jogos de cada console. Jogo, por sinal, é o que não falta. De

X-Fire (PS2) a Turok 3

(N 64), tem análise pra todo mundo.

O Playstation, como sempre, recebe um zilhão de jogos e a gente peneirou Threads of Fate (PSX) pra detonar. É nós no DVD!



Twister

Correria total... Este foi o clima da primeira edição da Game Force. Depois de convencer a Natasha de que equipamentos nucleares não podem ter bolinhas cor-de-rosa, nada como ver as novidades na Nintendo Space World e na TGS para matar minha sede por novidade. Afinal, novidade é o meu sobrenome. O resto é velharia. Fazendo esta revista, pude conferir tranquilamente todos os jogos e consoles que farão nossas cabeças daqui pra frente. Nintendo Game Cube e X-Box estão chegando. E quem poderá detê-los? Nem mesmo eu, com minhas pernas gigantes, conseguirei fugir desta fantástica geração.

Mesmo com a cabeça dando rodopios com tantas novidades, pude babar em Grandia 2 (DC), Mario Tennis (N64) e CP3 (PC).



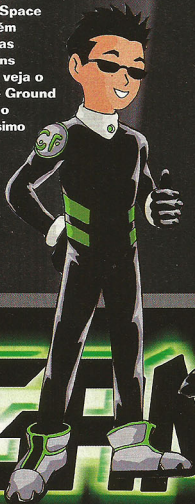
GAME FORCE

Galera, nós somos os analistas da revista. Todos os meses estaremos ligados em tudo o que rola de novidade no mercado. Criamos um novo sistema de avaliação dos games que valoriza principalmente a diversão. Algo que as soft houses, que têm priorizado apenas a tecnologia, andam se esquecendo. E nós não perdaremos

RCE

Dragon

RPG's, "Evil Games" e jogos de luta (dos bons, claro). Isso que eu curto. Nos games ou na vida, disciplina é o ponto de equilíbrio. Para organizar esta galera que faz a revista, só mesmo utilizando um pouco da sabedoria oriental. Talvez, depois de viajarem ao Japão e terem conhecido o país mais organizado do mundo, esses selvagens tenham aprendido alguma coisa. Tomara! Afinal, não foi fácil arrancar grana da Game Force para mandar essa cambada ao outro lado do mundo para cobrir a Tokyo Game Show e a Nintendo Space World. Além destas duas reportagens nervosas, veja o detonante Ground Control e o esperadíssimo Dragon Quest VII, que foram analisados nesta edição.



Natasha

Não é fácil ser a única representante do sexo feminino no meio dos marmanjos. Afinal, depois de falarem que as mulheres são ruins no volante, agora deram pra falar que também não sabemos nada de joystick. Falou!!! Eu sou uma exceção. Detono nos RPG's e nos jogos de aventura. Mas pancadaria não é comigo. Credo! Prefiro usar a cabeça para desmentir aquela lenda de que toda loira bonita é burra. Bom, mas vamos ao que interessa. Nesta edição sofri com tantos games de olimpíadas. Detonei os jogos e ... minhas unhas também! Que ódio! Não bastasse isso, ainda fico sendo chamada de "onfeite" e tenho que agüentar os "sutis" elogios do "clube dos desesperados" (parece que nunca viram mulher na vida). Socorro! Beijou galera!



Neo Hunter

Neo Hunter, o mais habilidoso (e modesto) analista da Game Force se apresentando. O original, sim, eu mesmo. O quê? você não me conhece? Bem, então muito prazer. Mas prazer mesmo eu tive em fazer esta revista. Vocês querem análises? Que tal 34 jogos analisados, entre eles a mistura Capcom vs SNK, lá com suas limitações, mas ainda assim um jogão. Tudo com meu rico suor, sim, porque só eu trabalho aqui! E ainda reclamam quando eu chamo a Natasha de onfeite. Mas isso que ela é, um onfeite de pernas grossas! Nada contra, claro, hehe. Já que estou num momento sonho, por que não fantasiar. Primeiro com a Natasha. Mas já que parece impossível, pirei com o poderoso Gameboy Advance. Ele também já está na minha lista de sonhos...



GAMEFORCE

GAMEFORCE INVADE A NINTENDO SPACE WORLD



A Nintendo Space World 2000 estava realmente imperdível. A Big N prometia, entre outras coisas, apresentar os sucessores de nada menos do que o Nintendo 64

e do Game Boy, o portátil mais vendido de toda a história do videogame. **Game Force** não podia ficar de fora dessa e mandou sua equipe exclusivamente para cobrir a feira. A repórter Patrícia Oyama, a tradutora Misato Sasaki e o fotógrafo Akira Ueno saíram de Tóquio logo cedo para cobrir o mesmo evento que aconteceu entre os dias 24 e 27 de agosto. Na viagem de 45 minutos de trem até o Makuhari Messe, centro de convenções na província de Chiba, percebia-se a excitação no vagão – a maioria dos viajantes tinham o mesmo destino. Na parada do centro de exposições foi curioso ver adultos se comportando como crianças chegando à Disney World. Engravatados corriam ansiosos para ver quais seriam as tão esperadas novidades. Bastou abrirem os portões pa-

A Nintendo revela seus dois maiores projetos e abala o mundo dos games

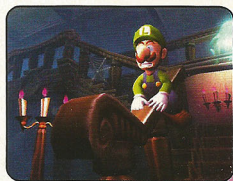
ra se descobrir que os grandes destaques da feira seriam mesmo os jogos. Nada de estandes mirabolantes ou dignos de eventos como E3 (E.U.A.) ou a própria Tokyo Game Show (veja matéria a seguir). A grande atração eram os games, que podiam inclusive ser jogados pelos visitantes.

Claro que não resistimos e imediatamente tentamos nos atracar com o Nintendo GameCube (NGC), o novo console de 128 Bits da Nintendo, que tem a dura missão de substituir o N64. Ele estava sendo mostrado em vídeo, com exclusi-





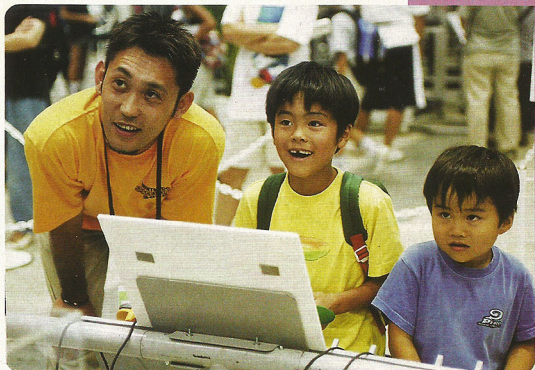
O pequeno Game Boy Advance, que nasce para substituir o famoso Game Boy, ganhou uma versão gigante durante a feira (foto à esq.). Totalmente remodelado, o Advance tem um formato mais horizontal e controles nas laterais o que facilita muitíssimo o manuseio



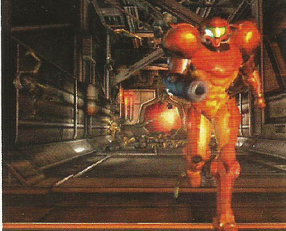
vidade, para a imprensa. Infelizmente, os demos jogáveis não estavam disponíveis para o público experimentar. Frustração total. Afinal, nunca estivemos tão perto e tão longe.

A Nintendo deixou claro que a meta da empresa é criar uma máquina exclusiva para games. Numa clara indireta à Sony, a Nintendo alardeou que o console não terá nada de CD player ou DVD. Será única e exclusivamente um aparelho para rodar games. E dos bons! Para isso, a Matsushita produziu uma mídia exclusiva, com 4 cm de raio, capacidade de 1.5 GB (cerca de 150 vezes mais espaço que o cartucho de Mario 64 para o Nintendo 64) e com trava antipirataria. Isso significa a mesma capacidade de armazenamento de dados do GD produzido para Dreamcast (que suporta até 2 GB), mas inferior aos 8 GB do DVD do PlayStation 2.

Além da invejável capacidade, o kit de desenvolvimento de NGC será composto por ferramentas complexas e por uma programação simples. Esta combinação permitirá às empresas extrair o máximo do hardware em um curto período de tempo. Isso, obviamente, se não faltar competência. E, pelo que



Quando se pensava que a Nintendo Space World 2000 se resumiria a mostrar filmes sobre o novo console, vários jogos inéditos foram apresentados. A curiosidade era tanta que adultos disputavam espaço com as crianças sem o menor constrangimento



sentimos na feira, no que depender da Nintendo não faltará. Shigeru Miyamoto, o gênio entre os game designers, criador de Mario Bros, Donkey Kong e Zelda, aproveitou a presença da imprensa para fazer uma crítica aos criadores de hardware que diziam maravilhas sobre a alta performance de CPUs: "todo mundo ficava muito impressionado com os dados, mas, se você olhasse o produto com atenção, percebia que apenas um décimo das afirmações eram verdadeiras."

Para provar que esse não é o caso do Gamecube, Miyamoto exibiu o jogo demo Super Mario 128. O demo do game traz 128 Marios no mesmo cenário que podem ser movimentados de forma independente pelo jogador. Outro game demo exibido foi o Meowth's Party, uma versão interativa da Festa do Meowth, a sequência animada por computação gráfica que passa no final do desenho do Pokémon. Tivemos o prazer de presenciar, ainda, outros demos como Zelda, Luigi Adventure, Metroid e Star Wars, que foram mais do que suficientes para encantar a todos os espectadores da feira.

O Nintendo Game Cube está sendo projetado para comportar vários tipos de acessórios. Entre os mais legais estão dois tipos de cartões de memória: um tradicional de 4MB e um SDcard de 64MB, que será conectado através de um adaptador em uma das entradas para memory cards, que agora passam a se localizar no console e não no controle, como acontecia com o Nintendo 64.

Foi apresentado também o protótipo de um controle sem fio chamado Wavebird, que funciona até uma distância de 10 metros do console e ainda permite respostas muito rápidas. Além disso, as in-

O MELHOR DE TUDO: MUITOS JOGOS

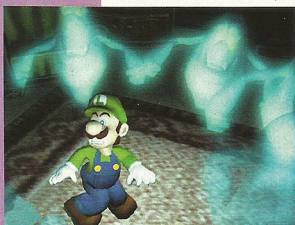
tenções de criar jogos on-line para o Nintendo 64 ficaram claras quando a empresa falou sobre o modem de 56 Kbps e do adaptador LAN, que permitem uma alta taxa de transmissão de dados.

O controle foi projetado com muito cuidado, sempre tendo a intenção de fazer com que o jogador possa aproveitar todas as suas funções, análogas ou não. Isso torna o NGC bem diferente do N64. São dois direcionais analógicos, um direcional digital em formato de cruz e seis botões.

Apesar de toda a novidade do GameCube, mais uma vez o baixinho roubou a cena. Eram intermináveis as filas de pessoas querendo experimentar o Game Boy Advance, o novo portátil de 32 Bits da Nintendo. O que pudemos observar é que a qualidade dos jogos se equiparou bastante com a da geração Super Nes, principalmente pela possibilidade de se conectar 4 GBAs em partidas multiplayer. Além disso, é possível utilizar todos os cartuchos das versões anteriores de Game Boy.

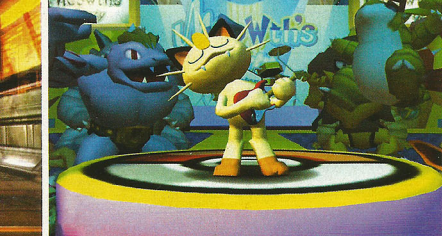
A capacidade do novo console realmente nos impressionou muito. O melhor é saber que uma centena de títulos ainda estão em fase de criação. Na feira, apenas 9 eram jogáveis. Os que mais agradaram o público foram: Mario Kart Advance da Nintendo, Rockman EXE da Capcom, Wai Wai Racing Advance da Konami, Kuru Kuru Rin da Nintendo e Napoleon também da Nintendo.

O novo super portátil terá tela de 2,9 polegadas e capacidade para exibir 32 mil cores simultaneamente, com tela Reflective TFT Color LCD, que usa um painel branco de alto contraste. O GBA apresenta uma melhora de 60% na resolução em relação



O GameCube deve inaugurar uma nova fase no padrão gráfico dos games. As imagens dos jogos mostrados na feira eram impressionantes, como se pode ver nestas cenas de Novo Mario. E olha que elas ainda são da primeira geração e o jogo não foi finalizado





ao Game Boy. Além do avanço na qualidade gráfica e na rapidez, o sucessor do portátil mais vendido de todos os tempos possui uma placa de som PCM Stereo, que permite a execução de várias faixas ao mesmo tempo. Dois botões, localizados nos cantos superiores, foram acrescentados ao portátil.

Mas a Nintendo não pretende matar seu atual Game Boy, que há alguns meses superou a marca de 100 milhões de unidades vendidas no mundo. Um novo recorde para o produto, que já vem dominando o mercado há mais de 11 anos. Talvez por causa disso, o Game Boy foi quem teve a maior quantidade de lançamentos durante o evento, cerca de 56 títulos jogáveis. Alguns deles prometem: Totoko Hamu-Taro, The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree, Legend of Stafu, Kaijin Zonar e Tennis GB Color, todos da própria Nintendo.

Outra novidade foi o Mobile System Game Boy que, por meio de um cabo, permite que o console se conecte a telefones celulares e acesse a Internet. No futuro, diversos tipos de arquivos estarão disponíveis na rede para serem utilizados ou atualizados.

Mas é claro que os fãs de N64 também não foram esquecidos. Várias novidades não apresentadas na última E3 se tornaram públicas pela primeira vez. Prepare-se para os seguintes games: Sin and Punishment, Mario Party 3 e Echo-Delta da Nintendo.



Especificações técnicas

GAME BOY ADVANCE

- Tela: Reflective TFT Color LCD
- Tamanho da tela: 40,8 mm por 61,2 mm
- Resolução: 240 X 160 pontos
- Capacidade do display: 32.000 cores
- CPU: 32 bit RISC-CPU + 8 bit CIS-CPU

- Memória: 32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte VRAM (na CPU), 256 Kbyte (externos à CPU)
- Som: speaker, headphone terminal
- Limite de jogadores: até quatro com o uso do Game Boy Advance Communication Cable

- Baterias: 2 pilhas alcalinas AA ou bateria especial
- Dimensões: 82 mm (altura), 144,5 mm (largura) e 24,5 mm (profundidade)
- Peso: 140 g
- Game Pak: máximo de 256 Mbits (apenas para Game Boy Advance). Compatível com Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance Paks
- Preço estimado: 9.800 ienes (cerca de 89 dólares)
- Previsão de lançamento: 21 de março de 2001 no Japão e julho de 2001 nos Estados Unidos e na Europa

processamento: 0.18 micron NEC DRAM Mix

• Frequência de Clock: 202.5 Mhz

• Frame Buffer Embutido: aproximadamente 2 MB

• Cache de texturas embutido: aproximadamente 1 MB

• Velocidade de transferência de texturas: 12.8 GB/segundo (máximo)

• Velocidade de acesso à memória principal: 3.2 GB/segundo

• Cores, Z Buffer: 24 bits cada

• Funções de processamento de imagens: neblina, subpixel anti-aliasing, controle horizontal

e vertical de sombra (8x), transparência,

design de textura multi-textural, mapeamento virtual-texturas,

MIPMAP, filtro bilinear, descompressão

de texturas em tempo real

• Outros: descompressão em tempo real na Display List, função de compensação de movimento

• Som: Special 16 bit DSP

• Instrução de memória: 8 KB RAM + 8 KB ROM

• Memória Data: 8 KB RAM + 4 KB ROM

• Frequência de Clock: 101.25 Mhz

• Número máximo de sons processados simultaneamente: ADPCM: 64 ch

• Frequência de Sampling: 48 Khz

• Capacidade para cálculos aritméticos: máximo de 13.0 GFLOPS (MPU, Geometry Engine, HW Lighting Total)

• Capacidade gráfica: 6 milhões a 12 milhões de polígonos/segundo

• Memória principal do sistema: 24 MB Latência Sustentável 10 ns ou mais baixo (1T-SRAM)

• A-Memory: 16 MB (100 Mhz DRAM)

• Disk Drive: CAV (Constant Angular Velocity). Velocidade de transferência

de dados de 16 MBps a 25 MBps 128 ms

• Dimensão do console: 150 mm (largura), 110 mm (altura) e 161 mm (profundidade)

• Previsão de lançamento: julho de 2001 no Japão e outubro de 2001 nos Estados Unidos



NINTENDO GAMECUBE

- MPU: IBM Power PC "Gekko"
- Velocidade de processamento: 0.18 micron (tecnologia Copper Wire)

• Frequência de Clock: 405 Mhz

• Capacidade da CPU: 925 Dmips (Dhrystone 2.1)

• Precisão de dados internos: 32 bit Integer e 64 bit Floating-point

• External Bus Bandwidth: máximo de 1.6 GB/segundo (endereçamento 32 bit, 64 bit data bus 202.5 Mhz)

• Cache interno - L1: instrução 32 KB, Data 32 KB (8 vias). L2: 256 KB (2 vias)

• Velocidade de



Game Force esteve presente no evento mais importante da área de games do Japão, país onde surgem todas as novidades que, só meses depois, ganharão o mundo. A feira é gigante: ocupa uma área de 54 mil m² (equivalente a 7 campos de futebol)

do Centro de Convenções Makuhari Messe, na província de Chiba. Ali estiveram 63 expositores com jogos que sequer estão à venda.

Para ver essas novidades, 137.400 pessoas passaram por lá. Se a última Tokyo Game Show marcou o sucesso das musas virtuais e do PlayStation 2, esta versão coroou a Sony



TOKYO GAME SHOW

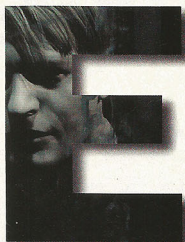


Não basta ir à feira. Os japoneses são tão fãs que até se vestem como seus personagens favoritos





Dos mais de 400 títulos lançados no Tokyo Game Show nada menos do que 28.1% dos lançamentos eram para Playstation



SHOW

A u t u m n

A frustração foi geral. A expectativa era de que fossem apresentados o X-Box e vários jogos demo. E o que se viu foi apenas o novo logo do console da Microsoft. Para completar, vários games, inexplicavelmente, ficaram de fora da feira. A maior ausência, com certeza, foi da Sega, que apesar de ser patrocinadora preferiu não participar do evento por motivos estratégicos. Quem aproveitou a hesitação das concorrentes foi a Sony, que aproveitou para ganhar espaço para seus novos games do Playstation2.

Dos mais de 400 títulos oferecidos para os gamemaniacos, 28,1% foram desenvolvidos para o Playstation, enquanto 19,5% já para a nova versão do Playstation2. Os Gameboys foram os únicos a fazer frente à Sony: com a ajuda do Pokémon, eles corresponderam a 14,7% do total de softwares apresentados no evento.

A Sony permitiu que os gamemaniacos pudessem experimentar, pela primeira vez, uma versão demo do Gran Turismo 2000: A Spec. Desenvolvido pelo engenheiro Kazunori, o GT 2000, graças aos recursos do PS2, dá ao jogo uma visão mais realista. O mais interessante foram as reações dos oponentes aos movimentos do jogador, além da possibilidade de retirar os rivais da corrida logo no



início e só reencontrá-los no meio da competição. O Gran Turismo é um dos primeiros games a explorar realmente a capacidade do PS2. Tanto

que o jogo está com inacreditáveis 5 milhões de polígonos, um número 17 vezes maior do que a versão anterior. O resultado são detalhes gráficos maravilhosos, resultando em cenários impressionantes e carros quase perfeitos. E olha que, para construir os novos automóveis, foram usados "apenas" de 2000 a 4000 polígonos por carro. Leve em consideração o novo padrão de texturas, os efeitos de pixel lighting e imagine só o que vem por aí. Novos modelos de carros foram incorporados ao jogo e dois circuitos devem ser introduzidos: Monte Carlo e Tokyo. Pode acreditar, a espera vai valer a pena. O novo GT2000 será lançado em dezembro e só pelo que vimos no Japão já ficamos com água na boca!

Outra atração da Sony foi o Dark Cloud, um RPG 3D com gráficos de primeira linha (o que não surpreende) e um interessante sistema de jogo. É mais ou menos como o sistema do Landmake de Legend of Mana, em que você cria seu próprio ambiente de jogo, mas com a vantagem do universo 3D, que confere maior liberdade e jogabilidade.

A nova versão do Klonoa também foi mostrada. O jogo direciona-se para uma linha de muita ação, tirando vantagem da alta performance do PS2, que possibilita incorporar novos efeitos, como o CelShanding aplicado diretamente no personagem e sendo tratado posteriormente por outros efeitos.

O Moto GP, outro game desenvolvido para Playstation2, é o primeiro simulador de corrida de motocicletas de 500 cilindradas. Circuitos como Suzuka, Donnington Park e Jerez fazem parte do jogo que conta ainda com a participação de estrelas como Kenny Roberts, John Kocinski e Michael

TOKYO GAME SHOW

O GT 2000: A Spec foi totalmente remodelado. A nova versão de 5 milhões de polígonos finalmente mostra do que o PS2 é capaz



Moto GP é uma bela conversão vinda dos Arcades diretamente para o PS2



Klonoa 2 promete revolucionar os jogos de aventura integrando os universos 2D e 3D





Doohan. Algumas das atrações são: os cinco modelos de desafio, escolha de 32 modelos de motocicletas e a possibilidade de figurar na galeria dos vencedores.

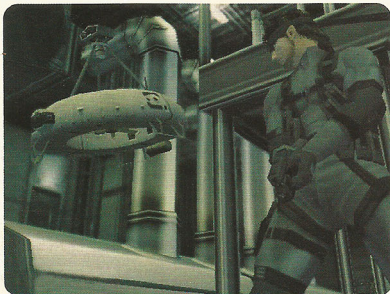
O sonho Metal Gear Solid 2

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, para o Playstation2, vem sendo considerado o maior projeto do mundo dos games em todos os tempos. Por onde é apresentado, deixa uma infinidade de espectadores boquiabertos por sua fantástica complexidade. Foi assim durante a E3 em Los Angeles, durante a ECTS em Londres e agora na TGS. E ninguém mais capacitado do que Hideo Kojima para falar sobre Sons of Liberty. Um telão no estande mostrou um pouquinho do que os fãs de Solid Snake irão encontrar. Novos personagens farão companhia ao nosso herói que retorna como protagonista, desta vez mais evidente, movendo-se com muito realismo. Ele terá de enfrentar obstáculos arriscados e lutar contra uma

Para sair voando

A apresentação do jogo Air Ranger, da Ask, contou até com um helicóptero de verdade. No game, desenvolvido para o Playstation2, você precisa comandar um helicóptero especializado em resgates aéreos. O sucesso nas arriscadas operações depende da perícia do

jogador. A equipe tem quatro membros que trabalham na Search and Rescue, a empresa de resgates da qual faz parte o Air Ranger. Tem 4 fases e simula várias situações de risco, como o salvamento de vítimas de acidentes, incêndios, avalanches de neve, carros-bomba. Lançamento previsto para março de 2001.



No Tokyo Game Show, mais uma vez Metal Gear Solid 2 roubou a cena. Assim como já tinha acontecido na E3, de Los Angeles, e na ECTS, de Londres



Silent Hill 2: mais macabro do que nunca, ele mistura perfeitamente CG e gráficos em tempo real

gama infinita de inimigos. Diferentemente da versão Metal Gear Solid para Playstation, a nova versão terá um conceito diferente com um design gráfico de maior requinte e qualidade, graças, é claro, ao poder do hardware de 128 bits.

Embora o ambiente da ação se passe em Manhattan (Nova York), as seqüências ocorrem dentro de um gigantesco petroleiro. As cenas externas no barco são ilustradas com um realismo impressionante. Durante uma forte chuva à noite é possível notar os cabelos e as roupas molhadas.

Saindo um pouco do mundo da espionagem, podemos ver uma outra grande promessa vinda dos diretores de Metal Gear 2. Zone of Enders (ou apenas Z.O.E.), é um incrível jogo de ação/RPG em que luta-se contra gigantes robôs. Mas, ao contrário de jogos como Virtual On ou Armored Core, em Z.O.E. será necessário explorar vilas, cidades ou florestas no controle de um garoto de apenas 16 anos. É uma boa notícia: a Konami garante que um demo de Metal Gear Solid 2 será



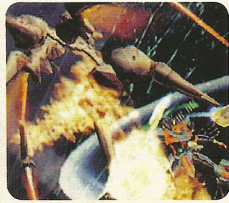
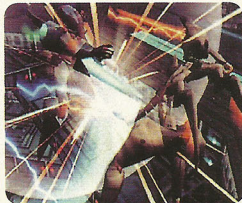
TOKYO GAME SHOW

incluído na caixa do jogo, que deverá chegar às lojas no início de 2001.

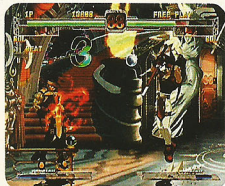
Seguindo a linha de total apoio à Sony, a Konami demonstrou a continuação de Silent Hill para Playstation. Silent Hill 2 virá com gráficos dignos do padrão Playstation2 e promete arrancar até os menos medrosos de suas poltronas. O clima será o mais macabro possível e, devido à censura o jogo pode nem ser lançado nos E.U.A.

As outras atrações da Konami foram, literalmente, cinematográficas. O jogo Dance Revolution Disney, para Playstation, rola ao som do hino oficial do Mickey Mouse. Um dos mais comentados desta interação cinema/game era o The Thing, um jogo baseado no filme de ação produzido pela Universal Studios, em 1950, e que ganhou nova versão

Produzido pelos mesmos criadores de Metal Gear Solid, ZOE une dois estilos completamente diferentes num único jogo: ação e RPG



Guilty Gear X, que arrasa nos gráficos em 2D, foi um dos poucos jogos para Dreamcast apresentados na Tokyo Game Show



em 1982 dirigido por John Carpenter. Em breve, mais precisamente em 18 de julho de 2001, será lançado ainda a versão interativa de Jurassic Park III.

Apesar da ausência da Sega, as soft houses que desenvolvem jogos para esta empresa revelaram algumas novidades. A Capcom fez questão de anunciar o desenvolvimento de Capcom vs SNK 2 para Arcade e Dreamcast e demonstrar em vídeo outros jogos em fase de criação, como Eldorado Gate e Rival Schools 2. A Sammy, por sua vez, não poderia deixar de lado a conversão vinda diretamente do Arcade de Guilty Gear X. A versão para Dreamcast estava impecável, mantendo-se como uma grande promessa em jogos de luta 2D. A Tecmo fez um anúncio simplório da versão japonesa de Dead or Alive 2, que trará novos elementos gráficos, personagens, cenários e roupas. A Namco, que havia prometido apresentar Ridge Racer V: Arcade Battle (Arcade) e Namco's Ixion (Playstation) também pisou na bola. O Ixion estava listado entre os prometidos como lançamento para a feira no próprio site da empresa. Mas, segundo a Namco, sairá só em dezembro.

X-Box: decepção

O alarde foi grande, mas quem esperava ver justificado o slogan: "Poder não é problema" na apresentação do X-Box, da Microsoft, ficou a ver navios. A empresa de Bill Gates fez apenas o lançamento oficial do logo do novo console que tentará barrar a supremacia da Sony. Prometido para o final de 2001, o aparelho em formato de X virá equipado com um super processador de 733 Mhz e disco rígido de 8 GB, sendo expansível até 30 GB. Segundo os engenheiros da empresa, responsáveis pelo megaprojeto, o X-Box irá oferecer aos gamers tecnologia avançada, qualidade gráfica inovadora e a possibilidade dos consumidores jogarem com maior rapidez e melhor desempenho. Para combater o Playstation2, a Microsoft arrisca no seu disco rígido, um acessório que por enquanto o concorrente não tem, que dará aos games do X-Box maior velocidade, armazenando em uma área do HD, dados que posteriormente não precisarão ser carregados novamente. Os fãs de games de corrida, por exemplo, não precisarão esperar o console carregar os dados de uma pista já acessada. Com tantas inovações e uma lista de softwares de peso (cerca de 160 atualmente), o X-Box tende a ser não apenas uma pedrinha no sapato da Sony e sim um grande "tijolo". Afinal, com o tempo, disputarão exatamente o mesmo mercado, com idéias e público-alvo idênticos. É bom mesmo a Sony se armar antes do "bicho papão" do tio Bill chegar. Apesar do mistério X-Box, a especificação do console é surpreendente. Ela supera facilmente

qualquer outro hardware atual ou em fase de criação. Resta saber se todas as informações são verdadeiras, pois pelos vídeos apresentados, foi possível notar que muitas das imagens se tratavam de apresentações de jogos já disponíveis ou em fase de criação, como é o caso de Colin McRae Rally 2 da Codemasters. A maior dúvida, no momento, fica por conta das fabricantes. A Microsoft conseguiu assinar contrato com grandes produtoras de games dos EUA. As soft houses japonesas ainda continuam em menor número e não deram nenhum referencial de produção, com exceção da Konami, que firmou total apoio à poderosa Microsoft, anunciando cerca de 16 jogos, incluindo grandes títulos como: Metal Gear, Crash Bandicoot (Direitos recém adquiridos), Silent Hill 2, Jurassic Park 3 e muitos outros... Agora, só nos resta esperar.

Logo abaixo segue a especificação técnica oficial do console:

- Ferramentas de desenvolvimento baseadas em DirectX API
- Processador Intel Pentium III 733MHz
- X-Chip gráfico com clock de 300 MHz desenvolvido em conjunto pela Microsoft e Nvidia
- 64 MB de memória integrada.
- 150 milhões de polígonos por segundo com 20% das funções de processamento e efeitos ligados
- 100 milhões de polígonos com 50% das funções de processamento e efeitos ativados
- Cerca de 80 milhões de polígonos com todos os efeitos ligados e funções de processamento, inclusive IA (Inteligência Artificial)
- 150 trilhões de operações por segundo.
- Resolução máxima de 1980 x 1080
- Full anti-aliasing
- 4 texturas simultâneas e compressão de textura em 6:1.
- HD de 8GB
- 256 canais de áudio
- DVD 5X com movie play
- Entrada para 4 controles e porta de expansão.
- Conexão via cabo, LAN ou modem.

Force Report

Microsoft entra na Briga

A Microsoft estava quietinha demais. Depois de anunciar o logo definitivo do X-Box (à dir.) e informar que seu processador teria 733 MHz, a empresa revelou seus planos para a conquista do mercado mundial de games. Foram confirmados mais de 160 fabricantes. Entre elas estão gigantes japonesas como Capcom, Namco e Konami. O suporte será alto e espera-se que mais de 50 jogos estejam prontos para o lançamento do console no final de 2001. A Konami, por sua vez, mostrou todo seu interesse no X-Box divulgando que irá produzir Metal Gear X, Jurassic Park X, Crash Bandicoot X e Silent Hill X. Para melhorar as coisas, existe a possibilidade de que Sega e Square também produzam jogos para o X-Box.



Volante com Force Feedback para Gran Turismo 2000

Depois dos fãs implorarem muito às fabricantes, finalmente a Sony colocará no mercado, em janeiro de 2001, um volante para Playstation 2 com Force Feedback, que permite transportar grande parte dos movimentos gerados na tela para o volante. Agora imagine isso com GT 2000.

Spiderman para Playstation 2

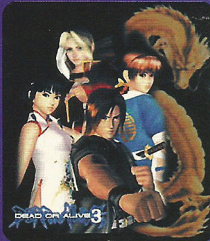
Quem é fã do Homem-Aranha não pode perder esta. A Activision informou, em nota oficial, ter iniciado a produção de Spiderman 2 para o Playstation 2.

Sonic na rede.

Ninguém esperava por isso, mas Sonic Adventure 2 para Dreamcast, que deverá ser lançado no começo de 2001, permitirá partidas via Internet. De que modo as competições serão feitas ainda é um grande mistério.

Dead or Alive 3.

Depois do grande sucesso alcançado com Dead or Alive 2 para Arcade, Dreamcast e Playstation 2, a Tecmo, fabricante do jogo, informou ter iniciado o projeto DA3 - Dead or Alive 3. A Tecmo ainda faz segredos sobre os detalhes, mas sabe-se que o jogo será lançado para os consoles mais avançados da atualidade (Nintendo Gamecube, Playstation 2 e X-Box). Esse, com certeza, vai valer muito a pena!



Mortal Kombat 5

Ed Boon, designer e programador da série Mortal Kombat, anunciou estar trabalhando em Mortal Kombat 5 para os consoles da geração 128 bits e Arcade. Aparentemente, o jogo será todo remodelado, tendo uma ambientação totalmente 3D e uma maior interatividade com os cenários. Mas, depois do fracasso de Mortal Kombat 4, fica difícil acreditar em uma revolução na série. É esperar para ver.



Final Fantasy Movie

Acredite se quiser: está faltando dinheiro para finalizar o filme Final Fantasy. A Square está tentando se aliar a diversos estúdios de cinema para conseguir patrocínio para o término da produção. A previsão do projeto consumir 60 milhões de dólares já dançou. Até agora, já foi gasto quase o dobro do valor e "apenas"

60% está completo. A Square alega que a falta de verba pode afetar a data de lançamento, mas garante que o time de 150 designers em computação gráfica trabalha alucinadamente para entregar o filme até o final de 2001. Cruze os dedos!

Daytona USA On Line

Durante a feira ECTS, a Sega anunciou o que muitos donos de Dreamcast estavam loucos para ouvir: Daytona USA realmente está em produção e deve ser lançado no primeiro trimestre de 2001. O jogo será um misto do Daytona original com o Daytona 2. Só que terá mais carros e pistas e usará as opções on line do console.

Sega anuncia NAOMI2

A nova geração de placas para Arcade da Sega já tem nome: NAOMI2. Ela será capaz de gerar mais de 10 milhões de polígonos por segundo com efeitos que o Dreamcast ou a NAOMI atual nem sonhariam. Mesmo assim, será uma capacidade poligonal bem baixa se tomarmos em conta o potencial do X-Box. Alguns jogos já começaram a ser produzidos, como é o caso de Ferrari F 355 2 e Virtua Fighter X.

Resident Evil 0 para Nintendo Game Cube

Uma má e uma boa notícia para os amantes de Resident Evil. A má é que o tão esperado Resident Evil 0 foi definitivamente cancelado para o Nintendo 64 e a boa é que a Capcom confirmou que o projeto será transportado para o Nintendo Game Cube, o console de 128 bits da Nintendo.



Game Force detona na Web Expo Show

Simplesmente imperdível para internautas e gamemânicos: entre os dias 15 e 22 de outubro, na Bial do Ibirapuera, em São Paulo, será realizado um megaevento. A Web Expo Show trará o que há de melhor em entretenimento, música e informação. E a **Game Force**, juntamente com a Atrativa.com, preparou um estande de mais de 100 metros quadrados de pura diversão. Jogos on-line, videogames, arcades e muitas outras surpresas. E não é só! Você pode concorrer, ainda, a muitos games e até a um console de última geração! Agora, fala a verdade, não estavam faltando eventos deste tipo no Brasil? Pois é, só a **Game Force** para preparar uma dessas. Esperamos você lá!

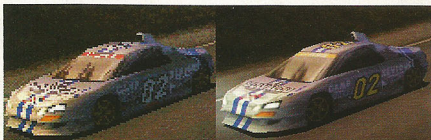
Zumbis aterrorizam Playstation 2

A Capcom confirmou oficialmente a produção de Resident Evil para o Playstation 2. Detalhes sobre o jogo estão sendo escondidos a sete chaves. A única coisa que se sabe até agora é que a jogabilidade e os gráficos ganharam um novo tipo de tratamento.

GAMEFORCE TAMBÉM É CULTURA

Anti-aliasing, Pixel
Lightning, Framerate...
Você vive lendo essas
coisas em revista de
game mas não sabe o
que significa? Pode
deixar que a
Gameforce explica

Por Twister



O mundo dos videogames pode ser mais complexo do que imaginamos. Com a evolução constante dos consoles e PCs, surgem novos tipos de tecnologias e nomes cada vez mais estranhos. Muitas revistas optam por não explicar, como se qualquer um tivesse a obrigação de saber. Mas a Game Force, para trazer "um pouco de luz" aos game-maniacos, incluirá em todas as edições um minidicionário com os termos técnicos que aparecem nas matérias. Vamos começar com um tema muito polêmico - aliasing - que vem atingindo inclusive o mais recente e poderoso console da Sony, o Playstation 2.

Anti-aliasing: Quando trabalhamos com uma linha inclinada, os pontos se quebram, formando o "Aliased" (imagem da esquerda), que deixa as bordas da imagem quadriculadas. Mas existe um efeito que disfarça, parcial ou totalmente, este defeito. É exatamente isto que é chamado de Anti-Aliasing (imagem da direita).

Quando trabalhamos com polígonos, ocorre a mesma coisa, entretanto, um polígono é composto por no mínimo 3 lados (triângulo), apesar dos mais usuais serem os de quatro lados (quadrados). Neste caso, o Anti-aliasing tenta "cobrir" ou disfarçar as extremidades que os polígonos deixam em uma montagem.

No caso de um Hardware, esse efeito consome muita memória. Quanto mais detalhes houver será maior o emprego do efeito. Por isso, vários tipos de Anti-aliasing

são usados pelos programadores, sempre ponderando o que é mais importante no momento (qualidade gráfica ou espaço). No Playstation 2 ainda dá muito trabalho programar o efeito, já que é preciso conhecer super bem o hardware. Por conta disso, vários jogos sequer possuem o Anti-aliasing.

Framerate: É a taxa de quadros por segundo em que um jogo roda. A média requerida fica em torno de 30, pois qualquer taxa de quadros abaixo disso passa a ser incômoda ao jogador. Jogos mais bem elaborados e com melhor hardware podem alcançar 60 quadros por segundo.

Slowdown: É a queda de quadros de animação durante a ação do jogo.

Motion Capture: É a captura de movimentos corporais de verdade que, posteriormente, serão reapassados para dentro da tela, dando mais naturalidade aos personagens de um jogo.

Pixel Lighting: Cria efeitos luminosos muito mais naturais, pois aplica uma intensidade diferente de luz para cada pixel da tela.

Textura: Recria detalhes em 2D que, posteriormente, serão aplicados sobre uma superfície poligonal.

Pré-renderização: Imagens em duas dimensões criadas em desenho ou computação gráfica (CG) e, depois, aplicadas em um jogo.

Na maioria das vezes, isso é feito com cenários, dando a sensação de profundidade. Só que não permite movimentação livre de câmera.

Fog: Conhecida entre nós, mortais, como neblina. Geralmente é aplicado para disfarçar defeitos de construções (Pop-up) nos cenários.

Pop-up: Termo utilizado para definir a construção de cenários.

Chega de dúvidas! Mande uma carta ou e-mail para a redação da Game Force dizendo qual termo técnico você gostaria de ver nesta seção. Teremos o maior prazer em explicar tudo de uma maneira simples e rápida.

E-mail: gameforce@bcweb.com
Cartas: R. Calixto da Mota, 72, São Paulo
SP cep 04117-100

Mix

O mundo paralelo dos gamers

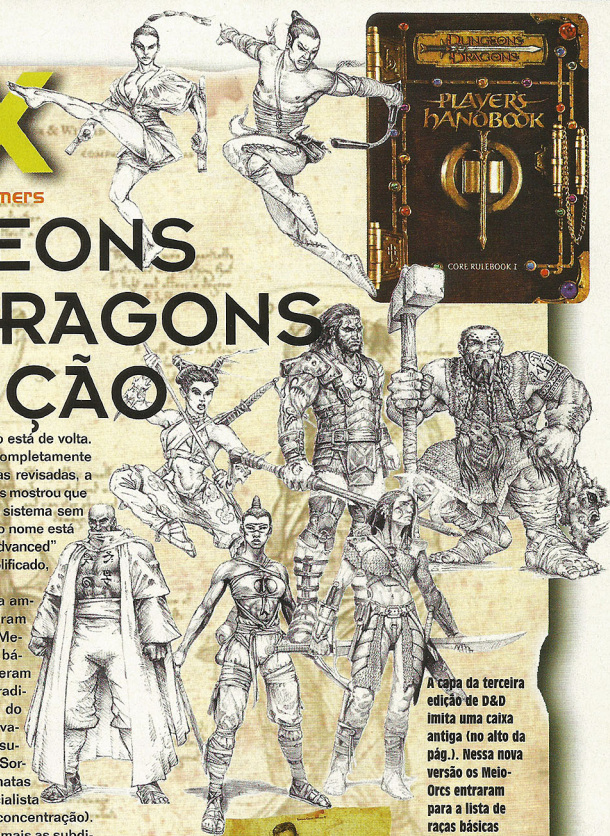
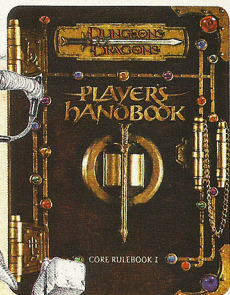
DUNGEONS & DRAGONS 3ª EDIÇÃO

O RPG mais popular do mundo está de volta. Em sua 3ª edição, ele foi completamente remodelado. Com todas suas regras revisadas, a nova edição de Dungeons & Dragons mostrou que é possível mudar radicalmente um sistema sem perder a sua essência. Até mesmo o nome está diferente: foi retirada a palavra "Advanced" do título. O resultado é um RPG simplificado, bem melhor e muito mais divertido.

Para agradar aos fãs da série, a ambientação e os personagens foram mantidos. Além disso, a raça dos Meio-Orcs, que não existia nos livros básicos, foi incluída. As classes sofreram poucas mudanças. Além das 9 tradicionais, agora estão à disposição do jogador o Barbarian (guerreiro selvagem, com capacidade de batalha superior a qualquer outra classe), o Sorcerer (feitiçeiro com habilidades natas em magia) e o Monk (monge especialista em artes marciais e técnicas de concentração). Outra inovação é que não existem mais as subdivisões Warrior, Wizard, Rogue e Cleric.

Todo o sistema de testes agora é baseado em algo chamado DC (Difficulty Class). As habilidades (proficiências da segunda edição), os Feats (habilidades específicas de cada personagem) e qualquer tipo de ataque são feitos agora por meio de um nível de dificuldade (DC) que deve ser alcançado para que a ação tenha sucesso.

Mas e as aventuras e a ambientação? Tudo está melhor que antes. Definitivamente, a terceira edição de Dungeons & Dragons tem tudo para agradar ao mais exigente RPGista e ainda colaborar para aumentar a legião de jogadores de D&D.



A capa da terceira edição de D&D limita uma caixa antiga (no alto da pág.). Nessa nova versão os Meio-Orcs entraram para a lista de raças básicas



On line

Por Spy

Jogos na internet com qualidade de videogame

Para quem gosta de navegar na rede, um novo site promete se tornar o endereço predileto dos gamemaniacos. O *atrativa.com.br* tem jogos on line (alguns multiplayer) e, ao contrário do que você está acostumado, não tem que usar CDs. O que impressiona mesmo é a qualidade gráfica 3D de alguns jogos como Space Rocks (nave), Takoma e Speedway (ambos de corrida). O acabamento é tão perfeito que mais parece que você está jogando num console de nova geração.

Ganhando para jogar

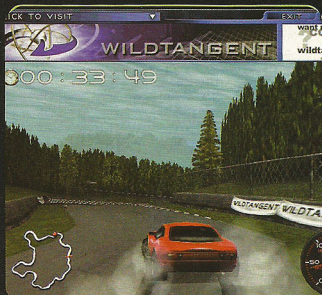
Sempre que um jogador entrar no site, estará automaticamente concorrendo com os outros participantes e, melhor, a prêmios. Em todos os games serão registrados o desempenho do internauta. Os pontos obtidos podem ser trocados por Atrafichas que vão sendo acumuladas num arquivo virtual. Conforme a pontuação vai subindo, pode-se participar de sorteios até mesmo consoles. Outro destaque é o hall da fama, que indicará os dez melhores em cada game. O melhor: tudo isso é completamente de graça.

Qualidade gráfica e diversão

Os jogos on line da Atrativa usam uma engine gráfica própria que permite renderizações avançadas (para o padrão de jogos on line). O mais difícil é prever qual o limite tecnológico destes games. Afinal, até alguns anos, ninguém imaginaria que jogos 3D pudessem rodar dentro de um Browser.

A grande vantagem é que você não precisa de um super computador para ter um bom desempenho neste site porque os jogos mais avançados (graficamente falando) identificam qual a configuração de seu computador e possuem diversos níveis de complexidade que o jogador escolhe antes de cada partida.

O ideal é que o jogador tenha pelo menos um Pentium II. É necessário, ainda, o DirectX 3.0 e um plug-in de 300K que você precisa baixar uma única vez. Para alguns jogos como Speedway é preciso uma placa 3D (como se vê nem é preciso equipamento super poderosos).



Mesma plataforma multiplayer da Sega

Alguns games da Atrativa suportam nada menos do que mil pessoas jogando ao mesmo tempo. Por enquanto, você pode curtir Xadrez, Damas e Reversi. A partir de novembro, os jogos mais radicais também estarão disponíveis em suas versões multiplayer. Até agora, existem 46 jogos disponíveis. No final do ano serão 20. Tendo parcerias com as maiores soft houses do mundo e plataforma Multiplayer igual à usada pela Sega, o *atrativa.com.br* promete trazer ao mercado brasileiro o algo mais que faltava na Internet.



Divirta-se!

Guerra virtual

Por Twister

A batalha on line entre computadores e consoles está apenas começando

Viver conectado à Internet, participar de torneios ou chamar amigos para criar um grupo de batalha já virou mania entre os jogadores de PC. E a cada dia que passa o universo de jogos on line cresce assustadoramente. Tudo parece rumar para uma verdadeira guerra entre as gigantes do entretenimento eletrônico.

O lançamento da Sega.net, uma rede especialmente criada para jogos de PC e Dreamcast, foi o primeiro passo para o início da "Guerra On Line". Vários jogos já estão em desenvolvimento. O mais esperado é Phantasy Star On Line, mas temos muitos outros como: Quake 3 Arena (que permitirá partidas com jogadores de PC), NFL 2K1, NBA 2K1, Speed Devils On-line, Daytona USA e Shenmue.

A Sega.net é a pioneira, mas este tipo de integração também deve acontecer com a maioria dos consoles futuros. Um exemplo disso é o Playstation 2 com o PlayOnline, que será lançado após a chegada do console nos E.U.A. Grandes jogos já estão em produção, como é o caso de Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Final Fantasy XI (Integração com PC) e muitos outros.

Mesmo com seus consoles ainda em criação, a Nintendo com o Nintendo Game Cube e a Microsoft com o X-Box também já anunciaram seus investimentos para a internet.

A COMPETIÇÃO ESTÁ APENAS COMEÇANDO



Plataformas diferentes rodando o mesmo jogo, conexão e transmissão entre PCs e consoles... É por aí que o mundo dos games deve caminhar. Tanto que empresas com uma grande experiência nos PCs estão convertendo

seus jogos para consoles, tentando ganhar espaço neste mercado milionário. A Capcom, por exemplo, pretende criar um jogo baseado em Resident Evil para todas as plataformas que rodem em cima de uma mesma estrutura, diferenciando-se "apenas" nos moldes gráficos. Mas isso está apenas em fase de estudos. Ao que parece, logo poderemos disputar partidas via net sem preocupações com as várias



plataformas. A maior diferença será na parte gráfica. Mas, com todo desenvolvimento tecnológico, isso será facilmente superado.



Pré-estréia

METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty

CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Konami
DATA DE LANÇAMENTO
Final de 2001
GÊNERO
Ação

Twister no comando... O clima de espionagem retorna com força total no Playstation 2, com a chegada dos primeiros detalhes de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Desde que foi originada em 1987, no já extinto MSX, Metal Gear vem traçando novos moldes para os jogos de ação. Na época, com a chegada da geração 32 Bits, o primeiro console da Sony (Playstation) receberia a versão mais incrível já criada e que até hoje é cotada como um dos melhores jogos de toda a história dos videogames. Na versão PS2, o protagonista continua sendo Solid Snake, um espião linha dura, capaz de resolver qualquer situação com suas habilidades e seu QI privilegiado.

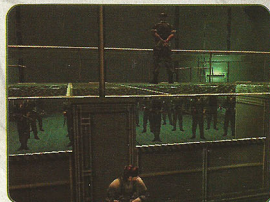
Hideo Kojima, diretor da Konami e principal responsável pelo projeto Metal Gear, vem garantindo seu espaço ao lado de gênios como Shigeru Miyamoto (Nintendo) e Yu Suzuki (Sega) pelas idéias e atitudes perfeccionistas que conduzem a maioria de seus projetos.

Por este e muitos outros motivos, MGS2: SoL para Playstation 2 entra para o Hall da fama como sendo o jogo mais guardado da atualidade. E não é para menos: toda a ambientação, história, gráficos, sons e inteligência artificial estão sendo criados para extrair grande parte do incrível potencial que o Playstation 2 dispõe. Com isso, garantem-se cenas e ângulos antes impossíveis. Se você já acha as imagens do jogo impressionantes, espere até ver tudo em movimento: mais de 60% do poder gerado pelo jogo está sendo aplicado em efeitos especiais ou em inteligência artificial.

O game foi apresentado pela primeira vez

alguns dias antes da E3 2000 (Eletronic Entertainment Expo) de Los Angeles e, recentemente, o público londrino também pode presenciar esta obra prima na ECTS (European Interactive Entertainment Conference). Como bom espião, o Twister aqui fez uso dos mais modernos equipamentos para não ser detectado e poder assistir ao vídeo em paz. Mesmo estando boquiaberto com o que vi, não foi possível obter muitos detalhes da história, até porque este ponto está sendo guardado a sete chaves pela equipe de produção. Ao que tudo indica, o jogo se passará na costa da cidade de Nova York, nos E.U.A, em um navio petroleiro.

Depois do projeto Metal Gear Rex ter vazado da base do Alaska e caído no mercado negro, vários países e organizações privadas se muniram desta tecnologia para criar sua própria força de segurança, mas nem se deram conta da ameaça que os rondava. Para combater esta proliferação, um exterminador de Rexes foi desenvolvido: o Metal Gear Ray, um gigantesco robô bio-cibernético munido de diversas armas termo-nucleares. Mas esta informação acabou vazando e o navio no qual Ray estava sendo transportado é dominado por terroristas que que quem pegá-lo. Para resolver essa parada, Solid Snake é enviado ao petroleiro. Missão impossível vai ser finchinha perto do que o espião terá que enfrentar.



SIN AND PUNISHMENT:

Successor to the Earth

CONSOLE

Nintendo 64

FABRICANTE

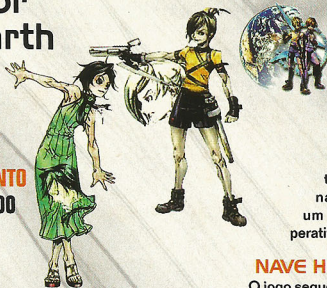
Treasure

DATA DE LANÇAMENTO

Novembro de 2000

GÊNERO

Ação



ki possam estar simultaneamente na tela em um modo cooperativo.

NAVE HUMANA

O jogo segue os padrões dos clássicos de tiro, como Star Fox, porém com uma "pequena" diferença: ao invés de controlar uma espaçonave, você controla um humano a pé, correndo e atirando!

Como se fosse realmente uma nave, seu personagem corre sem parar, e não ser dentro de certos ambientes ou durante os combates com os chefes de fase. Sabe-se que, enquanto você corre de um lado para o outro da tela, através do C-esquerdo e C-direito, você irá controlar a mira de sua arma com o direcional análogo.

Além destes movimentos, os personagens do jogo saltam, rolam e deslizam na tela para poderem se esquivar mais facilmente dos ataques inimigos. Caso algum adversário chegue muito perto, o próprio botão de tiro se transforma em um

ataque físico de curto alcance, com maior potência do que o disparo comum. Durante as fases, seu personagem também poderá adquirir power-ups que fazem com que o dano e o efeito dos disparos se alterem.

Mas, sem dúvida alguma, o mais impressionante neste jogo é a velocidade. Os personagens atravessam a tela rapidamente e, mesmo quando vinte inimigos aparecem ao mesmo tempo, não ocorrem slowdowns.

DIALOGOS FALADOS

Não se sabe ainda como, mas a verdade é que todos os diálogos do jogo são falados mesmo. E olha que eles não são poucos. Coisa inédita e muito difícil de se ver (ou melhor, ouvir) em um console de mídia cartucho.

Como sempre, a Treasure vem de mansinho, mas mostra como fazer para aproveitar ao máximo o rendimento de um videogame: velocidade, gráficos e som nunca antes vistos com tanta qualidade em um mesmo console. Agora é só esperar o lançamento para ver com os próprios olhos o jogo que possivelmente revolucionará os conceitos de limites para o Nintendo 64.

COMENDO CARNE DE GENTE

Num futuro não muito distante, a Terra sofre com a superpopulação. Para tentar amenizar ao menos o problema da fome, um grupo de cientistas inicia um projeto para criar novas formas de vida, destinadas exclusivamente à alimentação. O feitiço vira contra o feitiço e esses seres, agora chamados de Lufians, também precisam de alimentação. O prato preferido? Humanos, é claro!

A ESTRANHA MULHER

Mais conhecida como "ELA", pouco se sabe sobre Achi. Essa estranha mulher é a peça principal do projeto "Defensores da Terra", um grupo formado por ela para combater os Lufians. Pelo que se sabe, Achi não é um personagem jogável. Ela só dará as instruções antes de cada fase.

O LÍDER SAKI

Um garoto de apenas quatorze anos se mostra um grande guerreiro e hábil atirador. Ele lidera o grupo de ataque dos Defensores da Terra. Resgatada por Saki, uma menina de quinze anos resolveu entrar para o esquadrão. É provável que ela e Sa-



Pré-estréia

THE BOUNCER

CONSOLE

Playstation 2

FABRICANTE

Square Soft

PREVISÃO DE LANÇAMENTO

Final de 2000

GÊNERO

Ação



Inicialmente colocado como a continuação de Ehrgeiz, o lançamento de The Bouncer vem sendo constantemente adiado no decorrer deste ano. E como ele é um dos jogos mais esperados para o Playstation 2 a ansiedade ficou grande. Afinal, este será o primeiro jogo de peso da Square Soft para o console. Seu enredo se passa em um mundo bem futurístico, muito parecido com o de Final Fantasy VII. Você controlará Sion, um jovem guerreiro de dezoito anos que, num belo dia, se propôs a ajudar uma jovem chamada Dominique. Apesar dela ser bem novinha (apenas quinze anos), os dois acabam ficando íntimos e se tornando grandes amigos.

Nessa realidade, nem tudo é alegria. Existe uma corporação chamada Mikako que, possivelmente, controla o crime organizado. Por algum estranho motivo, a cor-

poração sequestra Dominique. Agora sua missão será descobrir onde ela está e por que foi raptada.

The Bouncer terá grandes recursos de RPG como entrar em cidades, conversar, comprar itens. Ao mesmo tempo, terá também um sistema de combate mais voltado para jogos de ação, muito semelhante a Tobal. Está confirmado, ainda, que o sistema de combate possibilitará a utilização de qualquer recurso do cenário (mesas, cadeiras, garrafas...) para atacar os inimigos.

O jogo será lançado simultaneamente no Japão e nos EUA, graças à Eletronic Arts e à tecnologia do DVD que já é adaptada para suporte multilíngue.



METROPOLIS STREET RACER

CONSOLE

Dreamcast

FABRICANTE

Bizarre Creations

DATA DE LANÇAMENTO

10 de outubro.

GÊNERO

Corrida

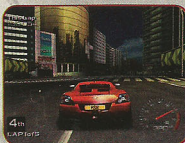
Fanáticos por jogos de corrida, preparem-se! Bizarre Creations

entra na reta final de produção do Metropolis Street Racer. Este game deve inaugurar a terceira geração de jogos para Dreamcast, juntamente com Phantasy Star Online. Pelo que vimos, os gráficos usam grande parte do poder do console, com cerca de 2 milhões de polígonos, somente para recriar cidades como Tóquio e São Francisco.

Tudo isso sem mencionar a aplicação do efeito Pixel Light, que dará mais realismo ao jogo, principalmente nas corridas noturnas. O resultado é impressionante. O melhor é que os

50 carros serão reproduzidos a partir de modelos reais como Renault, Ford, Peugeot, Fiat, Alfa Romeo, Mercedes-Benz, Honda, Audi e Mitsubishi.

Em MSR você poderá optar por 3 modos de jogo: o tradicional de corrida, onde vários carros disputarão por traçados previamente projetados, bem ao estilo circuitos de rua, o modo para dois jogadores e o Gang Battle Mode. Este último é o mais aguardado porque possibilitará a realização de incríveis perseguições com total liberdade pela cidade.



DINO CRISIS 2

CONSOLE

Playstation
FABRICANTE

Capcom

DATA DE LANÇAMENTO

Já lançado*

GÊNERO

Ação

Um ano depois do primeiro incidente, uma catástrofe ocorre com a experimental "Terceira Energia". Desta vez, os efeitos jurássicos acontecem em proporções devastadoras. Uma cidade inteira se transforma em uma selva cheia de dinossauros.

Mais preparados para esse combate, os humanos enviam um grupo altamente armado, sob o comando de alguém que é experiente em enfrentar dinossauros: nin-

guém menos que a nossa heroína Regina. Além dela, você também poderá jogar com Dylan, um outro guerreiro veterano. A Capcom está tentando se afastar mais ainda da engine de Resident Evil e promete grandes alterações no sistema do jogo, apesar do controle do personagem ser mantido exatamente o mesmo. Para quem não gosta muito de gastar tempo procurando por balas, duas boas notícias: o jogo terá muita munição e,

inclusive, pontos onde você pode comprar mais com o dinheiro encontrado no caminho.

Como as armas usadas pelos heróis foram feitas especialmente para matar dinossauros, com poucos tiros de uma pistola você já terá um raptor morto. O problema é que, agora, os

Raptors andam em bandos de cinco ou seis e sempre atacam de uma forma estratégica. Além disso, carregam uma arma pesada, como um lança granadas que reduz consideravelmente a velocidade do perso-

nagem. Assim, fica bem mais difícil desviar dos ataques.



* O jogo foi lançado no dia do fechamento da Game Force

Durante o Século XVIII, no Japão feudal, a ilha Dejima foi especialmente escolhida para hospedar visitantes ocidentais. Um estranho grupo religioso começa a realizar operações um tanto estranhas e as autoridades japonesas são acionadas para verificar o local. Dois personagens, Gokurakumar e Yuri são enviados para investigação. Goku é dotado de força bruta e tamanho. Ao longo do jogo, ele acumula sete diferentes espadas com diferentes funções (7 Blades), Yuri quase não utiliza a força, em compensação é bem mais rápida que Goku. Suas principais armas são projéteis, seja com arcos, bestas ou armas de fogo. O importante para ela é manter distância dos inimigos. Ao todo, Yuri irá receber oito diferentes armas no decorrer do jogo. O game terá uma grande variedade de missões. Encontrar um objeto ou eliminar todos os ninjas de uma aldeia serão os mais comuns, sempre com um limite de tempo. 7 Blades está trazendo

cores vivas, originalidade, efeitos de luz surpreendentes, magias fantásticas, alta resolução e 60 quadros por segundo para o Playstation 2. A Konami lançou há pouco tempo um game muito parecido com esse para o Playstation, mas que não deu muito certo. Vamos ver se desta vez este estilo de jogo emplaca!

7 BLADES

CONSOLE

Playstation 2

FABRICANTE

Konami

PREVISÃO DE LANÇAMENTO

Sem data definida

GÊNERO

Ação



Pré-estréia

4X4 EVOLUTION

CONSOLE

PC/Dreamcast/MAC

FABRICANTE

Terminal Reality

DATA DE LANÇAMENTO

Outubro de 2000 (PC) e Novembro
de 2000 (DC e MAC)

GÊNERO

Corrida



Com a chegada da Sega.net (rede de jogos on-line da Sega para Dreamcast), muitos fabricantes estão incluindo em seus jogos este recurso. E 4x4 Evolution não será diferente, permitindo altas disputas via rede, tanto na versão para PC quanto na versão para Dreamcast.

Ao todo serão

mais de 16 cursos bem amplos, que permitem ao jogador explorá-los com uma liberdade incrível, fazendo uso de mais de 70 modelos de picapes licenciadas, como Toyota e Mitsubishi. Tudo em cima de uma engine gráfica complexa e uma inteligência artificial muito bem trabalhada, trazendo a ousadia dos adversários de volta aos jogos de corrida.



Os detalhes físicos são bem próximos da realidade, contendo apenas pequenas modificações que geram ainda mais diversão. Para você provar que é fera, deverá encerrar o modo Campeonato, onde lhe será dado um carro ruim. Af a responsabilidade de ganhar pontos e reconhecimento é totalmente sua.

Os gráficos serão idênticos para as versões de PC, MAC e Dreamcast, com mudanças apenas na resolução. Foram aplicados efeitos raramente vistos no gênero, dando uma luminosidade que faz os cenários parecerem reais.



A associação dos nomes Rare e Nintendo 64 acabou virando sinônimo de super produções e sucessos de venda pelo mundo inteiro. Pelo que parece, Dinossaur Planet não será diferente.

Sabre e Krystal, dois curiosos personagens de um mundo distante, são lançados por conta de uma pequena falha em um

CONSOLE

Nintendo 64

FABRICANTE

Rareware

DATA DE LANÇAMENTO

Início de 2001

GÊNERO

Aventura

DINOSSAUR PLANET

planeta desconhecido. Ao chegar lá, percebem que o planeta é habitado por dinossauros de todos os tipos e tamanhos. Para complicar ainda mais as coisas, existe uma força maligna ancestral que

está se expandindo e acumulando poder para destruir o universo. Seguindo este enredo, Sabre e Krystal entram em uma aventura repleta de heróis, vilões, príncipes e princesas. Quem conhece a Rare, já imagina como deverá ser o jogo: um ótimo título de plataforma e ação, repleto de enigmas e desafios complicados. Ainda não foi revelado exatamente quantas fases



serão produzidas para o jogo, mas a Rare garante que todas elas serão tão exóticas e deslumbrantes, capazes de fazer o jogador parar em um ponto apenas para apreciar a bela paisagem.

A história do jogo é complexa, cheia de diálogos e personagens. Aliás, são mais de cinquenta! Além de enfrentar seus inimigos, os heróis precisam fazer muitas outras coisas como cavar buracos, desferir magias, distrair os adversários e até aprender feitiços de ataque e defesa.



ALONE IN THE DARK:

The new nightmare

CONSOLE

PC, Dreamcast e Playstation

FABRICANTE

Infogrames

DATA DE LANÇAMENTO

Final de 2000

GÊNERO

Ação

Amantes dos jogos de terror, a diversão vai começar. Depois de 5 anos sumido, finalmente o clássico dos jogos de horror voltará, totalmente remodelado. Produzido a partir de gráficos pré-renderizados, com personagens e inimigos poligonais, Alone in the Dark: The New Nightmare trará Edward Carnby, um jovem policial que tenta desvendar o mistério da morte de seu colega e acaba

se envolvendo em algo mais sério e macabro.

A Infogrames promete reviver o verdadeiro espírito dos jogos de terror nesta quarta aventura de Alone in the Dark, fazendo com que o jogador tenha medo



de andar pelos pontos mais escuros da tela. Para isso, os cenários e inimigos estão sendo desenvolvidos com muito cuidado. As cenas serão feitas em CG e prometem ser extremamente marcantes. Já os quebra-cabeças deverão dar um trabalho danado aos jogadores. Se o jogo AD:NN for metade do que a Infogrames está prometendo, já podemos esperar por um grande clássico. O lançamento está confirmado para Playstation, Dreamcast e PC. Estas imagens, porém, são apenas da versão PC.

PHANTASY STAR ONLINE

CONSOLE

Dreamcast

FABRICANTE

Sega/Sonic Team

DATA DE LANÇAMENTO

Início de 2000

GÊNERO

Ação RPG

Phantasy Star Online marcará época para os donos de Dreamcast. Partidas on-line em grupo prometem satisfazer a falta de bons RPGs que assola o console.

O Sonic Team afirma estar criando uma nova geração de RPGs e está trabalhando intensamente para abrir a terceira geração do Dreamcast. Sabe-se agora que muitos dos efeitos

luminosos usados serão aplicados através do Pixel light, permitindo tratar a luz sobre cada um dos pixels da tela. O Shenmue, Resident Evil: Code Veronica, Grandia 2 e a maioria dos jogos de Playstation 2 usam e abusam desse efeito.

Um dos pontos fortes será o fator surpresa. Inimigos mais poderosos aparecerão do nada, causando sustos e desordem no grupo, já que as batalhas não são pré-programadas como em um RPG convencional. Além disso, os personagens serão separados em 4 "estilos", de acordo com o tipo de armamento - Espada, Magia, Rifle e Revólver.



A história começa com o Pioneer Project, um plano de fuga traçado pelos habitantes da Mother Land, na tentativa obstinada de migrar para outro planeta. Para isso, uma nave de reconhecimento, sem tripulantes, é enviada ao espaço e acaba descobrindo um planeta chamado Ragoul, que aparentemente é um bom lugar para se viver. Uma primeira nave tripulada, a Pioneer 1, é enviada ao planeta Ragoul na tentativa de colonizá-lo, criando assim a Central Dome.

Sete anos depois, uma segunda nave tripulada é enviada. Ao se aproximar do planeta e antes mesmo de qualquer comunicação seja estabelecida com o povo habitante, uma gigantesca explosão acontece em sua superfície. O que estaria acontecendo? E o que ainda está por vir? É aí que a aventura começa.



Pré-estréia

ETERNAL DARKNESS

CONSOLE

Nintendo 64

FABRICANTE

Silicon Knights

DATA DE

LANÇAMENTO

Início de 2001

GÊNERO

Ação RPG



A canadense Silicon Knights, que firmou um contrato de exclusividade com a Nintendo, prepara-se para lançar uma obra-prima para o Nintendo 64. A softhouse está se empenhando em extrair o máximo em gráficos para o console e parece mesmo que será um game com visual muito bonito. Inicialmente previsto para outubro de 2000, o game só deve chegar mesmo no começo de 2001. Para

Denis Dyak, da Silicon Knights, esse atraso foi uma coisa boa, pois serviu para aperfeiçoar os gráficos, dar melhor jogabilidade ao game e deixá-lo mais realista e rápido, tentando fazer deste o melhor jogo para N64. Além disso, Dyak afirmou que o trabalho está indo muito bem e que em breve os gamemaniacos terão uma ótima surpresa.

Cada fase terá sua progressão em uma era diferente, fazendo com que apareçam

personagens vindos desde o século XIV até a Primeira Guerra Mundial.

O game trará também 120 tipos de magias para serem usadas contra os mais tenebrosos inimigos.

Mas, por enquanto, a única coisa a fazer é apreciar as lindas fotos e torcer para que Eternal Darkness não fique apenas na promessa de um grande game e que o atraso tenha valido a pena.



Atenção aos motoristas de plantão! Um dos melhores jogos de corrida está para receber sua segunda versão. Driver 2 logo chegará ao Playstation! O policial Tobias Jones está envolvido em mais encrascas, e agora ele deve viajar até lugares distantes para cumprir suas missões. Foram feitas mais três cidades

para o jogo: Las Vegas, Havana e... Rio de Janeiro! Só espero que não seja um lugar cheio de índios e vegetação...

De qualquer forma, a equipe que está produzindo Driver 2 é duas vezes maior do que aquela que produziu o primeiro jogo. Como resultado de tanto empenho, você terá cenários muito mais detalhados, com texturas quase reais e com uma coloração viva e limpa.

Para completar a batelada de mudanças, agora o jogador pode sair do carro

a qualquer momento e caminhar pelas ruas. Existirão missões em que se deve conversar com alguém em alguma esquina, perseguir pessoas por lugares onde o carro não passa e até mesmo entrar em edifícios para realizar algumas tarefas. Além disso, Tobias também

podará roubar e dirigir outros carros!

Só esperamos que a jogabilidade com o motorista seja ao menos parecida com a do carro.

Na verdade, Driver 2 estará, em um contexto geral, muito parecido com Grand Theft Auto, só que com uma visão traseira poligonal. Para finalizar, Driver 2 terá um modo para dois jogadores, estilo racha, mas com direito a perseguição e barricadas policiais. Ainda bem que nesse jogo não se pagam multas!



DRIVER 2

CONSOLE

Playstation

FABRICANTE

GT Interactive

DATA DE LANÇAMENTO

31 de Outubro

GENERO

corrida

GRAN TURISMO 2000

FABRICANTE

Polyphony Digital

GÊNERO

Corrida

PLATAFORMA

Playstation 2

DATA DE

LANÇAMENTO

Final de 2000



Gran Turismo 2000 foi um dos primeiros jogos a serem anunciados para o Playstation 2. Mas sua demonstração causou ira entre os jogadores, pois apresentava gráficos artificiais demais em cima de um engine muito parecida com a de Gran Turismo 2 do Playstation, principalmente levando em conta o potencial gráfico que o console tem o poder de proporcionar.

Mas a Polyphony Digital está demonstrando que quer fazer o melhor simulador de carros da atualidade. Para isso, ela vem remodelan-



do o jogo e aperfeiçoando cada vez mais sua engine e complexidade. Pelo que percebemos durante sua última apresentação na ECTS (European Interactive Entertainment Conference), o jogo se mostrou muito mais sólido,

com gráficos fantásticos e dignos do poder do console. Os efeitos não pareciam mais artificiais e as luzes estavam melhores do que nunca, dando a impressão de algo real. E o melhor, tudo rodando em alta resolução e a 60 quadros por segundo.

Os carros, que antes eram feitos a partir de moldes com 500 polígonos, estão sendo refeitos com cerca de 3.500 polígonos, dando muito mais naturalidade. As pistas também estão sendo simplesmente remodeladas e novos de-talhes gráficos estão sendo adicionados, incluindo circuitos inéditos. A verdade é que GT 2000 está ficando cada vez mais impressionante.

Mais um jogo que se passa no Japão feudal, Throne of Darkness conta a história de um nobre guerreiro chamado Shogun Kira Tsunayoshi, que por problemas pessoais afasta-se dos quatro deuses. Por sua desobediência, foi castigado com a morte. Pouco antes de morrer, um estranho monge aparece e oferece-lhe uma poção que pode salvar sua vida. Ele toma e realmente funciona, mas o efeito colateral o transforma em um demônio chamado Zan-shin, que por sua vez comanda uma horda de demônios para tentar conquistar o Japão. Sete samurais se reuniram para lutar contra os demônios em um eletrizante jogo que mistura um pouco de Diablo com Commandos. Cada um dos samurais representa um estilo de luta:

comandante, "berserker", espadachim, arqueiro, mago, clérigo e ninja. Em cada missão você deverá escolher quatro destes personagens e ir para a guerra.

É bom lembrar que as magias (que todos os personagens possuem) não são baseadas em mana, mas sim em ki, dando

aos guerreiros efeitos de golpes semelhantes aos de jogos de luta, como shoryukens e hadoukens de Street Fighter.

Como adquirir esses poderes? Apenas dê dinheiro para os deuses e eles lhe retribuirão com as habilidades! Muito estranho, não?

O game também terá um modo multiplayer e poderá ser jogado tanto pela rede quanto pela Internet. Em ambos os casos o jogo é cooperativo, nunca um contra o outro.

THRONE OF DARKNESS

CONSOLE

PC

FABRICANTE

Sierra Studios

DATA DE LANÇAMENTO

Q4 2000

GÊNERO

RPG





Por
Neo Hunter

CAPCOM

Ninguém acreditou, mas aqui está o confronto do milênio!

Capcom vs SNK chega colocando as maiores lendas dos fighting games frente a frente no seu Dreamcast. Quem será o mais forte?

Graficamente, Capcom vs SNK é realmente um colírio. Cenários e personagens se misturam com uma fluência incrível! O estilo gráfico do jogo é o mesmo de Street Fighter Zero. Por isso, os personagens da SNK tiveram que ser totalmente redesenhados para ter um visual mais próximo de um anime. Alguns dos fighters da Capcom

também foram adaptados.

Ryu, Ken e Vega (M. Bison americano) estão com o mesmo visual do Street Fighter II.

Antes de escolher seu personagem, deve-se optar por um modo de luta: SNK ou Capcom. O modo SNK é idêntico ao KoF. Existe uma barra de "power" que

pode ser carregada (segurando o soco e o chute fortes) para desferir os super combos. Quando a energia estiver no final, a barra pisca. Com a energia piscando e a barra cheia, o especial se torna mais poderoso. No modo Capcom os especiais são mais fortes. O personagem pode acumular três barras de "power", cada uma com um nível de especial. Você pode soltar especiais níveis 1, 2 ou 3. Na tela de seleção você tem quatro pontos para montar sua equipe e existem quatro tipos de personagens: os fracos, que valem um ponto cada, os médios, que custam dois pontos, os chefes, que valem três, e os secretos, custando todos os seus quatro pontos.

Os cenários são maravilhosos.

Utilizando elementos de pré-renderização, desenhos e polígonos, têm quase tudo que se espera de cenários 2D. Todas as magias foram redesenhadas com efeitos de luz e polígonos, porém, não possuem um visual

tão legal quanto se esperava. A maioria dos sons e vozes também foram regravaados e os gritos estão mais "nervosos". As músicas do jogo são todas

remixadas dos antigos games das duas empresas.

Quanto à jogabilidade, não há do que reclamar. Sequências animais, combos devastadores. Alguns exemplos são: com King, depois de um agarrão com soco forte emende um especial ou qualquer outro golpe. Já com Ryu, aplique



V



Fabricante

CAPCOM

Gênero

LUTA CROSSOVER

Nº de jogadores

1 OU 2

Notas

Gráfico: 9.4

Som: 8.7

Ambiente: 8.0

Jogabilidade: 9.0

Diversão: 7.5

Replay: 7.8

FINAL: 8.4



um Combo de 90%, com voadora, rasteira forte e ainda no alto emende um especial com shoryuken.

secrets que podem ser comprados: Ryu (Evil), Iori (Devil) Gouki (Akuma Americano), Morrigan e Nakoruru.

Um jogo cheio de segredos

Conforme você vai terminando o jogo, adquire pontos que podem ser utilizados para comprar outras opções, entre elas, novas cores para os personagens, fases diferentes e opções de jogo. Além disso, você também adquire uma versão extra dos lutadores. Por exemplo, um Terry Bogard Extra perde o Rising Tackle, seu Power Wave não "anda" e ele ganha o Power Dunk. Ken ganha de volta sua sequência de chutes do Super Street Fighter X. Para selecionar o personagem em modo extra, basta escolhê-lo com o start pressionado. Você pode habilitar também a opção Dash & Run em que dá para escolher entre um pequeno dash para a frente (Capcom) ou simplesmente

Mas afinal, quem venceu? Capcom ou SNK?

A Capcom trabalhou duro para tornar o jogo equilibrado ao máximo e, teoricamente, ela conseguiu. Para quem joga Street Fighter, basicamente nada mudou. No entanto, quem é da praia de KOF, vai sentir bastante a diferença. Foi perdido um pouco o poder de criação e as coisas malucas de KOF, como os velhos bugs, que aparentemente foram eliminados. Além disso, o jogo ficou um pouco mais com a cara de Street Fighter.

Kaiser para japonês

Parece brincadeira, mas descobrimos que a Capcom usou diversas frases prontas em vários idiomas para compor a remixagem das músicas do jogo. Como quem fez a mixagem não sabia o que as músicas diziam, escolheu qualquer coisa que agradasse aos seus ouvidos. Uma das músicas está em português e é encontrada no remix de Ryu (Track 15). O mais curioso é o que se ouve: "Kaiser, uma grande cerveja, a cerveja dos momentos inesquecíveis". Esses caras da Capcom provavelmente bebem!?!?

Lista dos personagens

CAPCOM - Ryu, Ken, Guile, Chun-li, Zangief, Dhalsim, Blanka, E-Honda, Mike Bison, Balrog, Sagat, Vega, Cammy, Sakura, Gouki e Morrigan
SNK - Kyo, Iori, Terry, Ryo, Yuri, Benimaru, King, Vice, Mai, Kim, Raiden, Yamazaki, Rugal, Geese e Nakoruru.

Muita luta

Em 1994, a SNK lançou The King of Fighters 94, onde foram reunidos personagens dos jogos Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors, Psycho Soldiers, além de alguns personagens criados só para o game. Não deu outra! O jogo foi um sucesso, conquistando um número incalculável de fãs pelo mundo todo. Algum tempo depois era lançado X-Men VS Street Fighter. O resultado todo mundo já sabe: virou mais um clássico do videogame. Na versão atual, o entrave foi como unir dois jogos com características próprias sem privilegiar umas das partes. Ainda bem que as duas empresas conseguiram tornar realidade o que parecia apenas um sonho.

S



correr (SNK). Também existem cinco personagens



SNK

Red Dog

Nostalgia dos tempos do velho Atari

Ao ver Red Dog pela primeira vez, dois clássicos vieram imediatamente à minha cabeça: Moon Patrol (Atari e Arcade), no qual era preciso atravessar vários desafios e terrenos acidentados

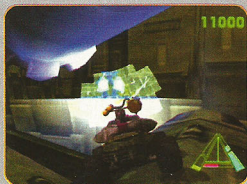
Em um futuro não muito distante, é firmado um acordo que busca benefícios mútuos, entre o Cônsul da Terra e uma delegação de mercenários espaciais chamada Haak. São convocadas várias

pessoas para auxiliar no projeto. Mas elas acabam simplesmente desaparecendo. Sete anos depois, o Cônsul terrestre convoca uma força especial para averiguar a situação e descobre que essas pessoas estão sendo usadas como escravas em uma base espacial. A partir daí, o comando está em suas mãos. A bordo de um

veículo articulado e fortemente armado, você deve chegar sozinho ao fundo disso tudo e encontrar os prisioneiros para acabar de vez com essa farsa interplanetária. Anunciado pouco antes do lançamento do Dreamcast no Japão, Red Dog chegou como uma grande promessa. Em grande parte ela foi cumprida, principalmente no quesito ação, em que se revive um pouco a era da diversão descomplicada.

Por outro lado, não notamos nenhuma revolução gráfica ou sonora, como fora anunciado. Na verdade, os gráficos seguem o padrão dos primeiros jogos da segunda geração do Dreamcast. Tudo roda a 30 quadros, sem qualquer tipo de slowdown. Isso

Por Twister

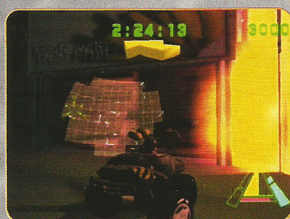


pode não parecer um grande mérito, mas considerando-se a quantidade de detalhes na tela, número de inimigos (alguns bem grandes), explosões e profundidade, o conceito muda bastante. Já o som apenas cumpre seu papel. Apesar de destacar diversas explosões e os efeitos sonoros em geral, quase não se evidenciam as músicas, que não chegam a ser ruins. Os comandos do jogo, sem exceção, respondem prontamente.

O único problema é que são tantas as funções que às vezes você se perde, mas nada que alguns minutos praticando não resolvam. O modo multiplayer é super divertido, com tudo correndo em tela dividida, o que permite que até 4 jogadores joguem ao mesmo tempo em vários tipos de disputas (solo ou em equipe). A maior preocupação em Red Dog parece ser mesmo a diversão, apesar da dificuldade gradativa exigir do jogador grande habilidade. Como acontecia nos velhos tempos, o game reúne ação frenética com toques de raciocínio e paciência. Uma velha receita com novos ingredientes.



na Lua, e Blaster Master, em que se jogava com um tanque e podia até mesmo sair a pé para enfrentar os inimigos. Mas, o tempo passa e as coisas mudam. Bem... nem tanto.



Ultimate Fighting Championship

Are you Ready, are you ready?
Lets get it on!

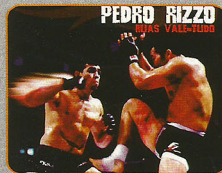
Por Spy



O vale-tudo, o mais polêmico dos esportes de contato da atualidade, ganha uma versão sanguinária para o Dreamcast. O jogo chega bem quando o esporte começa a virar moda no Brasil, principalmente por

ou habilidade suficientes, as lutas podem durar inacreditáveis 10 segundos. No entanto, se os dois adversários souberem se comportar e conseguirem escapar dos golpes, a troca de porrada pode render mais de 10 minutos.

Para retratar com fidelidade o vale-tudo, a Crave caprichou nos gráficos, com efeitos de luz e sombra muito bons (prepare na entrada triunfal dos lutadores), textura imitando pele no capricho, um bom nível de detalhes, excelente resolução e, ainda, rodando a 60 frames. Além disso, todos os lutadores que aparecem no jogo existem de verdade e as fichas de cada personagem são baseadas em dados reais de cada um. As expressões faciais, o delírio da galera, a apresentação dos personagens e o ringue cheio de sangue, dão um ambiente pra lá de empolgante. Antes de cada luta, o personagem faz um gesto, cumprimenta a galera e, depois, se aquece para a briga. Os golpes dos lutadores correspondem à sua característica de luta. Um lutador como Pedro Rizzo, por exemplo, dá golpes típicos de seu estilo.



causa da consagração dos brasileiros Royce Gracie e Rickson Gracie com o Jiu-Jitsu e Marco Ruas e Pedro Rizzo com o MuayThai. Com a febre, academias novas surgem todo os dias. Mas, se você não tem tamanho nem bíceps pra encantar uma parada dessas, relaxe e ponha todas suas forças no Dreamcast. Afinal, Ultimate Fighting Championship é o primeiro jogo de vale-tudo que chega ao mercado. E já vem dando um mata leão e com o lema No Mercy (Sem Misericórdia)! Sua missão é vencer, nada menos, do que o campeonato mundial de vale-tudo. Para isso, você vai ter que derrubar o seu oponente a qualquer custo, não importa que golpe use: cabeçada, cotovelada ou agarrões. O jogo tem uma velocidade tão animal que você não pode nem pensar em piscar. Se faltar técnica



Fora isso, existem milhares de golpes e imobilizações diferentes conforme a maneira como você pegar o seu oponente. Simplesmente demais, nem o juiz escapa de umas pancadas. Outro ponto positivo é que os controles respondem muito rápido e ter de usar apenas quatro botões facilita a vida do jogador. Uma variedade de golpes e o prazer de espancar o seu amigo (no game, é claro) garantem muita diversão. Um dos maiores destaques fica por conta do som. Principalmente nos gritos da torcida, apoiando e vaiando conforme o seu desempenho. Se você não conhece bem o esporte e tinha medo de que esse jogo fosse como os de luta livre, travados e sem graça, esqueça! Este aqui é viciante. Tanto que já nos faz pensar numa próxima versão. Ultimate Fighting Championship veio, com certeza, para ficar!



Dreamcast

Análises

Spawn: In the Demon's Hand

Um dos quadrinhos mais lidos do mundo decepciona como game

Por
Dragon



Criado por Todd McFarlane, Spawn é, hoje em dia, um dos quadrinhos mais lidos no mundo. Spawn, que em inglês quer dizer "cria", é um personagem completamente atormentado. Em vida ele era Al Simmons, um mercenário a serviço do governo americano que foi morto pelo seu "amigo" Capela, a mando do chefe da CIA. Mas Al Simmons amava tanto sua esposa que resolveu firmar um pacto com um demônio chamado Malebólgia. Enganado, ele não foi enviado de volta à Terra

imediatamente, mas cinco anos após a sua morte. Agora sua mulher já está casada com o seu melhor amigo e tem uma filha com ele. Devido ao sucesso do quadrinho, Spawn já recebeu uma série animada, um longa metragem para o cinema, um jogo para Snes e um para Playstation (pensando bem, vamos desconsiderar o jogo de Playstation...) e agora uma versão para o Dreamcast. O game foi feito inicialmente para arcades, estilo tiro 3D, daqueles que são comumente jogados em primeira pessoa. Bem, Spawn não funciona dessa forma. A Capcom achou que seria mais interessante se o jogador visse as costas dos personagens enquanto eles trocam tiros. No entanto, as mudanças súbitas de câmera tornam às vezes difícil de entender o que está rolando no game. O funcionamento meio confuso da câmera e a jogabilidade limitada podem fazer com que você rapidamente desista do jogo ou passe a odiá-lo. No game você não faz nada além de atirar nos inimigos. Não existem quebra-cabeças ou objetivos. Apenas "mate tudo que tiver vida e passe de fase".

Para isso existem dois modos: Boss Attack Mode - esse é o meu preferido, principalmente se for jogado em duas pessoas. Nele você percorrerá pequenas arenas até a chegada do chefe, depois terá que derrotá-lo em um

tempo pré-estabelecido. Já o Battle Mode consiste em vários estilos de batalha onde seu único objetivo é sobreviver, seja lutando diretamente com a máquina ou contra até quatro amigos seus. Infelizmente, jogar em quatro pessoas, apesar de ser divertido, o obriga a lutar vendo apenas um quarto da tela e, como o jogo é em terceira pessoa, você só vê as costas do seu personagem! O jogo também tem uma pancada de personagens secretos (25, além dos 11 iniciais) e é necessário terminar com o personagem certo para poder habilitar os novos, obrigando você a terminar o jogo várias vezes. Também é possível adquirir novos armamentos ao longo da partida, coletando-os em caixas que tem o símbolo do nosso demônio preferido. Foi uma boa tentativa da Capcom, mas todos nós sabemos muito bem que essa não é a praia da empresa. Esperava-se que o jogo fosse algo mais ao estilo "Final Fight". Quem sabe numa próxima tentativa ela seja mais feliz.



Fabricante	
Capcom	
Gênero	TIRO
Nº de jogadores	1
Notas	
Gráfico: 7,0	
Ambiente: 7,5	
Som: 8,0	
Jogabilidade: 7,0	
Diversão: 8,5	
Replay: 7,8	
FINAL: 7,8	

Dino Crisis

Capcom decepciona na conversão

Por
Neo Hunter

Quem acompanha a linha de jogos de ação da Capcom deve estar super contente por ver um grande sucesso de Playstream chegando ao Dreamcast. Afinal, depois de ver Resident Evil 2: Value Plus, que teve diferenciais como texturas, CGs em tela inteira, mais polígonos, melhor resolução (exatamente igual à versão para PC, ajudada por ter sido uma conversão feita



com Windows CE), esperava-se no mínimo algo naquele nível para Dino Crisis. Infelizmente, a conversão não fez jus à qualidade dos jogos da Capcom. Não que o jogo seja ruim, mas por ser apenas a versão do Playstation com texturas e resolução melhoradas e alguns itens adicionais, os recursos que o Dreamcast dispõe não foram utilizados. Você assumirá o controle de Regina e terá que enfrentar um "exército" de dinossauros em busca de respostas, até mesmo para garantir sua própria

sobrevivência. O clima continua fantástico, com muitos sustos e ação do começo ao fim. Apesar de precisa, a jogabilidade não caiu tão bem com o controle do DC (o que pode ser simplesmente uma questão de costume). O som conta com o padrão Capcom, ou seja, é muito bom. As músicas continuam empolgando, mas não sofreram retoques. Já as vozes e efeitos sonoros estão bem mais nitidos e as CG's durante o jogo estão com melhor fluência e resolução. É um ótimo jogo, mas que entra para a lista dos games "porcamonto" convertidos que o console da Sega vem recebendo.



Fabricante	
Capcom	
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 6.4 Ambiente: 8.5 Som: 7.5 Jogabilidade: 7.0 Diversão: 9.0 Replay: 7.9 FINAL: 7.7



Por
Zack

Evolution 2

Far off Promise

Segunda versão deixa a desejar



Evolution 2 chega como mais um RPG para o Dreamcast. Só isso. Continuação do game que fez pouco sucesso neste console, Evolution 2 é bem melhor que a primeira versão. O jogo traz como personagens principais Mag

e Linear, desta vez em uma nova aventura. Agora, os dois procuram quatro artefatos sagrados capazes de conceder super poderes a quem os adquirir. Como no primeiro episódio, Mag carrega a arma Cyframe, que pode evoluir com pontos de experiências (quem lembra de Wild Arms do PSX?) e Linear possui poderes de cura. O vilão desta vez é Yurka, um garoto dotado de incríveis poderes e que deseja conquistar o mundo. Junto de seus amigos Mag,

Linear, Pepper e Carcano você enfrentará cinco labirintos complicados. Com bons gráficos, boas texturas e bons efeitos de luz, o game cumpre seu papel, mas não chega a impressionar. O ambiente e o som são enjoativos, os labirintos são repetitivos e demorados e há pouca variação de músicas. Uma boa jogabilidade para RPG, com ótima rotação de câmeras e comandos simples e precisos. O game é curto, mas prende a atenção devido a forma de ganhar as magias, conquistadas através de pontos conforme se vencem as lutas. Com cinco puzzles demorados, terminar uma vez já é o suficiente. Poucos pedirão replay.

Fabricante	
ESP/STING	
Gênero	RPG
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 6.2 Ambiente: 3.9 Som: 5.4 Jogabilidade: 7.0 Diversão: 4.3 Replay: 2.8 FINAL: 5.1

Jeremy McGrath Supercross 2000

O primeiro Motocross para DC

Por Zack



Jeremy McGrath é o primeiro jogo no estilo Motocross para Dreamcast. Nele, os pilotos são todos reais (como o próprio McGrath) e suas motos podem correr em campeonatos de 125 ou 250 cilindradas. Como opções de jogos temos: Race, Series, Load Series,

Time Trials e Free Style. No modo Series, você encontra mais 4 tipos de campeonato, cada um deles com 8 corridas. Antes de começar a competir, pode-se fazer mudanças em sua moto, escolhendo o tipo de pneu, amortecedor, acelerador etc. Você pode também alterar os pilotos e as pistas. Além de correr, dá para fazer algumas gracinhas, como manobras no ar. Todos os modos de jogo rolam em 2 jogadores, o que é uma boa. Graticamente falando, Jeremy McGrath é apenas razoável, apesar da abertura toda filmada ter ficado legal.

Offspring invadindo o Dreamcast!

Experimente aumentar o volume da sua TV ao máximo. O jogo fica fantástico. A banda Offspring está em alta com a Sega. Depois de detonar na trilha sonora de Crazy Taxi, ela vem arrasando em Jeremy McGrath!

Costelas de vaca? Moleza!

A disposição inicial do controle é boa e os comandos respondem com rapidez. Além disso, não é difícil manter a estabilidade da moto dentro da pista. O modo multiplayer é divertido e vale pelo desafio. Sem frescuras, jogue lama no seu Dreamcast!



Fabricante	
ACCLAIM SPORTS	
GÊNERO	CORRIDA
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	
Gráfico: 6.8	
Ambiente: 6.0	
Som: 8.7	
Jogabilidade: 7.0	
Diversão: 6.8	
Replay: 6.2	
FINAL: 6.9	

Seaman

Sua paciência...no limite!

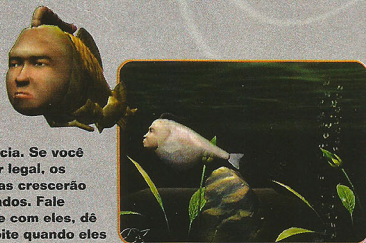
Por Neo Hunter

Se você nunca teve um bichinho de estimação ou mesmo um Tamagochi, pode matar a vontade com o seu Dreamcast. Isso mesmo! Em Seaman, você se torna babá de um bicho estranho e tem que cuidar para que ele cresça desde o ovo até sua formação adulta. Mas não pense que será fácil. Você tem que alimentar, conversar, colocar para dormir... No início eles não vão querer muito papo, afinal, são bebês, mas é preciso

paciência. Se você não for legal, os carinhas crescerão revoltados. Fale sempre com eles, dê boa noite quando eles forem dormir e, quando estiverem grandes, pergunte se eles querem um nome. Se eles aceitarem só responderão por ele. O Seaman tem um rosto bem definido, movimentos faciais legais e se mexe com naturalidade (se é que um peixe-homem pode ser considerado natural). O som impressiona pela quantidade de vozes, mas não há músicas. Na jogabilidade, o único problema são os comandos. Em alguns, você precisa

botões e isso acaba atrapalhando um pouco. Mas é só se acostumar que fica fácil. Seaman é um jogo que você ama ou odeia. Para quem tem paciência é um prato cheio. Mas se você curte ação é melhor ficar longe.

Fabricante	
VIVARIUM	
GÊNERO	CRIAÇÃO DE ANIMAIS
Nº de jogadores	1
Notas	
Gráfico: 4.0	
Ambiente: 6.3	
Som: 8.0	
Jogabilidade: 7.0	
Diversão: 4.5	
Replay: 2.9	
FINAL: 5.5	



Virtua Athlete 2K

Sinta-se um medalha de ouro

Por Natasha



Depois das olimpíadas, nada melhor do que um bom jogo de esportes para se sentir o próprio atleta. Segundo o mesmo estilo de Decathlete (Arcade, Sega Saturn) e Gambare Nippon! Olympic 2000 (N 64), Virtua Athlete 2K tem gráficos bem detalhados. Repare na torcida ou até mesmo na meia que o personagem usa. Quanto ao som, a torcida aplaude, grita e até se mata para ver seu atleta favorito ganhar.

A jogabilidade é excelente, mas tome cuidado para não quebrar o seu controle. A era do Atari já passou! Mas como nem só de prós vive um jogo, Virtua Athlete 2K também tem seus

problemas. São poucas provas (apenas 7), só três modos de jogo e você ainda poderá perceber que braços e pernas parecem estar "colados" no corpo dos atletas. Tudo isso, no entanto, é bem tolerável. Um detalhe muito legal é que você pode colocar seus recordes na Internet, já que será montado um ranking mundial. Já pensou em se

tornar o melhor do mundo? Só não se esqueça de mandar seus recordes para a Game Force também!



Fabricante

CLIMAX ENTERT.

Gênero

ESPORTE

Nº de jogadores

1 A 4

Notas

Gráfico: 8,5
Ambiente: 7,2
Som: 9,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 9,0
Replay: 8,5

FINAL: 8,5

Gambare Nippon! Olympic 2000

Japoneses detonam nas Olimpíadas!

Por
Natasha

Quero protestar. Só porque fiz as unhas, estes exploradores machistas deixaram todos os jogos de Olimpíadas pra gata aqui! Mas deixando a sacanagem do "clube do Bolinha" de lado, eu estava pensando: bem que a Konami poderia lançar o Gambare para o Dreamcast. Ficaria bonitinho. Eis que surge o jogo no meu console. As diferenças do Gambare para N64 são poucas, só gráficas mesmo. Esta versão conta com 2 modos básicos: campeonato e modo Olímpico. Nesse último, você escolhe uma prova e, se você se der bem, ganha uma medalha. Caso consiga juntar várias delas habilita-se para novas provas. Já no

modo campeonato você joga todas as provas das Olimpíadas, passando pelos 100 metros rasos, salto com vara, lançamento de disco, salto em altura, tiro, levantamento de peso e até lançamento de javelin. O jogo ainda oferece um tutorial de fácil compreensão antes de cada prova, caso você não saiba o que fazer. Gráficamente, GNO 2000 é muito bom, mas ainda peca em alguns detalhes, como por exemplo na torcida, que está medonha. A grande vantagem desta versão é que o jogo roda a 60 quadros por segundo, dando um trato extra no ambiente do jogo. Com relação ao som,



Gambare é um ótimo exemplo de como deve ser um jogo de esportes: narrações complexas, músicas no clima e torcida vibrando. GNO chegou como o melhor jogo de Olimpíadas do momento, mas se você quiser variar e ver a gráфика ainda melhores, dê uma espiada também em Virtua Athlete. Vale a pena.



Fabricante

KONAMI

Gênero

ESPORTE

Nº de jogadores

1 A 4

Notas

Gráfico: 7,1
Ambiente: 8,5
Som: 8,3
Jogabilidade: 9,2
Diversão: 9,0
Replay: 9,0

FINAL: 8,5



Dragon Quest VII

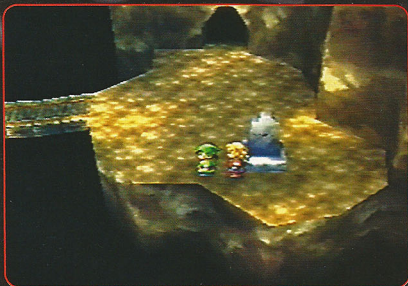
O RPG continua super fiel ao SNES, até mesmo nos gráficos

Por Dragon

Dragon Quest ou Dragon Warriors (EUA) teve quatro versões para o Nintendinho. Depois da primeira versão, o game começou a chamar atenção porque fez muito sucesso no Japão, onde o RPG ainda era pouco explorado na época. Depois foi a vez de conquistar os EUA, onde acabou vendendo nada menos

do que 2,2 milhões de cópias (e isso na época dos 8 Bits!). Dragon Quest VII deveria ter sido lançado há muito tempo, juntamente com RPGs de peso como Final Fantasy e Wild Arms, mas por algum motivo acabou sendo adiado. A série Dragon Quest também ganhou um desenho de mesmo nome, feito por Akira Toriyama (o mesmo criador de Dragon Ball). Alguns dos episódios foram exibidos aqui no Brasil sob o nome de FLY. O enredo contava a história de um menino escolhido para livrar a terra das forças do mal. Durante a série ele é treinado e recebe ensinamentos para poder controlar a sua magia de Dragão, proveniente de uma força desconhecida. Já o game conta a história de um

garoto filho de pescador que não tem outras ambições a não ser dar continuidade aos serviços de seu pai. Com o tempo, o herói se tornou o amigo do príncipe e juntos os dois vivem algumas aventuras, até conhecerem um ancião, que lhes conta sobre uma pessoa escolhida para defender os artefatos que protegem o mundo. Bem, ao conferir o jogo, você logo percebe por que ele não vendeu muito no Japão. Não ocorreram muitas melhorias desde a época dos 8 bits. Com gráficos 3D e personagens 2D, o game não chama a atenção. A baixa qualidade gráfica, inclusive, lembra o padrão do Super Nintendo. Em certas etapas do jogo as texturas ficam muito feias, não utilizando praticamente nenhum recurso do console. O ambiente está bom, embora a qualidade gráfica seja baixa. Os cenários não poderiam ser diferentes: portos, florestas, montanhas e castelos variados, sempre



lembrando que o jogo é fantasy/medieval. Alguns movimentos ficaram estranhos: mesmo em escadas de mão sem personagem sobe sem utilizar as mãos. Isso sem contar que, se você soltar o direcional, o boneco continua andando. Até parecem personagens incansáveis, que estão sempre se mantendo aquecidos para o próximo combate! As músicas são boas e passam um clima de aventura. Muitas delas serão reconhecidas por quem chegou a jogar as outras versões de Dragon Quest. Apesar de ser um bom jogo, ele ficou bem abaixo das expectativas.

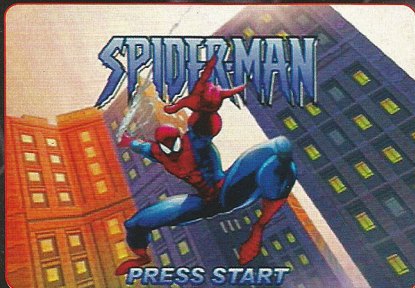


Fabricante	
Gênero	RPG
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 6,8 Ambiente: 7,4 Som: 6,2 Jogabilidade: 8,0 Diversão: 9,2 Replay: 7,0
	FINAL: 7,5

Spider-Man

Jogando sua teia no PS

Por Neo Hunter



Peter Parker era mais um estudante de química até ser picado por uma aranha radioativa durante uma experiência. A partir daí, ele passou a ter os sentidos de uma aranha, uma super força e ainda desenvolveu lançadores de teia química. Depois que seu querido tio foi assassinado por um ladrão, Peter, agora o Homem-Aranha, passa a lutar contra o crime. Mas nem tudo na vida do garoto é desgraça, pois ele consegue se casar com a gatíssima

Mary Jane, uma antiga paquera do colegial.

Ídolo de uma geração agora poligonal
Depois de uma passagem brilhante pelo Megadrive, Sega CD e alguns "joguinhos" no SNES, o Homem Aranha chega arrasando nos 32 bits da Sony. Spider-Man para Playstation conseguiu trazer o mesmo clima do antigo jogo Spider-Man Vs King Pin (Mega e Sega CD). Mantendo a mesma simplicidade, no jogo você atravessa fases e enfrenta super vilões. O mais empolgante é que, para eliminar cada um, existe uma manha diferente. Esse é um game cheio de segredos. Existem dez personagens diferentes com quem você pode jogar. Entre eles, Aranha normal,

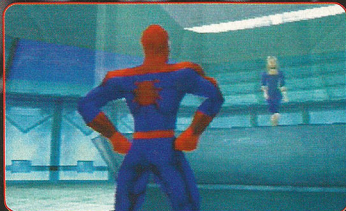
Uniforme Negro, Aranha Escarlate ou Peter Parker. Para habilitá-los, ou você encontra todas as revistas (que ao todo são 32 espalhadas pelas fases) ou aciona os truques de Cheat (veja nas dicas).

Não se preocupe muito em não morrer, porque o jogo oferece vidas infinitas. O único problema é que tem que ser começado de um dos checkpoints. O bom é que eles não são poucos. Grificamente, podemos dizer que o jogo está excelente para os padrões da Playstation, levando em consideração a velocidade do personagem pela tela. Outra coisa que chama a atenção são as cores vivas e o brilho. O problema fica por conta da parte visual. Apesar do gráfico estar bom, o design dos rostos está muito feio, lembrando o game Shadow Man. Spider Man traz a trilha do antigo desenho da Marvel, remixada especialmente para o game. E não é só isso que agrada na parte sonora. Como numa HQ, os personagens não param de conversar nem por um momento e o Homem-Aranha fica tirando sarro de seus adversários. O legal é que você realmente se sente o Aranha, disparando teias, grudando em qualquer lugar, dando cambalhotas e derrubando os capangas. Se você procura diversão, esse é o seu jogo.



FIQUE ESPERTO!

- Ao enfrentar Venon, preste atenção na alavanca que ele aciona. Desative-a rapidamente para não deixar Mary Jane morrer.
- Na subida do prédio não passe pelos pontos onde existem tábuas. São os olhos dos mísseis do helicóptero.



Playstation

Análises

World Soccer Winning Eleven 2000

Quem tem mais versões: A Hora do Pesadelo ou Winning Eleven?



Por Spy



Pode parecer brincadeira, mas não é. Aqui está mais uma versão de Winning Eleven para Playstation. O que este game traz de inovações? Bem, depende. Se levar em consideração o J-League Winning Eleven 2000, a única diferença são os times. Mas, comparando com Winning Eleven 4 ou International S.S.S. Pro-Evolution, outras

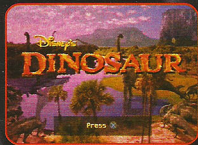
diferenças aparecem. World Soccer Winning Eleven 2000 conta com 56 seleções (2 secretas), 18 times olímpicos e 24 clubes, devidamente atualizados. Talvez o que este game tenha trazido de melhor e mais inovador seja o modo olímpico, no qual participam apenas jogadores com menos de 23 anos. Além disso, os grupos do campeonato

olímpico são os mesmos dos jogos de Sidney. Em I.S.S.S.Pro-Evolution, participavam 16 equipes européias que disputavam a Master League. Agora, novos times apareceram e a Master League possui até uma segunda divisão. O Brasil tem um representante nessa Liga, o Vasco da Gama. Porém, o nome do time está como Rio de Janeiro. De resto, as mesmas opções de sempre: amistosos, copas e ligas. Você pode também editar jogadores, escolhendo, entre outras coisas, a nacionalidade do atleta. Com a bola em campo, as inovações são poucas, mas a jogabilidade foi aperfeiçoada. Os chutes e algumas movimentações foram melhoradas. O jogo também está mais rápido. A boa movimentação e a maior velocidade são fatores que deixaram esse game melhor graficamente. A parte sonora também foi aperfeiçoada. Em especial na abertura e na tela de menus. A música do final também está melhor e é até cantada. Bem legal! Não tem jeito, se você for um apaixonado por futebol não vai conseguir largar esse game, simplesmente viciante.



Dinosaur

Entediante aventura pré-histórica



Há milhões de anos os dinossauros habitavam a Terra. Até hoje, pouco se sabe sobre essas imensas criaturas. Uma das várias teorias, diz que eles teriam sido exterminados por um asteroide gigantesco que caiu sobre a Terra. É essa a história contada no filme da Disney e no jogo da Ubi Soft.

Mas parece que os destroços do tal meteoro bateram na cabeça dos produtores da softhouse. Durante o jogo, você deve encarnar Flia, Alatar e Zini e procurar por sobreviventes. A visão do jogo é aérea e você escolhe qual dinossauro vai controlar para ir realizando as missões. Em alguns casos, além de encontrar sobreviventes, é preciso buscar por comida e água. Os gráficos são fracos para os padrões do Playstation, apesar do colorido legal e dos dinossauros bonitinhos. Já as CGs impressionam.

É irritante, porém, controlar os bichos! A resposta do controle é muito lenta, os personagens são muito duros e os movimentos são totalmente travados. Se você quer um joguinho bonitinho da Disney, prefira Tarzan ou o Rei Leão. Em Dinosaur, definitivamente, a Ubi Soft não conseguiu seguir os tão festejados padrões de qualidade da Disney.



Fabricante	UBI SOFT
Gênero	AVENTURA
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 3.0 Ambiente: 2.8 Som: 4.3 Jogabilidade: 2.0 Diversão: 3.4 Replay: 4.0 FINAL: 3.3

Sno-cross Championship Racing

Bons gráficos, mas um pouco enjoativo

Por
Twister

Sno-cross é um esporte impraticável aqui no Brasil (por motivos óbvios). Em outros países mais gelidos, no entanto, ele faz muito sucesso. Em Sno-cross Championship Racing para Playstation, você pilota snowmobiles da Yamaha. Os veículos de neve, apesar de serem bem bonitos, são um tanto complicados para se dirigir. Os campeonatos rolam nos mais diversos lugares do mundo como Áustria, Canadá, Suécia e E.U.A. No modo Championship, existem 3 modalidades de jogo, com 500cc, 600cc e 700cc. Vencendo o torneio de 500cc, as 600cc ficarão disponíveis. Já vencendo as 600cc abre-se o modo

700cc. Depois de terminada uma corrida, o seu snowmobile fica um pouco danificado. Porém, com o dinheiro ganho nas corridas você pode consertá-lo. Com um visual muito bonito, este game é, graficamente, um dos melhores jogos de corrida de Playstation. Um detalhe interessante é a intensidade do som do motor, que varia conforme a câmera utilizada. Depois de se assimilar um pouco o estilo desses veículos de neve, a jogabilidade se torna boa. Apesar do desafio ser elevado, o jogo é um pouco enjoativo. Vale pela originalidade.



Fabricante	UBI SOFT
Gênero	CORRIDA
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	Gráfico: 8.8 Ambiente: 8.5 Som: 4.6 Jogabilidade: 7.0 Diversão: 6.8 Replay: 6.5 FINAL: 7.0



Rayman 2: The Great Escape

O terrível Razorbeard está de volta

Por Natasha

Depois das versões para Dreamcast, Nintendo 64 e PC, Rayman 2: The Great Escape chega ao Dreamcast. Um grupo de piratas espaciais comandados pelo terrível Razorbeard invade a terra natal de Rayman para explorar o coração do planeta e aprisionar todas as criaturas, inclusive o herói, que só consegue fugir com a ajuda da fada Ly. Agora, cabe a você deter os terríveis piratas. Mas não se preocupe, vários amigos de Rayman o ajudarão. A história se manteve, mas algumas

fases sofreram cortes absurdos, o que atrapalha o clima e ainda reduz o tamanho da aventura original. Mas, para quem nunca jogou as outras versões, não há do que reclamar. A maior virtude dos gráficos é a consistência e solidez dos polígonos que, mesmo não sendo perfeitos, quando comparados com as outras versões, chegam a agradar bastante. A parte sonora foi a que recebeu o melhor tratamento. Mesmo que os



efeitos sonoros tenham caído de qualidade e alguns tenham simplesmente desaparecido, as vozes ficaram excelentes.

As antigas falas geradas a partir de sílabas sem conexão foram modificadas por sons reais, com uma qualidade ótima e uma dublagem impecável. A jogabilidade também ficou excelente, principalmente se você tiver o Dual Shock, que permite movimentos mais suaves e melhor precisão para o nosso herói. É diversão na certa.

Fabricante	 UBI SOFT
Gênero	AVENTURA
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 7,9 Ambiente: 7,3 Som: 7,5 Jogabilidade: 8,4 Diversão: 7,6 Replay: 7,8 FINAL: 7,7

Battle Arena Toshinden 4

A morte anunciada de um clássico



Em 1995, um jogo ajudaria o Playstation a iniciar sua carreira de sucessos. Toshinden trazia gráficos poligonais, efeitos de luz incríveis, sons delirantes e, apesar da movimentação um pouco lenta, começava a tornar o recém-nascido Playstation um ponto de referência em jogos de luta em 3D. Hoje, quase no fim da vida

do console, chega a quarta versão do jogo. Ela mantém sua linha mangá, mas adquiriu um visual muito colorido, quase psicodélico. Os golpes são poucos e lentos. A única novidade é o modo TAG (time). Quer moleza? Jogue sempre com a configuração de controle que permite que os especiais sejam acionados através de apenas um botão (R e L). Cada personagem possui uma história individual (quase

todos procuram um parente desaparecido). Mas se você estiver no modo TAG, só poderá ver o histórico dos times pré-determinados.

A música do jogo não interfere em nada. Na verdade, você nem a notará. As vozes estão presentes e são uma das únicas coisas boas nesse game. Quer conhecer a série? Jogue Toshinden 1 e 2 e pare. Porque daí pra frente pisaram na bola.



Por Neo Hunter

Fabricante	 TAKARA
Gênero	LUTA
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	Gráfico: 5,0 Ambiente: 4,6 Som: 4,0 Jogabilidade: 4,5 Diversão: 4,3 Replay: 2,0 FINAL: 4,0

PROMOÇÃO GAME FORCE

PlayStation 2



COM 2
CONTROLES



Concorra a

- Um console Sony Playstation 2
- Dois controles Dualshock 2
- Dois jogos incríveis:
Tekken Tag Tournament e Jikkyo World Soccer 2000

CRIE UMA FRASE, EM ATÉ 3 (TRÊS) LINHAS, USANDO AS PALAVRAS GAME FORCE.

DEPOIS É SÓ PREENCHER O CUPOM COM SEUS DADOS E ENVIAR PARA:

PROMOÇÃO GAME FORCE
R. CALIXTO DA MOTA, 72 VILA MARIANA
SÃO PAULO-SP
CEP 04117-100

REGULAMENTO DO CONCURSO GAME FORCE

1. OS CUPONS DEVEM SER ENVIADOS PARA: R. CALIXTO DA MOTA, 72, V. MARIANA – SÃO PAULO-SP, CEP 04117-100. NÃO SE ESQUEÇA DE COLOCAR FORA DO ENVELOPE **PROMOÇÃO GAME FORCE**.
2. PARA PARTICIPAR OS CONCORRENTES DEVEM CRIAR UMA FRASE EM NO MÁXIMO 3 (TRÊS) LINHAS, UTILIZANDO O ESPAÇO DO CUPOM ABAIXO, USANDO AS PALAVRAS GAME FORCE.
3. CADA CUPOM DEVE CONTER APENAS UMA FRASE. FRASES SEM CUPOM SERÃO AUTOMATICAMENTE DESCLASSIFICADAS DA PROMOÇÃO.
4. SOMENTE PARTICIPARÃO DESTES CONCURSO DE CARÁTER CULTURAL OS CUPONS QUE ESTIVEREM COM TODOS OS CAMPOS PREENCHIDOS DE FORMA LEGÍVEL. SERÃO ACEITAS CÓPIAS XEROX DOS CUPONS.
5. OS CUPONS SERÃO PUBLICADOS NAS EDIÇÕES n.º 1 E n.º 2 E O RESULTADO SERÁ PUBLICADO NA EDIÇÃO n.º 4 DA REVISTA GAME FORCE.
6. O AUTOR DA MELHOR FRASE SERÁ CONTEMPLADO COM 1 (UM) CONSÓLE SONY PLAYSTATION 2 (DOIS) CONTROLES SONY DUALSHOCK 2 E OS 2 (DOIS) SEQUINTES JOGOS: TEKKEN TAG TOURNAMENT (NAMCO) E JIKKYO WORLD SOCCER 2000 (KONAMI).
7. O PRAZO MÁXIMO PARA ENVIO DOS CUPONS É 30/11/2000, VALENDO PARA CONFIRMAÇÃO A DATA DE CARIMBO DO CORREIO.
8. A AVALIAÇÃO SERÁ FEITA POR MEMBROS DA JBC DO BRASIL E ADOPTARÁ COMO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO A CRIATIVIDADE DOS CONCORRENTES. A DECISÃO DESTA COMISSÃO TERÁ CARÁTER IRREVOGÁVEL E IRRECORRÍVEL.
9. NO CASO DE FRASES IGUAIS SERÃO DECLARADAS VENCEDORAS AS QUE HAZEREM SÍDO ENVIADAS PRIMEIRO A REVISTA GAME FORCE, VALENDO PARA CONFIRMAÇÃO A DATA DE CARIMBO DO CORREIO.
10. OS GANHADORES SERÃO AVISADOS POR TELEGRAMA OU TELEFONE E PODERÃO RETIRAR SEU PRÊMIO NA SEDE DA JBC DO BRASIL, ATÉ 180 DIAS CONTADOS A PARTIR DA DATA DE INFORME DA PREMIAÇÃO, CASO NÃO SEJA DE SÃO PAULO, O PRÊMIO SERÁ ENVIADO POR SEDEX OU TRANSPORTADORA, NO ENDEREÇO DA CORRESPONDÊNCIA, SEM CUSTOS ADICIONAIS.
11. O PRÊMIO É INTRANSFERÍVEL E NÃO PODE SER CONVERTIDO EM DINHEIRO.
12. OS CONCORRENTES PODEM PARTICIPAR COM QUANTAS FRASES QUISEREM, DESDE QUE CADA UMA USE UM CUPOM DIFERENTE.
13. TODOS OS PARTICIPANTES ESTÃO SUJEITOS A CEDEREM PREVIAMENTE OS DIREITOS AUTORAIS DAS FRASES À JBC DO BRASIL SEM QUALQUER ÔNUS.
14. OS VENCEDORES AUTORIZAM DESDE JÁ O USO DE SEU NOME E IMAGEM DE FORMA INTEGRALMENTE GRATUITA PARA EFEITOS DE DIVULGAÇÃO DESTES EVENTOS PROMOCIONAIS.
15. NÃO PODERÃO PARTICIPAR DESTA PROMOÇÃO FUNCIONÁRIOS OU PARENTES DAS PESSOAS QUE TRABALHAM NA JBC E ATRATIVA, OU EMPRESAS COLIGADAS.
16. AO PARTICIPAR DESTA PROMOÇÃO O LECTOR CONCORDA INTEGRALMENTE COM TODOS OS TERMOS DO PRESENTE REGULAMENTO.

Promoção Game Force

R. Calixto da Mota, 72 – Vila Mariana – São Paulo –SP Cep 04117-100

Nome completo:

Data de Nascimento:

Endereço:

Cidade:

Estado:

CEP:

Tel:

E-mail:

Crie uma frase, utilizando o espaço abaixo, com as palavras Game Force :

.....

X Fire

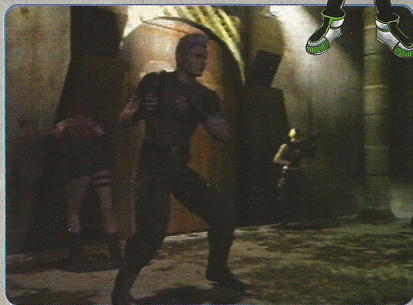
Perfeito para quem gosta de ação

Por Zack



Quem gosta de ação, seja em filmes ou games, vai gostar de X-Fire. Se você já jogou, ou pelo menos viu WinBack, a comparação é inevitável, pois de fato os dois games são bem parecidos.

Neste jogo você encarna Ash (não confundi-lo com o herói de Pokémon) e tem que guiá-lo em sua missão. Sua munição inicial é infinita, porém não é tão forte quanto outras que são encontradas no decorrer das missões. Apesar disso, grande parte da centena de desafios que Ash achará pelo caminho morrem com apenas um tiro, independentemente da arma utilizada. Se Ash estiver bem perto do inimigo, poderá até descer pancada, dando chutes e socos, mas isso não é muito aconselhável. Afinal, você tem uma arma com tiros infinitos. Como um policial bem treinado, o personagem pode fazer rolamentos para qualquer lado. Para isso, basta apertar o direcional para qualquer direção duas vezes. Conforme se progride nas missões, alguns colegas (Maya, Judo e Melinda) irão aparecendo para dar uma força extra. E eles ajudam muito. É até mesmo possível trocar armas e fazer uma mini-estratégia com eles.



deixam um clima de ação bem legal, só que as músicas são muito repetitivas e acabam sendo meio irritantes. Logo no começo, uma ajuda muito útil fará você entender pelo menos os

comandos básicos do personagem, como acionar botões, olhar o mapa e atirar. Esse recurso facilitou o aprendizado da jogabilidade. Através dos dois direcionais analógicos, você tem uma visão e uma noção total do que está acontecendo na tela. A movimentação suave do personagem contribuiu para que o game tivesse uma jogabilidade ótima com pouco tempo de jogo. Mas mesmo assim, não é muito divertido. No começo até que é legal, mas a repetição de labirintos e inimigos deixou X-Fire enjoativo. Apenas razoável, este game mostrou mais uma vez que o Playstation 2 continua devendo um grande lançamento. Queremos ver o real potencial do console!

maior problema gráfico do console (até agora) e texturas que se mexem, estragaram um pouco o visual do game. Já na parte de som, os tiros e conversas entre os personagens



Shin Sangokumusou

O Japão feudal invade o Playstation 2

Quem já jogou Romance of the Three Kingdoms e acha que esse game tem a ver com aquele antigo, está redondamente enganado. Dynasty Warriors 2 ou Shin Sangokumusou é um jogo de ação misturado com um pouco (e põe pouco nisso) de estratégia. Você escolhe, inicialmente, entre nove personagens (três de cada reino) e parte para combates entre exércitos. Durante o jogo, seu principal objetivo é matar todos os inimigos que aparecerem pela frente. O controle do game é bem simples, consistindo em pulo, ataque e "musou". Pressionando o botão de ataque duas vezes, você poderá fazer combos. Se apertar três vezes, deixará



seus inimigos tontos. Com 4 vezes, acionará um grande combo. Através do botão L1 você vai poder usar o bloqueio e também mudar a visão de seu personagem, alterando o ângulo da câmera. É possível, ainda, mudar sua visão para primeira pessoa, conseguindo assim atirar flechas nos inimigos que ficam em torres.

Antes de entrar em cada fase é apresentado um mapa mostrando o campo de batalha, com as posições das suas tropas e também das inimigas. Ao entrar nas missões é bom tentar desviar dos inimigos e ir direto até o general para eliminá-lo. Isso aumentará (e bastante) sua barra de moral. As primeira e segunda fases são bem fáceis, servindo mais para se ambientar com o jogo. A partir da terceira etapa, as coisas começam a mudar. É necessário utilizar um pouco mais de estratégia em vez de derrubar

tudo o que tiver no caminho, mas não é nada complexo. O ruim é que, quando você pega o jeito, o game termina. Todas as cinco fases do jogo possuem os mesmos objetivos: destruir a tropa inimiga enfraquecendo a linha de frente e avançando em direção ao chefe

da fase. Apesar de você estar acompanhado de um exército de soldados, se sentirá completamente sozinho, pois nenhum deles o ajuda durante os combates. No final de cada fase existe um chefe, que é sempre um cara "apelão". Eles têm o péssimo hábito de utilizar itens que encham sua energia o tempo todo! Pelo menos você tem a possibilidade de fazer o mesmo. Basta não bobear e coletar os itens que caírem de seus inimigos. Shin Sangokumusou é um dos jogos mais bonitos para Playstation 2, porém não roda o tempo todo a 60 frames como afirma a Koei, tendo inúmeras quedas de quadro no decorrer da aventura. Curiosamente, as músicas do jogo são Heavy Metal de bandas japonesas! Resumidamente, Shin Sangokumusou se torna um bom game devido a sua jogabilidade simples e sua capacidade de entreter por algumas horas. Mas, numa próxima versão, poderiam trocar o excesso de soldados por objetivos mais variados. Pela momentânea falta de opções para o PS2, até que vale a pena dar uma conferida.

Por Spy



Fabricante	
	KOEI
Gênero	AÇÃO/ESTRATÉGIA
Nº de jogadores	1
Notas	
	Gráfico: 6,0
	Ambiente: 7,0
	Som: 7,5
	Jogabilidade: 8,0
	Diversão: 7,0
	Replay: 5,5
	FINAL: 6,8

GAMEFORCE 47

Playstation 2

Análises



Jikkyo World Soccer 2000

Por Spy



Ham ham...quando sai a próxima versão?

Em 1995, foi lançado para o Playstation um jogo de futebol totalmente em 3D, mas com jogabilidade travada, lento e com pouquíssimos polígonos (tão poucos, que as mãos e pés dos jogadores eram triangulares). Apesar disso tudo, as rotações de câmera e a profundidade



impressionavam para a época, mostrando um novo caminho a ser seguido pela Konami. O nome do jogo no Japão era Winning Eleven e, nos EUA, Goal Storm. Nada melhor do que relembrar as origens de um bom jogo. Mas neste caso, a saudade bate mais forte quando percebemos que, mesmo mudando para uma plataforma extremamente superior, a evolução foi muito pequena.



Para quem já estava de queixo caído só de pensar nesse game, pode ir enxugando a baba e começando a rezar para que o Playstation 2 receba uma versão melhor. Com gráficos fracos,

jogabilidade lenta e sem muitas jogadas diferentes, Jikkyo World Soccer 2000, no geral, decepcionou.

Um grande problema foi ter feito uma versão baseada no jogo de futebol da Konami para N64 (ISSS 98, 2000). Graficamente, até era legal, mas para os dias de hoje, a jogabilidade está bem ultrapassada. É o tipo de jogo onde a única estratégia para fazer gols é

jogar exaustivamente até encontrar aqueles pontos de onde se deve chutar ou cabecear para a bola entrar.

Pois é, esta versão herdou os mesmos problemas. Apesar disso, o game tem algumas opções legais, como o modo olímpico (com jogadores com menos de 23 anos) e as opções que já existiam para a série Winning Eleven em plataformas anteriores, como Liga, Copa, Amistoso, Scenario, Training etc. Pode-se também criar jogadores, como já se tornou tradição.

Bola rolando, começam os problemas. Apesar de detalhes surpreendentes nos atletas, nota-se ao fundo uma torcida que lembra bem a era 16 bits (sem exagero algum). Os torcedores se levantam e abaixam dos assentos em apenas 2 quadros de animação. Mas o pior são alguns erros imperdoáveis, heranças dos antigos jogos de Playstation: a distância, a falta de anti-aliasing e



algumas falhas na textura do gramado dos replays. Mesmo assim, o game tem um conjunto bom bonito, principalmente na hora do Replay. Pelo menos no som, o game não achava que devendo. A torcida é bastante agitada e o narrador acompanha o mesmo ritmo. Em número de seleções, o jogo é incrível. Traz times que você nem achava que existiam, como Botswana e Zaire. Enfim, Jikkyo World Soccer 2000 não atingiu o que se esperava do Playstation 2. Estaria também a Konami enrolada com a programação do console? Isso preocupa. Vamos ficar torcendo para que resolvam esses problemas logo e os games venham mais bem acabados.

Fabricante	KONAMI
Gênero	ESPORTE
Nº de jogadores	1 A 4
Notas	Gráfico: 6,2 Ambiente: 5,8 Som: 8,1 Jogabilidade: 6,9 Diversão: 7,1 Replay: 7,2 FINAL: 6,9

Os personagens de maior sucesso
na internet brasileira viraram revista

FÁBIO YABU APRESENTA:

COMBO RANGERS

REVOLUTION



Informações:
0800 - 155026



**Em outubro
nas bancas!**

Mais uma publicação da



Mario Tennis 64

Um dos melhores e mais divertidos jogos



Até que enfim Mario Tennis chegou! E valeu a pena esperar. Aliás, é o melhor game de tênis para N64, principalmente no quesito diversão. Desta vez, o número de personagens da turma do Mario se superou. São nada menos que 16: Mario, Luigi, Wario, Waluigi (esse é novo, a versão avessa do Luigi), Catherine, Daisy (outro personagem novo), Donkey Kong, Teresa (fantasma presente em quase todos os jogos do Mario), Baby Mario, Kinopio (ou Toad), Koopa (ou Bowser), Pata-Pata (tartaruga de asas), Poach (princesa) e Yoshi. Além desses 14, existem 2 que podem ser abertos no decorrer do jogo, ganhando campeonatos: um é Hey Ho, aquele monstrinho que tem uma máscara de oxigênio, e o outro é Donkey Kong Jr. Para aprender a jogar é preciso perder uma ou duas partidas, até que já se tenha

uma noção legal do game. Mario Tennis é um dos jogos mais fáceis do gênero para se aprender. Mesmo assim dá para dificultar um pouco a recepção de seu oponente, sacando em diagonal, quase rente à linha lateral da quadra. Para atacar com uma bola mais forte (mesmo no meio do jogo), é preciso deixar o botão da raquetada apertado, assim ele começa a carregar a força. O problema é que se ele estiver juntando energia, a movimentação cai 90%. Um comando nem tão usado durante a partida normal, mas importante no modo dos anéis, é a bola por cobertura. Para fazer isso, você deve, quando a bolinha estiver chegando em sua direção, deixar o botão "A" apertado. Na hora do golpe, aperte o botão "B". Se você fizer o mesmo procedimento, mas invertendo os botões, seu personagem jogará aquela famosa bola curta. Mario Tennis possui os seguintes modos de jogo (que podem ser jogados em até 4 players): Amistoso, Torneio, Jogo dos Anéis (com mais 4 tipos de jogo: Game, Time, Ball e Points), Castelo Koopa e Planta House. Os tipos de quadra são

saibro, grama, sintético etc. Existem, também, as quadras personalizadas com desenhos de Mario e Luigi. Graficamente, o jogo é fantástico, um dos melhores do N64. As texturas das quadras são surpreendentes. Uma das coisas mais legais é a impressão de velocidade, conseguida graças à boa movimentação dos personagens. No entanto, talvez o mais importante tenha sido a coloração e os efeitos de luz. Outro ponto positivo é o Replay das jogadas: simplesmente perfeito. Principalmente quando a câmera acompanha a bola quase que de dentro dela. As músicas são ao estilo de jogos de ação ou aventura da Nintendo, e se encaixam perfeitamente.

As vezes são muito engraçadas, reproduzindo até os gritos que alguns tenistas dão quando se esforçam para rebater as bolas. A utilização de apenas 2 botões tornou a jogabilidade bem simples. Parece até covardia falar de tanta diversão. É, sem dúvida nenhuma, um dos 5 games mais divertidos para o N64. Prepare sua raquete, e sinta-se o Cuga da Nintendo!



Por Spy



San Francisco Rush 2049

3, 2, 1....Rush!!! A Midway acaba de lançar a terceira e melhor versão da série



Por Twister



Em outubro de 1997, uma versão do consagrado San Francisco Rush era convertido dos arcades para o Nintendo 64. O game até fez um bom sucesso, apesar das diferenças em relação ao original. O tempo foi passando até que, em novembro de 1998, apareceu Rush 2 Extreme Racing USA. Dois anos depois, a Midway retornou ao mercado com o título "San Francisco", uma bela cidade da Califórnia (EUA) famosa pela bela ponte que possui e também por ser uma das poucas cidades do mundo onde ainda existem bondes. Por ser um dos endereços mais charmosos dos Estados Unidos, merece um jogo à altura. Pois é, San Francisco Rush 2049 está entre os melhores (se não for o melhor) jogos de corrida para N64. E ainda fez jus à fama da cidade. Nos modos Single Race, Practice, Stunt, Ghost Race e Circuit (1 jogador); Stunt

e Battle (2 a 4 jogadores), você pode fazer as barbaridades de sempre, com pulos absurdos e colisões fantásticas. No início, são 6 carros à sua escolha e você poderá mudar alguns dos atributos que influenciam no desempenho do seu carro durante a corrida. No modo Circuit existem 3 tipos de campeonato: Beginner, Intermediate e Advanced, com 8, 10 e 12 corridas, respectivamente. Você precisa vencer um campeonato para conseguir habilitar outro. Com isso, novas pistas também irão surgindo. O game não oferece muitas pistas, mas

elas possuem trajetos diferentes e podem ter seu caminho invertido. Uma coisa que surpreende bastante em SF Rush 2049 foi a combinação de bons gráficos e grande velocidade. O tipo de iluminação e cenário, aliados à rápida sequência de frames, fizeram com que este game de corrida tenha o melhor visual para N64. As texturas, principalmente a do asfalto, tiveram grande melhora em relação às versões anteriores. Os ritmos "dance" e "techno" se encaixaram bem ao jogo, pois o estilo futurista pede um som bem mais pauleira. A única coisa que atrapalha a jogabilidade é o descontrole do carro no momento que ele "levanta vôo". Bem, é um jogo divertido? Sim, é. Mesmo que a facilidade com que o carro explode possa deixá-lo um pouco furioso, no geral o jogo agrada bastante. Ele é super contagiante e vale a pena vasculhá-lo. Para quem curte a série, pode ir fundo que a diversão é garantida.



Fabricante	 MIDWAY
Genero	CORRIDA
Nº de jogadores	1 A 4
Notas	Gráfico: 8.9 Ambiente: 9.2 Som: 8.2 Jogabilidade: 8.5 Diversão: 8.0 Replay: 8.4 FINAL: 8.5



Mario Story

Um RPG infantil com um sistema de jogo diferente



Tudo está calmo no reino.

Mario e Luigi acabam de receber um convite para a festa da Princesa Toadstool. Durante a festa, um imprevisto acontece (será que era imprevisto mesmo?): o incansável Bowser invade a

comemoração e seqüestra a princesa. Bem, na verdade ele carrega o castelo inteiro e o leva para bem alto!

Agora, Mario deve descobrir um meio de alcançar o castelo e resgatar a Princesa. Mas, para isso, ele não está sozinho.

Como as sete estrelas ainda estão lhe devendo uma, elas o ajudarão com alguns poderes e dicas. Mario

Story ou, como muitos chamam, Mario RPG 2, chega para aumentar um pouco a safra de RPGs no seu Nintendo 64. A Nintendo produziu

para Mario Story um sistema de jogo totalmente diferente de qualquer outro já visto. Para começar, por mais que você ganhe experiência, não há como aumentar sua força. Quando Mario ataca, seja com pulo ou martelada, causa sempre o mesmo dano. Que por acaso é 1. Cada vez que Mario sobe de nível, ele pode escolher entre aumentar o HP, o FP (que seria o "mana" do jogo) ou o BP. Este último é novo nos RPGs, serve para equipar acessórios. Cada acessório possui uma função diferente, podendo aumentar a velocidade, a força ou adicionar uma magia ao menu.

Dependendo do poder do acessório, ele possui um custo diferente que é subtraído do BP enquanto ele estiver ativado. Ou seja, para ativar um acessório o jogador desativa um outro ou aumenta os BPs.

No decorrer do jogo, Mario também vai adquirindo aliados importantes com habilidades distintas. O problema é que só se pode andar com um aliado por vez, não interessando quantos você tenha. Um aliado é tão útil durante os combates quanto no desenvolvimento dos labirintos. Um ótimo exemplo é a tartaruga alada. Ela é eficiente em

Por
Neo Hunter



combate e possui ótimos ataques. Fora do combate, ela pode ainda ajudar Mario a atravessar penhascos com seu voo.

Um pouco de nostalgia

Mario Story é um excelente jogo para quem acompanhou o desenvolvimento do mascote da Nintendo. Para se ter uma idéia, Bowser usa seu "KoopaCoptero", o mesmo que ele utilizou no final de Super Mario Bros para Snes. As trilhas sonoras também são extraídas de jogos antigos. O problema é que algumas delas não possuem diferença da versão original, mantendo a qualidade (precária para os dias de hoje) do som de 16 Bits. De qualquer forma, vale a pena jogar mais um game ouvindo essa trilha sonora que marcou época.



Fabricante	
Nome	NINTENDO
Gênero	RPG
Nº de jogadores	1
Notas	
Gráfico: 6,5	
Ambiente: 5,9	
Som: 7,8	
Jogabilidade: 9,5	
Diversão: 9,2	
Replay: 8,6	
FINAL: 7,9	

Army Men Air Combat

Homens verdes voadores! Marcianos?

Por Zack



Eles estão aí de novo. E agora voltaram pelo alto. Esses simpáticos brinquedos de guerra agora estão numa versão de combate aéreo. Você faz parte do Exército Verde e, diante das mais variadas missões, tenta destruir os exércitos de outras cores, proteger o seu de ataques inimigos e até de insetos, que teimam em destruir sua base. No modo para 1 jogador (1P.Campaign), depois de verificar qual será sua missão, escolher seu helicóptero e seu co-piloto, você estará pronto para entrar na batalha! Dependendo da missão há uma ajuda extra, como por exemplo um super tanque de guerra ou até um UFO (disco voador) achado na base inimiga.

Com exceção dos tiros simples, todos são limitados, mas pelo campo de guerra existe munição espalhada. Se o seu helicóptero explodir, há uma segunda e última chance de continuar o seu objetivo sem ter que reiniciar a missão.

As batalhas rolam nos mais diversos lugares, como jardins, parques e praias. Alguns objetos domésticos podem atrapalhar a brincadeira, como um pacote de ração para gatos e outras tranqueiras. Já os objetos grandes podem ajudar, se você usá-los como proteção, ficando atrás deles quando vier algum bombardeio inimigo. Um fator positivo do game é o modo para 2 jogadores cooperativos, coisa que normalmente não há em jogos nesse estilo. O game fica um pouco mais

confuso, mas uma ajuda extra sempre é bem-vinda. Gráficamente falando, o cenário é o principal destaque do game. Além disso, os elementos 3-D estão muito harmoniosos. O que impressiona em Army Men Air Combat é como a absurda e imaginável combinação de um game de guerra com utensílios domésticos pode ter ficado tão perfeita. O som dá um clima especial ao jogo, ou seja, músicas que lembram guerra, tiros e explosões são ouvidos o tempo todo. A suavidade do helicóptero torna agradável a jogabilidade do game. A diversão é garantida, tanto para um jogador como no multiplayer. Então, embarque no seu helicóptero e muito boa sorte, soldado!



Nintendo 64

Análises

GAMEFORCE 53



Gambare Nippon! Olympic 2000

Japão vai à luta em provas divertidas

Por Natasha



Desse jeito não dá! Eu tento malhar na academia para ficar em forma e poder judiar dos meus súditos da Game Force, mas só consigo exercitar os dedos. Nos games ainda. De qualquer forma, vamos lá, com mais um jogo de esporte baseado nas Olimpíadas. Apesar do nome estranho, a diferença em relação aos concorrentes é a qualidade desse título. Gambare Nippon! Olympic 2000 quer dizer mais ou menos: "Vá à luta Japão Olímpico 2000" (meu ex-namorado fala japonês). Já pensou se os nossos atletas tivessem um apoio desse tipo, virando até personagens de game? A Grande vantagem de G.N.O 2000 em relação aos concorrentes é a variedade. Há muitas provas e não só de esportes de solo (como

em Virtua Athlete para DC). Aqui há competições de vários estilos, como esportes aquáticos, tiro, levantamento de peso e ginástica olímpica. Além disso, não é apenas um personagem que passa por todas as provas. Para cada uma há um atleta pré-definido, como numa olimpíada de verdade. Graficamente, para os padrões de N64, o jogo está bem legal, mas pobre em detalhes (repare na torcida, por exemplo). O som é bem trabalhado, há muitas vozes narrando tudo o que acontece. As músicas combinam com o gênero do jogo. A jogabilidade é simples e muito fácil de aprender, com um tutorial de fácil compreensão. Mas tome cuidado para não quebrar seu controle jogando, afinal

a era Atari já foi faz tempo! É possível escolher o modo campeonato, onde você joga todas as provas disponíveis, ou o modo olímpico, onde você escolhe a competição e tenta conquistar uma medalha para habilitar novas provas. GNO 2000 é perfeito para esta fase pós-Olimpíadas! Quem sabe no game os brasileiros não tenham melhores resultados...



Beast Wars: Transmetal

Takara pisa na bola duas vezes seguidas

O desenho super legal que rola na Rede Record e na Cartoon Network ganha sua primeira versão para games, com um título para Playstation e Nintendo 64. Pois é, parece que a equipe



de Megatron está aprontando mais uma pra cima dos Maximau's. Desta vez, Megatron quer o poder da Ancient Ruins para acabar com os Maximau's e, assim, dominar o mundo dos Beast Wars. São 7 fases de pura ação, num jogo de luta que deixa um pouco a desejar.

Os gráficos 3D do game decepcionam, pois esperava-se um jogo bonito, com animações à altura do desenho. Mas isso não aconteceu. A definição dos personagens não estão boas. Quando se transformam em seu modo



Beast, alguns dos personagens ficam sem definição e acabam sendo todos muito parecidos. A pancadaria cibernética rola solta nos modos Arcade, VS Team Battle, bônus e Kids mode. A qualidade sonora não faz, nem de perto, jus à série.

Uma das poucas qualidades do jogo são os controles simples, que facilitam a vida do jogador. Como se vê, esse jogo não é lá grande coisa. Porque as grandes séries da TV e as superproduções do cinema não se tornam um jogo decente só para variar?

Por SPY



Fabricante	USA
TAKARA	
Gênero	LUTA
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	
Gráfico: 5.1	
Ambiente: 5.2	
Som: 3.4	
Jogabilidade: 5.9	
Diversão: 5.7	
Replay: 5.0	
FINAL: 5.1	

Carmageddon 64

Mais uma versão "meia boca" de um jogo sanguinário

Fabricante	USA
INTERPLAY	
Gênero	AÇÃO/CORRIDA
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	
Gráfico: 4.5	
Ambiente: 3.8	
Som: 5.0	
Jogabilidade: 4.5	
Diversão: 4.0	
Replay: 4.3	
FINAL: 4.3	



Alguns podem até se espantar, mas é verdade: chegou Carmageddon para Nintendo 64. Porém, não se iludam pensando que essa versão é igual a do PC. Trata-se de um game um pouco mais light. Em Carmageddon, sua maior preocupação será sempre o tempo, que em certas fases é bem curto. Já seus adversários não

são uma grande ameaça, pois andam, pelo menos, cinco vezes mais devagar do que seu carro. Existem algumas caixas espalhadas pelo caminho. Você deve passar por cima delas para obter itens que podem ser utilizados durante a corrida.

A carnificina de zumbis rola solta nos modos Carmageddon, Quick Start, e Head-to-Head. Carmageddon é graficamente sofrível, tudo está triste e feio. Para tentar salvar os gráficos, há uma opção que melhora a resolução. Em algumas partes da corrida, duvida-se que o carro ande a mais de

Por Twister

quinze frames por segundo. As câmeras não ajustam em nada e o jogo continua ruim independentemente da visão. A parte musical deixou muito a desejar e a jogabilidade é terrível. A única coisa que poderia divertir um pouco seria atropelar os zumbis, mas como isso é limitado, já que se perde energia quando você faz isso, fica ainda mais chato. Resumindo: é um game muito fraquinho mesmo. Esperava-se bem mais da Interplay.





Deus Ex

O ano é 2052 e impera o caos. Nunca na história do planeta os terroristas puderam agir tão livremente



Por Neo Hunter

Uma organização secreta e extremamente poderosa decide que este é o momento para dominar a



situação e conquistar o mundo. O problema é que ninguém acredita que essa conspiração realmente exista, exceto você. Deus Ex, o mais novo RPG da Ion Storm, traz inúmeros aspectos realmente inovadores. O game rola todo em primeira pessoa, porém o jogador possui uma liberdade nunca vista antes em um jogo para PC. Você controla um agente de uma força especial (tipo um FBI do futuro) e, com o desenrolar da trama, vai recebendo várias missões, normalmente envolvendo grupos terroristas. Porém, durante as missões, você

não enfrenta simples inimigos, mas deve entrar em hotéis, casas, hospitais, boates, interrogar pessoas e conversar muito para adquirir informações. O game ainda tem um bloco de notas onde você escreve o que quiser para não se esquecer de detalhes, como por exemplo uma conversa que teve com um mendigo em uma esquina. De cara, é apresentada a ficha de seu personagem e já é dada a liberdade de fazer as alterações que quiser. O personagem possui habilidades variadas que podem evoluir em certas áreas, como tiro a distância ou a queima roupa, arrombamento, natação, computação... Inicialmente, você recebe 5000 pontos para dividir entre suas habilidades e, conforme o desempenho que você tem no jogo, vai recebendo mais pontos. O game é tão real que, em uma investigação, acabei entrando num beco e presenciei um assalto. Como bom samaritano que sou, salvei a vítima (mas poderia não ter salvo), vi que havia uma bola de basquete jogada no chão e uma cesta ali ao lado e arremessei a bola. Infelizmente não consegui marcar o ponto (apesar de ter ficado uns vinte minutos tentando!!!!). Em outra ocasião, estava interrogando algumas pessoas em um boteco e notei uma mesa de bilhar. Sem

pensar duas vezes vi ver se conseguia jogar, e não é que consegui?

E o pior, encaixei a bola branca na segunda tacada! São pequenos detalhes como esses que fazem com que o jogador de Deus Ex se sinta realmente livre pelo mundo durante suas investigações. Os controles do jogo, apesar de inicialmente parecerem confusos, são bem simples. O personagem se movimenta como em qualquer outro game de ação em primeira pessoa, utiliza itens e armas, pode jogar bombas de dano ou de efeito moral, tentar andar sem ser ouvido, matar alguém e esconder o corpo etc. Tudo baseado apenas no movimento do mouse. Graficamente, o jogo impressiona bastante. Ele contém efeitos de luz e sombra bem realistas e animações perfeitas (se você tiver uma boa máquina, é claro). O som é bem tranquilo, todos os personagens falam de verdade, apesar de também aparecerem legendas. Se você gosta de desafios, sente vontade de dar uns tiros de vez em quando e adora RPG, mas está cansado daquele monte de regras, Deus Ex vai agradá-lo com certeza!



Fabricante	EIDOS
Gênero	RPG
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 8.9 Ambiente: 9.4 Som: 7.9 Jogabilidade: 9.0 Diversão: 8.7 Replay: 6.7 FINAL: 8.6



Ground Control

Estratégia e gráficos de cair o queixo numa combinação perfeita



Por Dragon

Ground Control retrata um mundo tenebroso e devastado, onde uma entidade religiosa conhecida como "Ordem do Novo Amanhecer" tem o total controle sobre os habitantes. Isso ocorreu após a guerra dos dezesseis minutos, na qual dois povos se atacaram com tamanha força atômica que, em apenas dezesseis minutos, destruíram tudo. Entre conflitos e guerrilhas você deverá controlar seu exército e realizar as missões que a Major Sarah Parker, da base Crayven, lhe entrega. Mesmo que você não goste de jogos de estratégia, aconselho a pelo menos dar uma olhada neste game. Ground Control é diferente da maioria dos seus concorrentes. O sistema de combate é básico. No início da fase você decide onde a nave de carga irá deixar sua tropa, composta por soldados e veículos. A partir daí você deve seguir o mapa e ir completando os objetivos um a um. O controle da infantaria é bem simples:



...você clica nela e em um inimigo que ele será atacado. Se o inimigo estiver visível, a tropa irá atacá-lo sem que você precise mandar. Graficamente, o jogo dispensa comentários. Cheguei a contar nada menos do que 72 objetos diferentes na tela de uma só vez. A movimentação da câmera pela tela é suave e rápida ao mesmo tempo, tanto que não há como perceber nenhuma quebra de polígonos durante o jogo. Por falar em câmera, nunca



tinha visto um sistema de câmera tão livre quanto o de Ground Control. O jogador pode afastar a visão até uma distância tão grande que os exércitos ficam parecendo formigas. Depois, aproximar novamente até que um único soldado ocupe a tela inteira. Aliás, tudo isso em uma velocidade impressionante e sem perder qualidade gráfica. Isso porque cada um dos soldados é detalhadamente construído, com capacete e armas na mão, tudo super nítido. Mas volto a bater na mesma tecla: o que mais me atraiu nesse jogo foi a jogabilidade, que é super simples. Você tem inúmeras ações praticamente automáticas a fazer, tudo usando só o mouse. Ground Control pode fazer com que alguém que não seja fã de estratégia fique horas a fio jogando sem se cansar. Por isso, se você gosta do estilo, vai um conselho: não abra esse jogo até ter feito todos os seus deveres porque o negócio vicia mesmo! É um dos melhores lançamentos do ano. Pelo menos até agora.

Especificações mínimas:
 Pentium 200 mhz,
 com placa aceleradora 3D, ou Pentium II 233 Mhz, sem placa aceleradora 3D, 32 Mb Ram.



Fabricante  **SIERRA STUDIOS**

Gênero **ESTRATÉGIA**

Nº de jogadores **8**

Notas

Gráfico: 9,5
 Ambiente: 8,7
 Som: 8,0
 Jogabilidade: 9,6
 Diversão: 9,0
 Replay: 8,5

FINAL: 8,8



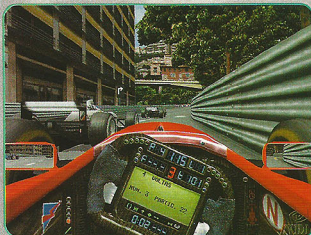
GP3

Para quem é piloto de verdade

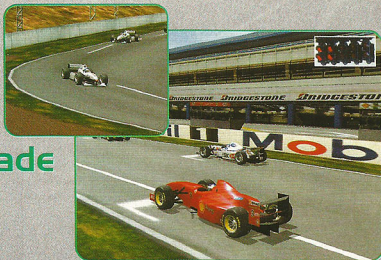
Por Twister



Em 1992 era lançado World Circuit Grand Prix, um simulador de corrida tão real que conseguiu dar um novo rumo para a história dos games. O realismo era tanto, que detalhes dos carros somente vistos em máquinas reais, eram encontradas aos montes. Logo alcançou rapidamente a marca de 1 milhão de cópias vendidas em todo o mundo, sendo sucesso absoluto até 1996, quando Grand Prix 2 (GP 2) foi lançado. Agora é a vez de GP 3 fazer história, trazendo ainda mais opções e realismo para quem realmente curte um simulador de corrida. Atendendo a todos os gostos, GP3 foi desenvolvido para retratar ao extremo as competições automobilísticas. Todas as regulagens encontradas nos



carros reais podem ser configuradas no jogo. Como todos os pilotos e pistas são os mesmos da temporada 99 de Fórmula 1, fica fácil se familiarizar com as milhares de opções. Apesar de GP3 ter sido feito para o público mais técnico, ele traz uma série de opções que auxiliarão os menos experientes a conduzir seu carro ou a configurá-lo. Mas o jogo tem seus defeitos. A inteligência artificial ocupa tanto espaço que é complicado conseguir o máximo em qualidade do jogo. Mesmo quando testado em um Pentium 3 de 800 mhz, com uma GeForce 2 GTS e 128 Mb de RAM, alguns elementos de textura ou gráficos tinham que ser desabilitados para não perder frames que, por sinal, podem variar entre 5 e 60 por segundo, dependendo somente da configuração. Resultado: é quase impossível ver o real poder gráfico do jogo. Dá para notar falhas na programação, o que é uma pena. No lançamento de GP3, Geoff Crammond, projetista e programador do jogo, disse que, como na vida real, os jogadores terão que aprender



muito mais do que apenas usar o teclado, o mouse ou o volante para se dar bem. Será necessário conhecer exatamente os pontos de ultrapassagem, freada, tangência de todas as curvas e o perfeito traçado de cada uma das pistas. Caso contrário, sua corrida poderá terminar na primeira caixa de brita. Isso, realmente, é verdade. Mas os controles ajudam bastante, principalmente se você tiver um bom volante com Force Feedback. Voar baixo não é difícil quando temos um Fórmula 1 nas mãos. E num jogo deste gênero, o som dos motores deve ser bem trabalhado ou o resultado pode ser aquele zumbido ensurdecedor e falso da maioria dos jogos de corrida. Mas em GP3 as coisas são bem melhores, porque tudo funciona com harmonia. As músicas e efeitos sonoros trabalham integrados, dando uma maior sensação de distância entre os competidores. É preciso ser fera. GP3 é um daqueles jogos que você não consegue mais largar quando se acostumar com suas opções. Depois de treinar quase um mês seguido, acho que nem o Schumacher me venceria! Falando Twister, diretamente da reta de chegada, na primeira posição, claro.



Configuração recomendada:
Pentium III,
450 Mhz ou AMD
Athlon, Windows
95/98,
64 Mb RAM, placa
de vídeo
aceleradora



Thief 2 - The Metal Age

Aqui o crime compensa. É muito!

Por
Dragon



Na pele do gato Garret, um ladrão profissional que faz parte de um misterioso grupo de "Observadores Silenciosos", você deverá ingressar no mundo do crime. Contrariando o velho ditado, em Thief II, o crime compensa. É muito! O mundo de Thief é sombrio, cheio de conspirações, seitas estranhas, movimentos revolucionários e, é claro, corrupção. Afinal, quem confiaria no novo xerife (ou em qualquer um deles)? Graficamente, o motor tridimensional por trás de Thief não irá ajudar muito na ambientação simples e comparável ao bom e velho Quake II (que Deus o tenha!). Falando de recursos, o motor batizado "Dark" (alguém lembra de System Shock 2?) é humilde em sua apresentação, sendo que as mais emocionantes cenas de Thief II darão um "show" de polígonos grandes e mal definidos. O que é muito ruim se você acabou de comprar uma nova Voodoo ou GeForce. Ambas sentirão "cócegas"

para sintetizar as aventuras de Garret (claro que com um framerate absurdamente alto devido ao baixo número de polígonos). Outro problema de Thief II é o longo tempo de carregamento de novos cenários, mesmo com configurações de memória e disco poderosas. Mas nem tudo é crítica à arquitetura de Thief II. Os efeitos de luz e sombra são bons e não se degradam muito mesmo rodando o jogo em placas aceleradoras mais antigas. Na parte sonora é que Thief II brilha.

A ambientação irá aprisioná-lo à jogabilidade, fazendo-o entrar na pele de Garret. Constantemente o jogador deverá guiar-se apenas pela audição, seguindo os passos de um guarda, por exemplo, ou aproximar-se de portas ou paredes para escutar o que se fala do outro lado.

Fantástico! A Jogabilidade de Thief II é impecável, a não ser, obviamente, que você seja um "Quaker em estágio terminal e incurável". Ai, o ritmo moderado e sorrateiro no qual o jogo se desenrola pode ser uma tortura sem fim (antes que surja a dúvida, Thief não lembra em nada Soldier of Fortune).

Nem todas as armas têm o intuito de matar ou ferir os inimigos. Existem, por exemplo, flechas de água que são usadas para apagar tochas e garantir a vida de nosso "herói".



Configuração recomendada:
Pentium III 450MHz
- Windows 95
ou 98
64 MB de RAM
CD de 4 x
Placa de vídeo 3D
com 16 MB.
Direct X 7.0



GEFORCE 25



Por Neo Hunter

Heroes III: The Shadow of Death

Jogo simples para quem quer uma boa diversão

Após o lançamento do Heroes III Armageddon's Blade, a 3DO invade o mercado com The Shadow of Death. Ao contrário de Armageddon, esse CD é um jogo completo, em vez de apenas

Sandro, que tem a pretensão de dominar o mundo. Durante o jogo você controla um ou mais heróis, cada um com suas tropas, e deve ir desbravando os cenários em busca de seu objetivo. Uma vantagem da série Heroes é exatamente essa. Os objetivos são quase ilimitados, podendo variar entre encontrar um artefato, matar um simples personagem ou o básico dos outros jogos: conquistar o reino vizinho. O melhor do game, no entanto, são

Graficamente, o jogo até que é bonito. Mas não possui muitos recursos de animação e poderia ser muito melhor, mesmo para a plataforma que ele foi produzido (P133 32M RAM). As músicas são muito bonitas e combinam com o ambiente medieval do jogo. Um único defeito é que, em momento algum da campanha, você ouve as vozes dos personagens. Outro detalhe que chama a atenção em Heroes é a jogabilidade. Ao contrário da maioria dos jogos de estratégia, esse game é muito simples. Ele não tem nenhum comando complicado ou dificuldade extra para os combates. Para relaxar, nada melhor que encontrar um game como esse, fácil de aprender a controlar e sem estresse com muitos comandos e funções! Se você já possui Heroes III: Restoration of Erathia, saiba que quase não há diferença entre os dois jogos. De diferente, 38 novos cenários solo, 23 novas criaturas e alguns outros pequenos detalhes. Mas vale a pena.



uma versão atualizada do primeiro Heroes. O enredo de Shadow of Death envolve sete campanhas que se passam em um mesmo ambiente. Nas três últimas (que só podem ser abertas após as outras terem sido completadas) é que o jogador descobre que todas as campanhas estão interligadas e que giram em torno de um bruxo necromante chamado

os editores. Com eles você pode, de uma maneira muito simples e sem a necessidade de conhecimento algum em programação, criar suas próprias aventuras! Você desenha os mapas, escolhe onde quer cada inimigo, divide territórios em reinos... Enfim, um jogador talentoso pode até mesmo criar um jogo muito melhor do que as aventuras já prontas do CD. Além disso, The Shadow of Death traz um novo recurso muito interessante. Além de criar mapas, agora você também terá um editor de campanhas e poderá, assim, linkar mapas e criar enredos mais complexos. Perfeito para mestres de RPG.

Configuração recomendada:
Pentium I33 MHZ.
Plataforma
Windows 95/98
ou NT. com 32 MB RAM



Might and Magic VIII- Day of the Destroyer

Nova versão sem grandes novidades



Por Neo Hunter

O mundo de Enroth nunca foi um bom lugar para se viver. Nos últimos anos, porém, ele tem estado em tamanho desequilíbrio com o resto do cosmo, que os portais para os planos elementares se quebraram, trazendo criaturas muito estranhas ao planeta. Em meio a esse mundo você

controlará um mercenário que trabalha para um grupo de comerciantes. O que você não sabe é que uma entidade conhecida como Destroyer também alcançou Enroth e pretende destruir tudo o que puder. Inclusive você! Esse é o oitavo episódio de Might and Magic, que chega ao seu PC sem muitas inovações. Como nos anteriores, você monta seu personagem escolhendo a aparência e distribuindo alguns pontos em perícias e atributos. Nesta versão, o jogador só tem direito a montar um personagem. Outros companheiros só se juntam ao jogador no

desenrolar da história. São quase vinte cidades imensas, repletas de habitantes e labirintos cheios de armadilhas escondidas e passagens secretas. O problema é que o jogo não sai disso: labirinto-cidade, cidade-labirinto. Mas como o tempo, esse esquema acaba cansando.



Especificações mínimas.
Win 95/98 ou NT 4 c/ SP 4, Pentium 166 (P 200 recomendado)
Memória 32 Mb (64 Mb recomendado). 375 Mb de HD livre.

Fabricante	3DO
Gênero	RPG
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 7,9 Ambiente: 8,7 Som: 5,0 Jogabilidade: 4,2 Diversão: 6,6 Replay: 4,3 FINAL: 6,1

MDK-2

Visual futurista e humor escurachado



Por Twister

MDK originou-se nos PCs e, logo depois, recebeu uma versão para Playstation. Agora é a vez de MDK2 fazer barulho no mercado, trazendo todos os pontos positivos da primeira

habilidades especiais, que devem ser usadas para combater uma horda alienígena que quer, a todo custo, dominar o nosso planeta. Tudo isso em 9 fases, com aproximadamente 10 áreas cada, dando ao jogador uma boa dor de cabeça (no bom sentido). Podemos definir MDK2 como um jogo de ação 3D em terceira pessoa, empolgante e desafiador, com fases incrivelmente amplas e um visual futurista dos mais arrojados. MDK2 traz um humor

mais intensa. A dificuldade não é tão grande, mas os mestres conseguem tirar qualquer jogador experiente do sério. Neste ponto o controle ajuda muito, principalmente se você tiver o Side Winder Dual Strike da Microsoft. Mas, mesmo sem ele, a jogabilidade marca pela precisão e exige do jogador uma boa coordenação. O resultado é muita diversão, diversos tiros e explosões. Simplesmente imperdível.



versão com a vantagem de contar com 3 personagens: Kurt (astro do primeiro MDK), Dr. Fluke (um cientista maluco) e Max (um cachorro robô de 4 braços). Cada um possui suas

escurachado, que em determinados momentos quebra um pouco o clima de tensão (transmitida pela ação quase ininterrupta do jogo). Mas essa tensão logo é retomada, ficando ainda

Fabricante	BIOWARE
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 8,3 Ambiente: 8,9 Som: 8,3 Jogabilidade: 8,5 Diversão: 9,0 Replay: 8,5 FINAL: 8,7

Especificações mínimas.
Pentium II 233 Mhz .
24 Mb Ram. CD Rom
4X. 500 Mb de HD livre.
Placa 3D e
Windows 95/98

Detonado

Por:
Twister



Se você curte RPG há algum tempo, deve saber muito bem que Grandia foi um dos maiores jogos do Saturn e, porque não dizer, de todos os tempos. Mesmo com o console da Sega estando no final de

O personagem principal é Ryudo, um rapaz que ganha a vida prestando serviços como guarda-costas. Em uma de suas aventuras, ele aceita cuidar de uma jovem cantora de igreja, chamada Elena. Junto a algumas amigas, ela quer a todo custo tentar um feitiço que acabe de vez com Valmar, o mal absoluto. Mas a brincadeira acaba dando errado e Ryudo se vê envolvido em algo

GRANDIA 2

sua carreira, muitos esperavam ansiosos por este jogo. Alguns críticos chegaram a compará-lo ao fantástico Final Fantasy 7 para Playstation.

Ao contrário da primeira versão, Grandia 2 usa uma história mais bem elaborada,

porém, com

toques mais discretos de humor, deixando a trama um pouco mais séria. Isso quebra o clima que estávamos acostumados. Traça, no entanto, um novo rumo para a série que começa a fazer sua fama. Há 10 mil anos, uma terrível batalha espacial entre Valmar e Granas provocou mudanças radicais no continente. Restos de explosões criaram meteoros gigantes que, por sua vez, abriram fendas intransponíveis, separando o planeta em diversas regiões. Com o decorrer do tempo, a humanidade criou seus meios de sobrevivência, cruzando as fendas com incríveis máquinas como barcos, foguetes ou balões apoiados em gigantescos cabos.

muito mais sério do que poderia imaginar. Agora, cabe a você cuidar de Elena, uma moça que sofre pela dupla personalidade adquirida durante o ritual.

Um marco da nova geração do Dreamcast

Em termos gráficos é até complicado falar de Grandia 2. Afinal, esse é o primeiro RPG que faz uso da real capacidade do Dreamcast. A aplicação do Pixel Light

ficou incrível.

Os cenários são muito bem feitos, surpreendentemente detalhados e os personagens possuem muitas animações. A falha fica por conta das cenas de história feitas em CG mescladas com desenhos que apresentam uma qualidade nada convincente. Já as magias são simplesmente devastadoras. Pela primeira vez, um jogo de RPG mistura de uma só vez em um mesmo ataque varios estilos gráficos, como polígonos, CG e desenhos.

Músicas fantásticas, inclusive em português

As músicas de Grandia 2 são uma obra prima. Seguem o estilo melodioso e optam por orquestras, dando um clima mais profundo. O que mais chama a atenção são



as duas músicas cantadas em português. Apesar disso, elas são quase incompreensíveis para brasileiros que ouvem pela primeira vez. É que são músicas cantadas em português para japonês ouvir, entendeu?

Os efeitos sonoros seguem um alto padrão de qualidade, tudo é retratado com perfeição: sons de armas, magias, efeitos da natureza e mais de 60 minutos de fala muito bem dubladas garantem um clima incrível. Tudo com uma excelente qualidade Dolby Surround Sound.

Difícil de largar

Grandia 2 pode ser considerado um jogo hipnótico, viciante e que, sem dúvida alguma, tem tudo para ser apreciado pelos donos de Dreamcast. A boa variação entre as cenas de história, áreas de perigo, vilas e aldeias fazem do jogo um passatempo e tanto. Mas para estragar um pouco sua diversão, o final não chega nem perto da magia proporcionada pelo jogo, principalmente depois das magníficas 45 horas de jogo em que você vive as brigas, namoricos e aventuras de Ryudo, Elena, Millennia, Malegg, Roan e toda a turma de Grandia 2.

MENU DE OPÇÕES

O menu de opções é auto-explicativo e de fácil uso. Fora das batalhas ele é acionado com o botão "Start". Durante as lutas ele é acessado automaticamente quando é pedido o ataque.

PARTE SUPERIOR

Ataque (símbolo da espada): desfere um ataque duplo, que é perfeito para criar combos.
Ataque forte (símbolo da espada com uma explosão no fundo): desfere um ataque forte e único.
Magia (símbolo do cajado e espada): apresenta o menu de magias para que você possa encolher e atacar.
Item (símbolo da bolsa): permite usar itens adquiridos ao longo do jogo.

PARTE INFERIOR

Mover: símbolo com a seta
Defender: símbolo do escudo
Mudar tática: cavalo do xadrez
Fugir: Bandeira branca.

● Não se esqueça de usar os botões L e R para escolher itens e magias, mudando a folha de opções.



MAGIAS

Cada um dos personagens possui 4 setores de magias, um tradicional, que é do próprio personagem, e outros 3 setores que são adquiridos ao longo da aventura com o uso de uma Pedra de Magia.

Pedras de Magia: Essas pedras são encontradas ou compradas no decorrer do jogo. Com ela seus personagens ganharão novos poderes especiais.

Vale lembrar que será necessário evoluir-las para conseguir um melhor resultado, sendo que cada uma delas possui uma característica própria e estilo de ataque.

Criando sua magia: Após as lutas, você receberá pontos em MP (pontos de magia) e SP (pontos de habilidade). Esses pontos servirão para criar novas magias em seu sistema de menu. O MP identifica o sistema de magias do personagem e o SP identifica o sistema de magias adquiridas a partir da pedra utilizada. Após conseguir esses pontos, entre no sistema de menu principal, escolha a opção "Evolução" (símbolo identificado por uma pequena mão fechada) e logo em seguida escolha a primeira opção.

SISTEMA DE ATAQUE

A barra de ataque é bem simples de entender e pode ajudá-lo a criar vários tipos de ataque ou até mesmo combos e contra-ataques (counter). A barra é dividida em dois setores: na parte de cima ficam as carinhãs de seus inimigos e, na parte de baixo, a de seus personagens. A velocidade com que elas se movem na barra depende de

seu nível de agilidade e velocidade.

Fabricante	
GAME ARTS	
Gênero	RPG
Nº de jogadores	1
Notas	
Gráfico:	9,2
Ambiente:	9,4
Som:	9,5
Jogabilidade:	9,4
Diversão:	8,6
Replay:	8,5
FINAL:	9,1

Detonado

de. Quando uma cara alcança a "COM", é necessário escolher um comando para atacar, podendo ser magia, defesa, ataque comum ou item. A velocidade com que o ataque será desferido dependerá de vários fatores, como comando escolhido, velocidade, agilidade. Mas ele só será aplicado quando chegar em ACT. Se neste meio tempo seu personagem atacar ou for atacado ele poderá sofrer um contra-ataque, um cancelamento, perder grande parte da barra de ataque ou até mesmo sofrer combos (se for atacado em grupo). Mas um aviso: equipe e evolua os seus personagens de maneira equilibrada. Só assim poderá enfrentar os inimigos sem maiores problemas. Evite ficar fugindo de batalhas, enfrente todas que encontrar pelo caminho. Senão, quando chegar no chefe final, terá problemas para destruí-lo. Um level aceitável para enfrenta-lo é o 54... qualquer um abaixo disso poderá lhe causar uma grande dor de cabeça.

MENUS DE STATUS

O menu de habilidades dos personagens é simples. A primeira opção é ataque, a segunda defesa, a terceira é agilidade e a quarta, velocidade.

CONVERSA

Em determinados momentos do jogo, quando sua equipe vai descansar ou simplesmente bater papo sentada à mesa, aparece uma opção com a qual você deve controlar as falas. Para seguir mais rápido, fale com todos até que o ícone da pequena cama (dormir) apareça na tela.

JOGO

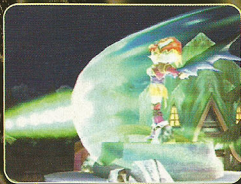
Depois da apresentação, siga o caminho para chegar à cidade Cabo Town. Chegando lá, siga até a igreja e, depois de conversar com Elena, vá para a hospedaria, na entrada da cidade e escolha a primeira opção



quando conversar com o dono. Volte para a igreja para encontrar Elena e só então saia da cidade.

BLACK FOREST

Apenas siga o caminho até chegar em Galumia Tower. A cerimônia de exorcismo começará. Entre e suba as escadas da torre até chegar ao topo, onde você enfrentará dois gárgulas. Após derrotá-los, tente entrar na porta e, logo em seguida, quebre a janela. Ryudo salvará Elena do perigo. Ambos voltam para Cabo Town. É hora de enfrentar Millenia, mas não se preocupe em vencer. Logo em seguida, Elena entrará para o grupo de ataque.



Siga para Ainool Mountains. Nada complicado por aqui, apenas explore até chegar em Aguil Traveler's Town, que fica entre duas estradas.



Perceba que a cidade está em ruínas. Converse com o guarda da entrada para se informar. Feito isso, volte para a hospedaria, fale com o dono e escolha a primeira das 4 opções. Millenia aparecerá. Na parte de baixo da hospedaria vai rolar uma conversa. Logo em seguida vá para as ruínas e entre na caverna.

DURAM CAVE

Agora começam os pequenos quebra-cabeças. Preste bastante atenção nos ícones de ação explicados no começo da matéria. Na primeira parte da caverna você encontrará a mascote do jogo, mas não conseguirá pegá-la por não ter nozes. Siga o caminho. Agora preste bastante atenção nos interruptores que elevam e abaixam a água para que as pontes subam ou desçam, permitindo a sua passagem. Use novamente os ícones de ação, que criam possibilidades para você seguir o caminho e encontrar o segundo nível da caverna, onde encontrará Roan, que se une ao grupo. Siga o caminho resolvendo mais alguns puzzles simples até encontrar a terceira parte da caverna.

CHEFE: DURAMATAURUS

Concentre seus ataques somente em Duramataurus, mas não esqueça de recuperar sempre seu HP com itens ou magias. É fácil.



Agora saia da caverna e retorne para Aguil Traveler's Town. Entre na hospedaria. Depois da conversa, saia, atravesse o caminho das ruínas para chegar até Beik Plains. Siga o caminho até chegar ao Grana Cliff (abismo). Todos resolvem acampar quando Malegg aparece.



Detonado

CHEFE: VALMAR'S EYE

A dificuldade aqui fica pela quantidade de ataques que você pode usar de uma só vez. Por isso, concentre seus ataques em um só inimigo usando um ou dois personagens. Utilize magias de cura com um deles e magias devastadoras com o restante. A melhor disposição é você quem deve escolher. Depois de voltar para a cidade e conversar novamente com Selena, saia e siga para a próxima área do mapa.

SAINT HEIM MOUNTAINS E SAINT HEIM HOLY CITY

Para chegar à cidade sagrada, primeiro você deve passar pela montanha. Aqui existem muitos caminhos a seguir e nenhum deles traz complicações futuras. Aproveite para ganhar experiência e colher vários itens. Depois de duas noites nas montanhas você encontrará a cidade e presenciará uma das partes mais bonitas do jogo.



Siga para o castelo e, logo em seguida, volte à hospedaria. Ao amanhecer, retorne ao castelo. Na sala principal, o grupo irá se separar, ficando somente Ryudo. Entre e contemple a cena. Depois, volte para a sala principal e vá para a biblioteca, onde encontrará seus amigos novamente. Siga para a outra sala e

converse com o cara. Uma cena com Millenia aparecerá. Siga para a sacada das luzes e você a encontrará. Depois, volte à parte principal do templo para que Elena retorne ao grupo. Saia da cidade e siga as escadarias (Saint Heim Mountain Shrine Path) que levam ao grande santuário. Procure por itens valiosos neste local. Depois, passe pela mata, entrando nas ruínas, e pegue o pequeno barco para atravessar o rio. Continue seguindo o caminho.



SAIRAM KINGDOM

Ao chegar na cidade, siga para a hospedaria e converse com o dono. Roan sairá correndo. Logo pela manhã, Malegg também se separará do grupo. Siga para a fonte e converse com o cara da barraca, na parte superior direita. Entre na cabana, converse com o homem e uma fase bônus começará. Você precisará disputar uma queda de braço. Use o botão R para dar força e equilibre a sua barra com a dele. Se a sua estiver maior, você estará gerando mais força. Quando a barra verde acabar, aperte rapidamente o botão A para recuperá-la. Se não ganhar, volte à cabana depois para tentar de novo. Agora, Elena diz que está cansada. Siga para a barraca de sucos ao lado da queda de braços, escolha a quarta opção (que na verdade não aparece) e volte para falar com Elena. Mas será Millenia quem aparecerá. Volte em sentido à hospedaria e Millenia irá assistir ao show. É quando Roan e Malegg chegam. Agora siga para o barco que Roan aponta e depois entre. Chegando ao outro lado da vila, converse com o cara para abrir o alçapão. Entre. Agora você deverá seguir os diversos caminhos até encontrar as

alavancas que ativam as passagens sobre a água. Para isso, empurre as caixas que bloqueiam a passagem. Logo no começo está Duram. Caso você possua 3 nozes, ele iluminará o caminho. No final, você abrirá a porta rotatória que leva ao castelo. Lá dentro, entre na passagem à esquerda. Logo depois, volte e entre na porta dupla no centro do castelo. Depois, entre na porta da esquerda para falar com o rei. Após presenciar a cena e apanhar, entre na porta que está arrebentada.

UNDERGROUND PLANT

Este local é dividido em 4 partes, mas não será nem um pouco complicado encontrar o caminho do labirinto.

CHEFE: VALMAR'S NAIL

Seguindo o mesmo estilo dos outros chefes, você não terá problema algum em derrotá-lo. Use o esquema padrão, ataque com magias poderosas, utilize um personagem forte para atingir uma parte do corpo e outro para recuperar energia. De volta ao castelo, você perderá Roan, que



ficará para proteger seu povo.

Mas a pequena ciborgue acaba entrando para o seu grupo. Agora procure pelo cais até encontrar o capitão Bakara e sua embarcação. Escolha a segunda opção para conseguir embarcar. É hora de tentar atravessar a grande fenda pela segunda vez.

Mas antes faremos uma parada em uma ilha para



GRANDIA 2

recuperar as forças. Aqui o caminho não poderia ser mais simples. Apenas siga-o, frente os dois gigantesco escorpiões e depois volte ao barco.



O barco ligará seus motores para atravessar a grande fenda em uma cena divertida. O próximo passo é chegar a Garlan Village.

GARLAN VILLAGE

Esta é vila de Ryudo. Suba as escadas. Atravesse a pequena ponte e verifique a casa com a porta lacrada para que uma cena se inicie. Volte para a hospedaria e converse com o dono. Mais uma cena aparecerá durante a noite, desta vez contando a história de Ryudo. Agora você deve subir a montanha, um dos locais mais complicados do jogo. Mesmo assim, é simples passar por ela, pois não há caminhos alternativos. Quando chegar ao topo e passar para a próxima área, você encontrará as ruínas do templo, exatamente onde sua amada morreu. Saia do local e você avistará Melphin.



Ele fugirá. Siga-o pelo outro caminho. Ao enfrentá-lo, tenha cuidado porque sua armadura é bastante resistente. Use magias de proteção e só depois ataque. Recupere sua energia sempre que necessário e ataque o corpo de Melphin para derrotá-lo mais facilmente.

Feito isso, o cenário mudará para o cemitério e uma nova cena entrará. Depois de assisti-la, siga para o barco e continue a viagem.

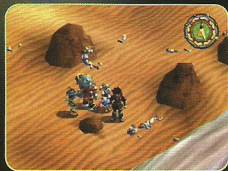


ARACHNA ISLANDS

Apenas siga o caminho, passando pelas plantas gigantes que servem de ponte e pelos cipós e troncos enormes. No final, você encontrará a Na-Nan Village, o lar de Malegg. Vá até a casa do ancião (ao lado do Totem) para saber mais sobre o ocorrido. Logo em seguida, entre no centro de treinamento da vila. Após conversar com a garota, o chão se abrirá e você passará por um minijogo onde o objetivo é pegar nozes. Ao voltar para a aldeia, o banquete começará. Converse com o ancião e presença a trilha sonora de Grandia 2 em português. Logo em seguida, vá para a parte de cima da aldeia e assista à cena do beijo entre Ryudo e Millenia. Depois da festa, saia da cidade e continue seguindo o mapa para atravessar mais uma parte da floresta.

VALLEY OF EARTH

Agora é ladeira abaixo. Desça sempre. Existem vários caminhos, mas todos levam ao mesmo lugar. Só preste atenção ao empurrar as pedras para criar novas passagens e chegar até o furacão. Siga para as dunas até encontrar uma nave. Entre. Lá dentro você enfrentará 3 inimigos grandes.



Mas não se esqueça de recuperar a energia e salvar sempre que derrotar cada um deles. Vencendo o terceiro, destrua o gerador e saia do local. Siga o caminho antes bloqueado pelo furacão até a espada santa. Depois de Selena libertar Valmar, Millenia levará todos para dentro dele. Este é mais um local fácil. Aperte todos os interruptores para revelar novas passagens e empurre os blocos para abrir caminho. Na segunda parte do labirinto você deverá apertar os interruptores para virar a sala. Repare na sombra do chão. Ao chegar a uma cúpula, aperte o botão de girar e as salas de onde você veio serão invertidas. Isso depende exclusivamente do caminho que você fez. Continue seguindo até encontrar o chefe.

CHEFE: VALMAR'S BODY

Se você anda enfrentando todas as batalhas do jogo, não será nada complicado detê-lo. Concentre os ataques no centro de seu corpo. Fazendo isso, os tentáculos se auto destruirão. Entrará uma cena em FMV mostrando a nave indo para a catedral sagrada. Chegando lá, ande até encontrar a vila, onde enfrentará alguns soldados de Selena. Na escadaria, ela se sacrificará, transformando-se em chefe.



Detonado



CHEFE: GRANAS HEART

Nunca, mas nunca mesmo, fique com a energia baixa. Ataque freneticamente e com seus melhores golpes, pois quando Selenia lhe atacar com seu maior poder, sua energia irá a quase zero. Prevendo-se, o restante é fácil. Agora, siga para dentro da igreja e verá Oro agonizando no chão. Entre pela porta que fica ao fundo da igreja, atrás do altar, para encontrar a passagem secreta.



Depois da cena, volte, pegue a nave e siga para a Lua. Quando chegar lá, siga o caminho normalmente.



Ao avistar um abismo, use os 2 canhões laterais e crie uma plataforma. Em outra parte do labirinto, aperte todas as pedras do chão para abrir novas passagens e prosseguir. Você avistará Elena. Mas antes de alcançá-la, enfrentará um pequeno chefe. Ignore as mosquinhas, apenas ataque o centro com seus golpes especiais mais fortes e recupere a energia.

É muito simples. Agora você verá Millenia sendo retirada do corpo de Elena, que posteriormente será libertada. Resgate Elena e, então, enfrente mais 3 pequenas batalhas até a fuga. Infelizmente, Melegg sacrifica sua vida para salvar seus amigos.

THE KINGDOM OF SAIRAM: SOUTH

A queda acontece nas redondezas do reino. Pegue a bolsa com as coisas de Melegg e depois siga até a cidade para encontrar Roan lutando contra inimigos poderosos. Ele entrará novamente para a equipe.

Depois da cena, entre pela porta dupla do corredor e logo em seguida na pequena porta da esquerda. Depois, saia pela porta principal do salão para chegar à vila. No caminho para a saída da cidade, você enfrentará mais uma batalha. Depois siga para o local da queda da nave. Entre no templo. Antes ele estava trancado, mas Roan possui a chave.

THE BIRTHPLACE OF THE GODS

Feito isso, a penúltima área do jogo será aberta. Esta é, sem dúvida alguma, a parte mais complicada. Para passá-la, você deve prestar atenção nas 3 cores: azul, vermelho e amarelo. Todas as portas estão marcadas com estas cores e são ativadas através dos painéis identificados por elas.

Em alguns casos, será necessário ativá-los com uma bola de energia, que refletirá em espelhos até chegar ao painel.

Para isso, posicione os espelhos devidamente – não tem segredo.

Ativando esses painéis, você acenderá as luzes do elevador. Se acender todas, ele entrará em funcionamento. Ligue ou desligue os painéis de acordo com a sua

necessidade de abrir as portas. No começo, pode parecer um pouco complicado, mas como você provavelmente terá que ficar saindo e entrando desta área para conseguir chegar ao nível 54 (nem tente enfrentar os últimos chefes com o nível abaixo deste) de cada um dos personagens, facilmente você

vai decorar o caminho. Para chegar à área final, ative todos os consoles luminosos, mas desligue um amarelo. Assim, a posição do elevador irá inverter, dando acesso ao nível mais baixo.



GRANDIA 2

Ao alcançar o nível 3 da área, você terá acesso ao local que o levará para a espada sagrada. Neste momento, Elena, com medo de perder Ryudo, declara finalmente que o ama. Ryudo vai para dentro de sua alma lutar contra as forças de Valmar.



INSIDE RYUDO'S SOUL

Simple demais. Apenas apague todas as tochas usando a segunda opção e siga o caminho. Logo em seguida, surgirá uma nova cena.



INSIDE THE BRAND NEW VALMAR

Está é a última área do jogo. Não existe segredo algum. É só seguir os caminhos e tubos para encontrar a saída. Pode parecer complicado, mas só existe um caminho, basta se acostumar a ele. Equipe-se com os itens que conseguir, pois aqui dentro os inimigos são muito fortes.

CHEFE: VALMAR CORE

É o mais difícil do jogo. Seus ataques tiram muita energia. Ele possui 3 faces que, juntamente com o corpo, dão mais de 4 ataques seguidos. Por isso, nunca fique um turno sem recuperar energia, mesmo que esteja completa, pois até a magia carregar você já deve ter sofrido um alto dano. Para destruí-lo, use todos os tipos de magias de fortalecimento e proteção. Só depois começa a atacar. Concentre seus ataques no corpo. Destruindo-o, todo o resto também perecerá. Só use ataques fulminantes e, de preferência, que não precisem de muito tempo de carregamento.



CHEFE: MILLENIA

Millenia é bem mais fácil. Mesmo assim, não dê moleza. Use ataques fortes e recupere sempre sua energia. Após derrotá-la, sua equipe irá se separar devido ao terremoto. Agora você terá que encarar os desafios finais com apenas 3 personagens: Ryudo, Elena e Millenia. O complicado é que será necessário derrotar todos os chefes novamente, um de cada vez. Use as mesmas técnicas aplicadas anteriormente e não se esqueça do ponto de "save" para recuperar energia e, obviamente, salvar o jogo.



CHEFE FINAL: ZERA

Este é simples se comparado a Valmar Core. Usando tudo o que aprendeu durante todo o jogo, você não deve ter dificuldades. Ataque sem dó nem piedade, recupere sua energia sempre e... The End.O final, infelizmente, não atende às expectativas. Bem, se você chegou até aqui já deve estar entendendo o porquê. Congratulações Gameforce.



Detonado



A Square já se consagrou como uma das maiores criadoras de games. Sairam da criativa mente dos seus funcionários alguns dos maiores clássicos como Final Fantasy ou a série Chrono, só para citar alguns dos destaques. Mesmo assim, sempre que possível, a empresa se arrisca a lançar novos e ousados títulos. Geralmente se dá bem. Agora foi a vez de Threads of Fate, seguindo o gênero de Brave Fencer Musashiden. Trata-se de um RPG/Ação, em que o objetivo é conquistar a Dewprism (energia que é capaz de realizar todos os desejos de quem a tiver em mãos). O game traz dois personagens principais, Miint e Rue. Dependendo de quem você escolher, a história do jogo começa de forma diferente.

Por Zack

THREADS OF FATE

CORONA VILLAGE

Em Corona Village, logo ao sair do barco, procure por um cara chamado Davis. Fale com todos que estão por ali e siga para o portão ao norte da entrada da cidade para entrar na floresta.

CORONA FOREST

Na floresta de Corona, você aprenderá os comandos básicos para prosseguir no jogo. Depois de completada esta etapa, você verá Elena sendo dominada pelos piratas Blood e Smokey.

CHEFE

Transforme-se em Pollymog (selecione com o botão quadrado) e ataque Blood. Enfrente os dois piratas ainda como Pollymog e use ataques normais para que eles

desistam logo. Siga Elena até o alto da floresta para conseguir encontrar os pais dela. Vá, então, até o Atalier.

ATALIER

Ao encontrar o guardião da casa, ataque duas vezes e, imediatamente, fuja de seu alcance. Depois disso, volte para atacá-lo mais uma vez. Repita esse procedimento até conseguir derrotá-lo. Suba as escadas e pegue a Gold Coin. Volte para o salão principal. Verifique a estátua e retorne para Corona Village.

CORONA VILLAGE

Siga para o Shop e dê um melhorada na sua armadura e na sua arma (claro que isto vai custar uma graninha). Siga para a casa de Elena (ao lado do Hotel) e fale com Klaus. Agora vá para Underground Ruins.

Rue tem como objetivo conseguir a Dewprism para ressuscitar sua irmã. Já Miint tem objetivos menos nobres: ele quer conquistar o mundo! Os polígonos bem trabalhados e o ambiente muito colorido são os principais atrativos visuais deste game. As fases variam entre cidades, castelos, florestas ou cavernas. Em todas elas há muitas possibilidades de exploração, típicas de RPGs. A movimentação por parte dos personagens é muito boa, sem aquele andar "quadrado" e duro comum em alguns jogos do tipo. Uma boa trilha sonora dá o clima agradável à aventura de nossos heróis. Infelizmente, Treads of Fate é um RPG curto e fácil. Mas como cada personagem tem um enredo diferente da para, pelo menos, terminar o jogo duas vezes.



UNDERGROUND RUINS

O caminho entre as bifurcações para encontrar Miint é o seguinte: direita, esquerda e esquerda. Na volta, a combinação é diferente: direita, direita, direita (aqui você encontra uma Night Stone). Para pegar uma Moon Stone siga: esquerda e direita. Ai, esquerda e caia no buraco. Ao chegar numa área onde há três blocos e um rio de ácido, pegue todas as pedras coloridas que você conseguir encontrar e volte para a entrada principal. Pule nas plataformas da direita para a esquerda e, em seguida, caia no buraco. Fale com Miint e corra da pedra gigante que virá por trás de você. Após encontrar as plataformas coloridas, pule na ordem em que elas piscam para encontrar o "chefe" da fase.



CHEFE

Pule de plataforma em plataforma e ataque-o exatamente quando ele piscar. Para se livrar das baforadas de fogo, apenas pule. Repita o esquema até derrotá-lo. Entre na nave, pegue as Relics e saia. Agora você enfrentará Duke. Espere ele saltar os shurikens e ataque-o pelas costas. Em seguida, você enfrentará novamente o monstro. Ataque-o uma só vez quando ele piscar e corra para a saída. Ao chegar numa grande escada, corra como louco, pois aquele monstro virá atrás de você. Ande pelos cantos para desviar dos obstáculos que vierem até chegar ao topo. Vá para Corona Village.

CORONA VILLAGE

No Shop, dê uma melhoria na sua armadura e na sua arma. Fale com Klaus e siga para o Mel's Atalier

MEL'S ATALIER

Bata na porta da casa, fale com os duendes que lhe passarão algumas tarefas. Termine-as para encontrar Mel. Bata na porta novamente e Mel pedirá para que você entre. Saia da casa e, no caminho de volta, fale com o homem vestido de estrela. Converse com ele três vezes e escolha a opção "Help Him": vocês irão lutar.

CHEFE

Espere Duke atacar e, após ele cair no chão, ataque com o botão X. Repita a operação até que ele seja detonado. Volte para Corona Village.

CORONA VILLAGE

A noite cai, portanto vá ao Hotel e escolha a opção "GO TO DOOR". Chegando ao quarto, escolha a opção "SLEEP". Ao acordar siga para Mel's Atalier.

MEL'S ATALIER

Fale com Mel para receber o Cubo e a Mel's Report. Volte para Corona Village.



CORONA VILLAGE

Na casa de Elena, fale com Klaus e siga para o Ghost Temple.

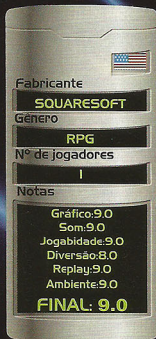
GHOST TEMPLE

Entrando em Ghost Temple, siga para a direita e espere os guardas passarem. Então, entre na porta por onde eles acabaram de sair e você terá uma surpresa. Enfrente-os e siga o caminho que está à sua frente.

CHEFE

Ataque após ele soltar os raios. Repita a operação até derrotá-lo. Siga pela porta e ative todas as alavancas que encontrar. Após uma sequência delas você enfrentará o mesmo chefe mais duas vezes (use a mesma estratégia para acabar com ele).

Agora você enfrentará Duke novamente, muito mais forte do que antes e cheio de novos golpes. Espere sua sequência de socos e ataque pelas costas. Siga para Corona Village.



CORONA VILLAGE

Siga para a casa de Elena e fale com Klaus. Vá para Ranging Mountain.

RANGING MOUNTAIN

Siga pelo caminho de baixo e pegue o medalhão com o inimigo da marreta. Volte, agora vá por cima e, quando chegar ao local onde há uma pedra gigante, use o medalhão para quebrar a pedra.

Ao chegar em uma parte onde há um rio de lava com algumas plataformas, você terá que pular de uma plataforma para a outra (faça isto pulando das beiradas). Do outro lado, mate os dois inimigos e pegue os medalhões. Agora, você estará do lado de fora da montanha e o vento estará contra você. Ande pela beirada, para não "sair voando".



CHEFE

Primeiro ataque Duke com golpes normais e depois invista contra sua chefe com golpes curtos. Siga em frente, encontre o dragão e fale com ele. Para derrotá-lo, corra nas laterais e ataque quando ele descer. Ataque duas vezes e fuja de sua baforada de fogo. Repita a operação até ele perder metade de sua energia. Pegue a Relic e volte para Corona Village.

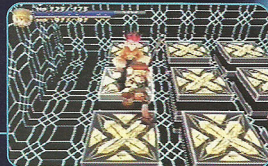
Detonado

CORONA VILLAGE

Smokey e Blood virão ao seu encontro. Vá para casa de Elena e entregue a Relic para Klaus. Dê mais uma melhorada em sua armadura e volte à Corona Forest.

CORONA FOREST

Apenas siga em frente e encontre Smokey e Blood. Ataque os dois sem parar e, ao derrotá-los, você enfrentará Trap Master.



CHEFE

Fique nas plataformas e pule quando elas piscarem. Ataque-o de longe (distância de um bloco). Siga, então, para Mel's Atalier.



MEL'S ATALIER

Fale com Mel e depois com o duende que você salvou. Enfrente Gorothan, sempre contra-atacando. Espere que ele solte o escudo e, aí, ataque duas vezes seguidas (repite a operação até acabar com ele). Vá para Corona Village.

CORONA VILLAGE

Vá para casa de Elena e assista à cena. Siga para Lakeside.

LAKESIDE

Após encontrar Mint e Elena volte para Corona Village.

CORONA VILLAGE

Na casa de Elena, fale com Klaus e, em seguida, com o garoto. Volte para Lakeside.

LAKESIDE

Corra com o garoto, mas deixe ele ganhar.



CORONA VILLAGE

Fale com Klaus e depois com Rod (o carinha que está no beco ao lado da casa). Ataque-o sem parar até acabar com ele e ganhe 1000 golds. Vá para a casa de Elena, fale com Klaus e escolha a opção "GO TO LAKE RUINS". Vá para Lakeside, assista à cena e volte para Corona Village.

CORONA VILLAGE

Vá até o bar (beco ao lado do Shop) e fale com Duke. No hotel, durma e, ao amanhecer, siga para Lakeside. Assista à cena e volte para Corona Village. Siga para o beco ao lado da casa de Elena e fale com o Swordmaster(Rod). Vá para o Hotel e durma. Siga Claire até a igreja, onde você encontrará Psycho Master.



CHEFE

Espere ele soltar o ataque de fogo e contra-ataque com golpes nas costas. Após a batalha, recupere a energia e siga para Tower of Maya.

TOWER OF MAYA

Suba as escadas desviando dos inimigos. Pule nos blocos mais claros para chegar no segundo andar. Quando chegar lá é só pular rapidamente. No terceiro andar você enfrentará DollMaster. Nem tente atacá-lo. O esquema é ser derrotado por ele.

CHEFE

Comere atacando pela plataforma à esquerda. Quando Antenaciuis levantar o braço, corra para a plataforma à direita dele e ataque-o novamente. Os golpes deste chefe não tiram muita energia. Portanto, não se preocupe.

CORONA VILLAGE

Fale com Klaus e siga para Mel's Atalier.

MEL'S ATALIER

Fale com Mel e vá para Ranging Mountain.

RANGING MOUNTAIN

Siga em frente até encontrar o Trap Master.



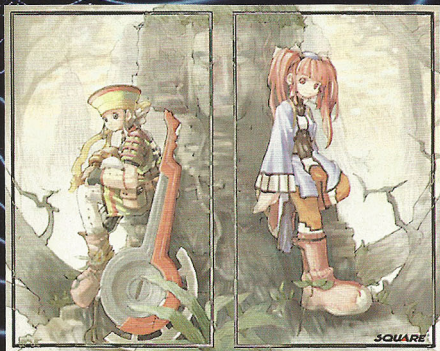
CHEFE

Use a mesma estratégia de antes para derrotá-lo. Em seguida, seu oponente será Cover Claire. Apenas ataque sem parar para derrotá-la. Chegando ao topo, você encontrará um dragão à sua espera. Ele lhe dará a "Wing" e, com isto, você poderá ir para Valen's Fortress. Antes disto, vá para Mel's Atalier.

MEL'S ATALIER

Fale com Mel e responda as questões nesta ordem: primeira, segunda e segunda. Volte para Corona Village, dê uma última melhorada em sua armadura e espada. Salve o game e siga para Valen's Fortress

THREADS OF FATE



VALEN'S FORTRESS

Agora você terá que passar por quatro arenas. Todas são praticamente iguais, mudando apenas alguns inimigos. Pise nos blocos redondos para chegar ao nível superior. Chegando ao topo da fortaleza, apague as tochas que estão acesas e acenda as apagadas.



CHEFF

De posse das quatro pedras você enfrentará Doll Master. Apenas pule seus ataques com o braço e tente acertá-lo com a espada. Repita a operação até ele começar a brilhar. Ai, você deverá ficar no canto da tela. Acerte-o sem parar até conseguir derrotá-lo. Depois siga em direção ao portal para achar a "Dewprism".

CHEFF

Ataque quatro vezes o corpo de Claire, que está envolvido por um escudo de força e pode ir se preparando para a última batalha.

ÚLTIMO CHEFF

Esta é a forma mais poderosa do guardião. Apenas defenda os golpes com o botão triângulo e ataque quando ele levantar os braços. Três ataques e ele já era!



Estratégia

Finalmente chega a continuação de um dos primeiros jogos de qualidade no gênero ação em primeira pessoa para o Nintendo 64. Quando foi lançado, em 1997, Turok inovou com sua jogabilidade, que permitia andar com os botões e mirar com o analógico – um sofrimento para alguns e uma alegria para outros.

Agora, depois da versão Rage Wars, que não foi exatamente uma continuação, chega Turok 3. Muito antes desse nosso mundo surgir, Oblivion, uma entidade cósmica, era tão forte que consumiu tudo ao seu redor e foi parar em uma dimensão paralela chamada Lost Land. Agora, ela está em nosso mundo atual e quer destruir a Terra para sugar toda sua energia.

Logo no início do jogo, você assiste a uma cena muito triste: Josh (o protagonista das outras versões de Turok) é assassinado pelos monstros de Oblivion. Isso mesmo, o mocinho morre. E não é nem no final.

Mas não se preocupe. Danielle, a irmã de Josh, e seu amigo Joseph estão presentes e são substituídos à altura.

Turok 3 é um dos melhores jogos que existem para o N64. Graficamente no mesmo patamar de Perfect Dark, o game tem apenas menos detalhes e algumas texturas mais simples.

O jogo roda um pouco abaixo de 30 quadros por segundo e, quando há acúmulo de personagens ou explosões, o framerate chega a cair ainda mais. Mas sabemos das limitações do console nesse gênero.

Turok 3 tem músicas orquestradas muito legais e efeitos sonoros bons, com cada arma emitindo um som característico. O clima de Turok 3 é tão envolvente que chega a parecer um filme. Dá para viajar no tempo em algumas fases. Para quem já conhece as outras versões de Turok, essa não



acrescenta nada a jogabilidade. Há 23 armas no jogo, entre elas: Blade (a tradicional facunha),

Shotgun (não podia faltar), Bow (o arco e flecha), Stealth Rifle (quer matar de longe?) e a Cerebral Bore (alguém se lembra?).

Quer jogar em multiplayer mode? Se a resposta for sim, antes você precisaria jogar Turok Rage Wars, certo? Errado! Agora a Acclaim coloca a seu dispor vários modos para se jogar em grupo. São eles:

Bloodlust Mode: é o tradicional. Basta sair matando quem o vencedor é aquele que alcançar um número pré-definido de mortos ou quem detonar mais inimigos. Capture The Flag: já brincou de roubar a bandeira? É exatamente isso. Basta penetrar na base inimiga, roubar a bandeira e trazer para sua base. Last Stand: é um modo no qual quem ficar vivo vence. Quem morrer terá que esperar até o próximo round para poder jogar outra vez.

Golden Arrow: você tem que manter em seu poder uma flecha dourada por certo tempo.

Monkey Tag: um dos jogadores começa a partida como um macaco e tem que alcançar um local para transformar outro jogador em macaco para marcar pontos. Quem fizer mais pontos no final do tempo ganha.

Arsenal of War: você começa com um Spear e 8 pontos. Cada vez que você morre perde 1 ponto. Quem ficar com mais pontos no final vence a partida. Color Tag: nesse modo você tem que deixar todos os jogadores da cor de seu time. Para isso, basta matá-los.

Weapons Master: é um modo parecido com o Bloodlust, mas aqui você só pode carregar 2 armas. O vencedor é aquele que matar mais até o tempo acabar. Com todos esses modos e uma boa história, Turok 3 é, sem dúvida nenhuma, diversão garantida.

TUROK 3 SHADOWS OF OBLIVION



TUROK 3: MINI-ESTRATÉGIA COM "JOSEPH"

CAPITULO 1: THE BREACH

Seu primeiro objetivo é chegar até Oblivion. Logo de início, entre no elevador e você verá o poço de um outro elevador onde você pode cair sem problemas. Lá em baixo existe uma porta trancada.

A chave está em uma sala à direita. Quando encontrar o velho, suba



pele mesmo lugar que ele for. Daqui para frente tome muito cuidado com os policiais, eles podem matá-lo com apenas um tiro. Depois de algum tempo você irá encontrar um elevador subterrâneo. Pegue-o e você chegará ao topo do prédio. De lá, você deve saltar para um outro edifício. Não se esqueça de pegar os óculos de visão noturna. Chegando ao museu, acione a visão para enxergar os raios infra-vermelhos. Saia e procure pelo banheiro, onde há uma passagem que o levará até o metrô.

Por Zack



Fabricante	
Gênero	ACCLAIM
Nº de jogadores	TIRO
Notas	1 A 4
Gráfico	8,0
Ambiente	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	7,5
Diversão	7,0
Réplay	6,0
FINAL:	7,2

Estratégia



Entre no trem e caminhe até alcançar o primeiro vagão. Nele você deve acionar os

freios antes que se espatife na parede. Para fazer isso, basta encostar na alavanca do painel. Saia do metrô, entre no prédio, ative o elevador e suba até o topo. Lá você encontrará o primeiro chefe.

CHEFE: OBLIVION GUNSHIP

Como era de se esperar, o primeiro chefe do jogo é bem simples de ser eliminado. Desvie de seus ataques, de preferência correndo em círculos ao seu redor. Não pare de atirar nem por um segundo com a arma mais forte que você tiver.



CAPITULO 2 : THE MILITARY BASE

Na base militar, seu primeiro objetivo é pegar a Keycard para poder acessar o grande elevador. O problema é que, para fazer o elevador funcionar, é necessário acionar todas as quatro Silo Keys. Uma está embaixo do heliporto, as outras três chaves estão em uma sala mais adiante. Com as quatro Silos ativadas, uma outra passagem se abrirá. Nela está acionado um sistema de



auto-destruição. Para parar o processo, basta encostar no painel onde está escrito "Self-Destruct Mode". Feito isso, o Main Access Elevator (o grande elevador do começo da fase) estará habilitado.



Depois de passar por ele, utilize a Night Vision e atravesse o hangar escuro. De lá você alcançará o laboratório, onde se encontra o segundo chefe.

CHEFE: THE XIPHIAS

Para derrotar esse chefe você pode utilizar um bug muito útil: não entre na sala onde ele está, fique antes da porta e ele não o atacará. De lá, detone-o sem dó e, se você tiver paciência, sem gastar munição muito pesada. Quando ele estiver com três ou quatro pontos de energia sobrando, pegue sua arma mais forte, crie coragem e entre na sala. Acerte o inimigo enquanto anda de lado desviando de seus disparos. Quando ele perder um olho ficará louco, atirando sem parar.

Suba a escada e acione a alavanca para esmagar esse monstro. Depois disso, mergulhe na piscina, entre na sala e prossiga para a próxima fase.



CAPITULO 3: THE JUNKYARD

Agora você está em um depósito de lixo e seu objetivo é exatamente sair daqui. Seguindo pelos corredores você encontrará uma porta selada por dois cristais,



que por acaso estão nesta mesma sala. Basta colocar o cristal vermelho no painel vermelho e o azul no painel azul. O único problema deste ponto são os monstros, que são muito difíceis. Derrube-os e aproveite a deixa para acionar os cristais. Feito isso, corra para a porta. Depois disso, procure pela bateria,



coloque-a no painel da sala dos fusíveis. Você terá acesso a um outro lugar do mapa. Ai estarão os três fusíveis. Conseguindo-os, coloque-os na mesma sala onde você deixou a bateria e siga para o Control Room. Acione a alavanca que enche o lago. Vá para lá e destrua as paredes da esquerda até conseguir encontrar um caminho.

Você irá se deparar com uma espécie castelo. Entre pela esquerda e suba até o segundo andar do castelo. Procure pelo poço e dentro dele enfrente o chefe.



CHEFE: THE OPISTHOR

Inicialmente você tem que danificar bem o chefe. Na sala onde você está existem quatro buracos. O inimigo vai sair de um deles. Nesse momento, você terá que acertá-lo até que

seu life acabe. Feito isso, seja rápido e puxe a alavanca ao lado do buraco para que ele se feche. Daí o danado vai sair de um outro buraco. Repita toda a operação até não restarem mais buracos.

Quando todos estiverem tapados você deverá alcançar o centro da sala e, de lá, atirar nele sem parar usando a mesma tática do primeiro chefe.

CAPITULO 4: THE LOST LAND

Nostalgia em Turok. Aqui estamos nós na primeira fase de Turok 1.

Seu primeiro objetivo é encontrar o quartel general de Oblivion.



Durante a fase, procure por um buraco na parede. Siga o túnel e encontrará uma grande árvore.

Elimine o guardião que está lá e pegue a chave para poder prosseguir. Mais à frente você cairá em um buraco e terá que atravessar alguns portões. Para transportar o primeiro, você deve passar por cima, seguindo pelo caminho que existe no canto esquerdo da tela. No segundo portão você abaixa a ponte elevadiça através de duas



alavancas. Já no último portão existe um guardião. Atraia-o até que ele fique sobre o alçaço e detone sua munição até que ele caia. Então, puxe a alavanca para que ele despenque. Agora você deve abrir passagem para a pirâmide e subir nas ruínas da esquerda até o terceiro andar, onde existem algumas "manchas" na parede. Você pode escalá-las e, então, encontrará a pirâmide. Mais trabalho: agora você deve conseguir as gemas do fogo e do gelo. Cada uma delas possui um guardião. O do gelo é simples de ser eliminado,

com apenas um tiro ele morre. Já o guardião do fogo não é tão simples. Ele é o chefe da fase.

CHEFE: ALPHA FIREBORN

Aqui você enfrenta o guardião cercado por lava. Pior, ele pode encher seu life nadando nela. Faça o seguinte: acerte uns quatro tiros nele. Nesse momento ele vai tentar saltar na lava para se energizar. Ai, acerte



uma pedra vermelha que está no teto e o lago de lava irá secar. Agora você tem alguns segundos para matá-lo antes que uma pequena criatura reconstrua a pedra e a lava volte a curar Fireborn. Depois disso, leve as duas gemas ao pequeno pedestal próximo à ponte elevadiça. Assim você abre caminho para a última fase.



CAPITULO 5: OBLIVION

A maior e mais cansativa fase do jogo. Seu objetivo agora é encontrar uma criança. Siga pelo mapa até encontrar uma torre, acione as duas alavancas que farão o portão se abrir. Siga por ele e, atravessando muitos túneis e lagos de lava, você finalmente encontrará o quartel general de Oblivion: uma mina abandonada. Já dentro da mina, suba pelo elevador e destrua todos os geradores que estão ao lado das refinarias.



Mais adiante você vai alcançar alguns corredores escuros. Ative as três alavancas que estarão nas rampas de um saguão para abrir um quarto caminho.

Aí se revelará a criança. Só que ela se transforma em um monstro, na verdade, um dos chefes da fase: Oblivion!



SUB-CHEFE: OBLIVION

Corra em círculos ao redor de Oblivion enquanto acerta sua cabeça. Quando ele se cansar, acerte sua boca (que fica na barriga) sem parar ou ele irá recuperar energia. Repita isso algumas vezes e ele se transformará em uma larva, fugindo por um corredor. Siga-o pelos



túneis e acione as duas alavancas próximas a um portão. Fazendo isso ele se abrirá e você (finalmente) irá enfrentar o último chefe do jogo.



CHEFE: JOSHUA

O chefe dessa fase é o Turok Joshua, que apesar de morto, tem o corpo dominado por Oblivion. Encurrale-o em um canto com a arma mais forte que você tiver. Gaste toda a munição, sem economia. Afinal, não vai ter mais nada depois dele mesmo!

Eliminando Joshua, a essência de Oblivion é destruída e a paz volta a reinar.... Bom, pelo menos até Turok 4!



Dicas

Colin McRae 2.0

TODOS OS CARROS:

na opção "Create New Driver Profile" escreva:

ONECAREFULOWNER.

COLONY WARS: Vengeance

CHEAT MODE: Entre com o password

"Blizzard" para ativar todos os cheats do jogo. Se você colocar o password

"Stormlord", o cheat ficará desativado.

Outros códigos que podem ser usados:

"Vampire"	Invencibilidade
"Tornado"	Todas as armas
"Chimera"	Armas secundárias
"Avalanche"	Afterburner infinito
"Hydra"	Toneladas de tokens
"Thunderchild"	Todas as naves disponíveis
"Demon"	Escolher Missão

Digimon

Ver o HP de seu oponente: basta apertar Select na batalha.

Jackie Chan Stunt Master

TODAS AS FASES

Na tela "Press Start", faça a seguinte sequência: □, ■, ▲, ●, ○, e □.

Um som confirmará a dica. Depois, entre no jogo apertando Start e, após acabar o filme de abertura, você irá entrar numa tela onde poderá escolher a fase que quiser. Entrevista com J.Chan sobre o jogo: Para acessar esse Bonus Movie, aperte □, ○, ●, ■, ▲ e □. A mensagem "Bonus Movie press X" confirmará a dica.



Gekido

MODO DEFORM

Para o truque funcionar, você deve ir jogando normalmente até obter uma pontuação que entre para o "HighScores". Quando aparecer a tela para você colocar

PLAYSTATION

seu nome, escreva DEFORMANIA. Depois disso, entre no menu de opções do game e aparecerá uma opção nova: Deform Mode. Ative esse modo e os personagens ficarão cabeçudos.

MODO SKELETON

Faça o mesmo procedimento para dica acima, alterando apenas o nome, que aqui será BONECRACK. Dessa vez aparecerá nas opções o Skeleton Mode, ative-o, e todos os personagens virarão esqueletos.

Lunar Silver Star Story Complete

MINI GAME "LORDS OF LUNAR"

Para jogar esse minigame, proceda da seguinte forma: coloque o CD "Making of Lunar" e, quando estiver passando o filme, digite: ↑, ↓, ←, →, ▲ e start.

Nightmare Creatures 2

Menu de cheats: pause o jogo e segure R2, L1, ■, ● e select.

Sim Theme Park

TODOS OS BRINQUEDOS DISPONÍVEIS

No meio do jogo, faça a seguinte sequência 8 vezes seguidas: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓ e ⇨. Um som confirmará o truque. Extra Gold Tickets: no meio do jogo, faça a seguinte sequência 4 vezes seguidas: ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑ e ●. Um som confirmará o truque.

Tenchu 2

Para jogar com Tatumaru: é só terminar o jogo com Ayame e Rikimaru ou fazer a seguinte sequência na tela de seleção de personagens, não esquecendo de já deixar apertados ■ e ●: R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, → e select.



Toshiden 4

TODOS OS PERSONAGENS

Na tela de título faça:

⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, R1, R2.

Uma mensagem confirmará se a dica funcionou.

Jogar os mini-games

Na tela de título faça:

⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, L1, L2.

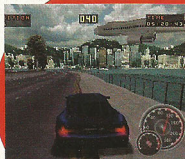
Uma mensagem confirmará a dica.

Um som confirmará se a dica deu certo.

Recarregue sua energia em 100 pontos: pause o jogo e faça esta sequência, deixando o ■ apertado: ⇨, ⇨, ↑, ↓.

Detalhe: usando esse truque no final da fase, ele conta como um "spotted".

Ver o mapa inteiro: segure select e aperte ● 5 vezes.



Test Drive 6

Entre com os códigos a seguir no lugar do seu nome para habilitar as opções:

Começar o jogo com \$6.000.000 - AKJGQ

Todos os carros disponíveis - DFGY

Todas as pistas disponíveis - ERERTH

Bio Hazard 2

Munição infinita: Quando você estiver em apuros, vá até a tela do menu (botão **□**) e faça a seguinte sequência: **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, □, ↵ e R**.

Crazy Taxi

DIRIJA UMA BICICLETA:

Na tela de seleção de personagens aperte **L + R** e depois **L + R + A**. Você começará com uma bike. É muito legal!

Modos diferentes: no menu principal, escolha a opção Arcade e faça a sequência de acordo com o código no qual você quer jogar:

Correr sem marcação do destino

- segure **L + Start** e escolha com **A**.

Correr sem as ajudas das flechas que indicam onde estão os passageiros -segure **R + Start** e escolha com **A**.

Modo Expert (mistura dos 2 primeiros modos) - segure **L + R + Start** e escolha com **A**.

Dead or Alive 2

Provocação: Quando estiver lutando aperte: *frente, trás, frente, R* ou (**↓, ↓**) **R**.

Controlar a câmera na comemoração: segure **X** quando o personagem estiver na pose de vitória e controle com o direcional. Se você fizer o truque apertando o botão **B**, haverá um Zoom na tela.

Fotos escondidas : É só colocar o GD em um PC ou Mac e olhe a pasta Bônus. Vale a pena.

Filme escondido: Jogando com Ayane no modo story, quando lutar contra Kasumi na fase White Storm, derrube-a para fora do ringue e faça ela cair dentro da caverna de gelo. Ganhe a luta e fique a dez passos de distância dela.

Uma CG especial aparecerá, mas é preciso muito treino para fazer esse truque!

Nightmare Creatures 2

Recuperar energia: Quando você estiver com a energia baixa, segure **B + X + Y** que seu life começará a encher novamente.

Pause com tela limpa: Pause o jogo e aperte **X+Y**.

Virtua Striker 2

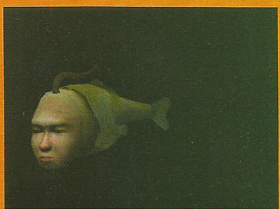
Time Yuki Chan: no modo Arcade aperte Start em cima dos seguintes times: Lugoslávia, E.U.A., Coréia do Sul e Itália. O novo time irá aparecer no canto superior esquerdo da tela.

Time Royal MPV Genki (Extraterrestres): faça o código acima e, no time Yuki Chan, segure Start e aperte **A**.

Time FC Sega: no modo Arcade faça a seguinte sequência - França, Chile, África do Sul, Inglaterra, Alemanha e Argentina, não se esquecendo de apertar Start em cada um deles.

Nova cor do uniforme: selecione seu time com **X+A** pressionados.

Música do Virtua Striker 1: escolha modo Arcade com start apertado.



Seaman

COMIDA INFINITA:

Essa dica é um pouco chata para ser realizada e necessita de 2 VMU's (memory card). Quando a comida dos Seaman acabar, faça o seguinte: comece um novo jogo com outro VMU e, assim que o aquário aparecer, saia do jogo e passe os dados desse outro VMU para o primeiro.

CRESCA SEUS SEAMAN RAPIDAMENTE:

Para não ter que ficar esperando horas ou dias para ver seus Seaman se desenvolverem, assim que você for desligar o videogame, vá no relógio interno do Dreamcast e adiante-o 6 ou 8 horas. Antes de desligar, deixe a temperatura e o ar sempre acima do padrão. Mas, cuidado: não adiante seu relógio em 1 dia, pois eles poderão morrer ou então ficar nervosinhos.

Magforce Racing

Corra em uma pista qualquer e, quando aparecer o menu, coloque como nome: **RETRO**: para ter efeitos sonoros de 8-Bits.

AUTO: para ter controle automático quando pegar o item Turbo Ram.

JOHNM: para transformar todas as palavras em Malkovich.

GHOST: para ter veículos invisíveis.

MISSI: para ter um power-up nos mísseis triplos.

TURBO: para ter um turbo extra quando pegar o item Turbo Ram.



WWF Royal Rumble *

Jogar com Shane McMahon: termine o jogo no modo Royal Rumble em qualquer nível de dificuldade. Jogue com Vince McMahon: termine o jogo no modo Exhibition em qualquer nível de dificuldade.

Dicas

Army Men Air Combat



CÓDIGOS DAS FASES:

- Level 2: ↑, ↓, ←, →
- Level 3: ↑, ↓, ←, →
- Level 4: ↓, ↑, ←, →
- Level 5: ↓, ↑, ←, →
- Level 6: ↓, ↑, ←, →
- Level 8: ←, ↓, L, ↑
- Level 9: ←, ↓, L, ↓
- Level 10: L, ↑, ←, ↓
- Level 11: L, ↑, ←, ↑
- Level 12: L, ↑, L, ↓
- Level 13: L, ↓, ↑, ←
- Level 14: R, C⇨, ↑, →
- Level 15: C⇩, L, ↓, ↓
- Level 16: R, C⇨, ←, ↑

Beast Wars

JOGAR COM BLACKARACHNIA

Para jogar com Blackarachnia, deixe o cursor em cima de Tarantulas e segure Z e A juntos. Para escolher o personagem é necessário mover o direcional para a ↵ ou ⇨ até a foto do personagem secreto aparecer na tela.

Mario Tennis

ABRIR A QUADRA SUPER MARIO BROS

Vença a Mushroom Cup no modo simples jogando com o Mario.

ABRIR A QUADRA DO BABY MARIO E DO YOSHI

Vença a Mushroom Cup no modo simples jogando com o Yoshi.

ABRIR A QUADRA DO DONKEY KONG

Vença a Mushroom Cup no modo simples com o Donkey Kong.

ABRIR O DONKEY KONG JR.

Vença a Star Cup de duplas.

ABRIR O SHY GUY

Vença a Star Cup no modo simples.



JOGAR COM STARScream

Para jogar com Starscream, deixe o cursor em cima de Waspinator e segure Z e A juntos. Para escolher o personagem, é necessário mover o direcional para a esquerda ou direita até a foto do personagem secreto aparecer na tela.

JOGAR COM TIGATRON OU RAVAGE

Para jogar com Ravage e Tigatron, deixe o cursor em cima de Cheator e segure Z e A juntos. Para escolher o personagem, é só mover o direcional para a esquerda ou direita até a foto dos personagens secretos aparecerem na tela.

Excite Bike

Termine em primeiro lugar o Challenge Round no Pro Season: Cheat Menu Segure L, C⇨, C⇩ e A no menu principal.

Modo cabeção: Coloque BLAHBLAH no Cheat Menu. Corredor Invisível:

Entre com o código INVISRIDER.

Pistas invertidas:

Entre com o código YADAYADA.

Correr à noite:

Entre com o código MIDNIGHT.

Ativar Stunt Bonus : Coloque no Cheat Menu SHOWOFF.

Deixar todos os corredores invisíveis: Coloque no Cheat Menu INVISRIDER.

Turok 3



Ativar o Excitebike do NES: Termine o Tutorial Mode completando todos os truques para jogar o Excitebike de Nintendo-8 bits. Ativar o modo Soccer: Termine em primeiro lugar o Silver Round no Novice Season.

Road Rash 64

TODAS AS ARMAS:

No menu principal, faça: C⇩, C⇩, C⇩, C⇩, C⇩, L, ⇨ e aperte Z.

Porém, esse código só funciona no modo Multiplayer ou modo Thrash.

TODAS AS MOTOS E PISTAS:

Aperte C⇩, C⇩ (2 vezes), C⇩, L, R, C⇩, Z no menu principal.

Tirar 4 vezes mais energia do inimigo: faça esta sequência no menu principal: L, L, R, R, L, C⇩, C⇩ e Z.

Esse código só funciona nos modos Multiplayer e Thrash.

Insanity Level:

Apenas para o modo Thrash, aperte: C⇩, C⇩ (2 vezes), C⇩, L, R, C⇩ e Z no menu inicial.

MOTOS SUPER RÁPIDAS:

Aperte: C⇩, C⇩ (2 vezes), C⇩, L, R, C⇩ e Z no menu inicial.

(Soccer Mode)

Termine em primeiro lugar o Silver Round no Novice Season.



Tony Hawk's Pro Skater

Manobras multiplicadas por 10:

Segure **L** com o jogo no pause e aperte: \downarrow , \rightarrow , \uparrow , \rightarrow , \rightarrow , \uparrow , \leftarrow e **C**.

Adicionar pontos no Restart Segure **L** com o jogo no pause e aperte: **C** \rightarrow , **C** \rightarrow , **C** \downarrow , \uparrow e \downarrow .

Pegar todos os tapes

Segure **L** com o jogo no pause e aperte: **C** \rightarrow , \rightarrow , \uparrow , **C** \uparrow , **C** \uparrow , \rightarrow , \downarrow e \uparrow .

Manobras rápidas

Segure **L** com o jogo no pause e aperte: **C** \uparrow , \rightarrow , **C** \downarrow , **C** \downarrow , \uparrow , \downarrow e \rightarrow .

Segure **L** com o jogo no pause e aperte: **C** \rightarrow , **C** \downarrow , **C** \rightarrow , **C** \rightarrow , **C** \downarrow , **C** \rightarrow , **C** \rightarrow .

Vigilante 8 2nd Offense

Entrar no código de acesso Para abrir o Special Codes: Entre na opção Game Status e aperte **L**+**R**.

Carros rápidos
Use o password
MORE_SPEED

Sem gravidade
Use o password
NO_GRAVITY

Câmera lenta
Use o password
GO_SLOW_MO

PRINCIPAIS SECRETS

Em qualquer parte do jogo, aperte pause e escolha no menu a opção Secret. Em seguida, enter New Secret, colocando os seguintes animais para seus respectivos truques:

Todas as chaves: **jacaré**, **libélula**, **búfalo**, **urso**, **lobo** e **águia (verde)**.
Todas as armas: **coruja**, **urso**, **coruja**, **inseto**, **falcão (vermelho)** e **coruja**.

Mãos e pés grandes: **jacaré**, **jacaré**, **libélula**, **cavala**, **jacaré** e **coiote**.

Modo cabeção: **puma**, **lobo**, **cobra**, **coelho**, **jacaré** e **coiote**

Tela limpa: **coelho**, **coruja**, **jacaré**, **alce**, **peixe** e **coelho**

Tela de créditos: **alce**, **alce**, **alce**, **alce**, **alce** e **alce**.

Sem texturas: **jacaré**, **peixe**, **inseto**, **peixe**, **lobo** e **libélula**.

Sem cabeça: **jacaré**, **alce**, **águia**, **coruja**, **peixe** e **cavala**.

Invencibilidade: **corvo (roxo)**, **peixe**, **águia**, **urso**, **jacaré** e **coelho**.

Death Match Mannequin: **cobra**, **búfalo**, **cobra**, **sapo**, **urso** e **alce**.

Menu louco: **coelho**, **coruja**, **cavala**, **inseto**, **urso** e **urso**.

Modo esboço: **puma**, **cavala**, **alce**, **peixe**, **puma** e **falcão**.

Encolher inimigo: **sapo**, **sapo**, **peixe**, **inseto**, **lobo** e **puma**.

Munição infinita: **peixe**, **alce**, **búfalo**, **cobra**, **águia** e **peixe**.

Warp para o Level 1: **sapo**, **alce**, **cavala**, **libélula**, **lobo** e **coelho**.

Warp para o Level 2: **coruja**, **coruja**, **cavala**, **alce** e **alce**.

Warp para o Level 3: **coruja**, **coelho**, **urso**, **inseto**, **sapo** e **puma**.

Warp para o Level 4: **urso**, **cavala**, **corvo**, **águia**, **cavala** e **coiote**.

Warp para o Level 5: **urso**, **libélula**, **cavala**, **urso**, **sapo** e **alce**.

Os códigos certos substituirão as interrogações na tela Secret, porém eles estão desativados cabendo a você ativar os código de sua preferência

PLAYSTATION 2

SHIN SANGOKUMUSOU

Ver a segunda apresentação: termine o modo Musou com qualquer personagem.

Jogar com Huang Zhong, Ma Chao e Ziang e Jiang Wei: termine o modo Musou com um personagem do reino de Shun.

Jogar com Zhang Liao e Xiahou Yuan: termine o modo Musou com um personagem do reino de Wei.

Jogar com Taishi Ci, Gan Ning e Lu Meng: termine o modo Musou com um personagem do reino de Wu.

Jogar com Dong Zhuo, Yuan Chao, Diao Chan e Zhang Jiao: termine o jogo com pelo menos um personagem de cada reino. Esses personagens aparecem para serem selecionados no Free mode. Jogar no Free Mode: termine com um personagem de cada reino.

ARCADE

The King of Fighters 2000

Jogue com Kula:

Faça a seguinte seqüência nos personagens apertando Start em cada um deles:

Whip, Vanessa, Seth, Maxima, K, vá ao Random aperte Start, e depois pressione: \uparrow - \downarrow -start.

Strikers Especiais:

Na tela de seleção, coloque o cursor sobre: Iori, Chang, Kyo, Benimaru e Terry, depois segure start, dê um toque para \uparrow , $3 \times \rightarrow$, $3 \times \rightarrow$ e $1 \times$ para \downarrow .



MDK 2

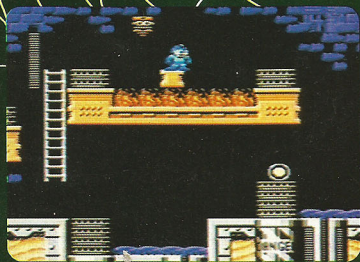
Invencibilidade: em qualquer parte do jogo, aperte a tecla de **aspas ["]** ou de **til [-]**, dependendo do teclado. Na parte de baixo da tela, aparecerá a palavra "Omen". Escreva essa palavra novamente, aperte Enter e aparecerá um lugar para colocar o código, que é: GodDebugToggle0.

NEO GEO ROCKET

FATAL FURY 1ST CONTACT

Jogue com Alfred: chegue até o oitavo estágio sem perder rounds e finalizando pelo menos 5 vezes com um especial. Ele só aparecerá após você terminar o jogo.

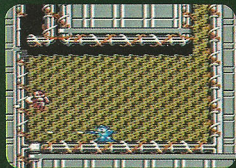
Limbo



UM POUCO DA MEGA HISTÓRIA

Nesta seção você vai poder relembrar os maiores nomes da história dos games.

Para inaugurar nosso momento túnel do tempo, foi escolhido o Rockman, um personagem que já entrou para o museu mas ainda mora no nosso coração



Em 1987, um desenho japonês, que chegou a ser exibido no Brasil com o nome de Astroboy, deu a inspiração que faltava para a Capcom lançar um jogo de aventura. Nessa época, o videogame "top" era o Famicom (que foi lançado nos EUA como Nintendo), conhecido hoje como "Nintendinho 8 Bits". Assim, como Astroboy protegia a Terra dos robôs construídos pelo maléfico Dr. Boyton, o recém-criado Rockman do jogo tinha como objetivo enfrentar os robôs do Dr. Willy. Vale lembrar também que Rockman foi criado pelo Dr. Light já com essa intenção. Na verdade, o Dr. Willy e o Dr. Light eram amigos e iniciaram os projetos dos robôs juntos. Porém, Willy era invejoso e logo começou a querer utilizar os robôs para enriquecer. Foi aí que os cientistas se separaram.

Devido à sua simplicidade, Rockman fez muito sucesso no Japão, chegando a

ser lançado nos EUA sob o nome de Megaman (aliás, a Capcom EUA adora alterar nomes dos personagens).

O robzinho azul foi conquistando aos poucos o coração dos gamemaniacos. E, em 1988, recebia seu segundo game. Desde então foi recebendo um jogo por ano até ter seu fim no Nintendinho em 1992, com Rockman 6.

Nesta época, os 16 Bits da Nintendo estavam invadindo o mercado e a Capcom se sentiu na obrigação de lançar um jogo revolucionário.

Daí nasceu Rockman X, um robzinho muito parecido com Rockman, mas que vive cem anos depois. Rockman X também foi projetado pelo Dr. Light, mas só foi ativado muito tempo depois que ele morreu.

Com o tempo, foram lançados diversos jogos. Futebol, corrida, dúzias de títulos para Gameboy e dois games de luta para Arcade com o robô da Capcom. Isso sem

contar sua participação especial em todos os games Marvel vs Capcom.

Com a chegada dos gráficos 3D, foi lançado Rockman Dash, um adventure poligonal para Playstation. Os fãs da série não gostaram nem um pouco das mudanças, mas mesmo assim o jogo foi um sucesso de vendas e já recebeu uma continuação!

Com a "febre azul", logo vieram também os mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e animes (animações japonesas). Até mesmo os EUA criaram uma série em desenho animado, bem inferior à japonesa, que chegou a ser exibida pelo SBT.

Seja conhecido como Megaman ou Rockman, o robzinho azul da Capcom é, e provavelmente continuará sendo para sempre, um dos melhores e mais queridos personagens de game de todos os tempos!

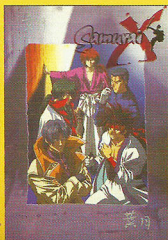


A SALA DA JUSTIÇA TEM UM NOVO NOME: MATINÊ

O novo ponto de encontro dos super-heróis!



GRÁTIS!!!
POSTER DUPLO
GIGANTE:
SAMURAI X
BUFFY & ANGEL



INFORMAÇÕES:
0800-155026

EXCLUSIVO!!! Pôster duplo gigante: Samurai X e Buffy & Angel

Matinê

TV
CINEMA
HQ

www.ematine.com.br

DRAGON BALL Z
A
Cenheça o novo
vilão: Cell
TUDO MUNDO
EM PÂNICO
Sacaneando
Pânico e Matrix
STAR WARS II
Imagens Inéditas

**NAS
BANCAS!**

DIGIMON

- FICHAS COMPLETAS
- TODOS OS GOLPES
- OS GRANDES VILOES

BARRADOS
O final que
você não viu

GUERREIROS
NAS SOMBRAS
O máximo em
ação digital

#1 na
Cinemas 2000

JB
JAPAN BRAZIL
COMMUNICATION

+ MAX STEEL E O HOMEM DE 6 MILHÕES DE DÓLARES

Todo mês o melhor das séries
de TV, cinema e quadrinhos

JB
JAPAN BRAZIL
COMMUNICATION

Matinê

TV • CINEMA • HQ



m . a i
C t V



Real ou virtual?
O seu mundo é você
quem faz!

relaxa e joga

RETRO

AVENGERS

Chegou

atrativa.com

Diversão para todos

www.atrativa.com.br



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: anderbass

Revista: alberto_ssa

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

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

