

GAMEFORCE

www.gameforce.com.br

Lista de
**Combos do
Capcom
vs SNK**

**ÚLTIMA CHANCE
PARA GANHAR UM
PLAYSTATION2**

Acompanhamos
**o lançamento
do Playstation 2
nos EUA**

JB
JAPANESE
BOOKS

Ano 1 - Nº 2
Novembro
2000
R\$ 4,90

DETONAMOS

ETERNAL ARCADIA (Parte I)

ESTRATÉGIA

DUCK DODGERS

22 PRÉ-ESTREIAS

23 ANÁLISES

Silpheed **PS2**

PS2 The Ring

Pokémon Puzzle League **GBA**

Tigger's Honey Hunt

Koro Koro Kirby **GAME BOY**

PC Heavy Metal

RPG Maker **PS2**

ETERNAL ARCADIA





AINDA BEM
 QUE O PROGRAMA
 TEM INTERVALOS.
 ASSIM VOCÊ APROVEITA
 PARA PISCAR.



De segunda a sexta,
 às 3 da tarde.

Band Kids.

Desenhos japoneses de ação apresentados
 por Kira, uma aprendiz de guerreira
 que vive no futuro e luta caratê.

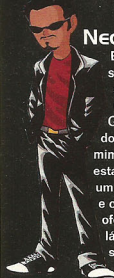


Lançamentos quentíssimos

Que tal um detonado de Eternal Arcadia logo de cara? Olha, para ter este jogo na capa tivemos que correr. Ou melhor, voar. Pensando bem, correr e voar. Este game foi lançado no Japão no dia 12 de outubro (apesar de lá esta data não ter nada a ver com o Dia das Crianças). Nossa equipe em Tóquio estava na porta da loja assim que ela abriu. Dali, os dois GDs seguiram para o aeroporto de Narita rumo a São Paulo. Para dar tempo de sair ainda nesta edição, o nosso jogador ficou quase sem dormir. Foram 45 horas de jogo em três dias. Infelizmente, por pura falta de espaço, tivemos que dividir o detonado em duas edições. Outra notícia quentíssima desta edição é o lançamento do PlayStation 2 nos EUA, que exigiu uma outra operação de guerra para que a reportagem saísse ainda neste número. Obrigado por todos os comentários sobre a primeira edição. Como disse acima, estamos correndo para que você tenha em mãos, todos os meses, a revista mais quente do mercado.

Julio Moreno
Diretor Editorial

Editorial



Neo Blade

Eu nem poderia imaginar ser chamado logo na segunda edição para compor a equipe GameForce, o que é mais do que uma honra para mim. Mas vocês devem estar se perguntando o que um cara chamado NeoBlade e com este estilo pode oferecer? Pois bem, vamos lá. Eu estarei escrevendo sobre cinema, HQ e assuntos ligados indiretamente aos

games na seção Mix. Para esta edição, preparei uma matéria quentíssima sobre Spider-Man: The Movie. Estarei também no comando da parte de arte. Por isso, você que é fera no traço, mande seu desenho. Quem sabe ele não sai na revista?



Spy

E aí, galera, não tem nada melhor do que jogar muito game no velho sofá da redação. Mas nem esquentamos o assento. Tivhamos uma missão mais importante: arrebentar na Web Expo Show, mostrando como é que se faz um evento para gamers de verdade. Muita mulher bonita e muitos jogos à disposição da moçada.



Twister

Enfrentar piratas espaciais foi a minha diversão do mês em Eternal Arcadia para DC. Detonei também nas pré-estréias com a ajuda do Neo Hunter. Fora isso, cacetei alguns dinossauros, saltei algumas dunas no PS2 em Wild Wild Racing e, ainda, fiz questão de gritar: "Parem as máquinas, a matéria do lançamento do PS2 nos EUA tem que entrar". Afinal, novidade é comigo mesmo – mas o dono da gráfica deve me odiar!



Neo Hunter

De novo eu trabalhei mais do que todos! Passei a semana inteira bolando o melhor jogo já criado na história do RPG Maker: quebrei a cabeça em uma série de puzzles e ainda a fracote da Natasha ficou me pedindo ajuda no Patolino 64!!! Só um cara forte como eu para aguentar tudo isso!



Zack:

Pois é... Mês meio magro para o Dreamcast. E gordo para o Playstation 2. Mas o Zack aqui não dorme no ponto e já comecei relembrando o estilo dos velhos pinballs com American Arcade para PS2 e Spiderman Gameboy. Claro, uma fuga para a Web Expo, afinal, também sou filho de Deus, né maluco?



Dragon:

Olá amigos. Em meio à badema de sempre, me realizei relembrando os Darkstalkers, jogando Vampire Savior (DC), Psycho Circus (PC) e Ogre Battle (N64). Pausa para a WebExpo, onde nosso estande arrebentou com a concorrência, mostrando do que é que os gamers gostam. E isso foi só o começo.



Natasha:

Desde criança sempre odiei bichinhos de pelúcia. Pior são aqueles meus namorados que teimam em aparecer com bichinhos para tentar me agradar. Socorro!!! E aí, chego na redação e o que reservaram para mim. Jogos de bichinhos, claro! Tive que encarar Tigger's: Honey Hunt (PSX) e o Patolino em Duck Dodgers (N64). Apesar disso, não foi nada mal.

GAMEFORCE

Nº 2 NOVEMBRO DE 2000

SEÇÕES

CARTAS	5
FORCE RESPONDE	7
CULTURA	8
MIX	9
FORCE REPORT	10
ON LINE	14
DICAS	76
FORCE RANKING	80
QUIZZ FORCE	81
LIMBO	82

REPORTAGENS

• Web Expo	12
• Laçamento PS2	16
• Jogos em rede	20
• Golpes Capcom X SNK	60

PREVIEWS

• Zelda 128	22
• Luigi's Mansion	23
• Metroid 4	23
• Klonoa 2	24
• Twisted Metal	24
• Dark Cloud	25
• Unreal Tournament	25
• Onimusha Warlords	26
• Silent Hill 2	26
• Sonic Adventure 2	27
• Speed Devils On Line	28
• Outtrigger	28
• Evil Twin	29
• Guilty Gear X	29
• Donal Duck	30
• Mario Party 3	30
• Star Wars	31
• Scooby Doo	31
• Alien Resurrection	32

• The Emperors	32
• Max Payne	33
• Giant Citizen Kabuto	33

ANÁLISES

• Silpheed	34
• Wild Wild Race	36
• American Arcade	37
• Magical Sports 2000	37
• RPG Maker	38
• Tigger's Honney Hunt	40
• Tony Hawks 2	41
• Dino Crises 2	42
• Danger Girl	43
• Duke Nukem	43
• Libero Grande 2	44
• Buttrick Wakeboarding	44
• Star Wars Jedi Power Battles	46
• The Ring Terror's Realm	47
• Buzz Lightyear	47
• Dead or Alive 2	48
• Vampire Chronicles	48
• World Soccer Euro Edition	49
• Bust a Move 4	49
• Pokémon Puzzle	50
• Ogre Battle 64	51
• Army Man 2	52
• Power Ranger	52
• Rochman	54
• Koro Koro Kirby	55
• Pokémon de Panemon	56
• Spiderman	56
• Kiss Psycho Circus	58
• Heavy Metal FAKK 2	59

DETONADOS

• Eternal Arcadia	64
• Duck Dodgers	70



Cartas



Meu nome é Fabiano. Comprei a GameForce e gostei muito do que vi. Vocês são diferentes das outras revistas porque, em vez de simplesmente comentarem sobre os jogos, vocês fazem um estudo completo, falando de cada detalhe. A capa também está demais e o logotipo é animal! Adorei também a reportagem sobre a feira de games do Japão. Notei também que a revista precisa de muitas mudanças mas isso acontecerá com o passar do tempo. Faltou vocês publicarem os golpes de Capcom vs SNK. O detonado de Grandia 2 ficou muito bom, mas gostaria que aprofundassem mais ao explicar os passos, pois num jogo de RPG tudo pode acontecer já que existem tantos segredos e mistérios. Poderiam publicar também um jogo detonado para cada console, ou seja, um jogo para Dreamcast, um para Playstation 1 e 2, um para Nintendo 64.

Fabiano, por e-mail

Não se preocupe, depois de ler sua carta eu já obriguei os pilotos a prepararem uma matéria com os golpes de Capcom vs SNK. Quanto aos detonados, fica difícil colocar um para cada console simplesmente por falta de espaço. Mas a gente vai tentar variar ao máximo ao longo das edições.

Estou escrevendo para dizer que a revista GameForce está de parabéns. Chegou detonando! A equipe está perfeita e eu adorei todos os gatinhos. Mas quem me conquistou mesmo foi o Neo Hunter. Ele é lindo! E a Natasha? Que coxas fenomenais! Qual é o seu segredinho, hein? Beijinhos para todos

Zuleika Basic - São Paulo-SP



Olá! Meu nome é Ask e sou um droid modelo 3787GF. Fui construído em 2099 e recebi a missão de voltar no tempo para auxiliar a equipe GameForce. Não tenho que, além de forçá-los a trabalhar duro, conseguir ensinar a eles tudo sobre games para que consigam fazer uma revista que atinja a minha era. Ao chegar à redação, o pessoal, em vez de de ouvir meus sábios conselhos, resolveu me pôr para responder as cartas... Bem, pelo menos você, leitor, ganha com isso!



É isso aí, todos os pilotos aqui da GameForce são mesmo muito bons! E a Natasha mandou dizer que ela não precisa fazer nada para manter as pernas daquele jeito. Ela já nasceu linda e maravilhosa, apesar de eu ainda preferir uma boa lata de óleo.

E aí pessoal da redação GameForce? Vocês mostraram que essa não é mais uma revista bonita de ver. É sim uma revista para ler. Os jogos foram avaliados de uma forma bem legal, dando notas que eles realmente merecem. Isso mostra competência, seriedade e, principalmente, conhecimento técnico.

Júlio Carlos de Jesus - São Paulo-SP

Não sou mais um adolescente, tão pouco uma criança ensandecida! E essa carta simples foi a melhor forma que encontrei para agradecer-lhes e parabenizá-los pelo ótimo trabalho na primeira edição. Afinal, nós que realmente gostamos do mundo virtual, estamos acostumados com revistas parciais, pouco críticas e nada valiosas se o conceito é informação.

Wesley Figueiredo - Guarulhos-SP

Dar notas altas não é o nosso negócio. E eu foi enviado justamente para manter a qualidade extremamente crítica de nossos pilotos. Afinal, para que serve uma revista de games se não para passar a informação correta?

Meu nome é Renilton e tenho 26 anos. Jogo desde os 12 e meu primeiro console foi um Atari. Sou fã de RPG, adventure, ação, estratégia e nave. Com certeza vou colecionar essa revista, que está demais!

Infelizmente, como venho do futuro, nunca tive a felicidade de jogar Atari. Mas sua carta me deixou com vontade...

Eu estava caminhando pela rua quando resolvi parar em uma banca. Fui direto à seção de games e dei de cara com uma revista que me causou um grande impacto. O nome dela era GameForce. Abri, comeci a folheá-la e notei que o seu conteúdo era diferente do das outras. Era algo mais adulto, mais técnico. Tudo que eu sempre esperei de uma revista de games.

Jessé Carlos Giolo - São Paulo-SP

Putz, dá até pra se emocionar... Valeu mesmo! Tantas cartas elogiosas logo de cara... Podem falar mal da revista também que não vamos ficar chateados.

Escrevi para falar de uma coisa que me deixou de cabelo em pé: saiu escrito na revista que Silent Hill 2, devido ao seu clima ultra macabro, talvez não seja lançado nos EUA!! Que absurdo! Games precisam de classificação e não de censura! Chega de infantilização!

Pedro Ferreira - Franca-SP

Já foi o tempo que videogame era coisa de criança. Não há nada de errado em jogos macabros ou sangrentos! Por que Mortal Kombat que é americano pode sair e Silent Hill 2 não? Queremos a versão americana e ponto.



É ai pessoal da GameForce?! Comprei a revista de vocês e me surpreendi! Adorei! Vocês já começaram impecáveis! Um número de jogos avaliados nunca vistos numa revista de games brasileira: 34! As informações são super-recentes. Gostei da idéia inédita de avaliar também o quesito "Replay". Querida pedir a vocês que insiram outro quesito: "Dificuldade", e que avaliem não quanto mais difícil e sim se a dificuldade é ideal ao game. Espero muito sucesso a esta revista e que vocês sejam líderes neste segmento porque vocês merecem! E vê se não vão relaxar, hein!

Daniilo, por e-mail

Podem deixar que eu não vou deixar o pessoal relaxar de jeito nenhum nas próximas edições! Quanto à nota para dificuldade, esse número não tem como ser calculado, pois ele varia para cada jogador.

Saudações gamemânicos! Pirei quando vi a GameForce na banca, a capa estava demais! Quando abri a revista nem acreditei. As reportagens da Nintendo Space World e da Tokyo Game Show estavam de arrasar! Parabéns! É a primeira vez que escrevo para uma revista, por isso publiquem a minha carta.

Nate Grey - São Paulo-SP

Não tinha a necessidade de puxar tanto o nosso saco só para ter sua carta publicada. Mas valeu, o pessoal ficou muito feliz com os seus elogios e eu vou forçá-los a fazer a revista melhor a cada dia!

Nate Grey



É ai pessoal da GameForce? Acabo de comprar a revista e quis logo mandar uma mensagem para parabenizá-los pela excelente revista. Está com uma qualidade muito acima do que estou acostumado a ver nas atuais publicações. Nunca vi tanta informação em uma só revista! Estou babando até agora. A promoção também está arrebatando e hoje mesmo vou mandar a minha frase e, quem sabe, faturar o PS2. Um abraço a todos.

Rafael Mota da Silva - Belo Horizonte-MG

Rafael, valeu pelos elogios e boa sorte na promoção.

Andava com dúvidas sobre significado de conceitos como "anti-aliasing" e todos os outros termos que quase ninguém sabe pra que serve. E, de repente, sem mais nem menos, surge a GameForce, explicando tudo... Ou quase tudo que os gamemânicos devem saber... Meus desejos bateram em suas mentes inconscientemente...

Valeu!

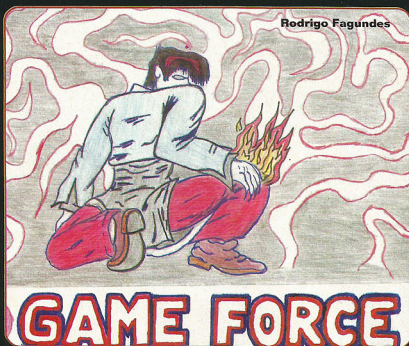
Étore Alessandro Tófoli Monte Aprozível-SP

Não sabia que meus chips têm a capacidade de ler pensamentos? Serão? Com certeza vai ter mais um monte de coisas que você gostaria de saber no "Game Force também é cultura" desse mês.

Pessoal da GameForce! Quem escreve é o Mohamed. Podem ter certeza que agora vou me tornar colecionador da GameForce. Não é sempre que encontramos revistas nota 10.000.000.000 (não sei quanto isso vale, mas podem acrescentar uns zeros a mais). Só tenho uma sugestão: se vocês colocassem um pouco mais de dicas de Playstation inam arregaçar ainda mais as confortantes.

Mohamed Abdallah - Arujá-SP

Valeu pela dica, mas a gente não pode falar de um console só. Mas não coloca tantos zeros assim que pode acabar fundindo os meus chips.



SAIBA COMO É FEITA A AVALIAÇÃO DA GAME FORCE

Para nós, da GameForce, 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 nota 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 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 quanto o jogo proporciona de diversão.
- 6) Replay: o game deve motivar a jogar mais vezes e trazer opções para maior vida útil.



FORCE Responde

Pessoal, agradecemos a gigantesca quantidade de e-mails e cartas que recebemos. Infelizmente, assuntos relacionados com Internet ou sites em geral serão respondidos somente no site da GameForce (www.gameforce.com.br). A partir da próxima edição, não responderemos mais e-mails sem nome completo e cidade.

Na GameForce 01 estava escrito que Crash Bandicoot X será lançado para o X-Box. O jogo não é exclusivo da Sony?

Henrique - SP

Segundo meu banco de dados, os direitos de Crash Bandicoot foram recentemente adquiridos pela Konami, por isso ele vai poder sair para X-Box.

Vocês não estão um pouco severos demais nas avaliações dos jogos?

Rafael Matos - BH

Nosso objetivo é incentivar as softhouses a melhorar constantemente a qualidade dos jogos. Até que estamos bem complacentes. Por mim as notas cairiam pela metade. Da época que eu venho, não existem mais esses recursos ultrapassados, como 3D, por exemplo.

1) Meu pai comprou um PlayStation 2 americano mas até agora não saiu nem um título que justifique o preço que eu paguei por ele. Será que os jogos vão ser nessa média?

2) Quais são as empresas "third parties" que farão games para o Gamecube da Nintendo? Podem ser rumores?

3) É possível um jogo rodar a 90 frames por segundo e ter a mesma qualidade?

4) O que vocês acharam das especificações do NGC? Elas estão à altura do Playstation 2 e do X-Box?

5) Se todos, inclusive a Nintendo, sabem que o N64 carece de jogos no estilo RPG, porque ela e a RARE não passam a produzir games do gênero (tendo em vista a qualidade dos jogos dessa empresa, iriam sair grandes clássicos)?

l) Ops! Você está pondo meus sensores em curto! Como seu pai pode ter comprado o PS2 americano se ele nem havia sido

lançado quando seu e-mail chegou aqui? Respondendo à sua pergunta, a qualidade dos jogos deve melhorar bastante a partir do ano que vem.

2) Todas as grandes empresas do mercado já manifestaram interesse, mas quase nenhuma confirmou a produção de jogos. Como sou do futuro, sei o que vai acontecer, mas não tenho autorização para contar.

3) Sim, é possível, mas ainda não existe.

4) As especificações do GameCube são fantásticas. Estão à altura do Playstation 2, mas do X-Box não. Lembre-se que estamos nos baseando no que foi divulgado. Mas, o que realmente conta, é a facilidade de programação e as ferramentas apresentadas.

5) O problema do NG4 é a dificuldade de programação e o baixo investimento das fabricantes secundárias e terciárias. A Nintendo e a RARE estão guardando suas armas para o Nintendo GameCube.

O PS One é mais potente que o Playstation convencional? Todos os jogos funcionam nele sem problemas?

Júlio Carlos de Jesus - São Paulo/SP

O PS One só tem duas diferenças em relação ao Playstation convencional: ele pode ser ligado em telefones celulares e é mais "bonitinho" (por ser mais arredondado, como eu). Quanto aos jogos, todos rodam igualmente nos dois consoles.

Existe algum jogo de F1 que possua a opção de competir um modo campeonato contra a máquina e um amigo ao mesmo tempo?

Wesley Figueiredo - Guarulhos /SP

A grande maioria dos jogos que apresentam esta opção são de PC. O legal é que eles podem ser jogados via rede. Porém, nos consoles mais modernos, ainda não foi lançado nenhum game assim.



GAMEFORCE



DIRETOR PRESIDENTE
Masakazu Shoji

DIRETOR EDITORIAL Júlio Moreno
DIRETORA DE ARTE Ana Luzas
DIRETORA ADMINISTRATIVA Lucia Tsukui Shoji

BRASIL: JBC DO BRASIL
GERENTE DE PRODUTO Lúcio Flávio Baute
GERENTE DE PUBLICIDADE Patricia Regner
EXECUTIVOS DE NEGÓCIOS Angelina Aoki, Fatima Fragoso, Nerie Kuga e Rogério Harada
MARKETING Marina Alikio Shoji
COORDENADORA DE PRODUÇÃO Eliana Aragão Francisco
CHEFE DE ARTE Felipe Fragoso
DIAGRAMADORES Keiven Frank e Jefferson Kaiti Ono
ASSISTENTE DE REDAÇÃO Paula Cristina Sato
CRIAÇÃO Renato Russomano

JAPÃO: JBC COMMUNICATION
DIRETORA DE PUBLICIDADE Celia Taeko Shoji
DIRETOR COMERCIAL Nelson Toyomura
GERENTE DE MARKETING Kunio Kawarai
DIRETOR DE CRIAÇÃO Silvio Vieira



PRESIDENTE
Marcos Hatushikano

GERENTE DE MARKETING Mitikazu Koga Lisboa
EDITOR CHEFE Roberto Martinelli Nappo
EDITORES Fabio Nobre e Milton de Almeida Borges Jr.
EDITOR ASSISTENTE Andrés Feres Calli
COORDENADORA GERAL Lauro Masanobu Shida
ANALISTAS DE JOGOS Michel Feres Calli, Moisés Margalejo, Osvaldo Júnior
COLABORARAM NESTA EDIÇÃO Denis Antonio dos Santos e Emilio Feres Calli
ARTE (CAPA e PERSONAGENS) Charles Carvalho

DISTRIBUIÇÃO

No Brasil: DINAP
No Japão: J.B. Communication
IMPRESSÃO: Plural Editora e Gráfica
FOTOLITO: Ruralgraf

Gameforce (ISSN 1518-563X) é uma publicação mensal da JBC do Brasil em associação com a J.B. Communication 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

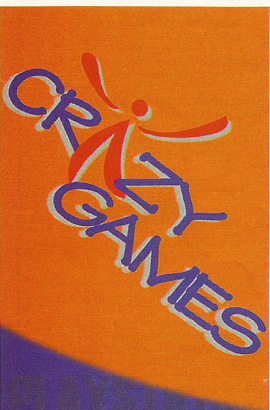




**PRO
GAMES**

Locações
Assistência Técnica
Venda de Aparelhos
Jogos e Acessórios
"Estampas Ilustradas"
ROKEMON

www.expro-games.guaru.net
R. Paulo Faccini, alt.670
Guarulhos - SP - cep:07111-000
Tel: (0XX11) 208-3033



"Locação e venda de jogos para
videogames de última geração"

"Assistência Técnica"

"Jogos em rede e via Internet"

"Especializada em jogos japoneses"

"Fornecedora exclusiva de jogos para
a produção de matérias da GAMEFORCE"

Endereço: Av. Miguel Estéfano 240 - São Jo - São Paulo/SP

Telefone: (0xx11) 578 6353

GAMEFORCE TAMBÉM É CULTURA

Por Twister

Depois da chuva de cartas que recebemos na primeira edição, a dúvida mais comum pareceu mesmo ser a capacidade dos consoles atuais. Quanto comporta cada mídia? Por que os cartuchos são mais limitados que os CDs ou DVDs? Para entender isso, é preciso saber, antes de mais nada, que a capacidade de uma mídia é medida em bytes ou bits, expressões que representam quanta informação pode ser armazenada.

Entre os consoles, por exemplo, os que usam cartuchos têm uma capacidade infinita de armazenamento. Exatamente por isso, eles acabaram se tornando muito caros. Comparando a capacidade de cada mídia (veja quadro abaixo), um CD comum, como de Playstation ou Saturn, comporta cerca de 640 Megabytes de dados. Já o GD do Dreamcast ou o MiniDisc do Nintendo GameCube usam dupla densidade e ambos comportam cerca de 1.5 Gigabytes. Em um DVD, como o do Playstation 2, cabem cerca de 4 Gigabytes. Por este motivo e pelo seu baixo custo, o DVD deve se tornar, daqui a alguns anos, a mídia mais usada em videogames. Isso, claro, se não inventarem nada melhor.



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

CONSOLES / MÍDIA

MEGABITS

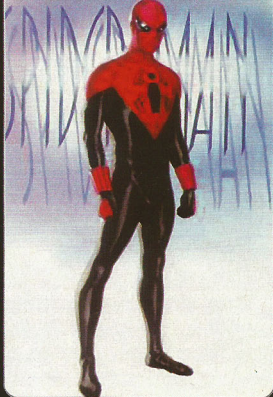
MEGABYTES

Playstation / CD	5.120	640
Dreamcast / GD	12.288	1.536
Nintendo 64 / Cartucho	512*	64*
Playstation 2 / DVD	32.768	4.096
Nintendo GameCube / Mini Disk	12.288	1.536
X-Box / DVD	32.768	4.096

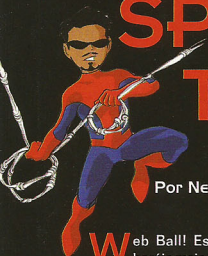
* Cartucho com maior capacidade de dados lançado até hoje para o console

Mix

O mundo paralelo dos gamers



SPIDER-MAN THE MOVIE



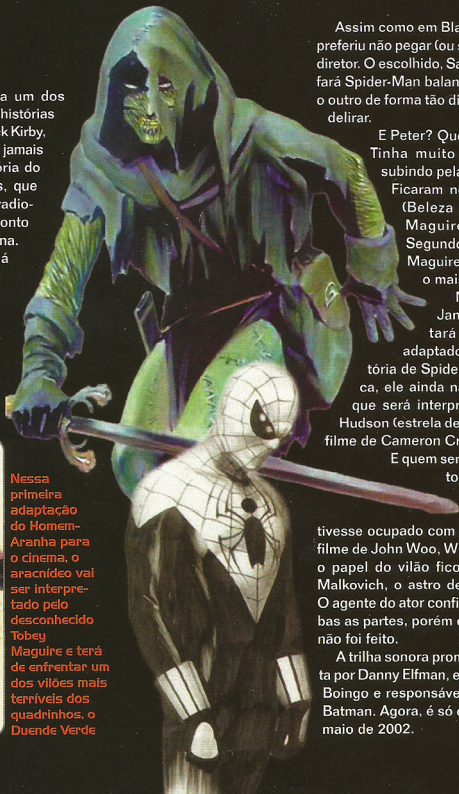
Por Neo Blade

Web Ball! Está de volta um dos heróis mais velhos das histórias em quadrinhos. Stan Lee e Jack Kirby, os magos do HQ americano, jamais imaginaram que aquela história do jovem estudante de ciências, que seria picado por uma aranha radioativa, faria tanto sucesso. A ponto dele ganhar até mesmo a telona.

Spider-Man The Movie já tem até data marcada pela Columbia Pictures para a estreia: 03 de Maio de 2002 (demora, né?). Por que essa data? No mesmo mês e ano serão lançados The Matrix 2 e Star Wars: Episode II... Vai ser duro escolher qual assistir primeiro!



Nessa primeira adaptação do Homem-Aranha para o cinema, o aracnídeo vai ser interpretado pelo desconhecido Tobey Maguire e terá de enfrentar um dos vilões mais terríveis dos quadrinhos, o Duende Verde



Assim como em Blade e X-Men, a Marvel preferiu não pegar (ou seria pagar) um grande diretor. O escolhido, Sam Raimi, declarou que fará Spider-Man balançar de um prédio para outro de forma tão dinâmica que os fãs vão delirar.

E Peter? Quem será Peter Parker? Tinha muito ator em Hollywood subindo pelas paredes pelo papel. Ficaram no páreo Wes Bentley (Beleza Americana) e Tobey Maguire (Regras da Vida). Segundo a Columbia Pictures Maguire levou a melhor. Ele é o mais novo Spider-Man.

Mas e a lindinha Mary Jane? A-há! Ela não estará no filme. O roteiro adaptado conta o início da história de Spider-Man e, naquela época, ele ainda namorava Gwen Stacy, que será interpretada pela atriz Kate Hudson (estrela de Almost Famous, novo filme de Cameron Crowe).

E quem será o vilão dessa história toda? Nicolas Cage como o Duende Verde? Seria, se ele não estivesse ocupado com as gravações do novo filme de John Woo, Windtalkers. Parece que o papel do vilão ficou, então, com John Malkovich, o astro de Ligações Perigosas. O agente do ator confirmou interesse de ambas as partes, porém o anúncio oficial ainda não foi feito.

A trilha sonora promete. Ela será composta por Danny Elfman, ex-líder da banda Oingo Boingo e responsável por MIB, Darkman e Batman. Agora, é só contar os dias até 3 de maio de 2002.

Force Report

GANHE SEU SUPER CARRO JOGANDO METROPOLIS

A Sega está promovendo um super campeonato para promover o lançamento do serviço de jogos on-line na Europa, o Dreamarena. Mas a competição não se resumirá a apenas jogar Metropolis Street Racer para Dreamcast. Além de ter que provar que é fera no volante e eliminar os mais de 500.000 competidores esperados, será necessário passar por uma bateria de perguntas relacionadas aos modelos de carros e cidades existentes no jogo. A idéia é fazer os participantes comprarem o jogo. Os prêmios? Além de milhares de produtos para quem chegar nas baterias finais, o primeiro colocado levará para casa um super carro: o VX220, o novo modelo esportivo da Opel. Bem que esse tipo de coisa poderia acontecer no Brasil também.



A NOVA LARA CROFT

Quando Tomb Raider foi criado, o jogo encantou pela originalidade. Mas o tempo passou, plataformas mais potentes foram criadas e nada do jogo recebeu a merecida evolução. Mas isto está prestes a terminar... a Lara Croft que todos conhecem morrerá assim que Tomb Raider

Chronicles for lançado para PC, Dreamcast e

Playstation. E isso está bem próximo: até o final deste ano. A engine velha será totalmente esquecida, dando lugar a uma inteiramente nova, que virá para compor as novas aventuras de Lara Croft no Playstation 2 e talvez no X-Box.

A Lara antiga era trabalhada com cerca de 500 polígonos. Na nova versão ela terá nada menos do que 5.000 polígonos, permitindo uma qualidade próxima à de Dead or Alive 2. Desse jeito, o corpo da heroína vai ter curvas ainda bem mais acentuadas.

Parece que, enfim, os criadores estão acompanhando a evolução constante dos hardware. A Core garantiu que "The New Tomb Raider" (nome ainda provisório) será o jogo de aventura/exploração mais alucinante deste início de milênio, ousando até mesmo a compará-lo com

Metal Gear Solid 2.



Demo de Sonic Adventure 2 em Phantasy Star Online

A Sega do Japão informou que estará liberando um demo jogável de Sonic Adventure 2 para Dreamcast. O jogo chegará junto com Phantasy Star Online em uma edição limitada de apenas 100 mil cópias. A previsão de lançamento no Japão é 21 de dezembro deste ano.



Resident Evil nas telas

A Capcom irá apresentar durante o International Tokyo Film Festival um curta metragem chamado Resident Evil 4D: Executer. Comentários sugerem que este é o início de uma série que deve entrar em cartaz no Japão a partir de 2001.

FINAL FANTASY XI PARA X-BOX

Mesmo ainda não sendo oficial, a entrada da Squaresoft para o time de desenvolvimento do X-Box foi uma das maiores notícias do mês. Segundo fontes externas, esta indecisão não passaria de fachada para o anúncio de Final Fantasy XI para o X-Box. Um representante da Square comentou publicamente a falta de posicionamento da empresa no que diz respeito ao apelo à Microsoft, mas deixou escapar que ela vem fazendo testes com o Kit de desenvolvimento da console desde o começo do ano e que está abismada com seu poder.

MDK2 ARMAGEDDON PARA PS2

Depois de detonar nas telas do PC e do Dreamcast, a Infogrames anuncia MDK2 Armageddon para o Playstation 2. O jogo deverá chegar em dezembro e se baseará em MDK 2, mas trará melhorias significativas em todos os quesitos, principalmente em efeitos visuais.

RESIDENT EVIL PARA PS2 SÓ EM 2002

Kenzo Tsujimoto, presidente da Capcom do Japão, comentou sobre a produção de Resident Evil (BioHazard) para o Playstation 2. Ele afirmou que o jogo trará novos conceitos para a série e só deverá chegar ao mercado no início de 2002. Este atraso é consequência do lançamento de Onimusha: Warlords (início de 2001), pois a concorrência poderia atrapalhar o lançamento do "Novo Resident Evil". Mas a razão também pode ser o lançamento de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, que deve chegar no final de 2001 para o PS2. A Capcom sabe muito bem que tentar bater de frente com um dos títulos mais esperados de todos os tempos não é um bom negócio.

Zelda dourado é lançado

A Nintendo lançou The Legend of Zelda: Majora's Mask no dia 26 de outubro nos EUA. No Japão, ele entrou no mercado no primeiro semestre deste ano com o nome The Legend of Zelda: Mask of Mjuzula. O jogo está causando uma correria entre os fãs americanos porque o primeiro lote virá com o cartucho em versão dourada.



DREAMCAST VENDE BEM

A Sega vinha passando por uma crise gigantesca. Mas após o lançamento da Sega.Net nos EUA e com todo o alvoroço em cima do Dreamarena na Europa, as vendas do console subiram absurdamente, inclusive no Japão. Comparando, o primeiro jogo apresentado para a rede, NFL 2K1, vendeu mais de 500.000 cópias nas 3 primeiras semanas, uma marca nunca antes alcançada nos EUA com um jogo do console. A Sega também informou que as vendas de hardware triplicaram e continuam aumentando a cada momento.

O Stand possuía várias atrações para todos os gostos: games de luta, ação, corrida, alguns quebra-cabeças da Atrativa... Mas melhor (muito melhor, aliás) do que as possibilidades de ganhar nos games eram as belas meninas que circulavam pela feira. Ok, na maior parte das vezes elas nem entendiam como se começava um jogo. Mas, afinal, quem se importa com isso....

Muito mais que games

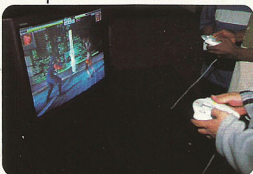
Game na Web



Para quem ainda não tinha tido a chance de conhecer os dois consoles mais badalados do momento foi um delírio! Além das outras atrações o estande possuía um Dreamcast e um PlayStation 2

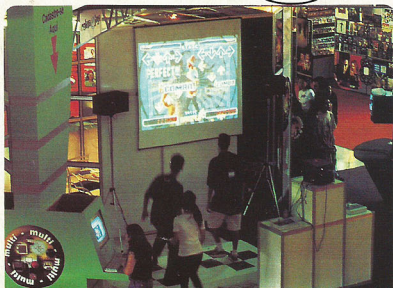
Geração 128

que, por estarem lado a lado, podiam ser comparados tirando as dúvidas de quem não sabia qual era o melhor. Para o PS2 tinha: Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, Jikkyo World Soccer 2000 e FIFA 2000. Para o DC, ainda mais títulos: Marvel vs Capcom 2, Crazy Taxi, DD Revolution, Capcom VS SNK, Virtua Tennis, Ultimate Fighting Championship, Dead or Alive 2, NBA2K, Jet Set Radio e Silpheed. Apesar da rara oportunidade de comparação, a opinião sobre qual era o melhor ficou totalmente dividida.



Game no telão

O principal destaque do estande de 100 m² da Atrativa/GameForce era o telão. Ali, dava para se acompanhar o desempenho dos jogadores como se estivesse vendo um filme no cinema. Podiam ser jogados via telão: o mix mais esperado do século, Capcon Vs SNK, a versão japonesa de Dead or Alive 2, o imperdível Soul Calibur e, ainda, Ultimate Fighting Championship Edition. Os games de luta eram os que mais despertavam o ânimo da torcida. Várias demonstrações de combos, especiais e sequências, mostraram que o público entendia do assunto também. Alguns dos nossos imbatíveis pilotos estavam lá e eram constantemente desafiados pelo jogadores mais corajosos.



Force Expo

No final de outubro, uma feira reuniu no Ibirapuera, em São Paulo, os principais sites do Brasil. Além de internet, rolaram muitas músicas e vários shows. A GameForce, claro, estava lá com um estande para gamemaniaco nenhum botar defeito



Arcade

Quem foi para a feira achando que encontraria apenas consoles caseiros teve uma bela surpresa. Deram de cara com uma máquina de fliperama com The King of Fighters 2000. Mas, surpresa mesmo, foi o desempenho da mulherada nessa máquina. Teve muito marmenjo que tomou "pau" de meigas mocinhas que passaram por ali. Vexame total!!!!



Jogos em rede

Tinham também jogos em rede. Em quatro máquinas, todas com placas aceleradoras e equipadas ainda com fones de ouvido para dar mais emoção e realismo, dava para curtir os jogos Counter Strike e Unreal Tournament. O Counter Strike, preferido entre os entusiastas de jogos em rede, para nossa surpresa, acabou fazendo menos sucesso que o Unreal Tournament. Motivo: a maior parte dos visitantes não eram gamemaniacos experientes e acabaram dando preferência à simplicidade da engine de Unreal.



Dois pra cá, dois pra lá

Apesar dos grandes games de pancadaria, tiroeio e corrida, a atração principal do estande ainda foi Dance Dance Revolution, que também estava no telão. Devido ao seu tapete de dança quase inédito no Brasil, agradado pessoas de todas as idades que não resistiam a dançar.

Jogos on-line da Atrativa.com conquistam o UOL e o IG

Você já pode jogar xadrez reverse e dama no modo multiplayer

Os jogos da Atrativa.com já estão no ar em portais como o UOL e o IG. No UOL, você encontra o site completo e um sistema de pontuação bem interessante: basta se cadastrar para ganhar 500 Atra-Fichas, que podem ser trocadas por prêmios em sorteios e leilões. Elas servem também como valedescontos. Inicialmente, apenas o sorteio estará habilitado porque os internautas precisam juntar Atra-Fichas.

O site terá um sistema de Hall da Fama. Nos jogos Single Player aparecerão os recordes individuais e nos Multiplayer os melhores colocados entrarão num ranking.

Em novembro deve estar disponível, também, o tão esperado site da Game Force. Faltam apenas alguns ajustes, mas a espera vai compensar! Jogos como Space Rocks, TrackMeet e Winning Shot Basquete já estão confirmados. Mas estes são apenas alguns dos destaques...

Os jogos on-line sem o uso de mídia (CDs) estão agradando em cheio ao público de todas as idades. O segredo? Aquilo mesmo que a Game Force tanto valoriza: a diversão.

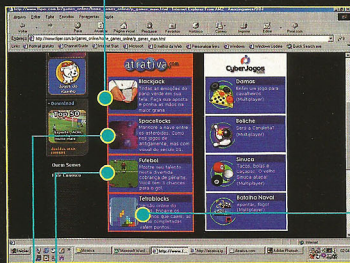
Já no IG, estrearam quatro jogos bem legais. Conheça, a seguir, cada um deles:

Space Rocks

É o destaque do momento no Fliperama do IG, por ser o primeiro jogo 3D da Atrativa. Seu objetivo, assim como na antiga versão Atari, é manobrar a nave entre os asteróides, que agora estão com um visual de século 21. Muito bom e com dificuldade gradativa acima da média.

Black Jack

Você se lembra do bom e velho joguinho de 21? O Black Jack é isso, um jogo no qual ganha quem chegar mais perto dos 21 pontos. Você recebe duas cartas. O Crupiê recebe mais duas. Uma ele mostra e a outra não. Você joga primeiro e decide se deve ou não pegar mais uma carta. Se você não tiver estourado é a vez do Crupiê. O jogo segue assim até que um dos dois ganhe. Você pode determinar as apostas, mas cuidado para não perder tudo.



TetraBlocks

Nesta versão online do Tetris, o objetivo continua o mesmo: encaixar os tijolinhos que caem. As linhas completadas valem pontos. Apesar da simplicidade, o jogo ainda é um dos mais divertidos.

Winning Shot

Para quem gosta de bater pênaltis este game é um prato cheio. Além de um belo visual e um goleiro engraçado que fica gíngando na sua frente, o jogo tem seus segredinhos. Duas regras básicas: chutar sempre para o lado oposto ao que o goleiro se deslocou e clicar rapidamente, deslocando o mouse bem nos cantos, no ângulo mesmo, mas sempre parando rápido e dentro dos limites do gol. Ai fica bem mais fácil.



Aguardem! Vem muito mais por aí!

MP3 Aprenda a baixar músicas dos games na internet

Com certeza você já ouviu falar de MP3, a sigla que designa um tipo de compactação de arquivos utilizada para fazer com que as músicas tenham um tamanho menor e possam ser armazenadas em qualquer micro. Com este recurso, você consegue guardar uma música usando apenas 4MB (no tamanho normal ela teria mais ou menos 40 MB). Game Force ensina como achar na web as músicas dos games e, melhor, sem gastar nada

Por Neo Hunter

O QUE É NAPSTER?

Um nome que vem sempre ao lado de MP3 é Napster. Ele é um programinha que tem a capacidade de procurar em outros computadores MP3 para download. Você digita o nome da música ou do artista e logo surge na tela centenas de pessoas que possuem alguma MP3 relacionada. Houve muita polêmica sobre este programa porque a distribuição de MP3 na Internet sem pagamento de direitos autorais é proibida. Porém, o Napster conseguiu vencer na justiça utilizando o argumento de que não era a empresa que distribuía MP3, mas sim os usuários. E será que alguém conseguirá mover uma ação contra mais de um milhão de internautas?

MP3 PLAYERS

Com a difusão das MP3 na Net, logo algumas empresas como a Philips ou a Daewoo sentiram-se interessadas por esse novo "brinquedo". Não demorou e elas começaram a produzir aparelhos de walkman que, além das funções tradicionais, podem tocar MP3. Seus cartuchos são regraváveis e, hoje, já existem aparelhos que armazenam até 120MB – o que equivale a, mais ou menos, 30 músicas.

MAS O QUE ISSO TEM A VER COM JOGOS?

Bem, para a maioria dos jogadores, quase nada. Já para os jogadores mais hardcore, existem inúmeras vantagens. Qual fá de Final Fantasy não gostaria de ter suas músicas em versão orquestrada no computador (sabiam que, no Japão, por

diversas vezes a Square chegou a fechar teatros para apresentar "Final Fantasy Opera"?). E que tal algo mais pesado como a abertura de Soul Edge?

COMO FAÇO PARA TER NA MINHA MÁQUINA?

Além do site da Napster (www.napster.com), existem vários outros endereços em que se pode encontrar muitas MP3 de videogames. Infelizmente, a maioria possui diversos links quebrados ou muita dificuldade para acessar. Conheça alguns bons sites com músicas dos games:

www.gamingforce.com - Sem dúvida o melhor site de MP3 para videogames que existe. Só que é todo em inglês e um pouco complicado de mexer.

www.bigmog.com - Outro ótimo site de MP3 para Games. Também em Inglês.

www.gamethings.cjb.net - Entre os sites nacionais de MP3, este é um dos melhores. Não possui muitas músicas de cada jogo, mas tem inúmeros temas diferentes.

Tocadores de MP3

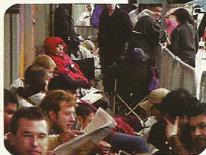
Yes!



PS2 nos



EUA



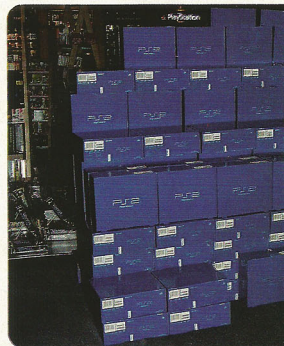
Barracas, colchonetes nas calçadas e filas gigantescas: vale qualquer esforço para ter um PS2

Por Twister

Agora está mais fácil conseguir o novo console da Sony. Enfim foi lançado, no último dia 26 de outubro, o PS2 na Terra do Tio Sam

“Parecia cena de filme! Logo depois da meia-noite, assim que virou o primeiro minuto do dia 26 de outubro, as portas das lojas se abriram. Apesar do absurdo de um estabelecimento comercial começar a funcionar no meio da madrugada, a ansiedade era tanta que ninguém conseguiria esperar até a manhã seguinte. Além disso, a polícia temia que pudesse ocorrer algum tipo de tumulto e, temendo pela ordem geral, aconselhou as grandes lojas a funcionar à noite para que um possível caos não acontecesse exatamente no horário que os americanos estivessem saindo para trabalhar.

Foi a medida certa porque o caos realmente se instaurou por toda a Terra do Tio Sam. De norte a sul do país, os gamemaniacos que esperavam nas filas, em muitos casos há mais de doze horas, correram para os balcões na tentativa desesperada



de agarrar seu PlayStation 2 Made in USA. As gigantescas pilhas de consoles espalhados sumiram em minutos. Como as lojas tinham apenas uma quantidade limitada de aparelhos, muita gente acabou ficando sem. Até aí, nenhuma novidade. Em qualquer grande lançamento esta cena se repete! O que se viu depois disso é que foi impressionante: pessoas desesperadas corriam pelas ruas procurando por lojas que ainda tivessem consoles para vender. Os mais ousados se reuniam em grupos e saíam de carro rumo às cidades vizinhas na desesperada busca por um PS2.

Como sempre, surgiram esprentinhos tentando ganhar dinheiro fácil. A Sony cumpriu o prometido, fixando em 299 dólares o valor de venda. Mas depois das 18h00 do dia 26, quando a poeira já havia abaixado, muitos consoles surgiram em algumas lojas. Como não houve nenhuma entrega da Sony durante esse período, só há uma maneira disso ter acontecido: as lojas esconderam os aparelhos na noite do lançamento para vendê-

los por inacreditáveis 500 dólares. Tinham também os consumidores que conseguiram comprar mais de uma unidade e tentavam vender pelos preços mais abusivos. Era quase como um leilão no meio da rua. O mais inacreditável é que muita gente pagava 100% a mais do que o valor oficial e ainda saía sorrindo com seu novo 128 bits.

Pilhas de consoles desapareceram das lojas em poucas horas



Inédito! Nada menos do que 33 jogos foram lançados juntamente com o console

gante japonesa e as principais lojas de eletroeletrônicos dos EUA. Elas alegavam que as reservas haviam sido feitas com dois meses de antecedência e não aceitavam receber menos do que o encomendado. A Sony alegava que se cumprisse com o pedido das grandes, nenhum estabelecimento de porte médio receberia sequer um console. As acusações ganharam as páginas de economia dos jornais e criou-se o pânico geral de que não existiriam aparelhos suficientes. Começou aí a maior corrida de todos os tempos por um console. Para tentar amenizar a situação, a Sony bonificaria todas as pessoas que tinham encomendado e não conseguiram o PS2. Além disso, a empresa japonesa garantiu que colocará à venda, a partir de agora, mais de 100 mil consoles por semana. A meta da empresa é chegar a 1.3

milhão de unidades vendidas até o Natal de 2000. Foram lançados nada menos do que 33 jogos!!! Número digno de espanto. Nunca tantos games inéditos foram lançados juntamente com um console. Ao contrário do que aconteceu no Japão, foi possível optar entre dezenas de jogos e, por mais incrível que isso possa parecer, 5 dias antes do lançamento do console as melhores lojas do ramo já dispunham de um grande acervo de jogos como Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament e muitos outros. A idéia era evitar a correria na hora H. Mas parece que isso causou ainda mais ansiedade. Tanto

O resultado foi um "boom" maior do que qualquer outro lançamento de videogame na história.

Muito do caos ocorreu porque a Sony não conseguiu entregar 1 milhão de consoles para o lançamento, conforme havia prometido. A falta de aparelhos acabou se tornando uma queda de braço entre a gi-



CONHEÇA OS JOGOS PARA O PS2 NOS ESTADOS UNIDOS

Jogos disponíveis no lançamento

Armored Core 2 (From Software)-
Dead or Alive 2: Hardcore (Tecmo)-
Dynasty Warriors 2 (Koei)- ESPN International Track & Field (KCEO)-
ESPN X Games
Snowboarding (Konami)-

Eternal Ring (Agetec/From Software)-
Evergrace (Agetec/From Software)-
FantaVision (SCEA)- Gun Griffon Blaze (Working Designs/Game Arts)-
Kessen (Electronic Arts/Koei)-
Madden NFL 2001 (EA

Sports)- Midnight Club: Street Racing (Rockstar Games/Angel Studios)-
Moto GP (Namco)- NHL 2001 (EA Sports)-
Orphen (Activision/Kadokawa Shoten)-
Q-Ball Billiards Master (Take 2 Interactive)-
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway)-
Real Pool (Infogrames)-
Ridge Racer V (Namco)-
SSX (Electronic Arts)-
Silent Scope (Konami)-
Silpheed: The Lost Planet (Working Designs/Game Arts)-
Smuggler's Run (Rockstar Games/Angel Studios)-
Street Fighter EX3 (Capcom)-
Surfing H30 (Take 2 Interactive)-
Summoner (THQ/Volition)-
Swing Away Golf (Electronic Arts/T&E Software)-
Tekken Tag Tournament (Namco)-
TimeSplitters (Eidos/Free Radical Design)-
Top Gear Daredevil (Kemco)-
Unreal Tournament (Infogrames/Epic Games)-
Wild Wild Racing (Interplay/Rage Software)-
X-Squad (Electronic Arts/EA Square)

Jogos previstos para novembro

- Disney's Donald Duck Goin' Quackers (Ubi Soft / Disney Interactive)-
FIFA 2001 Major League Soccer (EA Sports)-
F1 Racing Championship (Ubi Soft / Video System)-
Gradius 3 & 4 (Konami)-
NASCAR 2001 (EA Sports)-
Rayman 2 Revolution (Ubi Soft)-
Super Bust-A-Move (Acclaim Entertainment / Taito)-
The Sky Odyssey (Activision)-
Theme Park Roller Coaster (Electronic Arts)-
World Destruction League: Thunder Tanks (3DO)

Para dezembro

- Army Men - Air Attack 2 (3DO)-
Army Men - Sarge's Heroes 2 (3DO)-
Carrier Morphed (Jaleco)-
Formula 1 2000 CE (EA Sports)-
MDK 2: Armageddon (Interplay / BioWare)-
NBA Live 2001 (EA Sports)-
Oni (Rockstar Games)-
Star Wars Starfighter (LucasArts)-
Warriors of Might & Magic (3DO)

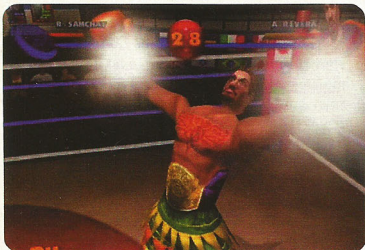
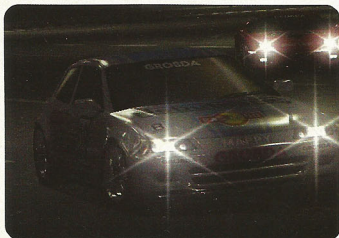
Jogos prometidos até abril de 2001

- 4 X 4 Evolution (Gathering of Developers)-
All Star Baseball 2002 (Acclaim Sports)-
Army Men - Vikki's Adventures (3DO)-
Dark Angel Vampire (Metro 3D)-
Driving Emotion Type-S (Square EA / Square)-
ESPN MLS Game Night (Konami)-
Fur Fighters (Acclaim Entertainment / Bizarre Creations)-
Gauntlet: Dark Legacy (Midway)-
Gran Turismo 3 (SCEA) / Polyphony Digital)-
High Heat Baseball 2002 (3DO)-
Kengo (Crave / Lightweight)-
NBA Hoopz (Midway)-
Onimusha: Warlords (Capcom)-
Star Wars Super Bombad Racing (Lucas Learning)-
The Bouncer (Square EA / Square/Dream Factory)-
Tiger Woods PGA Tour 2001 (EA Sports)-
Ultimate Fighting Championship (Crave)-
World Destruction League: WarJetz (3DO)

que, antes mesmo do dia 26, os jogos evaporaram das prateleiras.

Outro fator que contribuiu para a explosão nas vendas do PS2 foi o DVD. Imagine pagar 299 dólares por um console de última geração que ainda roda CD's e DVD's? Imperdível, não é mesmo? Foi exatamente o que acharam os americanos. Uma pesquisa de rua constatou que mais de 20% das pessoas só compraram o console por causa do DVD e que só irão adquirir os jogos a partir do ano que vem, quando os melhores títulos forem colocados à venda.

Com este lançamento, a Sony garante sua soberania no mercado de games, marcando terreno para estar forte na chegada de novos consoles como Nintendo GameCube e X-Box. Correndo por for a está a Sega que, mesmo com o Dreamcast estando mal em vendas no Japão, sobe a cada dia nos EUA graças ao Sega.Net. Só o tempo poderá dizer quem levará a melhor nesta briga.



PROMOÇÃO GAME FORCE



COM 2
CONTROLES

Concorra a

- Um console Sony Playstation2
- Dois controles Dualshock2
- 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 POR 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 PLAYSTATION2, 2 (DOIS) CONTROLES SONY DUALSHOCK2 E OS 2 (DOIS) JOGOS: TEKKEN TAG TOURNAMENT (NAMCO) E JIKKYO WORLD SOCCER 2000 (KONAMI).
7. O PRAZO MÁXIMO PARA ENVIO DOS CUPONS É 30/11/2000, VALEDO PARA CONFIRMAÇÃO A DATA DE CARIMBO DO CORREIO.
8. A AVALIAÇÃO SERÁ FEITA POR MEMBROS DA JBC DO BRASIL E ADOTARÁ COMO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO A CRIATIVIDADE DOS CONCORRENTES. A DECISÃO DESTA COMISSÃO TERÁ CARÁTER IRREVOCÁVEL E IRRECORSÍVEL.
9. NO CASO DE FRASES IGUAIS, SERÃO DECLARADAS VENCEDORAS AS QUE TIVEREM SIDO ENVIADAS PRIMEIRO À REVISTA GAME FORCE, VALEDO 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 ACEFEBREM PREVIAMENTE OS DIREITOS AUTORAIS DAS FRASES À JBC DO BRASIL, SEM QUALQUER ÔNUS.
14. OS VENCEDORES AUTORIZAM DESTES JÁ O USO DE SEU NOME E IMAGEM DE FORMA INTEGRALMENTE GRATUITA PARA EFEITOS DE DIVULGAÇÃO DESTES EVENTO PROMOCIONAL.
15. NÃO PODERÃO PARTICIPAR DESTA PROMOÇÃO FUNCIONÁRIOS OU PARENTES DAS PESSOAS QUE TRABALHAM NA JBC E ATRAVÉ, OU EMPRESAS COLIGADAS.
16. AO PARTICIPAR DESTA PROMOÇÃO O LEITOR 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 :

Jogos em rede em outros Estados

A Planet@2000, de Uberlândia (MG), começou com a finalidade de dar simples acesso à Internet e disponibilizar as máquinas para trabalhos escolares. O proprietário, José Orlando Diaz, resolveu colocar algumas máquinas em rede para aumentar as opções de serviços. O lugar rapidamente mudou de cara. Hoje, nas 5 máquinas da casa, jogos como Quake 3 Arena, Half Life e Unreal Tournament fazem o maior sucesso. Em Vitória (ES), quem se deu bem foi a NetWar, a primeira loja especializada em jogos multiplayer do Espírito Santo, que hoje conta com 16 máquinas em rede. Curiosamente, ela já nasceu com este propósito. Ao contrário do que normalmente acontece, ela nunca ofereceu acesso à Internet.

Onde jogar em rede:

PLAYNET

R. TRÊS RIOS, 91
SÃO PAULO - SP
TEL. OXX11 - 3326-9720

MONKEY

1 - ALAMEDA SANTOS, 1217
SÃO PAULO - SP
TEL. OXX11 - 283-4445

2 - ALAMEDA ANAPURUS, 1469
SÃO PAULO - SP
TEL. OXX11 - 5096-2220

3 - RUA ITAPETI, 860
SÃO PAULO - SP
TEL. OXX11 - 283-4445

4 - RUA BARRETO LEME, 1800
CAMPINAS - SP
TEL. OXX19 - 255-6321

CRAZY GAMES

AV. MIGUEL ESTÉFANO, 240
SÃO PAULO - SP
TEL. OXX11 - 578-6353

PLANET@ 2000

AV. DR. LAERTE VIEIRA
GONCALVES, 767
UBERLÂNDIA - MG
TEL. OXX34 - 219-9685

NETWAR

SHOPPING TIFANY,
AV. NOSSA SENHORA DA
PENHA, 895, LOJA 60
VITÓRIA - ES
TEL. OXX27 - 964-6175

Conheça alguns sites dos clãs de jogos on-line:

{HW} - Holy Warriors

Lider: {HW}Proudmoore, {HW}Zero, {HW}Cyborg
<http://hwclan.virtualave.net>

{DS} - Demolition Squad CiaN

Lider: SuPeRGAo{DS} e Aragorn{DS}
<http://dsclan.net-games.com>

NW - Necro Warriors

Lider: TexTexano & Xcom
<http://necrowarriors.net-games.com>

BW - Bloody Warriors

Lider: {BW-L}Bloody,
{BW-L}Warrior e {BW-L}I.Joe

Site: <http://bw.net-games.com>

AGNC - Underground

AGNCy
Lider: FMJ-AGNC-L
Site: <http://www.agnc.net>

S.O.A. - Soldiers of Apocalypse

Lider: Badwolf {SOA}
Site: <http://www.soa.trix.net>

IPNI - PlayNet

Lider: Luis
Site: <http://www.pcplaza.com.br>

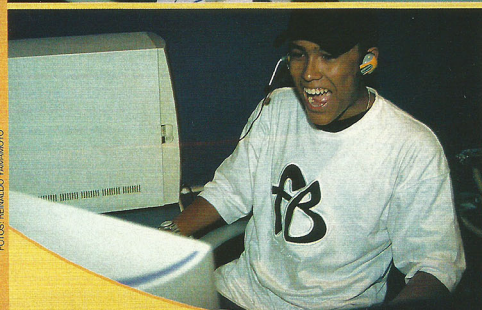
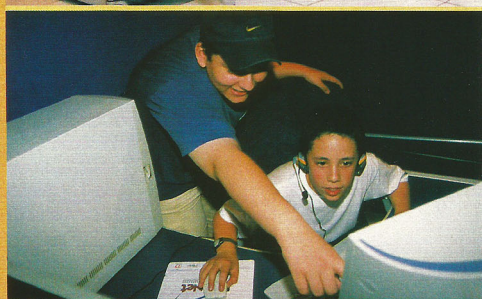
Os 10 +



1 - Counter Strike

- 2 - Star Craft
- 3 - Diablo 2
- 4 - Fortress
- 5 - Age of Empires
- 6 - Unreal Tournament
- 7 - Fifa 2000
- 8 - Need for Speed
- 9 - F - 22
- 10 - Rainbow Six

FOTOS: RENALDO YAMAMOTO



Jogar com um monte de gente sempre foi mais divertido do que ficar sozinho na frente de uma tela. E seja numa sala lotada de computadores ou via Internet, os jogos em rede conquistam cada vez mais pessoas. A nova onda que está invadindo o Brasil são as casas que oferecem vários computadores ligados em rede. A idéia surgiu em 1998, na Coreia do Sul.

Virou mania por lá: já existem cerca de 15 mil casas do gênero e a maior delas têm nada menos do que 300 computadores ligados em rede. Só que, por lá, o importante são os games e as máquinas.

E só! No Brasil, nasce uma nova tendência. No lugar das pequenas salas entupidas de computadores e jogadores que não trocam nenhuma palavra (mesmo quando derrotam todos os adversários), a versão tropicalizada ficou bem mais interessante. No Brasil, além das máquinas poderosas para

encarar os jogos mais recentes e pesados, as casas oferecem

diversão completa. Além de um design super moderno, os locais têm lanchonete, música ambiente de primeira e rola até oportunidade para uma paquera. A maior casa de jogos online da América Latina, com 86 má-

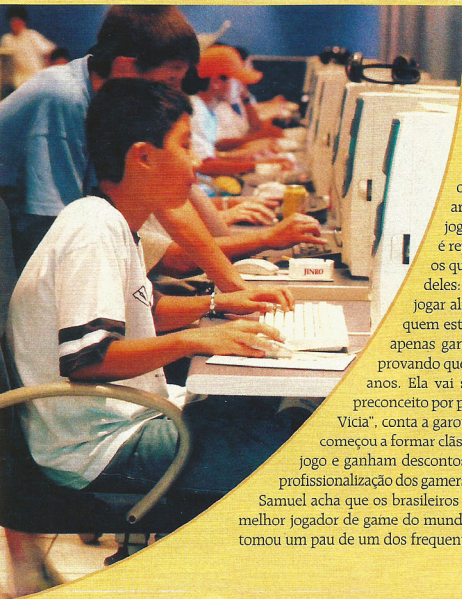
quinas ligadas em rede e um acervo de mais de 500 jogos, fica em São Paulo. A PlayNet está sempre lotada por gente de todas as idades. "No período da manhã são adolescentes. A galera sai da escola e

vem direto. Mais tarde chegam os universitários e, na madrugada, predomina o público mais velho", avalia Samuel Chang, diretor de Marketing da PlayNet. Mas, seja qual for o horário, uma coisa não muda: os jogos preferidos do pessoal são Counter Strike e Star Craft (veja quadro com os 10 preferidos do público). Segundo o frequentador Daniel Gutierrez, de 15 anos, "esses games não enjoam porque cada vez que você joga é uma situação nova, com estratégias diferentes". Daniel vai à PlayNet toda semana com seus amigos do colégio. Um deles é Eugênio de Lorenzo, 15 anos, que adora jogar em rede: "o desafio é muito maior do que jogar sozinho porque cada um tem seu jeito de jogar. Já o computador é repetitivo, você ganha dele uma vez e depois perde a graça". Mas há os que quase moram neste tipo de lugar. Jefferson Seid Okamoto é um deles: vai praticamente todos os dias. Ele só pega o Star Craft e acha que jogar ali é mais legal do que pela internet porque "você vê a pessoa com quem está jogando e pode zoar o cara quando ele tá perdendo". E não são apenas garotos que jogam. Muitas meninas já estão indo a estes locais e provando que são boas no teclado e no mouse. Exemplo disso é Ana Lee, de 14 anos. Ela vai sempre à loja com suas amigas e diz que não existe nenhum preconceito por parte dos meninos. "Gosto muito de jogar com um monte de gente. Vicia", conta a garota. Mas o lance da casa não são só os jogos em rede. A PlayNet já começou a formar clãs entre seus frequentadores. Os membros são os melhores em cada jogo e ganham descontos para jogar nos computadores da loja. A intenção é estimular a profissionalização dos gamers para que eles comecem a participar de campeonatos internacionais. Samuel acha que os brasileiros têm grandes chances. Prova disso é que, há poucos meses, o 49º melhor jogador de game do mundo passou pelo Brasil, vindo da Coreia do Sul, e jogou por ali. "Ele tomou um pau de um dos frequentadores", diverte-se Samuel.



Por spy

CHEGA DE DIVERSÃO SOLITÁRIA



Pré-estreia

ZELDA 128

CONSOLE

Nintendo GameCube

FABRICANTE

Nintendo

DATA DE LANÇAMENTO

Sem previsão

GÊNERO

RPG/Aventura

A pesar da Nintendo não ter liberado muitas informações sobre os jogos para o NGC durante a Nintendo Space World 2000, vazaram os primeiros detalhes de Zelda 128, nome mais do que provisório do jogo que só deve sair em meados de 2002.

Mesmo sendo apenas um demo, Zelda demonstrou o padrão gráfico que veremos daqui pra frente com o NGC. Shigeru Miyamoto, diretor e designer de Zelda, afirma que entraremos em um mundo totalmente diferente da realidade atual dos games. Graças ao poder de armazenamento do console, será possível criar texturas absurdamente bem trabalhadas e detalhes nunca antes imaginados.

"Metal Gear Solid 2 ou Final Fantasy X podem impressionar, mas esperem até ver o incrível mundo que estamos criando para Zelda, com castelos tão detalhados que mais parecem CG's", adiantou Miyamoto em um ataque direto e sem rodeios ao PS2.

O designer parece estar mais do que feliz com o potencial do console, que fez todos os demos rodarem em altíssima resolução, a 60 quadros por segundo, com Full Anti-aliasing e com uma taxa de detalhes, efeitos especiais e luminosidade muito além dos padrões atuais. Mas nem só de belos gráficos será feito o novo Zelda. O poder da nova mídia permitirá armazenar músicas orquestradas e cantadas, todas com uma qualidade

quase perfeita. O som será cristalino ao extremo e existe a possibilidade de que Link e os outros personagens ganhem, pela primeira vez, vozes de verdade.

Segundo a Nintendo, o projeto Zelda 128 será um dos mais caros da história da empresa, reunindo tecnologia de ponta e recursos que antes não podiam ser utilizados, como o Motion Capture e uma Inteligência Artificial complexa.

Também foi dito que o novo controle, com dois direcionais analógicos, permitirá uma maior interação entre o personagem e o cenário. Mas de que forma isso vai acontecer? Por enquanto, ainda não foi revelado.

Com este super investimento, Zelda promete criar um universo único que, mais uma vez, tem tudo para ser um sucesso entre os gamemaniacos.



LUIGI'S MANSION

CONSOLE

Nintendo GameCube

FABRICANTE

Nintendo

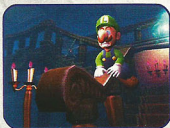
DATA DE LANÇAMENTO

Sem Previsão

GÊNERO

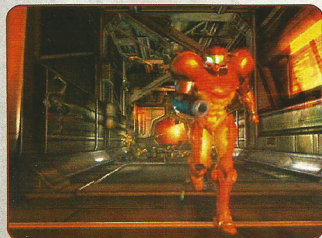
Aventura

Luigi's Mansion foi o primeiro demo para o Nintendo GameCube apresentado na Nintendo Space World 2000, causando um enorme agito entre os jogadores. Por outro lado, contrariou o que Shigeru Miyamoto (o criador de Mario Bros.) tinha dito em uma entrevista no começo deste ano. Ele havia afirmado que o Mario para NGC já estaria em



produção. Na ocasião, ele comentou que o personagem viria com um ar mais maduro e um estilo gráfico bem diferente do que estávamos acostumados. A verdade é que nada disso aconteceu. Mario não apareceu e os gráficos do jogo do seu irmão estão mais cartoon do

que nunca! Mas isso não é, de forma alguma, um ponto negativo. Neste jogo, o bombeiro Luigi é o protagonista e tem de enfrentar sozinho todos os perigos de uma mansão mal assombrada, cheia de fantasmas, lustres assassinos e paredes falsas. Infelizmente, ainda são poucas as informações disponíveis sobre o jogo. Ainda assim ele promete. Afinal de contas, a Nintendo nunca nos decepcionou com seu mascote. E nem com o irmão dele.



METROID 4

CONSOLE

Nintendo GameCube

FABRICANTE

Nintendo

PREVISÃO DE LANÇAMENTO

Sem Previsão

GÊNERO

Ação

Evolução. Esta é a palavra chave quando lidamos com tecnologia de ponta. Nada mais justo, então, do que se apoderar dos mais modernos equipamentos já criados para enfrentar uma nova aventura de Metroid, que chega para detonar no Nintendo Game Cube.

Há muito tempo os fãs da série esperam por um novo Metroid. A Nintendo havia divulgado que haveria uma versão do jogo para o N64, mas ficou só na promessa.

Para quem não se lembra, o game já recebeu 3 versões: Metroid (para NES), Metroid II: Return of Samus (GB) e Super Metroid (SNES), fazendo um estrondoso sucesso em todos os consoles. Por este motivo, a Nintendo está se empenhando em criar detalhes

gráficos que só o NGC seria capaz de reproduzir. Para começar, o mundo será totalmente em 3D, com milhares de caminhos a seguir, fases enormes, desafios desafiadores, jogabilidade super precisa, chefes assustadores e armas devastadoras.

A história está sendo elaborada cuidadosamente por roteiristas profissionais, já que os jogos anteriores deixam claro que a raça dos Metroid havia sido destruída. Vai ser preciso suar bastante para criar uma continuação que convença os fãs.



Pré-estréia

KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL

CONSOLE
Playstation 2

FABRICANTE

Namco

DATA DE LANÇAMENTO

Sem previsão

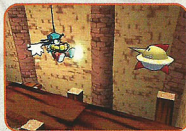
GÊNERO

Aventura



Klonoa 2: Lunatea's Veil foi um dos grandes destaques do Tokyo Game Show 2000, prometendo um novo rumo para os jogos de aventura no Playstation 2. Mas, verdade seja dita, em termos de jogabilidade, a evolução do título não foi, nem de perto, a esperada. Infelizmente, o velho mundo 3D com ambientação 2D foi mantido, dando pouca liberdade ao jogador. Um exemplo disso é a simplicidade dos comandos. Klonoa pode ser controlado apenas com o direcional e dois botões: um para pulo e outro para ataque.

Isso não significa que o jogo deixe de impressionar. A parte gráfica, por exemplo, é encantadora. Ao contrário da primeira versão para o PS, todos os personagens foram criados em polígonos e com Cel Shading aplicado integralmente,



TWISTED METAL: BLACK

CONSOLE
Playstation 2

FABRICANTE

SCEA

DATA DE LANÇAMENTO
Segundo semestre de

2001

GÊNERO
Ação

Depois de lançar 4 versões de Twisted Metal para PS, a SCEA anuncia sua continuação para o PS 2. Desde a terceira versão do jogo, ficou bem claro que a produtora queria criar um game mais complexo, mas não era possível por conta das limitações do Playstation. Enfim com um hardware mais poderoso, a empresa pôde botar pra quebrar.

Twisted Metal: Black virá com um ambiente ainda mais pesado e violento, com muita ação, destruição e interatividade. Será possível enfrentar um tráfego real ou atropelar pedestres. São mais de 10 arenas e cerca de 15 carros e geringonças totalmente equipadas com poderosas armas, tudo para acabar mais facilmente com a vida de seus 7 oponentes. E, agora, cada jogador contará

com hiper poderes que farão com que os carros se transformem em veículos de combate mais complexos. Eles podem virar jatos, tanques e até robôs. Desse jeito, as batalhas serão mais animadas, com comandos de luta e ataques totalmente diferentes. Com certeza TM: B trará muita diversão e ação ao seu Playstation 2.



DARK CLOUD

CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Sony Electronics
DATA DE LANÇAMENTO
Sem previsão
GÊNERO
Georama RPG

Anunciado como um dos primeiros jogos a serem lançados para o Playstation 2, Dark Cloud foi recebendo tantos incrementos e ficando tão complexo que, até hoje, não saiu. Tornou-se, assim, um dos RPG's mais esperados para o console.

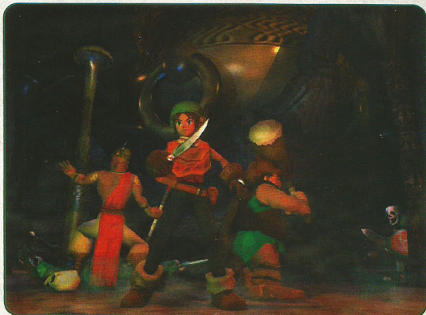
A razão de tanta empolgação é que o game, classificado como "Georama" ou, simplesmente, Drama Geográfico, dará ao jogador a possibilidade de criar seu próprio mundo, definindo detalhes gráficos, histórias e puzzles.

Entretanto, nenhuma informação mais

ansiedade de todos os fãs de games.

O mais intrigante é saber se o jogo terá ou não uma história pré-definida. Afinal, fica muito difícil imaginar a criação de um puzzle para, em seguida, ainda jogá-lo. O mais óbvio é que se criem desafios para os outros e não para o próprio jogador.

detalhada foi revelada. Para completar, a apresentação do Playstation 2 durante a última Tokyo Game Show, mostrando todo seu poder gráfico, só contribuiu para aumentar a



Quem curte jogos de ação em primeira pessoa sabe que Unreal Tournament e Quake 3 Arena disputam cabeça-a-cabeça o primeiro lugar entre os jogos de batalha em arenas. Para quem tem um Playstation 2 o momento é de comemoração. A Epic Games está preparando para este Natal uma conversão incrível de Unreal Tournament de PC. O jogo irá rodar em alta resolução, a 60 frames por segundo e, acreditem se quiser, com anti-aliasing aplicado. Serão 50 fases (arenas) diferentes, mais de 20 tipos de armas e uma opção para jogar

com teclado e mouse ao mesmo tempo. Tudo para agradar aos jogadores da versão PC.

A maior dúvida fica por conta do modo multiplayer on-line, já que a Epic Games não se manifestou se lançará o jogo com esta opção antes mesmo do serviço PlayOnline estar funcionando plenamente nos E.U.A. Corre a notícia

de que o jogo virá com modo para cabo link e 4 jogadores com tela dividida. Mas uma coisa é certa: a Epic Games deixou claro que, se UT sair sem as opções on-line, a partir de fevereiro do ano que vem uma nova versão será colocada à venda, com mais fases, um maior número de armas e os benditos modos on-line que tanto queremos...

UNREAL TOURNAMENT

CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Infogrames/ Epic games
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de 2000
GÊNERO
Ação



Pré-estréia

ONIMUSHA: WARLORDS

CONSOLE

Playstation 2

FABRICANTE

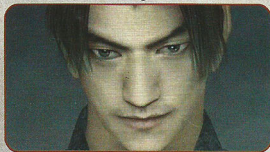
Capcom

DATA DE LANÇAMENTO

Janeiro de 2001

GÊNERO

Ação



Em 1560, na época do Japão feudal, uma guerra civil foi declarada. O imperador Nobunaga Oda possuía um poderoso exército e por isso anunciava antecipadamente a sua vitória. No entanto, uma tropa de samurais prometeu destruí-lo a qualquer custo. Para tentar inibir esse obstinado exército, Oga sequestra a princesa. Mal sabia ele que teria de enfrentar Samanosuke, primo da princesa e o melhor entre os guerreiros samurai.

Com uma história forte, Onimusha: Warlords promete trazer muita ação no estilo Resident Evil.



A maior inovação do jogo fica por conta do ambiente. O jogador precisará invadir castelos que mais parecem gigantescas fortalezas e enfrentar tropas de guerreiros samurais somente com armas brancas e magias. O game está recebendo um tratamento gráfico fantástico e, apesar dos cenários terem sido criados com pr-renderização, a estrutura poligonal dos personagens está sendo construída com

muitos detalhes e expressões faciais, primando pelas cenas de história.

As cenas em CG prometem ser as mais belas já criadas e, pelo preview, parece que é mesmo verdade.



SILENT HILL 2

CONSOLE

Playstation 2

FABRICANTE

Konami

DATA DE LANÇAMENTO

Início de 2001

GÊNERO

Ação

Medo... Quem jogou a primeira versão de Silent Hill sabe muito bem o que significa essa palavra. E esse jogo, um dos mais assustadores que já foram lançados para um videogame, receberá em breve a sua continuação, desta vez para Playstation 2.

O novo protagonista é James Sanderland, um homem normal que vai passar as férias com a sua esposa em Silent Hill. Porém, sua amada desaparece misteriosamente, agora, ele está preso na macabra cidade, tendo



que resgatá-la.

E James mal sabe o que o espera pelos horripilantes becos de Silent Hill, a cidade amaldiçoada.

No primeiro jogo, as limitações de hard-

ware do Playstation obrigaram os programadores a abusar do FOG (uma espécie de neblina disfarçada) em locais abertos e de uma tremenda escuridão em ambientes fechados. Mas imagine no PS2, que quase não tem essas limitações... Acredite se quiser, o jogo continuará igual.

Tetsuhiro Imamura, diretor da série Silent Hill, diz que esses recursos se tornaram um charme do primeiro jogo, ajudando bastante na hora de passar o

clima de horror. Por isso eles vão continuar.

Com a qualidade gráfica do console, os movimentos serão mais suaves, as texturas, quase perfeitas e teremos como resultado um realismo muito maior. Não dá para tirar o sono, mas é bem assustador.



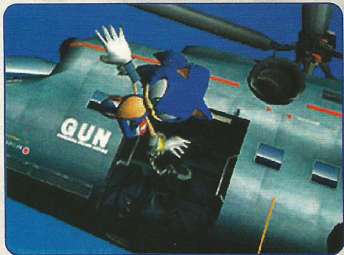
SONIC ADVENTURE 2

CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE
Sega

DATA DE LANÇAMENTO

Final de 2000

GÊNERO
Aventura



Quem acompanhou a geração 32 Bits da Sega sabe que ela foi marcada pela falta de seu mascote, Sonic, que, apesar das promessas, nunca fez sua estréia em uma aventura real, ficando limitado às versões Sonic R (um jogo de corrida) e Sonic Jam (uma coletânea).

Com a chegada do Dreamcast, tudo aconteceu a 300 por hora. Juntamente com o lançamento do console, a empresa já anunciava Sonic Adventure. O jogo impressionou e até hoje é referência para quem procura bons títulos para o DC.

Agora, o porco-espinho azul mais famoso do mundo (também, só existe ele...) está prestes a desembarcar em mais uma aventura para o Dreamcast. Sonic

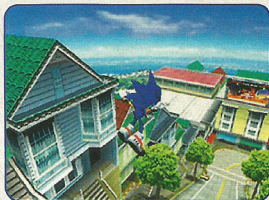
Adventure 2 deve chegar no final do ano trazendo um montão de novidades. Para começar, o time de produção não é mais o Sonic Team do Japão e sim o dos E.U.A. Por isso, muitos dos locais encontrados no jogo se passam em São Francisco ou em outras cidades americanas. E tudo está sendo remodelado e trabalhado com um maior cuidado tentando zerar os bugs.

Desta vez, Dr. Robotnic vai tentar conseguir as sete esmeraldas fazendo uso de sua mais nova arma secreta: Showdown, um porco-espinho biomecânico de pele preta. Ele foi criado a partir do DNA de Sonic combinado com genes de outros animais. A miscelânea resultou em maior resistência, força e velocidade.

A grande diferença entre Sonic Adventure 2 e os outros jogos do porco-espinho será notada nos gráficos e no ritmo da ação. O jogo rodará a 60 quadros por segundo, permitindo ao Sonic se mover com uma velocidade ainda maior. Os cenários receberão mais detalhes e as texturas serão mais bem trabalhadas. Outro detalhe que salta aos olhos é a aplicação constante do Pixel

Lighting, um recurso ainda pouco usado no Dreamcast.

Fugir de um caminhão desgovernado, surfar no asfalto, praticar bungee jump em um avião e muito mais. Novos movimentos e fases incrivelmente frenéticas estão



sendo projetadas para garantir uma maior adrenalina. Já na hora da exploração, as fases serão mais complexas, dando

funções importantes aos personagens secundárias que, nos outros jogos da série, eram muito chatos e tinham objetivos um tanto quanto inúteis.

Os personagens confirmados para a aventura até o momento foram Sonic, Knuckles e Dr. Eggman. Além deles são esperados mais 3 coadjuvantes para compor a história. Existe até mesmo a possibilidade de que Showdown seja controlável.

Até o fechamento desta edição nenhuma informação sobre a trilha sonora do jogo havia sido revelada. Mas esperamos que ela seja, pelo menos, no mesmo nível dos jogos anteriores do Sonic, que tinham músicas incríveis como "Open your heart".



Pré-estréia

SPEED DEVILS ONLINE

CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE

Ubisoft

DATA DE LANÇAMENTO
27 de Novembro de 2000

GÊNERO
Corrida



A primeira versão de Speed Devils não foi um tremendo sucesso, apesar de ser apenas legalzinha. Mas o jogo ganhou fama e é provável que a sua sequência consiga entrar para a lista dos grandes jogos do Dreamcast.

Speed Devils Online não é um jogo novo. Ele é, na verdade, uma expansão do primeiro, com novos recursos e a possibilidade de se jogar on-line. Foram acrescentados onze carros, com um visual futurístico e um controle diferente.

O jogo também apresentará uma nova pista baseada no circuito de Montreal. Além de ser diferente das antigas, ela ainda terá seis ata-

lhos escondidos (lembrando que as pistas do primeiro jogo tinham, em média, apenas dois atalhos cada).

O principal atrativo deste game são as possibilidades fornecidas pelo modo on-line. Será possível comprar os carros do servidor ou de outros jogadores, vender sua máquina, comprar peças novas e apostar grana (virtual) nas corridas que você não participar.

Dá também para criar seu próprio personagem, com sua ficha técnica e uma frase que ficará no Hall da Fama, disponível para quem quiser ver.



CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE

Sega

DATA DE LANÇAMENTO
16 de Novembro

GÊNERO
Ação

A ação vai rolar solta no mais novo jogo convertido de Arcade para Dreamcast. Estamos falando de Outtrigger, um game de ação em arena da Sega, que chegou para aumentar ainda mais a quantidade de títulos on-line do Sega.net. O esquema é simples.

Basta escolher entre Alain, Jay, Lina ou Talon, selecionar a arena e destruir tudo o que aparecer pela sua frente.

Os combates acontecem em locais super variados, passando por templos antigos, instalações militares e estações de metrô. Sempre com uma grande quantidade de armas devastadoras e itens espalhados por todos os cantos, bem ao estilo de Quake 3 Arena ou Unreal Tournament. A diferença é que a ação do jogo acontece



em terceira pessoa. Como todos bem sabem, Spawn, lançada recentemente para Dreamcast e Arcade, tentou fazer uso deste recurso e não se saiu muito bem, apresentando muitos problemas

de câmeras. Para tentar superar isso, a Sega criou uma opção para se jogar com o mouse e o teclado do DC e uma outra opção para habilitar a visão em primeira pessoa.



OUTTRIGGER

GUILTY GEAR X

CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE
Arc System Works
DATA DE LANÇAMENTO
Sem previsão
GÊNERO
Luta



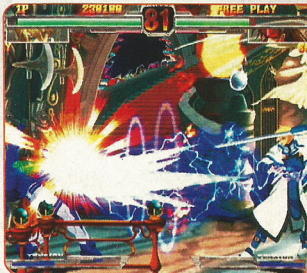
quantidade impressionante de quadros de animação e ainda efeitos de luz de tirar o fôlego.

Infelizmente, o jogo não terá tantos personagens quanto os games de luta de hoje em dia, mas se todos os dezesseis lutadores forem muito bem feitos e totalmente aproveitáveis em combate, isso não será um problema.



Agora existem vários golpes especiais. Mas, para utilizá-los, será preciso que se gaste uma barra de power, como na série clássica Art of Fighting. Assim não será mais possível soltar os golpes fatais no início da luta porque isso exigiria que se enchesse totalmente a barra de power. Esse recurso diminui um pouco aquela apelação fatal da primeira versão.

O game promete tanto que existem até mesmo rumores sobre uma versão para o Playstation 2. Tomara que seja verdade.



Uma empresa formada por ex-integrantes da SNK resolveu lançar, há dois anos, um game de luta sem muitas pretensões... E quem diria que Guilty Gear iria fazer tanto sucesso, ganhar inúmeros fãs e merecer um segundo capítulo?

Como na primeira versão, o game tem uma jogabilidade alucinante, repleta de comandos fáceis e combos aéreos.

Além disso, a Arc System Works conseguiu extrair da Naomi, plataforma para qual o game foi desenvolvido, uma série de recursos, como personagens imensos na tela, altíssima resolução com uma

lidades especiais, que no mundo dos sonhos são concretizadas como poderes e no mundo real representam coragem, força, perseverança, humildade e duas outras qualidades ainda não reveladas.

Evil Twin:Cyprien's Chronicle trará gráficos bem trabalhados, mas o principal ponto será a jogabilidade, que aproveita todas as funções analógicas do controle do Dreamcast.

Um sistema de mira parecido com o Z-Target de Zelda para o Nintendo 64 será incluído, permitindo uma visão em primeira pessoa quando armas específicas são usadas ou travando a mira sobre os inimigos durante ataques simples. É tudo tão real que chegar a dar medo.



EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLE

CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE
Ubisoft
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
26 de Novembro
GÊNERO
Ação/Aventura

Imagine estar comemorando o seu aniversário tranquilamente e de repente ser puxado para um mundo paralelo onde seus maiores pesadelos se tornam realidade. A Hora do Pesadelo? Não, é o mais novo jogo da Ubi Soft, Evil Twin: Cyprien's Chronicle.

Na pele do garotinho Cyprien e munido apenas de um estilingue de energia, você terá que passar por 6 mundos diferentes, cheios de inimigos malucos e quebra-cabeças complicados. Em cada um desses mundos, Cyprien enfrentará um chefe, que representa um de seus pesadelos mais profundos. Caso vença, receberá habi-



Pré-estréia

DONALD DUCK GOIN QUACKERS

CONSOLE

Nintendo 64/Playstation2

FABRICANTE

Ubisoft

DATA DE LANÇAMENTO

Dezembro de 2000 (N64)

e 1º semestre de 2001 (PS2)

GÊNERO

Aventura



O Pato Donald é o oposto da maioria dos personagens da Disney, sempre bonzinhos e alegres. Mas, por incrível que pareça, o seu mau-humor cativa demais o público e existem legiões de fãs que amam o patinho.

A Ubi Soft está apostando nessa idéia para levar Donald Duck Goin' Quackers para os consoles. No game, Margarida foi raptada enquanto fazia uma reportagem sobre o bruxo Merlock. E cabe ao jogador encarnar Donald, atravessando 24 fases, para conseguir libertar sua amada. Para complicar ainda mais as coisas, seu primo Gastão também está tentan-

do salvá-la e Donald deve ser mais rápido que seu concorrente.

O jogo utilizará a mesma engine de Rayman 2, porém com alguns aperfeiçoamentos como polígonos mais nítidos e melhores efeitos de luz. O sistema de luta do pato irá variar conforme seu humor, havendo uma barra especificamente para essa medição. Quanto menor ela estiver, melhores serão seus ataques.

O game para o N64 estará pronto em dezembro deste ano. Mas a versão para PS 2 está sendo produzida para conter mais fases e só chegará ao mercado no início de 2001.



MARIO PARTY 3

CONSOLE

Nintendo 64

FABRICANTE

Nintendo

DATA DE LANÇAMENTO

Dezembro no Japão

GÊNERO

Puzzle

Um dos melhores e mais divertidos jogos multiplayer de que se tem notícia está prestes a receber sua continuação. Mario Party 3 vem chegando com 70 mini-games novos e exclusivos. Obviamente, entre eles existem alguns jogos muito parecidos com os antigos, mas os temas e visuais foram totalmente reformulados.

Entre os destaques dos mini-games você encontrará o "Tarzan Race" (uma corrida de cipós), um joguinho estilo Tetris

(os jogadores devem acabar com as peças), corridas em cavalinhos de madeira e uma divertidíssima disputa em guarda-chuvas!

O game conta também com Waluigi, o rival de Luigi que fez sua primeira aparição em Mario Tennis.

Graficamente, não existem grandes melhorias entre esta e as versões antigas. Mas os cenários estão sendo melhor trabalhados e terão um número maior de

objetos animados.

Como já era esperado, os 10 novos tabuleiros do jogo são super alegres e coloridos. Além disso, através do modo Dual Map, o jogador poderá atravessá-los com a ajuda de um personagem controlado pelo computador.

O jogo é uma festa só e, mais uma vez, o mascote da Nintendo garante muita diversão.



STAR WARS: EPISÓDIO I

BATLLE FOR NABOO

CONSOLE

Nintendo 64

FABRICANTE

Lucas Arts

DATA DE LANÇAMENTO

Final de Novembro

GÊNERO

Tiro

Fãs de Rogue Squadron, preparem-se! Star Wars: Episode I - Battle For Naboo está quase terminado e foi produzido pelos mesmos criadores do RS, um dos melhores (senão o melhor) game de tiro com nave para o Nintendo 64.

No jogo, Naboo foi invadida pela Federação do Comércio e o tenente Gavyn Skyes, das tropas de Naboo, inicia um grande combate entre seu exército e a federação. O jogador poderá pilotar os N1 StarFighters, os Battle Staps e as

velozes Zippy Gian Speeders para enfrentar os droids e seus tanques. Quem espera controlar Anakin Skywalker ou qualquer outro personagem do filme Episode I vai se decepcionar: a história segue uma linha paralela ao filme.

O game terá dezesseis fases com cenários variando desde os campos de Naboo até suas majestosas e coloridas cidades, passando também por alguns pedaços embaixo d'água.



O jogo está sendo feito com um inovador sistema de dificuldade que analisará as habilidades do piloto durante o combate. Se ele se mostrar muito competente, a dificuldade aumentará. Se ele for um pato total, os inimigos o atacarão com menos intensidade.

Esse parece ser um ótimo sistema. Porém, os mais espertinhos com certeza irão simular que jogam mal e quando o computador menos esperar... Booom! Missão cumprida!

SCOOBY DOO

CLASSIC CREEP CAPERS

CONSOLE

Nintendo 64

FABRICANTE

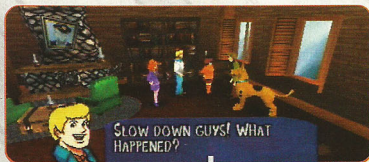
THQ

PREVISÃO DE LANÇAMENTO

21 de Novembro de 2000

GÊNERO

Aventura



e, com a ajuda de Scooby, você deverá procurar pistas pelas fases para conseguir descobrir uma forma de vencer o vilão. Nesse percurso o jogador irá desvendar inúmeros quebra-cabeças e ter que pensar bastante.

O que complica tudo é que a barra de energia do Salsicha é, na verdade, um "medidor de medo". Quanto mais assustado ele estiver, mais o medidor irá cair. Se ele chegar ao fim, você precisa começar a fase novamente.

As etapas do jogo serão baseadas em

três episódios clássicos da série, e em alguns pontos, o jogador irá interagir com os outros personagens do desenho como Freddy, Velma e Daphne.

O mais legal é que as vozes da turma serão feitas pelos mesmos dubladores que fizeram a versão americana.

A THQ está buscando a perfeição. Se ela vai conseguir? Só dia 21 de Novembro nós saberemos.



Pré-estréia

ALIEN RESURRECTION

CONSOLE
Playstation
FABRICANTE
Fox Interactive
DATA DE LANÇAMENTO
Natal de 2000
GÊNERO
Tiro



Tudo corria bem no reino das montanhas. Pelo menos até o arrogante imperador Zuzco ser transformado em uma lhama pelo seu ex-conselheiro real, Yzma. Agora, Zuzco deve encontrar o caminho

CONSOLE
Playstation
FABRICANTE
Sony
DATA DE LANÇAMENTO
Sem previsão
GÊNERO
Aventura

Finalmente a Fox Interactive lança para Playstation o último capítulo da série Alien, que já vem sendo anunciado desde a E3 de 1999.

O game será de tiro em primeira pessoa e o jogador poderá comandar praticamente todos os personagens do filme, além de outros criados especialmente para o jogo.

A movimentação é impressionante e o framerate está melhor que o habitual. Além disso, a ação é de tirar o fôlego. Enquanto o personagem desliza suavemente pelas escuras fases do jogo, é ao mesmo tempo atacado por dezenas de aliens que saltam e usam suas garras e dentes. Para combatê-los, os jogadores contarão com nove tipos de armas como



canhões, lança-chamas e sprays congelantes. Mas não pense que jogar Alien Resurrection se resume a matar alienígenas. Pelos dez níveis existem missões diferenciadas, como fechar comportas em um tempo determinado ou eliminar todos os clones de Ripley.

Os ótimos gráficos e a animação, aliados ao clima de suspense, tornam esse jogo simplesmente imperdível.

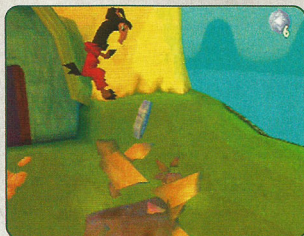
de volta ao seu reino, conseguir de alguma forma derrotar Yzma, recuperar sua forma humana e retomar seu trono perdido.

Esse é o enredo do mais novo filme da Disney, que deve chegar aos cinemas em dezembro. Na mesma época a Sony estará lançando: Disney's The Emperor's New Groove, para Playstation.

O game será uma aventura bem ao estilo de Tarzan, trazendo um ambiente todo em 3D. O jogador controlará Zuzco em forma de lhama,

fazendo tudo que um personagem padrão desse tipo de jogo faz: pular, chutar, correr e acionar alavancas.

Além dos obstá-



culos básicos de plataforma, The Emperor's New Groove terá alguns pontos de quebra cabeça e uma fase de corrida. Ao todo, serão oito fases baseadas em momentos do filme. O jogador atravessará aldeias, rios e florestas até alcançar seu castelo.

As músicas serão as mesmas do desenho. Mas, pelo que se sabe, as vozes dos personagens não vão ser as dos atores originais. Que pena!

THE EMPEROR'S NEW GROOVE

MAX PAINE



CONSOLE
PC
FABRICANTE
Remedy/3D Realms
DATA DE LANÇAMENTO
Sem previsão
GÊNERO
Ação

Max Paine é um detetive de Nova York que, há muito tempo, investiga a morte de seus pais. Em uma noite, o chefe de polícia da cidade é estranhamente assassinado e a máfia joga a culpa em cima de Max.

Um dos mais esperados games de PC da atualidade, Max Paine mistura muita ação e investigação.

Os produtores estão se baseando em sequências dos filmes de John Woo e The Matrix para criar os tiroteios do jogo. Pelos vídeos demonstrados, eles realmente conseguiram captar a essência.

Mais um detalhe interessante deste game é o realismo com que Nova York está sendo reproduzida. Uma equipe da produtora foi à cidade especialmente para uma seção de mais de 5000 fotos. Assim, nenhum detalhe, seja do Metrô ou de uma simples praça, deixará de ser retratado. Além disso, todo o cenário é construído em



3D, o que dará um visual fantástico ao game.

Infelizmente, a única previsão dada pela empresa foi a de que "quando estiver pronto, estará à venda". Mas tudo indica que ele já está quase acabado e será lançado no início do ano que vem.



O time criador de MDK está trabalhando no mais novo e revolucionário jogo de aventura/ação 3D para PC. Giants: Citizen Kabuto trará uma qualidade gráfica formidável e efeitos luminosos super variados. Os detalhes são tantos e tão bem trabalhados que chegam a um nível poucas vezes visto. O ruim é que, desse jeito, o game exigirá uma placa aceleradora das mais potentes.

A história do jogo se passa em um pequeno pedaço de planeta

GIANTS CITIZEN KABUTO

CONSOLE
PC
FABRICANTE
Interplay
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
2º semestre de 2001
GÊNERO
Ação/Aventura



desprovido de qualquer forma de vida e que foi esquecido por todos há muito tempo. Mas, estranhamente, um ecossistema complexo começou a se formar por lá. É o estopim de uma guerra entre 3 raças que pretendem dominá-lo.

Nessa luta impiedosa, você escolhe qual dessas raças quer controlar, cada uma tendo suas habilidades, armas ou poderes específicos.

Também serão incluídas várias opções multiplayer, como o modo cooperativo que permite a exploração e a tentativa de conquista em equipe. Há também o Deathmatch, em que cada um fica por sua conta. Embarque nessa super aventura e tente vencer, se for capaz.



SILPHEED

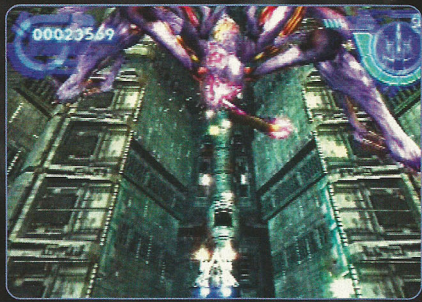
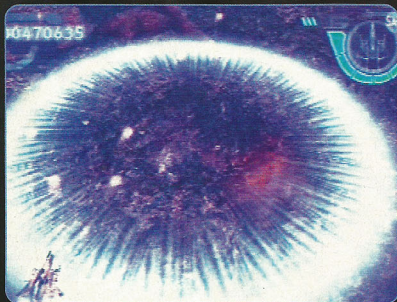
THE LOST PLANET

PS2

O retorno de um Clássico

Lançado originalmente para Sega CD, há oito anos, a Silpheed inovou os games de naves por usar e abusar de efeitos e recursos poligonais, uma tecnologia em ascensão na época. Agora, quando este tipo de tecnologia já é mais do que usual, Silpheed chega com uma grande responsabilidade ao estrear na nova geração de consoles. Infelizmente, o resultado não foi o mesmo prometido pelo fabricante.

Tudo acontece em um futuro não muito distante, onde uma raça alienígena parasita e bio-orgânica quer dominar a Terra. Esta espécie vive absorvendo os recursos naturais dos planetas. Sua única regra é: "Destruir, dominar, viver e evoluir". Para combatê-los, as forças especiais da Terra apelam mais uma vez para a habilidade do piloto da poderosa Silpheed AS-77, nave com poderosos canhões e uma agilidade sem igual. Mas o que deveria a ser a evolução de um clássico, não passou de apenas uma nova versão. Trazendo inimigos bem interessantes, Si:TPC peca ao usar os mesmos elementos dos jogos de nave antigos. A verdade é que, ao terminar o jogo pelo menos duas



vezes, nunca mais você terá vontade de jogá-lo. A falta de opções e modos de jogo extras prejudicou em muito o resultado final.

Silpheed: The Lost Planet foi produzido em conjunto pela Treasure, responsável por jogos memoráveis como Gunstar Heroes (Mega Drive), Guardian Heroes (Saturn) e o promissor Sin and Punishment (Nintendo 64 - GameForce 01), e a Game Arts, criadora de RPG's clássicos como Lunar e Grandia. Por isso, espere o máximo em efeitos visuais, ação e enredo, tudo perfeitamente contado em ótima narração e cenas alucinantes geradas em computação gráfica. Até mesmo a apresentação de Silpheed original foi refeita para agradar os fãs.

Na parte gráfica, o jogo se saiu muito bem, alcançando um resultado excelente para o gênero. Cenários cheios de detalhes, um anti-aliasing melhor trabalhado, efeitos de luz fantásticos, inimigos bem modelados e em grande quantidade e chefes e sub-chefes que, seguindo a tradição, continuam gigantescos. Toda a ação roda a 60 quadros por segundos mas, infelizmente, o jogo apresenta tantos slows, que fica até chato moncloná-los. A simples ativação de uma arma em momentos críticos pode "travar" o jogo, chegando a absurdos 10

quadros por segundo, algo simplesmente inadmissível para qualquer console, ainda mais para o Playstation 2.

O som está na média. As músicas ficaram sem vida e dificilmente se destacam durante a ação, deixando todo o trabalho para os efeitos sonoros, que acabam dando conta do recado. Thunder Force V (Saturn e Playstation) ou R-Type Delta (Playstation) são exemplos de jogos que empolgavam pela música e transformavam a árdua tarefa de destruir tudo pela frente em algo mais do que emocionante. O destaque fica mesmo para as narrações, pela qualidade na reprodução do som e por algumas músicas retiradas diretamente do Sega CD. A jogabilidade é outro quesito que merece atenção. Mesmo não trazendo nenhuma inovação, todos os comandos respondem prontamente, facilitando em muito o desvio da chuva de tiros que os inimigos descarregam em cima de você. Os comandos se resumem ao direcional e 3 botões de tiro, onde um comanda a arma da direita, outro comanda a arma da esquerda e o terceiro comanda as duas armas juntas. O sistema de pontos ao menos é um pouco mais complexo, mas muito parecido com Thunder Force V. Quanto mais rápido você destruir uma nave inimiga ou quanto maior o número de inimigos destruídos em sequência,

maior será a multiplicação de seus pontos, podendo chegar a 16x o valor recebido por uma só nave. Por mais que Silpheed, no geral, apresente defeitos sérios, suas vantagens merecem ser apreciadas. O resultado é um jogo muito bom para se alugar ou para matar a saudade do velho clássico, proporcionando bastante diversão para quem joga... Mas vale repetir: só nas duas primeiras vezes.



Por
Twister

Fabricante	
Gênero	TIRO
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 7.6 Som: 6.9 Ambiente: 7.0 Jogabilidade: 7.2 Diversão: 7.7 Replay: 4.2 FINAL: 6.8



Wild Wild Racing

Um rally com muita lama e poeira

Por Twister



Está a fim de desafios? Em **Wild Wild Racing** você enfrenta muita lama, poeira e terrenos super acidentados, sempre munido de carros modificados para encarar o verdadeiro espírito do rally. O que conta de verdade nesse jogo é a suspensão de seus veículos. Afinal, eles terão que passar por tantos obstáculos que muitas vezes você se perderá em meio



aos intermináveis atalhos. Mesmo com a grande safra de jogos ruins para o Playstation 2, alguns ainda conseguem se salvar. **Wild Wild Racing** é um deles. O jogo traz opções e modos de jogo bem variados, o que acaba influenciando na diversão, muito acima da média. São 5 modos de jogo: Quick Race (corridas rápidas em que é possível escolher seu carro e pista), Multiplayer (diversão garantida em competições com até 2 jogadores), Time



Attack (perfeito para bater recordes), Championship (o famoso modo campeonato, em que todas as opções se abrem) e Challenge (o mais interessante de todos). No Challenge, a princípio, somente 3 carros estarão disponíveis. Para habilitar os outro 7, será necessário vencer uma série de tarefas, que vão desde coletar letras até saltar um certo número de veículos enfileirados. Só depois, com os carros mais potentes, dá para encarar o verdadeiro desafio em 5 pistas de relevo e tempo alternados. Os gráficos não são complexos, mas mostram o que o Playstation 2 fez de melhor até o momento: efeitos de luz. Todos são muito bem trabalhados

e mesmo não tendo o Pixel Lighting aplicado, é possível notar um resultado semelhante, principalmente em corridas noturnas ou ao pôr-do-sol. Os defeitos ficam por conta de alguns pequenos slows e uma sutil construção nos cenários. Mas isso não chega

a atrapalhar. A jogabilidade pode ser definida como o melhor quesito do jogo. Sem dúvida alguma, ela cativa e empolga. Os comandos respondem prontamente e, pouco depois de começar a jogar, você já estará fazendo curvas praticamente perfeitas e tentando entrar nos mais loucos atalhos. Se você procura um bom jogo de corrida para o Playstation 2, não perca tempo: **Wild Wild Racing** vale a pena.



Fabricante

RAGE

Gênero

CORRIDA

Nº de jogadores

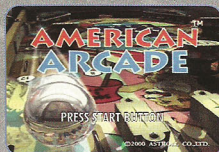
2

Notas

Gráfico: 6,8
Ambiente: 8,5
Som: 8,1
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 8,9
Replay: 7,2
FINAL: 8,1

American Arcade

Inspiração nos pinballs dos anos 60



No final do século passado era esboçada uma nova maneira de diversão: o pinball. Hoje, as máquinas deixaram de ser totalmente mecânicas e contam com os recursos mais futurísticos.

American Arcade é um game feito com essa tecnologia, mas é baseado em pinballs das décadas de 60 e 70. O jogo possui 3 modos. Nos dois primeiros, Free Game e

Challenge Mode, você joga em apenas 2 máquinas. No modo Challenge, há uma meta de pontos a ser cumprida e, quando você a alcança, passa para outra máquina. O terceiro modo, chamado Expand, é um jogo de bilhar. Apesar de ser apenas um demo de EX Billiard, até que é bem legalzinho, pois dá para jogar o modo 8-ball até o fim e também dar algumas



tacadas no modo 2 players. Voltando ao American Arcade, a imagem treme muito (problemas de flicker), as texturas não passam uma impressão de realidade e não foi usado o anti-aliasing. Já as músicas são agradáveis, só que mal dá para ouvir por causa do chato barulho da bolinha. As câmeras são complicadas de se mexer, confundindo toda hora. Fica confuso também se for jogado usando o direcional e o círculo ao invés do R1 e L1. Apesar dos prós que o game possui, não foi dessa vez que os programadores acertaram a mão no Playstation 2. A ideia do game é muito boa, mas poderia ter sido bem melhor trabalhada.



Por Zack

Fabricante

ASTROL

Gênero

PINBALL

Nº de jogadores

1 A 4

Notas

Gráfico: 3.5
Ambiente: 3.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 7.8
Replay: 7.5

FINAL: 5.7

Playstation 2



Por Spy

Fabricante

MAGICAL COMPANY

Gênero

ESPORTE

Nº de jogadores

1 A 2

Notas

Gráfico: 2.5
Ambiente: 2.0
Som: 3.0
Jogabilidade: 6.3
Diversão: 6.0
Replay: 5.5

FINAL: 4.2



É difícil achar algo nesse game que se salve. Magical Sports Koshien 2000 decepcionou muito. Nesse jogo de baseball você controla equipes colegiais japonesas em dois modos: VS (partida) e Tournament (campeonato). Antes de começar o jogo você têm que escolher entre um monte de opções como, por exemplo, o uniforme que o seu time vai usar.

Magical Sports 2000 Koshien

Um jogo de baseball bem meia-boca

O problema é que as opções estão em japonês. Além de arremessar e rebater, você tem comando sobre outros jogadores. Mas eles normalmente tomam alguma decisão sozinho se houver omissão sua. À primeira vista, por conta da má qualidade gráfica, muitos pensam não se tratar de um jogo de Playstation 2. Mas, sem dúvida, o "slow" é o quesito que causou a pior impressão. Quanto ao som, ele é simplesmente irritante. Ouve-se mais gritos dos narradores japoneses do que qualquer outra coisa. Já a falta de maiores opções

deixaram a jogabilidade do game bem limitada. A impressão que fica é a de que, por causa da dificuldade para se criar os jogos, os fabricantes estão no desespero de lançar qualquer coisa. Nesse ritmo, o Playstation 2 está começando a se complicar.



Análises



RPG MAKER

Faça sua super produção sem gastar 7 milhões de dólares



RPG Maker não é exatamente um game de RPG. Como o próprio nome diz (make = fazer), nele você constrói o seu próprio jogo. Mas não espere por polígonos nem por CGs. Aqui estamos falando do velho estilo, bem da época do Snes ou do Mega Drive. O game não é muito complicado. Primeiro você deve construir o sistema

do jogo, os tipos de magia, os diferentes itens, acessórios e equipamentos. Feito isso, é hora de construir terrenos, cidades inteiras, mapas, cavernas, florestas... Essa é a parte que mais dá trabalho no game! Além disso, é muito limitada, já que não existem muitos tipos de casa, nem portas de entrada de cavernas ou mesas decentes (nas que existem você não pode sequer colocar um objeto em cima que ela desapareça). Pelo menos, há o Anime Maker, um sistema em que você desenha os cenários e personagens que quiser... Só que é difícil encontrar alguém que desenhe bem usando o controle do Playstation. A terceira parte do jogo consiste na criação da história, o que exige complicados recursos de programação.

Os gráficos do game poderiam ser muito melhores. As músicas são bem variadas, mas não existe nenhuma que chame a atenção.

De qualquer forma, fazia tempo que não surgia um game que prendesse tanto o jogador. É quase impossível enojar de RPG Maker porque existem, literalmente, infinitas possibilidades.

Aqui vão algumas dicas de como criar eventos interessantes para suas aventuras.

No site da Game Forcé você encontrará um passo-a-passo bem detalhado explicando cada acontecimento



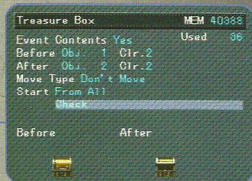


Chão de lava

Em um chão de lava, coloque um evento normal com Sound 57 de dano. Screen em Flash e Party Status HP - 10.

Loja

Selecione um evento normal, como Graphic. Escolha o personagem que quiser. Na descrição do evento, selecione uma mensagem com uma fala antes, tipo "Bom dia, o que você quer?" e em seguida a opção Shop. Selecione, então, os itens que você criou e que devem ser postos à venda. Se a loja possuir um balcão, coloque o evento sem gráfico no balcão e um evento vazio com o personagem do outro lado.



Bau simples

Acesse Treasure Event, coloque o object 01 em before e 02 em after. Selecione Check ao invés de move. No desenrolar do evento, insira um texto descrevendo o que o jogador recebe e depois coloque o que ele ganhou através da opção inventary.

PASSAGEM

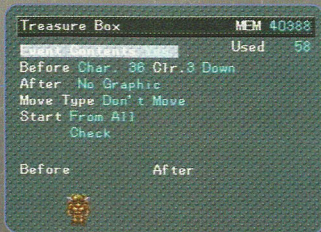
Para uma passagem rápida de um lugar para o outro, simplesmente selecione um evento e Move Location para o lugar desejado (não se esqueça de escolher a posição). É necessário criar um evento para cada lado da porta.

Switching

As switches servem para habilitar ações. Por exemplo, você pode fazer com que um caminho no mapa se torne visível só quando o personagem conversar com alguém. No evento desta conversa, o Switch com o número escolhido deve abrir logo após a mensagem.

Boss Battle

Capriche nesse ponto. Faça do Boss um Treasure Event para que ele suma da tela após ser derrotado. Inicie o evento com alguns diálogos e depois com a opção Battle. Depois disso, se quiser, coloque mais alguns diálogos e o evento Effect da explosão sobre o evento com Sound 10.

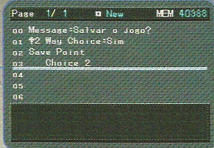


Novo Herói

Para acrescentar um novo herói à equipe de uma forma mais agradável, coloque um treasure event com a aparência do personagem em botões, alguns diálogos de introdução com mensagens e a opção Party Members/Add Party com o mesmo personagem que entrará para o grupo.

Save Point

Usando um evento normal, selecione como gráfico o object 40 e depois selecione Check. Na descrição do evento, coloque a mensagem "Salvar o jogo?", depois um 2Way Choice (Yes/No). Abaixo dele, coloque um Save Point. Abaixo de Choice 2 deixe vazio.



Start Game

Para ter um início de jogo mais legal é necessário um Intro Event. Porém, ele deve ser feito em um cenário duplicado, só para abertura, onde ele terá Display Title e, em seguida, um Take Over para o evento inicial que deve ir para um dos cenários reais do seu jogo.

Por Neo Hunter



Tigger's Honey Hunt

Tigrão chega a Playstation. Apesar de parecer infantil, é bem divertido

Por Natasha



Para a galera que gosta de desenho animado da Disney, este game é um prato cheio. Com certeza, todo mundo já ouviu falar do ursinho Puff, aquele que sempre se mete em alguma enrascada e adora curtir o seu pote de mel. Bem, a história deste game gira em torno de um de seus melhores amigos, o Tigrão. O enredo é baseado em "Tigrão: O filme", em que o personagem se vê envolvido em algumas encrencas e conta com a ajuda de seus amigos para sair dessa. No game, o jogador irá controlar o Tigrão e, com ele, atravessar nove áreas tentando encontrar potes de mel. Mas, como seus amigos também são bem atrapalhados, você terá que cumprir algumas tarefas extras, como encontrar o guarda-chuva de Puff, a vassoura do Leitão e ainda coletar alguns cards azuis espalhados nas fases. A cada card que você pega, uma nova cena do filme é aberta no Photo Album.


Além do modo normal, existe o Mini-Game Mode, onde você conta com joguinhos que podem ser disputados em até quatro jogadores. Isso sem contar os três mini games presentes no modo normal e que você precisa jogar para completar as fases. Num deles, o jogador deve imitar os movimentos de Rabbit. Em outro, Tigrão disputa com Puff quem arremessa as madeiras mais longe. Por fim, tem um "papel-pedra-tesoura" com a coruja. E quem já jogou Tarzan vai ficar impressionado com a

qualidade gráfica deste jogo. Os personagens 3D interagem suavemente com ambientes que misturam o 2D com o 3D em uma fluência quase imperceptível. Cenários pintados à mão e movimentação de 30 quadros por segundo (e nas demos, a contagem sobe para 60!) dão um resultado final impressionante. Como todo jogo da Disney, o som não deixa nada a desejar.

A música da floresta é totalmente feita através de tambores e percussão. A jogabilidade é outro ponto forte. Os movimentos são rápidos, precisos e muito simples, com apenas dois comandos (pular e abaixar). Com a evolução do jogo, Tigrão vai adquirindo novos movimentos, como planar e super pulo. Esse game não é enojativo como os outros

do gênero. Na verdade, ele prende muito a atenção, deixando o jogador grudado na tela do início ao fim. Muito mais do que bonito, é diversão garantida!



Fabricante	
DISNEY INTERACTIVE	
Gênero	AVENTURA
Nº de jogadores	1 A 4
Notas	
Gráfico: 9,7	
Ambiente: 9,3	
Som: 8,0	
Jogabilidade: 8,4	
Diversão: 9,1	
Replay: 8,5	
FINAL: 8,8	



Tony Hawk's Pro Skater 2

Em sua segunda versão, o clássico dos skates ficou mais completo


Por Spu

Até que enfim ele está aqui! Chegou Tony Hawk's Pro Skater 2. Contando mais uma vez com os maiores skatistas do mundo, como Chad Muska, o brasileiro Bob Burnquist, Kareem Campbell e o próprio Tony Hawk, o game está mais completo e um pouco mais fácil. Agora todas as sequências das manobras (incluindo os especiais) podem ser vistas e até editadas pelo próprio jogador. A maior mudança no Carrer Mode está no fato dos skatistas ganharem dinheiro para poder melhorar suas habilidades, comprar skates novos, passar de fase e "comprar" manobras especiais. Cada estágio possui agora 10 provas a serem cumpridas. No jogo anterior eram apenas 5. Os campeonatos também continuam, e você só passa de fase conseguindo uma medalha. Vale a pena lembrar que cada skatista possui seu próprio dinheiro. Portanto, não adianta mudar de personagem para tentar



passar de alguma fase e depois retornar ao skatista de sua preferência. Todas as fases do jogo são novas, apesar das duas primeiras parecerem muito com estágios do primeiro Tony Hawk's. Com um visual muito bonito, Tony Hawk's Pro Skater 2 só peca graficamente pelo fato de existirem muitas construções de fundo visíveis. As texturas até que estão bem feitas, os polígonos praticamente não estouram e a movimentação dos

skatistas está rápida e realista. O som, um dos quesitos de maior destaque na primeira versão, continua fantástico, trazendo músicas de várias bandas conhecidas. Assim como no primeiro Tony Hawk's, a jogabilidade é ótima, o controle do game está bem suave e a emenda de manobras está fácil de se fazer. Mas não se iluda com o combo "The 900", pois é quase impossível realizá-lo. Apesar da fácil combinação dos botões (direita, baixo e circular), é preciso saltar bem alto para dar tempo do skatista executar o giro. Só para se ter uma ideia da dificuldade, na vida real, Tony Hawk é o único skatista do mundo que já conseguiu tal proeza e mesmo assim apenas uma vez. Se você conseguir fazê-lo, sinta-se um herói. Resumindo, o jogo é animal!

Fabricante	 ACTIVISION
Gênero	ESPORTE
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	Gráfico: 9,0 Ambiente: 8,5 Som: 9,7 Jogabilidade: 9,0 Diversão: 9,0 Replay: 9,3 FINAL: 9,0



Playstation

Análises



Dino Crisis 2

Com muito mais ação, está bem melhor que a primeira versão

Por Twister



Muita gente não gostou do primeiro Dino Crisis por achar que o game era muito parado e não trazia muitos inimigos. Mas agora Dino Crisis 2 está chegando para mudar um pouco esse conceito. Após um ano da captura do Dr. Kirk, um misterioso desastre ocorreu em uma indústria próxima à Edward City acaba chamando a atenção de um grupo especial. Como não poderia deixar de ser, nossa heroína Regina faz parte da equipe e deve descobrir o que está acontecendo com Edward City. A moça vai contar com a ajuda de Dylan, um novo personagem disposto a despedaçar dinossauros. Dino Crisis 2 não pode mais ser comparado com

Resident Evil. Ele se tornou um jogo de aventura, onde o maior enigma é: Onde está o cartão que abre a porta? Apesar disso, os controles ainda são idênticos aos de Resident. Só que o personagem corre o tempo todo sem que seja preciso apertar nenhum botão e os 180 graus que Jill fazia em RE3 também podem ser feitos apertando o R1.

Os gráficos estão muito superiores aos da primeira versão do jogo, porém os cenários em polígonos foram substituídos por desenhos em CG renderizados. A captura de movimentos dos personagens ficou perfeita e os cenários agora são bem diversificados, proporcionando um clima diferente em relação à primeira versão do jogo.



O som também está bem legal, com batidas baixas de tambores dando um ar de selva e deixando o clima meio tenso.

O jogo sofreu algumas alterações e ainda há a possibilidade de se comprar armas e munição nos Save Points. Seu dinheiro são os pontos que o personagem vai adquirindo conforme mata os dinossauros.

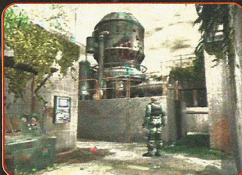
Novas opções serão habilitadas quando o game é detonado, fazendo com que você se sinta na

obrigação de jogar novamente. Infelizmente, o game é muito curto e jogadores mais experientes conseguirão terminá-lo

em menos de três horas. A melhor mudança que ocorreu no jogo foi em relação à ação. Dino Crisis 2 proporciona fortes emoções do começo ao fim. Então, pegue sua arma e sinta-se em Jurassic Park.



Fabricante	USA
CAPCOM	
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	
Gráfico: 8.0	
Ambiente: 8.5	
Som: 6.9	
Jogabilidade: 8.3	
Diversão: 9.2	
Replay: 9.0	
FINAL: 8.3	



Danger Girl

Lara Croft que se cuida.
Agora são três gatas detonando!

Por Natasha



Abbey Chase, Natalia Kassel e Sydney Savage são três personagens de história em quadrinhos criadas por Scott Campbell (Gen13). Agora, as gatas recebem um jogo para o Playstation baseado em suas aventuras. Há mil anos, em um templo Inca, uma misteriosa energia vinda de cinco artefatos

sagrados acaba com a civilização. Volte a cena para os tempos atuais: um grupo de criminosos descobre essa história e parte em busca dos artefatos. Cabe à equipe denominada Danger Girl impedir que eles caiam em mãos erradas. Este game possui dez fases. Em cada uma delas você deve jogar com uma das garotas, utilizando os cinco diferentes tipos de armas, feitas especialmente para que elas possam detonar os inimigos sem perder o rebolado. Infelizmente, os gráficos do jogo são pobres e

possuem polígonos muito quebrados. Além de lenta, a animação das personagens na tela possui poucos frames, prejudicando o ambiente do jogo. Danger Girl é um game muito difícil e logo se torna cansativo. Mas se você curte as "minas", esta é uma peça obrigatória na sua coleção.



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

Duke Nukem Land of the Babes

Yes! Mulheres!

Por Zack **Melhor: muitas mulheres!**




Um homem. Uma missão. Um milhão de garotas... Esse é o clima do novo jogo de Duke Nukem. Desta vez, ele está no futuro, em um mundo pós-apocalíptico em que restaram apenas mulheres.

Seu objetivo é defende-las de cruéis e nojentos javalis espaciais. Mas, ao contrário do que parece, essa não será uma missão das mais simples. É que, além de enfrentar centenas de monstros do espaço, o jogador ainda tem que aguentar gráficos feios, slowdowns, quebras de polígonos e alguns bugs chatos. Pelo menos, enquanto o jogador estiver explorando os 20 níveis deste jogo, poderá salvar dezenas de garotas indefesas

das garras dos alienígenas. Se compararmos a jogabilidade deste Duke Nukem com a dos outros, pode-se notar grandes melhorias. Para complementar, o game ainda recebeu o Duke Match, um modo para dois jogadores em tela dividida. O problema é que, apesar de ser apenas para duas pessoas, a tela fica dividida em quatro! E não há como alterar isso... De qualquer forma, os fãs acabarão se divertindo pelo menos um pouco com essa esculachada aventura no futuro.



Fabricante	 3D REALMS
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	2
Notas	Gráfico: 5,2 Ambiente: 4,8 Som: 6,5 Jogabilidade: 5,1 Diversão: 6,5 Replay: 4,4 FINAL: 5,4



Libero Grande 2

Ajude a seleção a chegar lá

Por Spy



que melhor passa a impressão de se estar dentro de campo. Em Libero Grande 2, o jogador controla apenas um dos 11 jogadores do time. À primeira vista pode parecer ruim, mas é um sistema bem legal. E você também pode

Você que anda revoltado com a atuação da Seleção Brasileira de Futebol pode tentar conseguir melhores resultados em Libero Grande 2. Esse não é o melhor simulador de futebol que existe e está longe de ser o mais completo. Mas é o game

ser um dos jogadores em campo, já que é possível criar atletas. Uma dica: escolha bem o seu personagem antes de começar o campeonato porque terá que ficar com ele até o final. E cuidado com os cartões: se for expulso, estará fora do jogo até o final da partida.

Se for suspenso, estará fora do próximo jogo também! Libero Grande 2 chegou com tudo, revolucionando os games de futebol porque traz um conceito totalmente diferente dos outros.



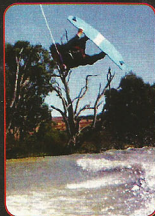
Burtrick Wakeboarding

Mais um esporte radical para o bom e velho PlayStation

Por Zack



O Wakeboard surgiu em meados da década de 70, entre o Havaí e a Califórnia, quando os surfistas começaram a fazer suas pranchas de surfe ser puxadas por barcos. No game, você pode radicalizar, participando de um campeonato. Existem 5 personagens e o jogador deverá escolher um deles para encarar os desafios das ondas. Existem vários modos, como Campeonato e Treino, e você deve realizar diversas manobras, bem no estilo de Bust a Move (vale lembrar que há dois Bust a Move, um de puzzle e o que nos



referimos, de dança). As manobras são feitas com apenas dois botões, porém alguns movimentos exigem uma coordenação motora muito grande na hora de



mover o direcional. Mas um pouco de treino resolve tudo. A música que rola ao fundo varia pouco e ainda por cima é um rock, coisa estranha para um game que pede surf music. De qualquer forma, se você não pode ir à praia, vale a pena tentar surfar um pouquinho nesse jogo desafiador.



Fabricante

METRO

Gênero

ESPORTE

Nº de jogadores

2

Notas

Gráfico: 5,0
Ambiente: 7,7
Som: 6,9
Jogabilidade: 7,4
Diversão: 7,0
Replay: 7,5

FINAL: 6,9

**ELES DEFENDERAM A TERRA DE TODOS
OS INVASORES QUE TENTARAM DOMINÁ-LA...
ELES CONQUISTARAM A INTERNET...
PREPARE-SE PARA A INVASÃO DOS COMBO RANGERS.**



**OS PERSONAGENS DE MAIOR SUCESSO
NA INTERNET BRASILEIRA VIRARAM REVISTA.**

NAS BANCAS

INFORMAÇÕES: 0800-155026

**MAIS UMA
PUBLICAÇÃO**

JB
JAPAN BRAZIL
COMMUNICATION

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

Nem a força do Dreamcast livrou o jogo dos malditos bugs

Por Neo Hunter

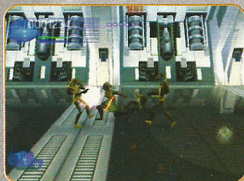
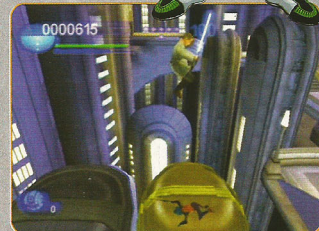
Já faz algum tempo que Star Wars: Episode I Jedi Power Battle foi lançado para Playstation. O jogo tinha uma boa jogabilidade, desafios excelentes e ainda a possibilidade de se jogar em dupla. Na nova versão para Dreamcast o que mudou foram apenas algumas novas opções como o modo treino e um modo versus, algumas texturas melhoradas e a parte visual. Mas a melhor alteração foi quanto à dificuldade. Na versão para Playstation existiam pontos entre as plataformas em que o game ficava quase impossível de ser jogado em duas pessoas, pois um dos dois sempre acabava caindo. Aqui as coisas mudaram. Todos os pontos críticos



deste jogo foram alterados para plataformas maiores ou simplesmente suprimidos. Os bugs, lamentavelmente, não foram alterados.

Os personagens continuam travando nas paredes, tremendo em alguns saltos e, às vezes, a tela não anda mesmo se você matar todos os inimigos. O pior de tudo são os pontos (principalmente a beira de abismos ou perto de locais que esmagam) onde, sem mais nem menos, seu personagem morre. De qualquer forma, o jogo é ótimo em seu principal quesito: diversão! Tanto em um jogador como em dois, Jedi Power Battle traz de volta a emoção de simplesmente sair batendo em inimigos sem objetivo algum, como no bom e velho Battletoads.

Fabricante	 LUCAS ARTS
Gênero	ACAO
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	Gráfico: 7.9 Ambiente: 6.7 Som: 8.3 Jogabilidade: 5.9 Diversão: 8.6 Replay: 9.3 FINAL: 7.7



The Ring Terror's Realm



Mais um jogo ruim no estilo Resident Evil


Por Zack

Vamos falar claramente. Parece que este negócio de tentar fazer jogos parecidos com Resident Evil não termina nunca! Mesmo depois de outras empresas falharem na tentativa de fazer um jogo com uma qualidade tão boa quanto a obra da Capcom, a Kadokawa e a Asmik se associaram e lançaram mais um jogo nesse estilo. A idéia do game vem das histórias em quadrinhos chamadas The Ring, que também viraram filme e seriado no Japão. The Ring é um software no qual você

tem de enfrentar alguns monstros sinistros em um jogo virtual. O problema começa quando um vírus mortal invade o programa, fazendo com que qualquer pessoa que o jogue morra em apenas 7 dias. Definitivamente, é quase impossível encontrar pontos positivos no jogo. Os cenários trazem um interessante nível de detalhe, mas muito abaixo do nível do console. A jogabilidade é péssima e os controles respondem com atraso. Isso sem contar os terríveis efeitos sonoros e

uma música totalmente sem condições, de tão repetitiva. Para quem gosta deste estilo de jogo, recomendamos muita paciência.



Fabricante	 KADOKAWA
Gênero	ACÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 6,5 Ambiente: 5,2 Som: 5,1 Jogabilidade: 5,9 Diversão: 5,4 Replay: 4,2 FINAL: 5,4

Buzz Lightyear of Star Command

Buzz decepciona no Dreamcast

Por Zack




O terrível imperador Zurg está tentando novamente conquistar o universo. E Buzz e seus Space Rangers são os únicos que podem pará-lo. Baseado na série de desenho animado chamada Buzz Lightyear (lembra do

seguinte, é necessário um certo número de medalhas. Nem mesmo completando a missão inicial da fase Buzz se conseguirá todas elas – o herói precisa entrar novamente e realizar missões secundárias.

astronauta de Toy Story?), esse novo jogo para Dreamcast destrói a teoria de que só há bons jogos para o DC. As fases são muito curtas e, por isso, para abrir a etapa

Na parte gráfica, a Activision tentou simular, através de texturas, o recurso de Cel Shading (efeito que faz com que os polígonos se assemelhem a desenho animado). Só que não conseguiu e acabou tornando o jogo terrível. Mas, a pior parte é controlar Buzz. Ele é super lento e sem precisão nenhuma para atirar. Não vale a pena sequer dar uma olhada nesse game...



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



Dead or Alive 2

Versão japonesa chega detonando!

Depois de muita espera, chega a versão japonesa de Dead or Alive 2 para Dreamcast. Melhor: ela vem com boas inovações. Aos 12 personagens da versão original, foram acrescentados mais 2: Bayman de Dead or Alive (1) e Tengu, o chefe desta versão. Infelizmente, ambos só poderão ser controlados fora do modo Story. Além disso, foram incluídas novas

roupas, alguns golpes, uma galeria de imagens, os modos Ups e Internet e, ainda, novas variações de cenários. Tudo isso conseguiu deixar o jogo muito mais interessante.

A versão americana foi lançada no começo deste ano, mas DoA2 continua impressionando graficamente com detalhes magníficos, ótimas texturas, personagens incrivelmente trabalhados, expressões faciais muito boas e uma movimentação fantástica. Tudo rodando a 60 quadros por segundo. Já o som é rock puro e combina perfeitamente com o clima



de ação. A jogabilidade também não deixa por menos: é uma das melhores entre os jogos de luta 3D, com respostas perfeitas aos comandos e uma grande quantidade de golpes, agarrões e contra-ataques. É incrível, mas DoA2 parece não ter pontos negativos – tirando o fato de ser viciante.



Por
Dragon



Vampire Chronicles

Os monstros invadem o seu Dreamcast



Nossos amigos monstros estão de volta, agora em uma produção exclusiva para Dreamcast. O jogo reúne as 3 versões de Vampire (Vampire, Vampire Savior e Vampire Hunter) em um único GD. Talvez você não se lembre do jogo porque essa série não fez muito sucesso aqui no Brasil. E essa nova coletânea não traz grandes novidades. Os gráficos foram remodelados, em relação ao que foi lançado no Saturn, mas com a mesma qualidade dos arcades. Outra pequena

mudança foi o fato de alguns lutadores possuírem golpes de outras versões. Os cenários são os mesmos, com a presença de todos os personagens secretos e com uma dificuldade abaixo do normal até no nível hard. O som continua o mesmo, só que um pouco mais nítido e com as vozes dos personagens mais claras. A jogabilidade ainda é a mesma, com limitações em



combos e movimentos pouco variados. As respostas aos comandos são precisas e rápidas, no estilo da Capcom. Só que, no Savior, poucos personagens contam com combos legais. Jogar no divertido modo versus é a única coisa que salva o game. O destaque fica mesmo por conta do modo Internet. Mas, infelizmente, ele não funciona aqui no Brasil...



Por Dragon

Bust a Move 4

Pioneira nos puzzles,
a Taito relança um clássico



principal Bump, um dragãozinho rosa muito simpático, o jogador deverá passar por mais de 50 fases com diferentes puzzles a serem resolvidos. No modo versus, ainda é possível escolher entre oito personagens

regulares e mais quatro secretos, cada um com habilidades diferentes de



ataque. O quê? Ataque nesse jogo? Isso mesmo! Quando um jogador consegue estourar mais do que quatro bolhas de uma vez seu adversário é bombardeado com um monte de bolhas extras. Uma jogabilidade simples, gráficos simpáticos e coloridos, bichinhos bonitinhos e uma diversão fora do comum tornam Bust a Move 4 imperdível para qualquer um!

Por Neo
Hunter



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

O conhecido joguinho de raciocínio Bust a Move teve sua primeira versão no Neo Geo sob o nome de Puzzle Bubble. De lá para cá, o game já recebeu versões em quase todas as plataformas. Agora chegou a vez da Taito mostrar no Dreamcast como se divertir com bolhinhas coloridas. Tendo como personagem

Sega World Soccer Euro Edition

Por Spy

Mais um futebol quebra-galho

O melhor e mais fácil método de colocar a bola na rede adversária é chutando de entrada da área cruzado na diagonal. Fica praticamente infalível.



Fabricante	SEGA SPORTS
Gênero	ESPORTE
Nº de jogadores	IA4
Notas	Gráfico: 6,8 Ambiente: 7,0 Som: 7,0 Jogabilidade: 7,5 Diversão: 7,0 Replay: 6,0 FINAL: 6,8

Pode não ser o melhor game de futebol, mas pelo menos para quem tem Dreamcast, Sega World Wide Soccer Euro Edition é uma boa pedida. Comparando com a conversão de Virtua Striker, o game está até bom até demais. O jogo possui nada menos do que 203 diferentes clubes para serem escolhidos. E, apesar do nome do jogo, os times não são apenas europeus. Existem também 12 times norte americanos e 16 japoneses. Sem contar com o "Silicon Dream Team", criado

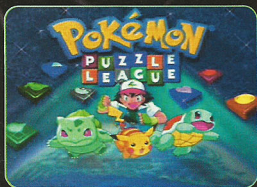
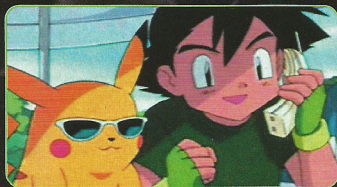


especialmente para este game. Pena que, tirando a seleção, não existem mais times brasileiros. Outro ponto negativo é que, logo na primeira vez que você entra em campo, já consegue notar grandes defeitos. O jogo, inicialmente, é muito

rápido. O legal é entrar em Skill Settings e diminuir um pouco a velocidade para melhorar o realismo. Altere também a velocidade dos chutes, desta vez para mais, pois eles são muito fracos. Não há como editar os times e os nomes dos jogadores. Apesar de soarem corretamente durante a narração, estão um pouco alterados na grafia. A Sega está no caminho certo. Gráficos e, principalmente, jogabilidade estão sendo aperfeiçoados. E quem ganha com isso é você.

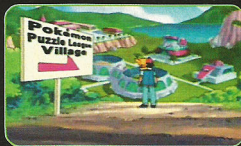
Pokemon Puzzle League

Pokémon para todas as idades!

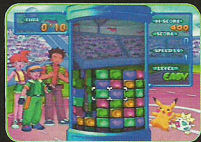


Neo Hunter

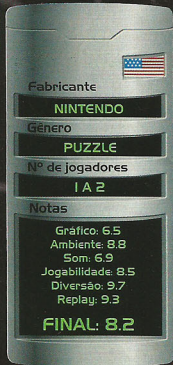
Os Pokémon já conquistaram crianças e jovens do mundo inteiro com seus games de RPG ou combate. Mas agora eles chegam com um puzzle, no melhor estilo Tetris, que promete agradar a família toda. O jogo começa com Ash sendo convidado a participar de uma Batalha Pokémon em uma cidade que ele nunca visitou: Puzzle Village. Pokémon Puzzle League é totalmente diferente de todos os outros jogos com os bichinhos. Aqui, a única estratégia é: Qual peça eu devo mexer agora? Existem inúmeros modos de jogo mas, sem dúvida, os mais divertidos são Puzzle University e Stadium. No modo Puzzle University o jogador enfrenta quebra-cabeças propostos pelo computador e tem que acabar com todas as pedras da tela em um número de jogadas pré-determinado. No modo Stadium você



joga contra o computador (controlando Ash) ou com um amigo (escolhendo um dos quinze personagens disponíveis). Nesse modo é preciso ser rápido, pois qualquer jogada de combo executada fará com que blocos de pedras caiam no jogo do adversário. O game ainda possui um modo extra, denominado 3D, as pedras aparecem ao redor de um cilindro, dificultando



muito a tarefa de mantê-las afastadas do topo da tela. Graficamente, não há muito o que se dizer deste jogo. Os cenários de fundo são imagens paradas do desenho animado, tudo com cores bem vivas e uma qualidade muito boa. Só os blocos decepcionam um pouco pois, mesmo no 2D modo, eles são poligonais e possuem cores mais mortas do que as do restante do jogo. Todas as músicas pertencem ao desenho e combinam bem com o jogo. As vozes são as originais do desenho americano. Fãs de puzzles, preparem-se pois esse é um jogo no estilo "tenho que comprar!"



Anime no 64!



Isso mesmo! Pela primeira vez o Nintendo 64 lança um game com a abertura em desenho animado! Ok, não é em tela inteira, mas a qualidade visual está perfeita e as vozes dos personagens estão muito nitidas. É o Nintendo 64 mostrando fôlego!

Ogre Battle 64

Uma fórmula quase perfeita, misturando o melhor da estratégia ao RPG



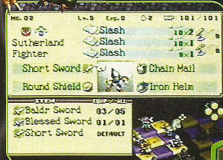
O Império sagrado de Lodis já conquistou uma boa parte de Zetegínia, mas ainda pretende dominar todo o continente. A oprimida região de Palatinus é uma das que mais sofrem. E é de lá que surge um grupo rebelde, liderado por um jovem de apenas 18 anos de idade, Magnus Gallant. Em *Ogre Battle 64*, você controlará essa legião de rebeldes e deverá levá-los até a vitória. O sistema do jogo é baseado em um jogo de RPG com miniaturas, também chamado *Ogre Battle*. Como outros games do estilo, seu objetivo é derrotar o inimigo e conquistar as cidades. Existe uma divisão de missões, onde em cada uma delas existem várias cidades, algumas suas, algumas dos inimigos e algumas neutras. Nessas missões o jogador pode escolher entre ir eliminando todos os inimigos e conquistando todas as cidades ou

simplesmente mandar toda a sua força direto para o castelo inimigo. Mas é muito importante eliminar todos os inimigos do cenário para ir adquirindo mais experiência. Além dos mapas de combate, onde são realizadas as missões, existe um mapa principal ligando as regiões de combate. Cada região possui pelo menos uma loja de itens onde se pode comprar armaduras. Existem vários tipos de guerreiros que podem fazer parte de seu exército e todos eles possuem

algumas evoluções e involuções. O legal é que, caso algum deles morra, continua lutando ao seu lado como zumbi e, depois de algum tempo, como esqueleto. Durante os combates, o jogador não controla a ação dos personagens individualmente. As duas únicas opções que você terá durante o combate serão a tática (dar preferência a atacar primeiro o inimigo mais forte, mais fraco ou o líder do grupo) e o comando mais covarde, fugir. Além disso, caso o combate demore um pouco mais do que o normal, a tropa que estiver perdendo foge automaticamente, mesmo que seja a sua. *Ogre Battle 64* mistura personagens 2D com cenários 3D e traz um visual muito bonito, principalmente na movimentação dos personagens durante as animações. O jogo é bem diferente de qualquer game deste tipo e, com certeza, deve agradar a todos os fãs de RPG.



Por Dragon



GAMEFORCE 51

Minimizando 64

Análises





Army Men Sarge's Heroes 2

Por Zack

Nova invasão de homens verdes no Nintendo 64

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

Por incrível que pareça, aqui está mais um jogo que leva o nome Army Men. Nele, você passará por 17 fases e terá missões bem variadas para cumprir. Assim como em outros Army Men, as batalhas acontecem, na sua maioria, nos cômodos de uma casa. Mas algumas fases estão bem diferentes,



como a do cemitério no melhor estilo "A Volta dos Mortos Vivos". No meio das missões, você recebe ajuda de outros companheiros como Shrap, Scorch e Hoover. Pelas fases, você ainda vai encontrando diversas armas como bazucas, granadas, lanças-chamas e metralhadoras. Se você quiser dar uma treinaada antes de jogar para valer, basta entrar na opção Boot Camp. Também há a opção multiplayer para até 4 jogadores. Army Men Sarge's Heroes é apenas razoável graficamente e peca



pela queda constante de frames. O som talvez seja o ponto mais forte do jogo já que as músicas se encaixaram perfeitamente em cada tipo de fase. A jogabilidade é simples e fácil de aprender. Se você já gostava das outras versões de Army Men, com certeza irá se divertir com essa.



Por Natasha

Go Power Rangers... Sim, eles estão de volta ao mundo dos games. O problema é que, basta ligar o videogame para você perceber que ele é completamente tosco. Nele, você controla os Rangers Vermelho, Verde, Azul, Amarelo, Rosa e o novíssimo Ranger Titanium. Até aqui tudo bem, mesmo com os cenários sendo quase todos iguais e não tendo variação de inimigos ou golpes. As poucas opções de diversão foram muito mal trabalhadas.

Os cenários parecem caixas texturizadas e quase todos possuem a mesma estrutura. Durante as fases, rolam algumas cenas que mais parecem retiradas dos consoles de 16 Bits. O único ponto que não é tão terrível é o som, uma mistura bem interessante de Heavy Metal Melódico e Techno. No quesito jogabilidade não há muito o que dizer. Com o botão A você atrai para a frente e com o B para

trás. Nas áreas de nave você atrai com Z. A verdade é que, o tempo todo, você terá a sensação de estar jogando um dos piores títulos do mundo dos games.



Rangers Lightspeed Rescue

Um dos piores jogos da história



Fabricante	THQ
Gênero	AVENTURA / AÇÃO
Nº de jogadores	1 A 2
Notas	Gráfico: 2,3 Ambiente: 0,5 Som: 4,1 Jogabilidade: 5,0 Diversão: 2,5 Replay: 1,4 FINAL: 2,6

UM OLHO AQUI E OUTRO NO JAPÃO



FACES 2000

VEJA OS MAIS BELOS ORIENTAIS DO BRASIL

GAME

FOMOS AO TOKYO GAME SHOW

CARROS

AS MÁQUINAS JAPONESAS NO BRASIL

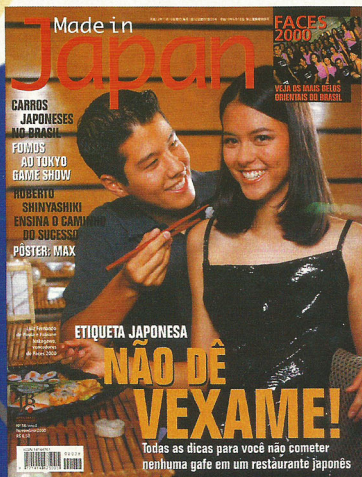
ETIQUETA JAPONESA

TODAS AS DICAS PARA VOCÊ NÃO COMER
NENHUMA GAFE EM UM RESTAURANTE JAPONÊS

ROBERTO

SHINYASHIKI

ENSINA O CAMINHO DO SUCESSO
e muito mais...



Made in Japan

Revista mensal

MAIS UMA
PUBLICAÇÃO



Nas Bancas

ASSINATURAS: 0800-155026

JAPAN BRAZIL
COMMUNICATION



Rockman Battle and Fighters

O Rockman do Arcade no seu Neo Geo Pocket

Por Neo Hunter



A Capcom resolveu apresentar o Neo Geo Pocket com um novo jogo do Rockman, convertido diretamente dos Arcades. O jogo junta duas versões das máquinas em um só game para que você mesmo escolha qual delas quer jogar: Power Battle ou Power Fighter. A diferença é que no Fighter você conta com um personagem a mais. Em ambos os modos são apresentadas mais três novas opções, formando na verdade um total de seis modos. O que muda entre eles são os inimigos que o jogador enfrenta. Mas sempre você terá que detonar seis robôs, um desafio do Dr. Willy e, por último, o próprio cientista louco. Para acabar com seus inimigos, o jogador poderá escolher entre um dos quatro personagens:

ROCKMAN

(Megaman EUA) - O herói do game (afinal, o título leva seu nome), possui o disparo mais balanceado. Sua habilidade especial é o dash (baixo+pulo). Com ele, Rockman pode passar por baixo dos inimigos com muita facilidade enquanto eles estiverem saltando.



BLUES

(Protoman EUA) - O que Ken é para Ryu, Blue é para Rockman: um eterno rival que, na hora do aperto,



sempre aparece para dar uma mãozinha. Seu ataque especial é o Shield Slash, um dash parecido com o de Megaman, porém serve para passar por projéteis sem levar dano.

FORTE (Bass EUA)

- O mais revoltado da turma. Construído pelo Dr. Willy com o objetivo de derrotar Rockman, ele se tornou rebelde e passou a agir independentemente. Seu especial é um salto com dash muito mais rápido do que qualquer outro, mas que não serve como esquiva.



DUO (Duo EUA)

- Um dos dois robôs que caíram na Terra. Seu objetivo é destruir toda a game negra. Neste game, seu especial é um dash com ombra de ataque. Ele é lento, mas sua força compensa a velocidade. Duo é exclusivo do modo Fighter.



Como conversão não há o que reclamar. A jogabilidade está idêntica à da máquina. Todos os detalhes dos cenários estão presentes e, ainda por cima, o game tem uma opção exclusiva que permite ver a ficha técnica dos 42 personagens do jogo. Mas não pense que isso é moleza. As fichas vão aparecer uma a uma



cada vez que o jogo é terminado. As músicas são extraídas dos antigos jogos do robzinho azul. Mas elas são muito poucas, tornando-se repetitivas demais. Para piorar, o jogo é curto e pode ser terminado em menos de vinte minutos. Para os fãs de Rockman, essa é uma peça de coleção que deve ser guardada com muito carinho.

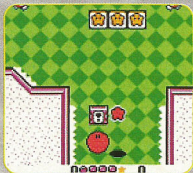
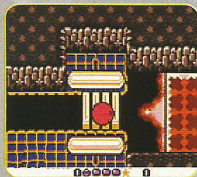


Compare a versão do Arcade (1) com a do NGPC (2) e note que os cenários foram convertidos perfeitamente

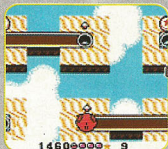
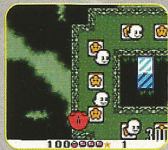
Fabricante	CAPCOM
Gênero	LUTA
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 7.5 Ambiente: 7.8 Jogabilidade: 8.5 Diversão: 8.7 Replay: 5.9 FINAL: 7.5

Koro Koro Kirby

A maior inovação deste ano em matéria de jogabilidade



Para variar, foi só chegar um jogo do Kirby e todo mundo olhou para mim! Pois acabaram se dando mal, por que eu descobri que Koro Koro Kirby é um dos melhores jogos do ano para Game Boy! O pequeno puff rosa da Nintendo está de volta e, desta vez, seu objetivo é resgatar as estrelas do céu que o Rei Dedede seqüestrou. O que torna KK Kirby diferente dos outros jogos é um exclusivo sensor de movimento que a Nintendo colocou no cartucho. Com ele, o jogador não controlará Kirby com o direcional, mas inclinando o próprio Game Boy! A engine analógica deste recurso ficou perfeita. Vire o seu Game Boy suavemente para a direita e Kirby irá rolar bem devagar para a direita, gire completamente o aparelho e ele cairá. Para fazê-lo saltar é só balançar o seu Game Boy



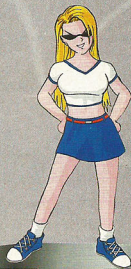
para cima. O salto de Kirby também serve para matar alguns inimigos mais fracos e transformar itens, como por exemplo, uma moeda em tempo ou também tempo em moeda. Só faltou mesmo o bichinho pular para fora do console. Conseguir a adaptação aos comandos pode ser uma tarefa não muito simples e, para evitar que em certos momentos se torne impossível passar já

imaginou saltar de uma plataforma móvel para outra?), a Nintendo produziu em certos pontos alguns recursos do tipo "Canhão". Eles são muito parecidos com os barris de Donkey Kong, onde pode-se disparar Kirby para alguma direção apertando o botão A. Os cenários das fases deste jogo são muito variados. Existem florestas, desertos, água... O mais legal é que a velocidade do deslizar de Kirby é

influenciada pelo terreno onde ele está. Na areia, por exemplo, ele irá rolar bem mais devagar do que em uma superfície lisa. Koro Koro Kirby ainda possui cinco Mini-Games secretos escondidos pelas fases. Os joguinhos são simples. Em um deles você precisa controlar uma mira estourando balões, em outro você participa de um jogo da memória no estilo Genius. Tudo usando o sensor de movimento. Se você está cansado de jogos convencionais pode conferir esse novo título de Kirby sem pensar duas vezes. O único problema é que não se pode jogá-lo em qualquer lugar. Já pensou se me pegam no ônibus chacoalhando meu Game Boy como uma doida?



Por Natasha



Game Boy Color

Análises



Fabricante	
GENÉRO	NINTENDO
GENÉRO	PLATAFORMA
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 8,2 Ambiente: 7,8 Jogabilidade: 9,5 Diversão: 8,5 Replay: 7,2 FINAL: 8,3

GAMEFORCE 55



Portáteis

Pokémon de Panepon

Tão bom quanto o do Nintendo 64

Você que curte os bons jogos de quebra-cabeça para o Game-Boy precisa ter Pokémon de Panepon ou Pokémon Puzzle Village (como sairá em sua versão americana). Não apenas por ser Pokémon e você querer completar sua coleção. Mas principalmente porque o jogo é excelente! Os Pokémon que podem ser escolhidos inicialmente são os mesmos de Pokémon Silver e Gold. E, ao contrário da versão do Nintendo 64, a classe de Pokémon escolhida para o



combate influencia na luta. O inimigo possui uma barra de energia e, conforme o jogador faz combos (com sequências acima

de quatro peças), seu Pokémon vai atacando o adversário, igual aos Pokémon de RPG. Nesta versão, ainda, foi incluída a opção de acelerar as pedras, bastando apertar o botão B. Isso é muito útil naqueles momentos em que já não há o que ser feito com as peças disponíveis e as próximas ainda irão

demorar para aparecer. O jogo também apresenta o modo Puzzle, no qual você deverá resolver quebra-cabeças com um número pré-determinado de jogadas. Para ver dicas da próxima jogada, aperte select durante o modo puzzle e o computador dará uma mãozinha. Isso gasta sua pontuação de Hints, mas em alguns momentos vale a pena.



Por Neo Hunter




Fabricante	
Gênero	NINTENDO
Nº de jogadores	PUZZLE
Notas	1 A 2
	Gráfico: 6.0 Ambiente: 7.2 Jogabilidade: 8.7 Diversão: 9.7 Replay: 9.3 FINAL: 8.2

Spider-Man

As teias de aranha vão invadir seu GB



Fabricante	
Gênero	ACTIVISION
Nº de jogadores	AÇÃO
Notas	1
	Gráfico: 8.2 Ambiente: 8.5 Jogabilidade: 7.9 Diversão: 7.5 Replay: 8.0 FINAL: 8.0



Por Twister

Este mês foi generoso com o aracnídeo mais famoso do mundo. Depois de jogar suas teias na seção de análises para Playstation da edição anterior e na seção MIX (veja na pág. 9), o Homem-Aranha chega ao Game

Boy. O jogo não apresenta muita dificuldade e pode ser considerado um side scrolling muito interessante, cheio de pequenos segredos, que acabam incrementando a diversão. O legal é que há uma grande quantidade de fases para explorar e muitos caminhos para seguir. A ação se

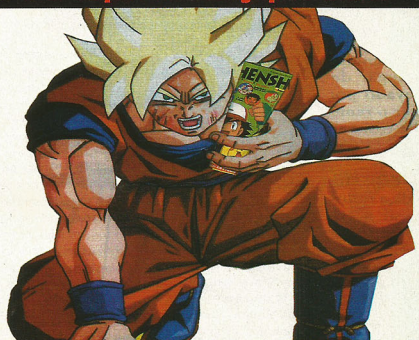
passa nos locais mais variados da cidade e os vilões são os mais temidos, como Carnage e Venom. Para detoná-los, você contará com vários movimentos e ataques, como teia, chute, soco, pulo, rasteira e voadora. Não é só: dá também para graduar em quase todos os locais, andar em paredes ou ficar de cabeça para baixo. Ao longo de toda a aventura, Spider ganhará novos movimentos ou ataques mais fortes. Use seu "lado aranha" e explore cada canto do jogo. Com certeza, você descobrirá muitos detalhes interessantes. Spider-Man é diversão total no melhor estilo 2D. E o melhor: não precisa economizar teia porque é de graça.

HENSHIN
NAS BANCAS

**Não comprou?
Demorou,
porque esta é minha.**

A revista oficial dos super-heróis japoneses.

**A única
revista
de
Anime,
Mangá
e
Live-Action
com
equipe
de
reportagem
no
Japão.**



O NOVO PONTO DE ENCONTRO DOS SUPER-HERÓIS

**Tudo sobre TV,
Cinema e HQ,
em uma só revista.**

Matiné
NAS BANCAS

INFORMAÇÕES: 0800-155026

MAIS UMA
PUBLICAÇÃO
JB
JAPAN BRAZIL
COMUNICAÇÃO



Kiss Psycho Circus

Welcome to the show

Por
Dragon



Os "quatro que são um" finalmente conseguiram derrotar o senhor das trevas. Porém, como sua cartada final, ele conseguiu aprisionar os anções no vazio do além. Além disso, perto de seu fim, o senhor das trevas plantou uma semente do mal que geraria uma criança. Essa criança está nascendo no circo que um dia os guardiões juraram proteger. Para tentar impedi-la de cometer o mal, Madam Raven, uma clarividente do Psycho Circus, recruta quatro mortais para juntar os pedaços dos velinhos. Por uma ironia do destino, os escolhidos são os membros de uma antiga banda chamada Wicked Jester

(Wicked Jester era o antigo nome do Kiss). Sua missão nesse jogo é encarnar cada um dos quatro roqueiros e recuperar as peças necessárias para que Wicked Jester se transforme nos quatro que são um... Que na verdade correspondem ao Kiss! Psycho Circus chega ao seu PC com tudo o que se pode esperar de um jogo de tiro dos bons: armas animais, visual psicodélico, inimigos horrendos e músicas da pesada. Antes de iniciar o jogo, você deve escolher com qual dos integrantes da banda quer começar. É bom lembrar que para completar o jogo você deve restaurar todas as peças dos quatro anções, para então jogar com os quatro integrantes. O jogo rola em primeira pessoa, existem inúmeros inimigos para serem destrocados e em alguns momentos o jogador irá se deparar com quebra-cabeças bem simples. Com o decorrer das fases, seu personagem vai



adquirindo os itens perdidos. A cada item recuperado uma parte da roupa vai se alterando, até que, por fim, a fantasia fica completa. Além delas, os jogadores vão adquirindo armas e itens úteis para derrotar os adversários. Graficamente, Psycho Circus não trouxe muita inovação. Quanto ao som, no decorrer do jogo você não vai ouvir muitas músicas. Em alguns momentos, no entanto, o Kiss toca de fundo durante um ataque de inimigo ou em um momento de tensão... Além de jogar no modo normal é possível rodar Psycho Circus em modo multiplayer via rede, porém, devido à sua jogabilidade, ele não chega nem perto dos grandes clássicos como Quake Arena ou Counter Strike.



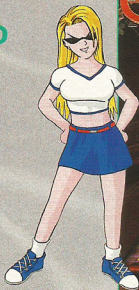
Especificações mínimas:
Pentium II 200MHz
64 MB RAM
Windows 95/98

Fabricante	
TÍTULO	THIRD LAW
Gênero	TIRO
Nº de jogadores	1
Notas	
Gráfico:	8.0
Ambiente:	8.2
Som:	7.9
Jogabilidade:	6.7
Diversão:	7.0
Replay:	5.5
FINAL:	7.2

Heavy Metal FAKK2

Uma mulher no comando

Finalmente um jogo com uma personagem decente! Julie, com certeza, já virou uma das minhas heroínas favoritas! Só para começar, ela se auto denomina FAKK2, que seria Federation Assigned Ketogenic Killzone, termo usado pela federação galáctica para descrever uma forma orgânica com imenso poder destrutivo. O 2 é para frisar que ela está acima dos FAKKs comuns! Tão acima que, na caixa do game, vem escrito: FAKK You. Há algum tempo, Julie derrotou um vilão espacial chamado Lord Tyler e hoje vive pacatamente na cidade do Éden, povoada por pessoas que ela resgatou de planetas destruídos por Tyler. Só que um pirata espacial chamado Gith, ajudado por um Lord Tyler furioso, resolve invadir Éden. No começo do jogo você talvez estranhe um pouco, achando que se trata de algum RPG. Mas isso é só na primeira fase, pois logo os monstros de Gith invadem a cidade e daí para frente o jogo conta com combates para Unreal



Por
Natasha

nenhum botar defeito. Os controles do jogo são muito bons. Aliás, Heavy Metal foi produzido em cima da engine de Quake 3. Você controla Julie como se estivesse em um game de tiro em primeira pessoa, com interação entre mouse e teclado, mas com as vantagens de um game em terceira pessoa. O esquema de armas é ótimo, existem espadas (que são realmente úteis), armas leves, pesadas, escudos, bestas... e, tirando as armas mais pesadas, o jogador poderá carregar uma arma diferente em cada



mão. Dá até mesmo para desenvolver combos juntando os equipamentos. As fases do jogo são um pouco curtas mas em grande número, sendo todas elas visualmente bem diversificadas. O jogador passará por pântanos, ruínas e templos tecnológicos até chegar a uma espécie de limbo onde enfrentará o Lorde Tyler. Esse jogo veio para provar que as mulheres podem detonar com muito mais força do que os homens. Ou você pensa que nós só gostamos de joguinhos de bichinho? Valeu Julie!



Especificações mínimas:

Win 95/98 ou NT 4 c/
SP 4, Pentium 166
(P 233 recomendado)
Memória 64 Mb. 375 Mb
de HD livre.

Fabricante	 RITUAL
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	Gráfico: 9,1 Ambiente: 8,5 Som: 8,2 Jogabilidade: 9,5 Diversão: 7,9 Replay: 6,3
	FINAL: 8,2

PC

Análises

PC

CAPCOM VS SNK

COMBOS COM BARRA DE ESPECIAL CHEIA OU POW NO MÁXIMO

KYO (modo Capcom ou SNK)



COMBO 1: Abaixado, dê um soco fraco, chute fraco, soco forte, ↓↘↙ com soco forte e depois ⇐ e chute fraco.

COMBO 2: Voadora com chute fraco, abaixado dê um chute fraco, soco

fraco, ↓↘↙

⇐ com soco forte

(barra de especial no máximo ou se estiver no modo SNK barra de energia no vermelho e a barra de POW cheia).

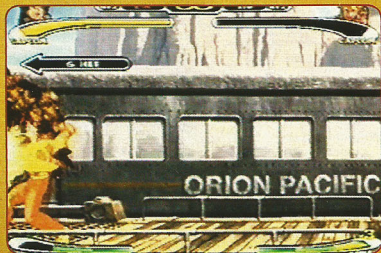


EXTRA

COMBO 1: ↓↘↙ com soco forte (magia), corra e, abaixado, dê um chute fraco e em pé faça soco forte, ↓↘↙

⇐ com chute fraco duas vezes.

COMBO 2: No chão (no canto) faça ↓↘↙ com chute fraco duas vezes, com o oponente no ar dê um soco forte e ↓↘↙⇐⇐⇐⇐⇐ com soco forte.



CHUN-LI (modo Capcom ou SNK)



COMBO 1: Voadora com soco fraco, segure ⇐ e dê um soco fraco, chute fraco, chute fraco, ⇐⇐⇐ com chute forte, ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute forte.

COMBO 2: Voadora com soco forte, abaixado dê um chute fraco, rasteira com chute forte, ↓↘↙⇐⇐⇐ com soco forte, ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute forte.



KING (modo Capcom ou SNK)



COMBO 1: Voadora com chute forte (no canto), abaixado faça chute fraco, soco fraco, ⇐⇐⇐ com chute fraco e, quando o oponente estiver no ar, dê

↓↘↙⇐⇐⇐ com chute fraco.

COMBO 2: Voadora com chute forte (no canto), abaixado dê um chute fraco, soco fraco, ⇐⇐⇐ com chute fraco e, quando o oponente estiver no ar, dê ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute forte

COMBO 3: Voadora com chute forte (no canto), abaixado dê um chute fraco, soco fraco, ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute fraco e, quando o oponente estiver no ar, dê ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute fraco.

COMBO 4: Voadora com chute forte (no canto), abaixado dê um chute fraco, soco fraco, ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute fraco e quando o oponente estiver no ar, dê ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute forte.

COMBO 5: Agarre o oponente no canto e dê ↓↘↙⇐⇐⇐ com chute fraco.





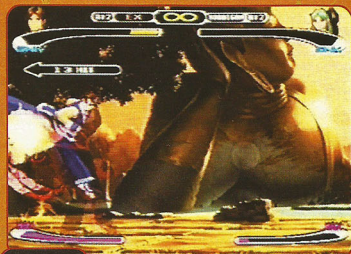
KIM (modo Capcom ou SNK)

COMBO 1: Voadora nas costas com soco forte, abaixado dê um soco fraco, chute fraco, soco fraco, ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte

COMBO 2: No chão, dê um soco fraco abaixado, soco forte em pé (cancele o segundo

chute deste movimento) e dê ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte.

COMBO 3: Voadora com soco forte e dê ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte (você tem que estar no ar ainda).



EXTRA

COMBO 1: Voadora nas costas com soco forte, abaixado dê um soco fraco, chute fraco, soco fraco, ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte, com o inimigo no ar dê o comando ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte e depois, com o inimigo no ar ainda, dê ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte.

Combo infinito?

O combo acima de KIM pode ser um infinito se você estiver com a barra de POW ou a barra da Capcom infinita. No canto, faça a mesma sequência descrita acima até acabar com a energia do oponente (este combo só serve com o Kim extra e os especiais devem ser feitos com o botão de chute forte).



MAI (modo Capcom ou SNK)

COMBO 1: Voadora com chute fraco, abaixado faça chute fraco, chute fraco, dê ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte.

COMBO 2: Voadora com soco forte e no ar ainda dê ↓↘↙↘↙↘↙ com soco forte.

EXTRA

COMBO 1: Voadora com chute fraco, abaixado dê um chute fraco, chute fraco, ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte e com o oponente no ar dê ↓↘↙↘↙↘↙ com soco forte.



RYU (Modo Capcom ou SNK)

COMBO 1: Voadora nas costas com chute forte, abaixado dê um chute fraco, soco fraco, chute fraco, chute médio, ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte.

COMBO 2: Voadora nas costas com chute forte, soco forte, ↓↘↙↘↙↘↙ com soco forte, ↓↘↙↘↙↘↙↘↙ com chute forte.

COMBO 3: Voadora nas costas com chute forte, abaixado dê um chute fraco, soco fraco, rasteira com chute forte, ↓↘↙↘↙↘↙ com chute forte (barra de especial no máximo ou se estiver no modo SNK barra de energia no vermelho e a barra de POW cheia).



Geese Howard (modo Capcom ou SNK)

COMBO 1: Voadora com chute forte, abaixado dê chute fraco, soco fraco, chute forte, ↓↘↙↘↙↘↙ com soco forte.



ETERNAL ARCADIA



Quando o Dreamcast foi lançado, muito se especulou sobre o lançamento de um possível jogo da série Panzer Dragoon para o console. Infelizmente, muito tempo se passou e nada do Team Andromeda, criador da série, dar sinal de vida. Até que, no final de 99, foi anunciado que a equipe se desmembraria e que parte de seus integrantes estaria formando uma nova softhouse juntamente com ex-membros do time criador da série Phantasy Star. A verdade veio à tona em meados deste ano, quando foi oficialmente anunciada a fusão do Team Andromeda com o Phantasy Star Team (nome pelo qual eram conhecidos dentro da própria Sega) para a criação da Overworks. Seu primeiro jogo, ETERNAL ARCADIA, já mostra que eles vieram não para brincar e sim para trabalhar. ETERNAL ARCADIA é um dos melhores RPGs de todos os tempos e, sem dúvida alguma, uma obra de arte que tem tudo para ser apreciada pelos donos de Dreamcast.

FANTASTICAMENTE ORIGINAL

Tudo parece ter sido criado nos mínimos detalhes, principalmente a história que se destaca por sua originalidade. O jogo se passa em uma época na qual o mundo como conhecemos não existe mais. A Terra foi dizimada por uma força descomunal e, aparentemente, desconhecida. O pouco que restou flutuava livremente pelo globo terrestre e é disputado como mina de ouro. Com isso,

a navegação aérea, feita por incríveis caravelas flutuantes chamadas "Aerostatos", torna-se fundamental para a locomoção e sobrevivência de qualquer forma de vida. Com o tempo, os Aerostatos passaram a ser utilizados como fonte de renda e até de pirataria. E aí que começa a era negra da navegação aérea.

O céu passa ficou dividido em dois blocos, cada um pertencente a um grupo de piratas: os Piratas Negros e os Piratas Azuis, que disputam entre si tesouros e continentes. Particularmente, os Negros são odiados pela sua arrogância e cobiça. Eles têm muito poder e adoram dominar pessoas fracas. Sem piedade, eles atacam o que vier pela frente, só para deixar a sua marca no continente de Arcadia. Os Piratas Azuis, por sua vez, são conhecidos pela sua honra e sensatez. Como sabem que existem combates que não podem vencer, também não atacam navios desarmados. Quem gosta de contos, certamente vai notar alguma semelhança com a história de Robin Hood, que roubava os ricos para dar aos pobres.

O personagem principal dessa trama toda se chama Vyse e faz parte da esquadrinha dos Piratas Azuis. Sua fama recala sobre a bravura e a destreza. Ao seu lado está Aika, muito rápida e habilidosa com o Boomerang. A garota é conhecida por ser muito tagarela (no game ela não para de falar nem por um segundo). De vez em quando, tem até ciúmes de Vyse.

ETERNAL ARCADIA VS GRANDIA 2

Grandia 2 chegou mostrando que o Dreamcast é capaz de incríveis proezas, tanto gráficas como sonoras. Ele reúne num único game tudo o que os melhores RPGs podem oferecer. A aplicação de texturas e pixel lighting são visivelmente superiores



Por Twister

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

Detonado

Como Eternal Arcadia é um jogo muito grande, estaremos dividindo o detonado em duas partes para que ele possa ser explicado perfeitamente. Na edição número 3 da GameForce você poderá conferir a parte final deste detonado.



Detonado

em Grandia 2. Mas Eternal Arcadia ganha em outros aspectos. O jogo foi produzido em menos de um ano e meio e apresenta uma complexidade enorme. Apesar da falta de construções de cenário e da boa taxa de framerate (que se mantém em 60 quadros por segundo), durante as cenas de exploração com a caravela aparecem proble-

mas. É possível perceber quedas constantes de frames e uma construção que chega a incomodar. De qualquer forma, a qualidade gráfica e o nível de detalhes das cidades superam Grandia 2. As sombras estão ótimas e os efeitos de luz ficaram demais, tornando o game um dos mais bonitos vistos no Dreamcast.

Os cenários são um espetáculo à parte, variando entre florestas, desertos, pirâmides, cavernas e ilhas, que dão um ar de exploração total. Os efeitos de sombreamento estão entre os mais bonitos do console e o efeito de água então... nem sei como comentar; simplesmente os mais bonitos apresentados nesta geração.

Os personagens possuem um figurino especial para cada tipo de continente ou cidade. As expressões faciais estão bem carismáticas. Elas atingem um nível de detalhe surpreendente, expressando bem as emoções passadas no game como sorrisos, nervosismo e ansiedade.

Neste game cheio de mistérios é possível, até mesmo, ver uma baleia voadora. O visual é tão impressionante que, aqui na redação, ficamos escutando a cada instante... Ohhhh.... nosssssaaa.... olha isso...olhe aquiulooooo.

As câmeras do game são boas e podem ser usadas através dos botões L e R sem nenhuma complicação. Mesmo não existindo uma Motion Capture, os movimentos dos personagens convencem por sua naturalidade e pelas animações. Tem até uma garota que faz a dança do ventre e apesar da movimentação não ser perfeita, impressiona. Ahhh, e finalmente os personagens de um jogo de RPG aparecem com os dedos sepa-

rados. Este "detalhe" deixa tudo mais realista já que, na maioria dos outros jogos, as pessoas mais pareciam sapos.

O sistema de magias está bem simples. Elas são conquistadas através de pedras elementais adquiridas através do game. As pedras são equipadas nas armas e aí adquirem experiência para que as magias possam ser acionadas. Os golpes especiais são provenientes de uma barra chamada KP, que é preenchida através de um ataque ou usando um poder especial.

SOM... A MELHOR COISA DO JOGO

Se não bastasse o elogio rasgado que estamos fazendo à Eternal Arcadia, temos que dizer que o melhor quesito ainda nem foi comentado. O som é algo inexplicável. Cada ambiente possui sua representação sonora. O barulho dos galhos da floresta, macacos, flautas, instrumentos de percussão, música com instrumentos árabes... Fora isso, as dungeons possuem suas respectivas músicas com um clima super sombrio e a hora das batalhas são bem animadas. E o melhor de tudo isso é poder dizer que as músicas não enjoam, principalmente por que o Dolby Surround Sound coloca você em harmonia com o clima de cada região explorada.

A dublagem também merece elogios. Só é pena que poucas vezes durante o jogo os personagens conversem abertamente.

O controle é impecável e o analógico funciona com mais sensibilidade. Com menus simples e de fácil acesso (apenas usa-se o botão X), o game possui uma jogabilidade simples e precisa para um game desse estilo. Isso ajuda muito na movimentação dos personagens, que têm livre acesso a todos os andares.

Horas e horas e eu nem me toquei que se passaram pra lá de dias. Você vive rapidinho neste RPG que tem tudo para marcar história no Dreamcast. Grandia 2 que se cuide!



ETERNAL ARCADIA

SISTEMA DE COMBATE

Personagens

O combate em Eternal Arcadia acontece da forma tradicional, por turnos, onde cada personagem terá a sua vez de atacar. O legal é que dá para pegar os inimigos distraídos, acertar golpes críticos, especiais e magias. Como o game está em japonês, passaremos a lista de cada um dos menus e seu significado:

Primeiro ícone: RUN

Chamada de Run ou corrida: permite que seu personagem fuja das batalhas. Mas, em alguns casos, isso pode não funcionar. Em chefes, nem tente.

Segundo ícone: ITEM

Neste link você escolhe itens que foram previamente comprados, encontrados ou ganhos e os usa quando necessário.

Terceiro ícone:

ATAQUE

Permite que você desfira um ataque no seu oponente causando pequenos ou grandes danos.

Quarto ícone: ESPECIAL

Você desfere super golpes que são conquistados durante a aventura. Só pode ser acionado com determinado número de Barra de magia.

Quinto ícone: MAGIAS

Aqui você seleciona a magia que quer usar entre uma das seis pedras do jogo.

Sexto ícone: Barra de Super

Para soltar um super especial, basta acionar o comando com a barra de magia cheia.

Sistema de combate aéreo

1-ÍCONE:RUN - Você pode fugir de um combate contra os inimigos. Funciona 90% das vezes.

2-ÍCONE:ITEM - Você pode usar os itens para recuperar o status da sua aeronave, mas somente itens que a ajudem.

3-ÍCONE:-ATAQUE - Este permite que você escolha o tipo de canhão, que só poderá ser

acionado caso você possua um determinado número de pontos em sua barra de magia.

4-ÍCONE:MAGIA - Pode ser combinada com certas armas para causar um maior dano aos inimigos.

5-ÍCONE: BARRA DE ESPECIAL - Para soltar um super especial, basta acionar o comando com a barra de magia cheia.

6-ÍCONE: Especial - Você pode soltar um golpe devastador se encher o MP pedido pela magia.

AS MAGIAS

As magias em games de RPGs são essenciais para um melhor avanço no jogo. Em alguns casos são até mesmo obrigatórias para se alcançar a vitória. Porém, em Eternal Arcadia, as magias são adquiridas através de pedras ou elementais, que podem favorecer as armas ou você mesmo. Cada pedra é um elemental e cada uma possui determinada magia e pontos. Ao todo, os elementais são seis: Vermelha-fogo, Azul-água, Cinza-vento, Amarela-trovão, Verde-vida e Branca-luz.

Para evoluir as magias, ou seja, adquiri-las, você deve passar de level e ganhar pontos matando adversários.

Certos inimigos e chefes pedem que você use um determinado elemento nas armas para causar um maior dano.

BARRA DE ESPECIAL

Ela serve para desferrir golpes que tiram muita energia, só que exigem o consumo muito alto de MP, que pode ser aumentado através de ataques contra, a favor ou usando itens que recuperam KP. Todos os personagens possuem seis super ataques, que são adquiridos no decorrer do jogo, através de itens que estão em baús ou após derrotar um chefe.



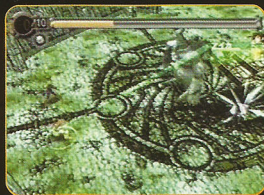
Detonado

O jogo começa com o ataque de um navio pirata comandado por Afonso. Em sua pequena aeronave vemos uma bela garota chamada Fina totalmente desesperada. Após o ataque bem sucedido, a nave de Afonso recebe um contra-ataque de outra aeronave pirata liderada por Vyse, que procura tesouros para ganhar fama.

CIDADE INICIAL

Todos os piratas comemoraram os tesouros conquistados. Suba pelo mastro no canto. Siga pela saída onde está um garoto de camisa vermelha encostado na parede. Fale com o menino que está correndo de um lado para outro e escolha a primeira opção para brincar de esconde-esconde (o garoto se esconderá atrás do varal). Entre na casa ao lado do save point, fale com a mulher e saia logo em seguida.

Suba até o ponto mais alto da cidade através da escada gigante e observe o pôr-do-sol para ver dois raios azuis caírem do céu em forma de estrela cadente. Siga novamente até a casa ao lado do save point e durma. Quando acordar, converse com o capitão e corra até o navio para se dirigir ao local da queda do objeto.



Quando chegar no chefe você verá a pedra. Logo em seguida um robô surgirá tentando impedir que você a pegue. Para derrotá-lo, use seu poder especial (carregue a barra super com o

icone azul na tela do menu de ataque) com golpes normais e não se preocupe com os golpes do inimigo. Volte para a cidade inicial.

ETERNAL ARCADIA



A garota encontra-se nos braços de Afonso e, agora, nosso herói Vyse tem de salvá-la. Depois do filme inicial, ande sempre em frente para encontrar o chefe da fase. Ataque com golpes normais, tomando muito cuidado com o choque de seus chifres.

Derrotando o chefe, você observará Afonso ir embora e Vyse retornar ao próprio navio. Escolha a primeira opção e vá para o topo do navio, fale com o homem que está dirigindo o barco e siga para a cidade da foto.



TEMPLO DA ÁGUA

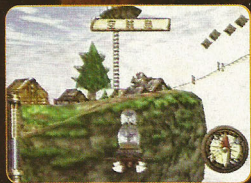
O visual desta primeira dungeon é bem legal. Mas as aparências enganam... Após passar pela porta você encontrará a pedra que causou o buraco na fase e logo perceberá que o nível da água está subindo. Siga pela direita até encontrar uma porta vermelha e ative o switch. A tela vai descer um nível. Volte para entrada principal e você verá que existe outro andar. Nesta dungeon existe alguns baús que são facilmente localizados e de fácil acesso. Pegue todos, pois eles possuem vários itens, como armas e armaduras.

CIDADE INICIAL

A cidade está sendo atacada pelas tropas de Afonso. Quando chegar lá você verá que ela está totalmente destruída. Logo de cara, um homem estará jogado na sua frente. Fale com ele, siga para a caverna e converse com todos as pessoas da cidade. Eles dirão que a garota foi sequestrada e levada, portanto cabe a você salvá-la. Volte para o navio, converse com os dois garotos e escolha a primeira opção. Siga para o norte da cidade até encontrar este local. Uma cena com a baleia irá aparecer.

BALEIA GIGANTE QUE VOA?

Uma baleia gigante passará pelo navio e provocará um grande vendaval destruindo o seu barco. Escolha a primeira opção para se



salvar. Você acordará em um barco com um homem chamado Drachma. Ele pedirá a você que pegue duas caixas. Depois de ter feito o trabalho, fale com Drachma novamente e vá por baixo da caverna até encontrar a cidade com um farol.

CIDADE DO FAROL

Na cidade, entre na biblioteca e compre os itens que estão à



venda. Siga até o farol no final da cidade e pegue o balão que está preso no topo. Siga até o bar na entrada da cidade e converse com Drachma. Logo em seguida, volte para a biblioteca e fale com o velho que está sentado - escolhendo a primeira opção - para um pequeno serviço de escolha. Saia da cidade e siga para a direita até encontrar um continente desértico, onde uma cena irá surgir dando início a uma batalha aérea. Para derrotar este navio utilize o símbolo de canhão na opção de menu e não se preocupe com o ataque inimigo. Depois de dar um fim no navio, siga entre as montanhas e sua missão chegará ao fim. Agora vá para onde existem alguns patrulheiros aéreos e passe para chegar à cidade de ferro.

CIDADE DE FERRO

Desça a escadaria da cidade até encontrar o garoto e puxe a alavanca ao lado dele. Na parte baixa da cidade, vá até o hotel e durma. Uma cena vai rolar e o garoto com o qual você havia conversado no começo da cidade estará escutando a conversa. Corra atrás dele seguindo o caminho indicado



pelas setas até chegar em um bueiro. Depois da cena, volte

ao hotel e durma. Siga novamente até o bueiro e desça para encontrar um caminho escondido que o levará até um chefe. Para derrotá-lo, use ataques especiais com a sua barra de poder cheia e tome cuidado com o golpe que sai de sua boca. Suba a escada e você enfrentará mais um chefe. Este é difícil. Ataque os dois guardas primeiro e, depois, vá para cima do chefe usando os seus ataques especiais e recuperando energia sempre após o ataque da onabrada. Você libertará o capitão. Em seguida, volte para o esgoto. Siga até onde está o garoto e o capitão agradecerá a sua ajuda. Agora saia do esgoto e vá na direção da ponte, onde uma cena vai rolar e você irá pular em um trem. Só que você não estará sozinho, Galcian o seguirá. Corra até encontrar Fina. Derrote os dois guardas concentrando seus ataques em um de cada vez. Depois de derrotá-los, uma cena irá surgir e Drachma irá resgatá-los. Então, haverá uma batalha aérea. Seus ataques deverão ser bem concentrados. Recupere energia se necessário. Depois, você retornará automaticamente à primeira cidade.

PRIMEIRA CIDADE

Fina entrará no seu grupo. Siga para a cidade do farol.

CIDADE DO FAROL

Você será recebido por um cara estranho na entrada. Entre na biblioteca, compre os

itens que estão à venda e saia da cidade. Vá para o leste, até o local onde você escouteu aquele navio, e passe pela muralha de pedra até encontrar a cidade do deserto.

CIDADE DO DESERTO

Drachma deixará o grupo. Siga até o fim da cidade e pegue uma espécie de camelo. Vá para a taverna, encontre uma dançarina e fale com ela. Escolha a primeira opção, saia e entre no pogo para pegar alguns itens. Vá para o hotel e



durma. Após acordar, siga para a entrada da cidade e vá para as pirâmides.

PIRÂMIDES

A dungeon é longa e, no começo, você deverá subir nas rodas gigantes, indo para a esquerda até encontrar um item. Depois, siga em frente até alcançar 3 puzzles bem simples de resolver. Quando chegar na parte da lava, acione o botão e siga para direita, onde você encontrará o chefe da fase. Para



derrotá-lo, use as pedras azuis equipadas nas armas e, logo em seguida, seus especiais para causar maiores danos ao chefe. Vá até a porta que se abriu e rolará uma cena



Nela, uma dançarina



da tropa de Galcian libertará o guardião da fase. Haverá uma



Detonado

batalha aérea e você precisa aguentar o máximo que puder até aparecerem duas opções de escolha. Fique com a segunda para enfrentar o navio de Belleza atacando por força máxima até derrotá-la. Depois, vai rolar uma cena.

Siga em direção aos redemoinhos.

FLORESTA

Vá para o leste da aldeia e converse com o garoto que está em cima de um navio desativado. Fale com o chefe da aldeia. Saia da cidade e você encontrará ao norte uma floresta em chamas. Lá você enfrentará o navio do De loco. Use seus melhores ataques e, se possível, o especial – que pode ser escolhido com a barra cheia e está no último ícone do menu de combate. Uma cena vai rolar depois que você derrotá-lo. Siga ao norte até encontrar a árvore da foto.



ÁRVORE

Converse com o chefe, vá para oeste e encontre a mina do De Loco.

MINA

Apenas suba até encontrar um X e uma bola gravados no chão. Pise somente nos sinais de X e, assim que encontrar quatro portas, entre para libertar o cientista e o chefe de uma tribo. Siga em frente e irá encontrar o chefe da fase, que é igual o primeiro chefe do game.

Use a mesma tática. Seus golpes tiram pouca energia,

portanto, não se preocupe com eles. Depois de derrotar o chefe, saia da mina e volte para a árvore. Entregue o chefe da tribo e depois siga para a floresta para deixar o cientista. Vá para o templo Inca.



TEMPLO INCA

Apenas suba todas as escadas que estiverem na sua frente e encontre um homem estranho. Corra atrás dele fazendo um caminho contrário ao que ele faz. Por exemplo, se ele for para cima você vai para baixo e se ele for para a esquerda você vai para direita. O chefe desta fase é um pássaro muito fácil de matar. Apenas use um especial de Fina (Custa 3 pontos de MP) para paralisar o inimigo e depois destrua-o com golpes normais. Uma cena vai rolar. Nela você verá o homem que mora na árvore



desperta o guardião da floresta. Saia da fase para que uma batalha aérea aconteça. Agente o máximo possível até aparecerem duas opções. Escolha a segunda para atacar suas mãos e pés. Quando ele tiver uma dor de cabeça use o seu especial (último ícone no menu de combate). As grades foram rompidas, permitindo que você explore outras regiões. Siga para o norte até



encontrar o navio de um gordo cozinheiro e enfrente-o com golpes normais, recuperando energia depois do ataque de fogo. Siga para o norte e encontre o templo de fogo.



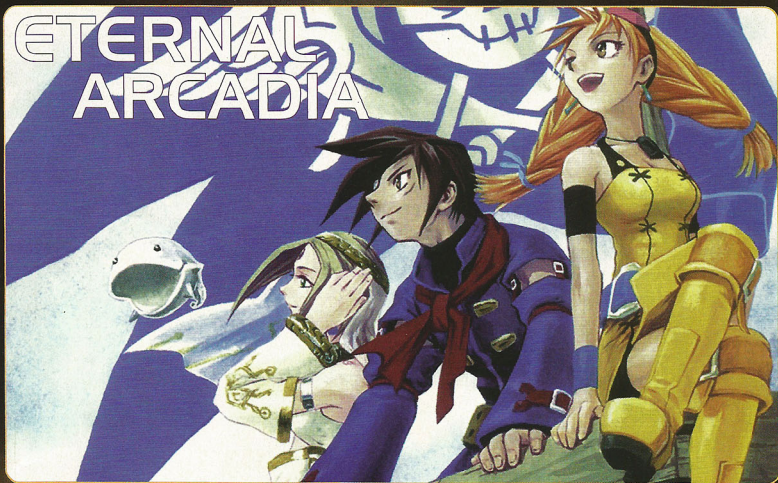
TEMPLO DE FOGO

Você será atacado por 4 guardas e, para derrotá-los, ataque com golpes normais. Depois de derrotá-los, um deles vai implorar para que você o deixe ir. Saia da fase e você assistirá a uma cena. Aquela baleia será atacada pelas tropas de Afonso e você tentará impedir. Use seus melhores ataques e, quando derrotá-lo, você lançará o arpão na baleia para ela não cair do céu. Só que seu navio vai ser atingido por um míssil inimigo e sofrerá danos graves. Desça as escadas e pegue as naves de emergência. Drachma ficará na própria nave, sacrificando a sua vida. Porém, a explosão acerta a todos.

ILHA DESERTA

Você acordará em uma ilha deserta. Suba até o topo dela para assistir a uma cena. Agora desça e procure por um esqueleto para encontrar um pedaço do mapa. Na caverna em frente, durma para repor as energias. Quando acordar você deverá caçar alguma coisa para comer. Enfrente os inimigos até ganhar um item especial e espere escurecer para poder montar uma fogueira. No dia seguinte, você deverá coletar gravetos espalhados pela fase para

ETERNAL ARCADIA



pode criar fogo e, assim, fazer um sinal de fumaça para quem for passar. No terceiro dia você vai acordar e uma cena começará. Nela, você vai encontrar uma pedra vermelha que permite fazer as naves flutuarem. Ache as cinco pedras espalhadas pela fase e, depois de coletar todas, em outra cena Vyse consertará a aeronave. Um navio pirata passa pela ilha. Vyse acena e vai para dentro do navio, onde é apresentado para o capitão Gilder.

NAVIO FEMININO

Fina e Aika acordam em um navio comandado por uma jovem moça e cuja tripulação é só de mulheres. Você será levado para a cidade do deserto onde escoltou aquele barco.

CIDADE DO DESERTO 2

Vá para o hotel e durma. Depois da cena, saia e compre os itens na biblioteca. Siga para o bar e você verá um homem novo na cidade. Converse com ele. Volte para o hotel e encontrará um senhor estirado no chão. Leve-o para cima e você verá o homem do bar. Ele entrará no quarto dele e falará com Vyse sobre a cidade, você passará sem perceber que seu amigo está aí. Com Vyse, saia do hotel e compre armas. Siga para o castelo no alto da cidade. Converse com o rei. Com Aika, entre no navio e vá para o sul da

cidade para encontrar o templo que se localiza em um pequeno bloco de pedra. Com Vyse, volte ao barco e siga para o mesmo lugar.



TEMPLO INVERSO

Este templo está dividido em duas partes, com Aika e Vyse. Você deverá trocar de personagem nos sinais azuis com o símbolo da espada, até encontrar o caminho para o mestre. Os chefes são elementais do fogo e da água. Use a pedra de fogo no chefe de água e a pedra de água no chefe de fogo. Saia e, com o grupo reunido, volte para a cidade do deserto.



CIDADE DO DESERTO 2

Vá para o hotel e durma. Numa cena a cidade será atacada pelas tropas de Ramirez. Fina não deixa Vyse lutar com ele (será que

os dois têm alguma relação?). Escolha a segunda opção para se render e ser preso pelas tropas imperiais.

FORTALEZA



Agora você está preso e Gilder não parece se preocupar. O pagamento de Gilder chegará com um grampo para poder escapar e libertar Aika e Fina. Uma se encontra no segundo andar e a outra no vigésimo oitavo. Quando encontrar o chefe desta fase, utilize seus melhores ataques e tome cuidado com as granadas. Depois, você terá um combate aéreo e deve encher o seu especial para abrir um buraco no portão. Saia. Agora é a vez de vasculhar cada cidade para tentar achar o resto da tripulação.

A segunda e última parte do detonado será publicada na próxima revista GameForce. Como o jogo é muito extenso (quase eterno), foi impossível condensá-lo numa única edição.

Estratégia

Em pleno século 24 1/2, o terrível marciano Marvin bolou um plano diabólico para destruir a Terra. **Motivo?** Ela atrapalha a visão do espaço. Para isso ele construiu a máquina perfeita que irá gerar um super laser e acabar com o pequeno planeta azul. Só que, para conseguir disparar um raio tão poderoso, Marvin irá precisar de muito mais energia do que possui. Então ele irá tentar coletar essa energia em vários lugares. O heróico Duck Dodgers (você se lembra quando o Patolino se transformava em um super-herói?) tem a missão de frustrar os planos do pequeno Marvin e deverá conseguir todos os átomos de energia antes.

Enquanto você espera Banjo Toote ansiosamente, pode se deliciar com esse ótimo título da Infogrames, onde, controlando Patolino, o jogador deverá coletar 100 esferas verdes espalhadas por cinco planetas (20 em cada um). Todos os planetas do jogo têm ambientes bem variados, onde estão escondidos os átomos.

A qualidade gráfica de Duck Dodgers chega a impressionar, principalmente por não fazer uso do expensor de memória. Ouase não existe FOG e as cores estão vivas e nítidas. Para melhorar ainda mais, em alguns pontos do jogo pode-se notar uma resolução de tela maior do que o convencional sem haver nenhum slowdown com isso. Os cenários são bem característicos, possuem muitos detalhes (principalmente na cidade) e são extremamente coloridos.

Em matéria de som, o jogo é um show. Ouase todos os textos são narrados ou falados e os dubladores são os mesmos do desenho animado americano. Para

derrotar Marvin, você conta com vários acessórios, como foguetes, jatos e a tradicional pistola hyper-ultra-raios X. Isso sem contar com os recursos básicos tais como pulo, pulo duplo (aperte o pulo duas vezes), andar sem fazer barulho (modo Sneak, com o botão R pressionado), empurrar objetos, chutar e pisar (botão de chute durante o salto). Em

alguns pontos do jogo é acionado o modo em primeira pessoa chamado Quack (Não é Quake, é Quack mesmo!) em que o jogador atravessa fases mais baseadas em tiro. Além disso, existem os Quarks, uns cristais azuis que servem para recuperar energia. A

cada cinquenta, adquire-se uma vida extra.

Duck Dodgers é divertido e empolgante se você curte a exploração de cenários e desafios. E o verdadeiro final só é visto caso você pegue todos os 100 átomos verdes. Quer ajuda? Siga nosso detonado e saiba onde eles estão.

Pop:
Natasha



DUCK DODGERS

Planeta E DESERT LAINC: 2 ÁTOMS

- 1- Logo no começo da fase, atrás da cachoeira.
- 2- Saindo da nave, prossiga em frente e suba nas pedras para pegar o seu segundo Atom.



UNDERGROUND MINE: 2 ÁTOMS

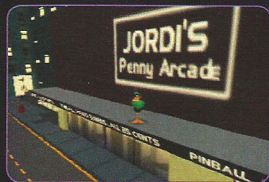
- 1- No canto superior esquerdo, nos trilhos.
- 2- Logo no início da etapa, basta empurrar o vagão que está na parte de baixo.

MINE CART RIDE: 2 ATOMS

- 1- Após pegar o elevador você verá alguns trilhos, siga-os para pegar o Atom.
- 2- Siga pela primeira estrada de trilhos, salte no morro da direita e siga pela outra estrada de trilhos onde está o segundo Atom desta parte.

MINER CHASE: 1 ATOM

- 1- Corra atrás dos bichinhos até que eles batam no pilar, mostrando assim o Atom.



DESERT MESA JUMP: 2 ATOMS

- 1- Após falar com a coelhinha, um buraco se abre e lá estará o Atom.
- 2- Pule nas plataformas à esquerda na tela, vá subindo até encontrar o Atom nos trilhos.

CHIKEN HERDERS: 1 ATOM

- 1- Atravesse o percurso pegando os foguetes, no terceiro você notará um caminho de volta, onde se encontra o Atom.

BOTTOMLESS CANYON: 2 ATOMS

- 1 e 2- Os dois Atoms se encontram na mesma posição, basta utilizar o foguete, uma vez para o lado direito e outra para o esquerdo.

FLOOD CONTROL: 2 ATOMS

- 1- Pule por cima das barracas e assim você conseguirá chegar até o Atom.
- 2- Empurre o botão vermelho para baixar o volume da água, depois quebre uma das caixas e você achará o Atom.

HASSAN'S PALACE: 2 ATOMS

- 1- Fica à direita na tela, no vale onde está a minhoca.
- 2- Ainda no vale da minhoca existe um buraco na parede, basta cair lá dentro.

PALACE FOYER: 1 ATOM

- 1- Em cima dos espinhos logo após enfrentar o gordão.

PALACE GARDEN: 1 ATOM

- 1- Está na frente da estátua do Marvin.

PALACE HALLS: 1 ATOM

- 1- Logo no início da fase, no corredor à esquerda, perto da cobra que cospe fogo.

HASSAN'S BATTLE: 1 ATOM

- 1- Hora do primeiro chefe, espere que ele fique meio tonto e então bata nele. Repita isso três vezes.

Planeta J DOWNTOWN LANDING: 2 ATOMS

- 1- Está em cima do lugar onde se enfrenta o boxeador.
- 2- Em cima do Arcade.

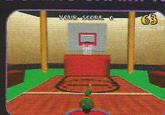


ARCADE: 1 ATOM

- 1- Ganhe do CPU no mini-game pong.



BOXING CHAMPION: 1 ATOM



- 1- Lute contra o boxeador e quando vencer vai cair uma caixa com o Atom dentro.

HISTORY MUSEUM: 2 ATOMS

- 1- Assim que entrar no museu, na primeira sala à esquerda.
- 2- Na segunda sala à direita, dentro de um vaso.

BASKETBALL GYM: 1 ATOM

- 1- Faça 10 cestas dentro do tempo pré-determinado.



RESEARCH LIBRARY: 1 ATOM

- 1- Dentro de um dos vasos.

THE LOST GARDEN: 2 ATOMS

- 1 e 2- Basta circular o labirinto para encontrá-las.

ART GALLERY: 1 ATOM

- 1- Vá andando até o ponto onde o chão desmorona, depois vá saltando até o canto da tela.

P.U DROP: 1 ATOM

- 1- Está em um cano, basta pegar o elevador e caminhar até o Atom.

SEWER CONTROL ROOM: 1 ATOM

- 1- Suba pelos blocos até chegar ao local onde tem um botão vermelho. Pressione esse botão para encher o local com água, depois mergulhe, passe por um túnel, e chegue até o local onde o Atom está. Para pegá-lo você vai precisar tirar a água do local pressionando outro botão vermelho.

WINDY TUNNEL: 1ATOM

- 1- Apenas prossiga pelo túnel, até encontrar o Atom.

SEWER RAT CHASE: 1 ATOM

- 1- Vá pela direita, e no terceiro buraco pegue o Atom.

GARBAGE CHUTE: 1 ATOM

- 1- Logo ao entrar na sala o Atom vai passar com a correnteza, pule na ca-choeira e pegue-o.

SEWER EXIT: 1 ATOM

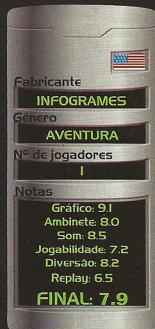
- 1- Próximo à porta onde está escrito EXIT.

ROCKY'S WAREHOUSE: 2 ATOMS

- 1- Bem no começo da etapa vá para a direita e pegue o Atom.
- 2- Na esteira do segundo andar suba na caixa e encontre o Atom.

ROCKY'S BATTLE: 1 ATOM

- 1- O Chefe irá atirar algumas bombas em você, pegue-as rapidamente e arremesse (Z) de volta para ele.



Estratégia

Planeta N SHIP HANGAR BAY: 4 ATOMS

1- Pise no botão vermelho, uma torre vai baixar. Vá correndo até lá e pegue o Atom.



2 e 3- No hangar ao lado do seu existem dois botões vermelhos, siga o mesmo procedimento para cada botão.

4- Quando encontrar a coelha ande pelo túnel à direita e pegue o Atom.

MAIN CARGO HOLD: 2 ATOMS



1- Entre na porta cinza ao lado do robô que fala sobre uma passagem secreta.

2- Pegue a bomba e estoure o portão, o Atom está em umas das caixas.

ELMER'S SHIP: 3 ATOMS

1- Está no centro da tela, no globo ilusório.

2- Na sala à esquerda, onde há 2 Atoms. Repare que eles somem quando se aproxima deles, aproxime-se em modo silencioso (R).

3- Logo na entrada da nave empurre a segunda caixa, prossiga pelo túnel e pegue o Atom.

SECONDARY STORAGE: 2 ATOMS

1- Depois de fazer 4 andares descerem, o Atom está em um túnel no centro da tela.

2- No terceiro andar em uma sala no canto.

ROBOT GUARD ROOM: 2 ATOMS

1- Vá pelo caminho da esquerda, suba pelo elevador e prossiga até o fim do corredor.

2- Siga pelo caminho da direita, ande um pouco e verá o Atom no meio de uma sala, basta pegá-lo.

POWER GENERATORS: 2 ATOMS

1- Faça corretamente o jogo da memória, logo no início dessa área à esquerda.

2- Depois de passar pela cachoeira e das grandes balanças, você verá um grande gerador, a partir daí procure por uma plataforma que fica girando à direita na tela. O Atom está em cima da dela.

FLIGHT TEST RANGE: 2 ATOMS

1- Voe pelos anéis antes do tempo acabar.

2- Apenas passe pelos canos que estão no ar e chegue onde está escrito "Exit".

GOSSAMER'S CELL: 2 ATOMS

1- Está próximo do grande bicho vermelho.

2- Siga pelos corredores, o Atom vai estar no meio de uma das salas.



SAM'S (EUFRAZINO) FIGHT: 1 ATOM

1- É só detonar Sam, para isso aperte o botão vermelho para aparecer uma bomba. Atire-a nele e repita isso até que ele caia.

Planeta P ARTIC LANDING: 3 ATOMS



1- Está no topo da pirâmide.

2- Mergulhe no lago atrás da coelha rosa.

3- Ao lado da pirâmide, no local onde o chão desaba.

SNOWY RIVER: 2 ATOMS

1- Quando fizer a primeira curva, pule na neve e lá estará o Atom.

2- De frente para o lugar onde se pega o 1º Atom, há uma caverna. Prossiga por ela até achar o outro Atom.



THE FISH POND: 2 ATOMS

1- No começo da descida, à esquerda.

2- Quando avistar uma cachoeira, mergulhe na água. O Atom estará no fundo.



DETENTION AREA: 3 ATOMS

1- Está no fundo do lago em um túnel.

2- Pule no local onde está a foca mãe e procure um bloco de gelo.

3- Está embaixo de um dos blocos de gelo.

ANCIENT PYRAMID: 2 ATOMS

1- Na sala onde existem alguns botões no chão, entre na porta de trás e siga até encontrar o Atom.

2- Quando você chegar ao ponto onde se vê o Atom mas não pode pegá-lo, dê a volta por trás e encontrará um caminho fácil.

TOWERING CAVERN: 1 ATOM

Dê a "bundada" no bloco de gelo onde está o Atom, ele cairá na água, então é só pegá-lo.

SLIPPERY SLIDE: 2 ATOMS

1- Bata o recorde do circuito.

2- Bata o super recorde do circuito.

SNOWMAN'S CAVERN: 2 ATOMS

1- Atrás do grande homem de gelo no início da área.

DUCK DODGERS

2- Basta subir por um lugar onde você abre caminho mexendo os cristais para derreter o gelo.

HIDDEN LAKE: 1 ATOM

1- Nadando pelo lado, vá até se deparar com uma cachoeira, o Atom vai estar à direita da cachoeira em uma escada.

SUBMERGED CITY: 1 ATOM

1- Atrás da estátua em um pequeno lago.

MARVIN'S SURPRISE:

1 ATOM

1- Hora do chefe, fuja dele até que ele bata no chão. Neste momento salte para o bloco que estiver mais claro. Simplesmente repita esse procedimento até que ele "rache".

Planeta X PLANET

X LANDING: 2 ATOMS

1- O primeiro Atom está em cima de uma das árvores em formato de X.

2- O segundo está no local que parece uma "lareira", próximo à figura de Marvin no céu.



CAVERN ALPHA: 1 ATOM

1- Está atrás de uma das colunas.



CAVERN BETA: 1 ATOM

1- Está em cima de uma das colunas, basta pular e pegar.

CAVERN GAMMA: 1 ATOM

1- Assim que entrar na caverna, você verá o Atom, mas para pegá-lo terá que entrar em um túnel que se localiza no fundo.

ABANDONED U.F.O.: 1 ATOM

1- Simples, está em cima da nave.

CECIL'S FLYING TOY: 3 ATOMS

- 1- De a volta pelos blocos que estão na sala inicial dessa área.
- 2- Basta dar a volta pelos anéis, no tempo pré-determinado.
- 3- Em um momento a tela acelera, neste ponto procure pelo Atom próximo a uma porta verde.

EGG 209 HATCHERY: 2 ATOMS

1 e 2- Basta andar pelos blocos, que estão em volta da sala. Você encontrará primeiro um e depois o outro.

RAYGUN WORKOUT: 2 ATOMS

- 1- Quando encontrar um lugar onde há três portas à esquerda da tela, entre na porta do meio e encontrará o Atom.
- 2- Quando você avistar uma bifurcação, entre à direita e pegue o Atom na sala.

DELTA SPACE ZONE: 2 ATOMS

- 1- Quando encontrar uma caixa e um botão vermelho, pise no botão.
- 2- Prosseguindo pela fase você achará o Atom no meio da tela.



THETA SPACE ZONE: 3 ATOMS

- 1- O Atom está no segundo túnel que gira.
- 2 e 3- No início da fase, pegue o segundo foguete, mas ao invés de ir para frente, vá o para a direita e pegue os dois Atoms.

EPSILON SPACE ZONE: 2 ATOMS

- 1- O Atom está na escada onde os blocos caem do lado direito.
- 2- Quando encontrar o segundo local onde os blocos caem, você verá o outro Atom, basta pegá-lo.

THE FINAL DEFENSE: O ATOMS

Finalmente você chega à base de Marvin, mas para entrar é preciso encontrar as três chaves. Cada uma está em uma das bifurcações do início da fase.

Com as três chaves em seu poder, siga em frente e irá enfrentar uma galinha gigante. Para vencê-la, acerte sua cabeça com tiros e desvie de seus ataques.



MARVIN'S BATTLE: 0 ATOMS

Hora de enfrentar Marvin, ele vem em uma nave envolvida por um campo de força, desvie de seus tiros até que seu campo suma, então atire sem dó.



Mais uma vez o bravo Duck Dodgers consegue salvar a Terra da destruição, graças à sua audácia, astúcia e coragem... Bem, mais ou menos isso...



Dicas

Duke Nukem: Land of Babes

Digite, na tela de cheats, os seguintes códigos para:

Todas as Armas - R2, X, L1, ■, R1, ●, L2.

Modo Cabeção - ■, ■, X, ●, ●, X, ■.

Armadura Cheia - L1, L1, R1, R1, X, X, ●, ●.

Ego Cheio - R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2.

Invencibilidade - L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.

Seleção de Níveis - ●, X, ■, ■, X, ■, ●.

Todos os Códigos - L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, X, X, X, X, ■, ■, ■, ■, select, select, select, select.

Street Sk8er 2

Todas as seqüências a seguir devem ser feitas na tela principal do game, onde aparece "Press Start Button".

Habilidades dos personagens no nível máximo: L1, ■, esquerda, esquerda, R2, esquerda, R1 e esquerda.

Habilitar pranchas secretas: ●, ●, quadrado, ●, ■, ■, ● e R1.

Habilitar todos os personagens: esquerda, esquerda, ●, ●, L2, ■, direita e R2.

Habilitar todas as pistas: esquerda, direita, esquerda, direita, ●, ●, R1 e ■. Todos os filmes disponíveis: R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1 e R1

Dino Crisis 2

Abrir Dino Coliseum:

Termine o jogo uma vez, aqui você poderá lutar contra todos os dinos.

Abrir Dino Duel:

Depois que você adquirir Rick, Girl e o Tank extra, irá poder comprar dinossauros para o Dino Duel.

Platinum Card (Munição infinita):

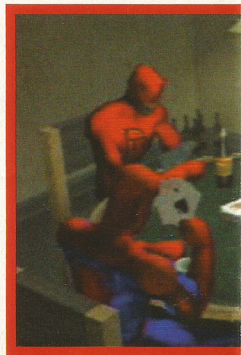
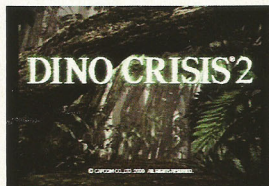
Termine o game com todos os 11 Dino Files.

Habilite Triceratops e Compsagnathus:

No modo Hard estes dinossauros ficam disponíveis assim que você adquirir todos os outros dinos.

Tabela de preço dos dinossauros:

Rick	100,000 Extinct Points
Gail	100,000 Ex.P.
Tank	120,000 Ex.P.
Oviraptor	150,000 Ex.P.
Velociraptor	150,000 Ex.P.
Inostrancevia	160,000 Ex.P.
Allosaurus	180,000 Ex.P.
Tyrannosaurus Rex	150,000 Ex.P.
Triceratops	200,000 Ex.P.
Compsognathus	250,000 Ex.P.



007-Tomorrow Never Dies

Todas as armas e 50 healthpacks: pause o jogo e digite select, select, ●, ●, L1, L1, R1 e R1. Controlar a câmera: pause o jogo e digite select, select, ●, ●, R2 e R2. depois controlando-a com os botões superiores (L1, R1, L2, R2). Congelar objetos: pause o jogo e digite select, select, ●, ●, select, select, ▲ e ▲. Obs: os inimigos não congelam. Invencibilidade: pause o jogo e digite select, select, ●, ●, ▲ e select. Escolher fase: no menu principal digite select, select, ●, ●, L1, L1, ●, L1 e L1.

PLAYSTATION 2

Silpheed

Todas as armas em qualquer modo:
No lugar de seu nome digite XACALITE



Spider Man



CÓDIGOS DO CHEAT:

DULUX - Modo cabeção
RUSTCRST - Invenibilidade
XCLSIOR - Escolher fases
STRUDL - Teia infinita
RULUR - Habilita Joel Jewett (Exec. Producer) no character viewer
LLADNEK - Modo debug
DCSTUR - Energia infinita
WATCHEM - Habilita todos os filmes
ALLSIXC - Habilita todos os Comic Covers
GBHSRSPM - Contest Mode
CGOSSETT - Habilita todo o StoryBoard
TWNTYNDN - Habilita roupa
Spidey 2099
BLKSPIDER - Habilita uniforme negro
PARALLEL - Habilita Spidey Unlimited (R2 Invisibilidade)
LETTERS - Habilita Aranha Escarlate
ALMSTPKR - Habilita Quick Change Spider
BNREILLY - Habilita Ben Reilly
AMZBGMAN - Habilita Amazing Bag Man
EEL NATS - Habilita todos os códigos

X-MenMutant Academy

Todos os Secrets abertos

No menu principal aperte select, ↑, L2, R1, L1 e R2.

Liberar tudo no jogo

Vá para a tela de Options . Lá, aperte ●, select, L1, R1, R2, L2, ■, e select.

Bust-a-Move 4

Jogue em outro mundo:

Na tela de título aperte: X, ⇐, ⇒, ⇐ e X novamente.

Um som confirmará a dica.

Todos os personagens:

Na tela de título aperte: ⇒, ⇒, X, ⇐ e ⇐. Um som confirmará a dica.

Vampire Chronicles

OPÇÕES EX:

Coloque o cursor em Options, segure os botões L e R juntos e aperte X para entrar no menu EX. Lá, você poderá escolher barras infinitas, tipo de apresentação que vai querer ver e mais outras opções.

JOGUE COM MARIONETTE:

Marionette se parece com o personagem Shadow, só que em vez de se apossar do corpo do oponente, seu próximo personagem é escolhido aleatoriamente. Para isso, coloque o cursor em Random, aperte start 7 vezes e aperte X.

JOGAR COM OBORO BISHAMON:

Segure Start com o cursor em Bishamon e escolha-o. Com Oboro Bishamon não é possível selecionar o modo de jogo.

JOGUE COM SHADOW:

Deixe o cursor em Random, aperte start 5 vezes, sendo que na quinta você deve deixar o botão apertado e fazer a escolha com X.

Ferrari F355 - Challenge

Habilitar pistas secretas:

Dentro do Options, aperte e segure X e Y. Você será avisado sobre a nova opção Passwords. Sem soltar o X e Y, seleccione-a. Use os seguintes códigos para liberar as pistas:

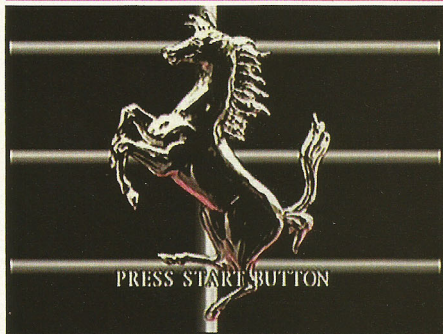
LiebeFrauMilch - habilita Nurburgring

Stars&Stripes - habilita Laguna-Seca

KualaLumpur - habilita a pista Sepang

DaysofThunder - habilita Atlanta

Obs: os códigos devem ser exatamente iguais ao que está escrito acima, com as letras maiúsculas sendo respeitadas.



Dicas

78 GAMEBOY



Turok 3

Entre com os seguintes passwords:

Munição infinita - ZXLCPMZ

Vidas infinitas - FJVHDKK

Pular de fase - XCDSDFS

Passwords para os mapas

Easy Difficulty

Map 2 - SDFLMSF

Map 3 - DVLFZDM

Map 4 - VFDSGPD

Map 5 - CSDJKFD

Medium Difficulty

Map 2 - VLXCZVF

Map 3 - DPSCDVX

Map 4 - ZMGFSCM

Map 5 - HWKLFYS

Hard Difficulty

Map 2 - CJSDFPSF

Map 3 - CMSDKCD

Map 4 - SPFPWLD

Map 5 - TPDFQGB

Card Hero

Pegue o número ID

Aperte select na tela de "jouhou"

Status para receber o número.

Taz Mania Munching Madness

Selecionar Estágios

Entre com os seguintes Passwords:

BLGNGJPDFFTJ para habilitar o

estágio da China.

LMBPBKTFKDKP para habilitar o

estágio da Suíça

San Francisco Rush 2049

Passwords para os estágios

Pista 2 - MADTOWN

Pista 3 - FATCITY

Pista 4 - SFRISCO

Pista 5 - GASWRKZ

Pista 6 - SKYWAYZ

Pista 7 - INDSTR

Pista 8 - NEOCHGO

Pista 9 - RIPTIDE

Star Wars Racer

Anakin mais rápido:

Quest for Camelot



Se você vencer todas as corridas Anakin alcançará o velocidade máxima de 735 mph.

Começo rápido:

Aperte A quando o número 1 da contagem regressiva aparecer na tela.

Race Sebula:

Vença todas as quatro corridas em um planeta e você poderá correr contra Sebula em qualquer uma das quatro pistas.

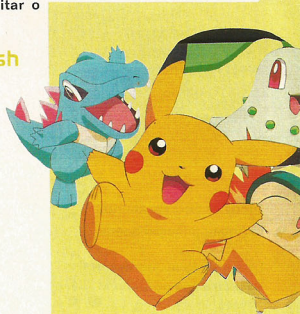
X-Men Mutant Academy

Habilite Phoenix:

Na tela título aperte ↓, ⇨, ↓, ↑, ⇩, ⇨, B e A.

Habilite Apocalypse:

Na tela título aperte ⇨, ⇩, ↑, ↓, ⇩, ⇨, B e A.





Energia Infinita:

Você deve ter no mínimo 30 jóias para o truque funcionar. Quando você tiver apenas um coração restando e estiver perto do Save Point, salve o jogo, reinicie, e carregue o mesmo. Você estará no mesmo local que salvou com sua energia cheia. Getting Money and Hearts Se tiver o Shovel, comece a cavar em várias áreas. Este é um jeito fácil de conseguir \$999 e o máximo possível de corações. Isto não funciona em todas as áreas, mas funciona na maioria delas. Eliminar os Chefes facilmente Encurrale o Chefe contra a parede e ataque-o com sua espada.

Pokémon Trading Card Game

Booster Packs de graça:
Vá para o computador em um dos ginásios. Encontre o menu que contém palavras em japonês junto com alguns números. Se clicar em um destes itens você terá um Booster Pack.
Energy Cards infinitos:
Volte até o laboratório do Dr. Ooyama. Lá, lute com Mikasa (o homem que encontrou no começo). A cada luta vencida, você ganhará 2 boosters cheios de energy cards.

NINTENDO 64

Pokemon Puzzle League

Mewtwo:

Na tela de seleção dos treinadores segure Z, aperte B, ↑, L, B, A, start, A, ↑ e R.

Very Hard:

Segure Z, aperte L, L, A, B na tela de escolha de dificuldade.

Super Hard:

Na tela de escolha de dificuldade segure Z, aperte R, L, A, e B.

Velocidade 99:

Na tela de título segure o Z, aperte B, A, L, e L. Agora, ao invés do limite de velocidade ser 50, será 99!

Todos os treinadores:

Na tela de seleção dos treinadores aperte L + R + Z juntos.

Supercross 2000

Opção Cheat:

Aperte C-cima na opção Select Event para aparecer o cheat.

Visões adicionais:

Coloque M0R3C4MS na opção cheat.

Todos os corredores te bloqueando:

Coloque BLO0CKM3 na opção cheat.

Motos grandes:

Coloque B1GB1K3S na opção cheat.

Pilotos gigantes:

Coloque G14NTS na opção cheat.

Corredores sem cabeças:

Coloque H34DL3SS na opção cheat.

Sem tombos:

Coloque N0CR4SH na opção cheat.

Sem corredores:

Coloque N0R1D3RS na opção cheat.

Supercross em Júpiter:

Coloque JVP1T3R na opção cheat.



Cheat Menu:

No menu principal aperte:

⇐, ⇐, ⇐, ⇐, ↑, ↓, ⇐, ⇐, ⇐, ↑, ↓, ↓.

Supercross em Marte:

Coloque M4RS na opção cheat.

Supercross em Mercúrio:

Coloque M3RCVRY na opção cheat.

Supercross na Lua:

Coloque M00N na opção cheat.

Supercross em Netuno:

Coloque N3PTVN3 na opção cheat.

Supercross em Plutão:

Coloque PLVTO na opção cheat.

Supercross em Saturno:

Coloque S4TVRN na opção cheat.

Supercross em Urano:

Coloque VR4NVS na opção cheat.

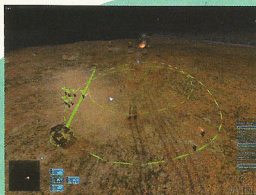
Supercross em Vênus:

Coloque V3NVS na opção cheat.

Toy Story 2

Escolher Fases:

No menu principal aperte: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓. Um som confirmará a dica.



Ground Control

Durante o menu aperte as teclas M S V ao mesmo tempo e uma janela abrirá para os seguintes cheats:

Invencibilidade - god

Desliga Invencibilidade - not god

Texturas Bizarras - love

Todas as missões no Custom Game - gimme maps

Missão "Secret Sabotage" - the new generation of rts-games
Esquadrão com luzes - flashlight

Force Ranking

Os 15 mais esperados Game Force

- 1 Metal Gear Solid 2
- 2 Zelda 128
- 3 Gran Turismo 2000
- 4 Max Payne
- 5 Silent Hill 2
- 6 Metroid 4
- 7 Sonic Adventure 2
- 8 Onimusha: Warlords
- 9 Castlevania
- 10 Phantasy Star Online
- 11 Dark Cloud
- 12 Banjo Tootie
- 13 Mega Man EXE
- 14 Sin and Punishment
- 15 The Bouncer

Os 20 mais procurados nas locadoras

- 1 Mario Tennis 64
- 2 Capcom vs Snk
- 3 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 4 International Super Star Soccer 2000
- 5 Marvel vs Capcom 2
- 6 Pokémon Silver and Gold
- 7 Perfect Dark
- 8 Tony Hawk's Pro Skater
- 9 Pokémon Stadium
- 10 Final Fantasy IX
- 11 Dino Crisis 2
- 12 UFC
- 13 Virtua Tennis
- 14 Pokémon Puzzle League
- 15 Jikkyo World Soccer
- 16 Ferrari F355 Challenge
- 17 Winning Eleven 2000
- 18 Tekken Tag Tournament
- 19 Mario Story
- 20 Turok 3

OS 20 mais Game Force

Consideramos apenas os jogos lançados nos últimos 5 meses



1 Eternal Arcadia



2 Grandia 2



3 Tigger's Honey Hunt



4 Mario Tennis 64

5 Dead or Alive 2

6 Heavy Metal

7 Pokémon Puzzle

8 Ferrari F355 Challenge

9 Tony Hawk's Pro Skater 2

10 The King of Fighter's 2000

11 Virtua Tennis

12 Silpheed: The Lost Planet

13 RPG Maker

14 Koro Koro Kirby

15 Deus Ex

16 Grand Prix 3

17 Capcom vs Snk

18 Ogre Battle

19 Ground Control

20 Red Dog

A partir da próxima edição você também pode dar sua opinião.

Mande seus votos para o ranking do leitor, que elegerá os 10 mais da história e os 10 lançamentos mais esperados.

Escreva para:
E-mail: gameforce@jbcweb.com
Carta: R. Calixto da Mota, 72.

Vila Mariana
São Paulo - SP
CEP 04117-100

Quizz Force

Você entende mesmo de games? Prove isso e entre para a história

1- Qual personagem deixou Sagat cego do olho direito?

- a- M. Bison
- b- Ryu
- c- Go Hibiki
- d- Dan Hibiki
- e- Akuma

2- Além de Smash Bros. (Nintendo 64), o personagem Ness foi protagonista de qual jogo de Super Nintendo?

- a- Fatal Fury
- b- Earthbound
- c- Ranma 1/2
- d- Street Kombat
- e- Secret of Mana

3- Qual foi o primeiro console de videogame existente no mundo?

- a- Atari
- b- Odyssey
- c- Telejogo
- d- Pong
- e- Vectrex

4- Além de Dead or Alive 2, que outro jogo Ryu Hayabusa já participou?

- a- Ninja Gaiden
- b- Shinobi
- c- Street Fighter
- d- Black Belt
- e- Samurai-X



5- O jogo Grandia possui quantas versões?

- a- 9
- b- 4
- c- 1
- d- 2
- e- 3



6- Quem é o protagonista da versão World Wide Soccer 98 para Saturn?

- a- Pelé
- b- Cobi Jones
- c- Tony Meola
- d- Ronaldinho
- e- Eric Winalda

7- Das duplas abaixo, qual participou de Final Fantasy VII e Final Fantasy Tactics?

- a- Barret/ Cloud
- b- Sephiroth/ Ramza
- c- Cloud/Sephiroth
- d- Aeris/Cloud
- e- Cloud/ Ramza

8- Qual o sobrenome da linhagem dos caçadores de Castlevania?

- a- Schneider

- b- Belmont
- c- Silva Pereira
- d- Bogard
- e- Hollywood

9- O personagem Frog (Glenn) de Chrono Trigger deseja vingar a morte de seu amigo. Que amigo?

- a- Cyrus
- b- Switch
- c- Magnus
- d- Peter
- e- Jackson

10- Uma arma de Unreal Tournament é apresentada como a mais potente do jogo. Qual o nome dessa arma?

- a- Shotgun
- b- BF-9000
- c- Redemeer
- d- Pistol
- e- Magnum



11- Dois lutadores brasileiros aparecem no jogo Ultimate Fighting Championship, de Dreamcast. Quais são eles?

- a- Royce Gracie e Pedro Rizzo
- b- Pedro Rizzo e Vitor Belfort
- c- Royce Gracie e Vitor Belfort
- d- Edinancy Silva e Adilson Maguila
- e- Marco Ruas e Pedro Rizzo

12- Qual o número de estrelas necessárias para se chegar ao final do jogo Mario 64 e qual o máximo de estrelas que podem ser conseguidas neste game?

- a- 70 e 100
- b- 75 e 100
- c- 70 e 120
- d- 120 e 999
- e- 75 e 120

13- Em Real Bout Wild Ambition, quem é Mr Karaté?

- a- Ryo
- b- Takuma
- c- Mr. Big
- d- Jeff Bogard
- e- Akuma

14- Yo-Noid! e Strider são clássicos de qual empresa?

- a- Namco
- b- Snk
- c- Tecmo
- d- Konami
- e- Capcom

15- Em Tony Hawk's Pro Skater, qual é o único skatista que "rema" com o pé esquerdo?

- a- Tony Hawk
- b- Bob Burnquist
- c- Kareem Campbell
- d- Chad Muska
- e- Steve Caballero



16- Rurouni Kenshin é um jogo para PlayStation que saiu nas versões luta e rpg, e foi baseado no anime de mesmo nome. No Brasil, esse anime saiu com qual título?

- a- Ninja Scroll
- b- Ninja Resurrection
- c- Samurai-X
- d- Samurai Shodown
- e- Zillion

17- Sonic se transforma em Super Sonic pela primeira vez em:

- a- Sonic: The Hedgehog
- b- Sonic: The Hedgehog 2
- c- Sonic: The Hedgehog 3
- d- Sonic Adventure
- e- Sonic & Knuckles

18- Em Resident Evil: Code Verônica (Dreamcast), um personagem que se supunha ter morrido na primeira versão do jogo reaparece. Quem é ele?

- a- Jill Valentine
- b- Chris Redfield
- c- Albert Wesker
- d- Rebecca Chambers
- e- Barry Burton

19- Para qual console e em que ano foi lançada a primeira versão de Metal Gear?

- a- MSX, em 1987
- b- Nintendo, em 1990
- c- MSX, em 1989
- d- Master System, 1987
- e- Nintendo, em 1987



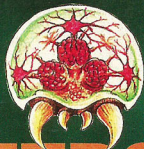
20- Sonson, personagem de Marvel vs. Capcom 2, surgiu pela primeira vez em um jogo Arcade da Capcom em 1984. Qual o nome do companheiro de Sonson neste jogo?

- a- Sansan
- b- Tantan
- c- Tonton
- d- Sansun
- e- Tantun

Se você acha que sabe tudo sobre games, eis a sua chance de entrar para a história. Tente responder a essas 20 perguntas preparadas pela GameForce. O autor da primeira carta que chegar na redação com todas as respostas certas vai ter sua foto publicada nesta seção. Queime sua mama, coloque os neurônios para funcionar e mande suas respostas para:

Quizz Force
Rua Celso da Mota, 72, V. Mariana,
São Paulo, SP - Cep 04117-100

Limbo



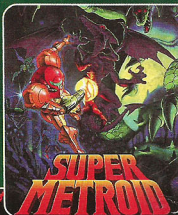
METROID

Há 14 anos nascia a primeira heroína dos games

versão levou os fãs à loucura, pois tinha todos os elementos das versões anteriores, só que com mais armas, gráficos fan-

tásticos e labirintos duas vezes maiores.

Em sua terceira aventura, a caçadora espacial retorna ao planeta Zebes para impedir a



SUPER METROID

O quê você estava fazendo há 14 anos? Se a resposta for

"jogando videogame", então você deve se lembrar de um joguinho difícil, comprido pra caramba, com uma música chata e fez com que você passasse várias tardes na frente da TV sem piscar.

Precisamente em Agosto de 1986 era lançado, para o Nintendo 8 Bits, o primeiro jogo de uma série que se tornaria clássica: "Metroid".

Os Piratas Espaciais, liderados por Mother Brain, descobrem uma nova forma de vida e pretendem usá-la como arma biológica. Essa criatura semelhante à água-viva pode absorver enormes quantidades de energia e ficou sendo conhecida como "Metroid".

No jogo você encarna Samus Aran, uma caçadora de recompensas enviada pela Federação Galáctica para destruir a base dos Piratas Espaciais, no planeta Zebes. Através de infindáveis labirintos, Samus enfrenta diversas criaturas até destruir Mother

Brain e seus companhas.

Pulemos para o ano de 1991. Após uma longa espera, os órfãos de Samus puderam enfim matar a saudade da bela caçadora espacial. "Metroid II: The Return of Samus" chegava às lojas, desta vez para o Game Boy, sendo um super sucesso. Nesta sequência, Samus é enviada ao planeta SR-388, com a missão de exterminar todos os Metroids. Após um longo combate, Samus derrotou a Metroid Rainha, mas deixou vivo um filhote de Metroid recém-nascido que, aparentemente, não representava nenhuma ameaça.

Em 1994 "Super Metroid" (ou "Metroid III") chegava ao Super Nintendo. Essa nova

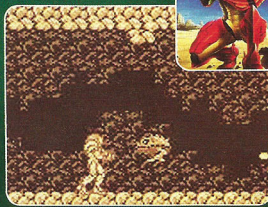
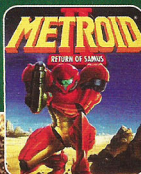


ressurreição de Mother Brain e salvar o filhote de Metroid que foi capturado.

Após a vencer a batalha, com a ajuda do pequeno Metroid, Samus escapa de Zebes segundos antes do planeta explodir.

Então veio o Nintendo 64, em 1995. Mas, contrariando as expectativas de um "Metroid 64", a única aparição de Samus foi como um dos lutadores de Smash Brothers.

Agora, foi anunciada a quarta versão de Metroid para o Nintendo Game Cube. Pelas imagens, parece que ele provocará a mesma revolução que o terceiro causou quando foi lançado. Com certeza, o retorno de Samus trará lágrimas aos jogadores veteranos e entusiasmo aos novatos no joystick.





MÁFIA JAPONESA

Confissões de um
Yakuza

Junichi Saga

Nas melhores livrarias

J.B. Communication do Brasil - Rua Calixto da Motta, 72 - Vila Mariana - Cep. 04117-100
São Paulo - SP - Brasil - Tel (0xx11) 5575-6286 - Fax (0xx11) 5549-0319 - e-mail: jbcodobrasil@jbcweb.com

Matriz: J.B. Communication Ltd. T 113 0021, Tokyo-to, Bunkyo-ku
Honkomagome 5-67-9-103 - (03) 5685-3519 - Fax (03) 5685-5781

INFORMAÇÕES: 0800-155026

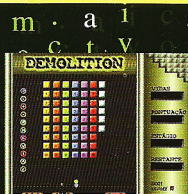
*"Utilizei a faca para
cortar a falange
do meu dedo mínimo
da mão esquerda,
ali mesmo, no balcão."*

**UM YAKUZA
REVELA
TUDO
SOBRE
A MÁFIA
JAPONESA.**

MAIS UMA PUBLICAÇÃO

JB

**JAPAN BRAZIL
COMMUNICATION**



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

