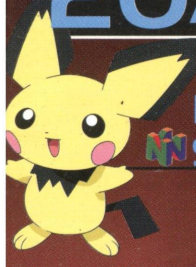
GAMEBOY ADVANCE COLOCAMOS AS MÃOS NO NOVO PORTÁTIL DA NINTENDO

GAMEFORCE

www.gameforce.com.br

DETONAMOS
CONKER'S BAD FUR DAY
FEAR EFFECT 2
(ÚLTIMA PARTE)

20 ANÁLISES



Pokémon Stadium 2

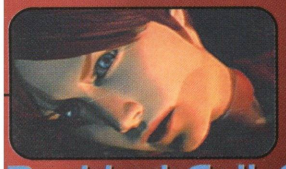
Time Crisis: Project Titan

Aidyn Chronicles

Serious Sam PC

Z.O.E.

The Simpsons GAME BOY



Resident Evil: Code Veronica Complete

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Jogamos e piramos!

17 PRÉ-ESTRÉIAS

Crash Bandicoot 3

Phantasy Star Online v2

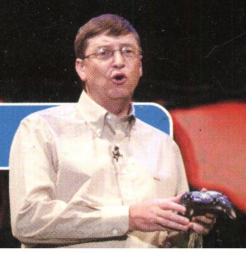
Batman

Azurik

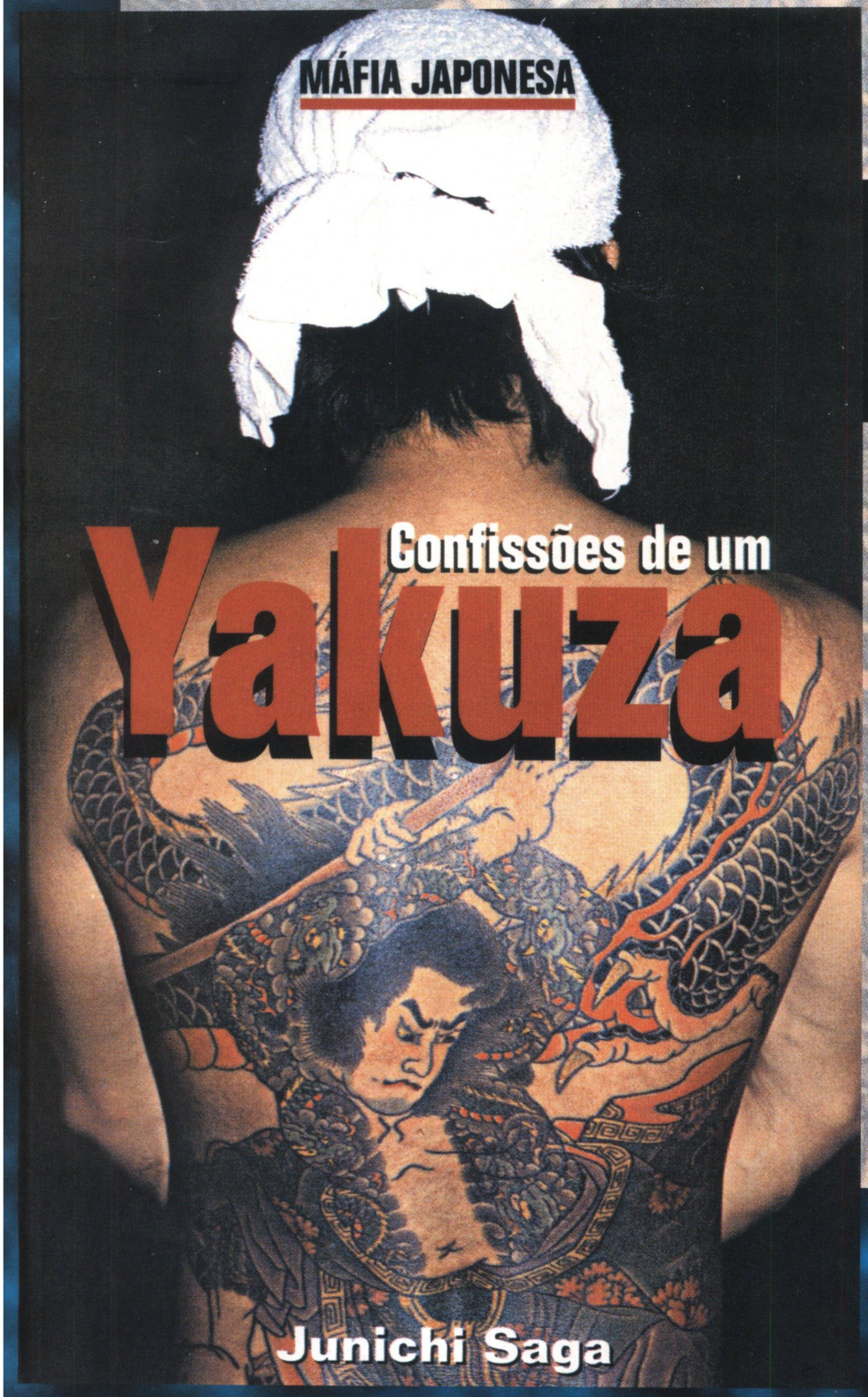
Super Street Fighter II GAME BOY ADVANCE

TOKYO GAME SHOW

FOMOS CONFERIR DE PERTO
A MAIOR FEIRA DE GAMES DO JAPÃO



JBC
JAPAN BRAZIL COMMUNICATION
Ano 1-Nº 8
R$ 4,90
ISSN 1518-563X



"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

JBC
JAPAN BRAZIL COMMUNICATION

Nas melhores livrarias

J.B. Communication do Brasil: -Rua Loefgreen,1291 - 7º andar – Vila Mariana – Cep: 04040-031
São Paulo – SP – Brasil – Tel (0xx11)5575-6286 – Fax(0xx11)5549-0319 - e-mail: jbcdobrasil@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:5571-8316

GAMEFORCE

SEÇÕES

ANO I número 8

CARTAS 6
FORCE RESPONDE 7
FORCE RANKING 8
ON LINE 9
MIX 10
FORCE REPORT 12
DICAS 72

PLAYSTATION 72
Army Men: Sarge's Heroes 2 72
Batman & Robin 72
Bomberman Fantasy Race 72
Dragon Heart 72
Destruction Derby 2 72
Michelin Rally Masters 72
Runabout 72
Ford Racing
DREAMCAST 73
Dance Dance Revolution 2nd Mix 73
Dynamite Cop 73
Last Blade 2 73
Legacy of Kain: Soul Reaver 73
Kao The Kangaroo 73
Sno Cross Championship Racing 73
NINTENDO 64 74
Command & Conquer 74
Nuclear Strike 74
Mario Golf 74
Pokémon Stadium 2 (3 JP) 74
Resident Evil 2 74
Quake 2 74
F-1 World Grand Prix 2 75
PLAYSTATION 2 75
Army Men: Sarge's Heroes 2 75
Bloody Roar 3 75
MDK2 Armageddon 75
RC Revenge Pro 75
Rayman 2: Revolution 75
GAMEBOY COLOR 76
Armorines: Project S.W.A.R.M. 76
Donald Duck Goin' Quackers 76
FIFA Soccer 2000 76
Men In Black: The Series 2 76
Tarzan 76
Tony Hawk's Pro Skater 2 76
The Simpsons Treehouse of Horror 76
PC 76
Airline Tycoon 76
The Sims: House Party 76

MEGADRIVE 77
Devil's Crash 77
Jurassic Park 77
Toejam & Earl 2: Panic on Funktron 77
SUPERNES 77
Sim City 77
Final Fight 2 77
Rock 'n' Roll Racing 77
GAME SHARK 78
TERMOS TÉCNICOS 80
LIMBO 82

REPORTAGENS

- Tokyo Game Show 16
- Game Boy Advance 22

PRÉ-ESTRÉIA

- Metal Gear Solid 2 26
- Crazy Taxi 30
- Extreme GhostBusters 30
- Project Gotham 31
- Extreme G3 31
- Phantasy Star Online2 32
- Azurik 32
- Crash Bandicoot 3 33
- Soul Reaver 2 33
- Test Drive 34
- Gun Valkirie 34
- Batman Vengeance 35
- Confidential Mission 35
- Herdy Gerby 36
- Breath of Fire 36
- Final Fight 37
- S. Street Fighter II 37

ANÁLISES

NINTENDO 64
- Pokémon Stadium 2 39
- Aidyn Chronycles 46

DREAMCAST
- Residebt Evil: CVC 40
- StarLancer 45
- UEFA Soccer 45

PLAYSTATION 2
- Resident Evil: CVC 40
- Z.O.E. 42
- Shadow of Destiny 43
- Quake III Revolution 44
- MDK2 Armageddon 44

PLAYSTATION
- Time Crisis Project Titan 48
- Strikers 1945 II 49
- Simpsons Wrestling 50
- Smurf Racer 50

PORTÁTEIS
- Mario Advanced 52
- FZero: MV 52

PORTÁTEIS
- The Simpsons 53
- Racing Ratz 53

PC
- Serious Sam 54
- Kohan Imortak 55
- Fate of Dragon 55

DETONADOS

- Conker Bad fur Day 56
- Fear Effect 2 64

GAMEFORCE

JBC
JAPAN BRAZIL COMMUNICATION

DIRETOR PRESIDENTE
Masakazu Shoji

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

BRASIL: JBC DO BRASIL
GERENTE DE PRODUTO Lúcio Flávio Baúte
GERENTE DE PUBLICIDADE Patricia Regner
EXECUTIVOS DE NEGÓCIOS Fatima Fragoso, João Rodrigo Sant'Anna, Norie Kuga e Rogério Harada
MARKETING Marina Akiko Shoji, Laura Quaglia
REDAÇÃO Paula Cristina Sato
COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Eliana Aragão Francisco
CHEFE DE ARTE Ana Franco
DIAGRAMADORES Elisabete Nagahama, Kelven Frank e Ronaldo Ferraz
CRIAÇÃO Renato Russomano

JAPÃO: J.B. COMMUNICATION
EDITOR CHEFE Nelson Toyomura
EDITORA Tiaqui Tomoyose
REPORTAGEM: Cristina Miyahara, Rodrigo Brasil, Sergio Fukushima e Yayoi Wada
DIRETORA DE PUBLICIDADE Célia Taeko Shoji
GERENTE DE MARKETING Kunio Kawarai

atrativa.com

DIRETOR DE CONTEUDO
Mitikazu Koga Lisboa

EDITOR CHEFE Roberto Martinelli Nappo
EDITORES Andrés Feres Calil e Milton de Almeida Borges Jr.
EDITOR ASSISTENTE Fábio Nobre
COORDENAÇÃO GERAL Lauro Masanobu Shida
ANALISTAS DE JOGOS Michel Feres Calil e Moisés Margalejo
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. Loefgreen, 1291 - Vila Mariana - São Paulo - SP CEP 04040-031
Tel.: (0xx11) 5575-6286
POR FAX: (0xx11) 5549-0319

Editorial

Zack

Pô, bicho, arrumei briga com todo mundo aqui para poder experimentar o Game Boy Advance. Confesso que me arrependi de ter feito tanta coisa pra jogar Mario Bros 2 e um F-Zero piorado do SNES, mas tenho certeza de que esse aparelho ainda vai me dar alegrias. O mais engraçado desse mês foi esse "Resident" novo, que não tem quase nada de novo. Meio enganação!

Natasha

Oiê! Esse mês eu fiquei feliz! O pessoal parou de me atazanar e eu pude terminar o meu Fear Effect 2 (PS) sossegada. Para animar ainda mais, vesti o Neo Hunter com a roupa de Pikachu! Pena que em todas as fotos ele saiu meio mal humorado... De resto, joguei bastante Game Boy Advance, mas sempre escondida. É que esse bando de trogloditas quebrou os deles e queria jogar no meu! Pode isso?

Neo Blade

Olá, é um prazer estar aqui de novo com vocês! Esse mês foi bem movimentado aqui na redação, principalmente depois da chegada do Metal Gear Solid 2. Todo mundo queria jogar. Até eu não resisti e acabei preso em frente ao Playstation 2 por algumas horinhas... Também ficou bem louca a nave que o Ask construiu! Me senti um X-Men voando naquela coisa pra lá e pra cá! Mesmo assim terminei tudo a tempo e o Mix está aí para vocês! Espero que gostem!

GAMEFORCE NA TOKYO GAME SHOW

▶ Novamente a GameForce foi a única revista brasileira presente numa feira do Japão. Desta vez, na Tokyo Game Show. O evento é tão grande que um jornalista apenas não dá conta de visitar todos os estandes no dia exclusivo para a imprensa. Mandamos para lá as repórteres Cristina Miyahara e Yayoi Wada e o fotógrafo Akira Ueno. Foram também, num jato experimental supersônico, todos os nossos pilotos: Twister, Spy, Neo Hunter, Zack, Dragon, Neo Blade e a Natasha que enlouqueceu os japoneses.

Os destaques da TGS foram, sem dúvida, os jogos Final Fantasy X e Silent Hill 2. Mas quem roubou a cena mesmo foi Bill Gates. O homem, com seu X-Box a tiracolo, é um sucesso. Por onde passou, tumultuou. Para participar de sua coletiva era preciso chegar com pelo menos três horas de antecedência, algo nunca antes visto nas feiras de games nipônicas.

GameForce entrevistou dois especialistas em games: Scott Dolph, gerente de assuntos internacionais da Konami, prometeu que o lançamento de Metal Gear Solid 2 acontecerá mesmo no final do ano; já Kazuyuki Takada, responsável pelo marketing da divisão X-Box da Microsoft, adiantou que na data do lançamento o console terá pelo menos 15 jogos.

Julio Moreno
Diretor Editorial

Twister

Brincar de Gran Turismo com um carrinho de deficiente dentro da TGS foi demais. Isso sem contar as fantásticas novidades apresentadas na feira, como o vídeo de Dead or Alive 3 e o demo do Project K-X (X-Box). A galera teve que me trazer arrastado para o Brasil. Aproveitando o embalo, me atraquei com o pessoal na disputa por um GBA. Para dizer a verdade, detesto portáteis, mas não perderia a chance de uma bela confusão. E como novidade (e confusão) é comigo mesmo, acabei seqüestrando o demo de Metal Gear Solid 2 do Spy. Sorte dele que exigi um baixo resgate. Também provei minha coragem juntamente com o Zack em Resident Evil: Code Veronica Complete. Destruí muitos Mech's no futurista Z.O.E. e relembrei bons momentos jogando MDK2 Armageddon.

Neo Hunter

Finalmente nós conseguimos um veículo digno de nossas capacidades! Com a construção da Stealth Fire, nossa nave, foi muito mais fácil chegar até Tóquio para a TGS. E agora poderemos ir a qualquer lugar do mundo! Mas nem tudo foi TGS. Eu coloquei todo o meu intelecto para disputar contra o Dragon em Kohan e Fate of the Dragon (PC), além de ser obrigado a jogar aquela porcaria do Aidyn Chronicles (N64), que ninguém mais quis jogar! Nem vou comentar nada sobre a análise do Pokémon Stadium 2. Pagar mico pela Natasha é algo que está se tornando irritante! Além da roupinha de Pikachu, ela me arrastou pelas orelhas nos corredores da TGS... O que foi que eu fiz? Só cantei "algumas" japonesinhas!!!

Spy

Receita para fazer um espião feliz: demo jogável de Metal Gear Solid 2 (é o meu jogo), que tem tudo para ganhar o título de jogo mais aguardado do ano. Também teve tiros e mais tiros com Time Crisis 2, StarLancer, Quake 3 Revolution e Strikers 1945, diretamente dos Arcades. Além do tiroteio, rolou a TGS, maior feira de games do Japão, com muitas novidades para X-Box, como os animalescos vídeos de Dead or Alive 3, Silent Hill 2 e Air Force Delta. Como se isso não fosse suficiente aos já bem abastecidos nipônicos, o lançamento do Game Boy Advance vem para engordar ainda mais esta edição. Parece até que a revista está mais grossa, hehe.

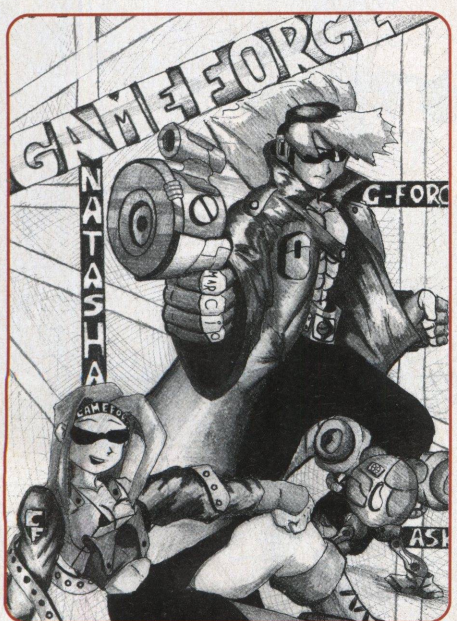
Dragon

Ah, foi bom poder ver novamente minha terra natal! Pena que o Ask não quis parar o Stealth Fire em Osaka para eu visitar meus avós... Pelo menos pude colocar minhas mãos no tão esperado Game Boy Advance. Analisei friamente o aparelho para poder trazer a vocês uma matéria especial nos mínimos detalhes.
Um jogo que nem chamava tanto minha atenção, mas acabou por me impressionar, foi o Shadow of Destiny, para PS2, que traz uma trama com suspense na medida certa para jogadores que curtiram jogos no estilo do primeiro "D".

Cartas

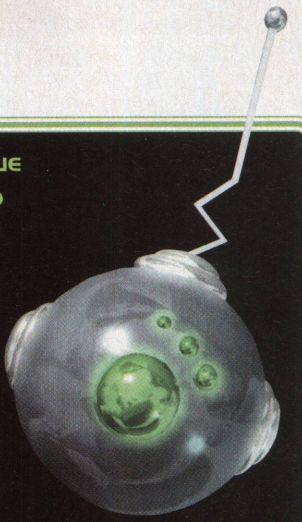
Leis de Murphy aplicadas aos video-games e afins

Lei do Hadouken:
Sempre que você quer soltar um Hadouken, sai um Shoryuken.
Por dedução, sempre que você quer soltar um Shoryuken, sai um Hadouken.
Premissa do Zangief:
Não existe pilão giratorio, este é um golpe reservado apenas ao computador.
Lei dos ROMs bons:
Todo ROM bom que você procura, você não acha.
Observação do pessimista:
Se achar um link, este estará quebrado.
Segunda Observação do pessimista:
Quando você achar um link que funcione e fizer o download do jogo, ele vai estar em japonês.
Lei do Carro mais rápido segundo os criadores do F-Zero:
O melhor carro é sempre o mais feio ou afeminado.
Por dedução, o com o melhor Design, invariavelmente é o pior.
Lei da Warp Zone segundo a Nintendo:
O cano onde você se esqueceu de colocar pra baixo, é o cano da Warp Zone.
Lei do Tilt:
Os jogos sem Savegame ou password são os que tem maior propabilidade de dar tilt.
Adendo do pessimista:
Isto sempre perto da última fase.
Comentario sobre o adendo do pessimista:
Quando não nela.



Marcio Bartolo Jr.
Catanduva - SP

Mês passado eu estava muito louco. Dei choque em todo mundo, dominei a redação... fiquei tão empolgado que esqueci de me recarregar e minha energia acabou. Aí não teve jeito: o pessoal me pegou e me colocou para construir uma nave para chegar ao Tokyo Game Show. Isso depois de tentarem me desmontar para fazer um GBA!
Só que não vai ficar assim. Tão logo eu volte à minha forma vou dar o troco. Essa galera que me aguarde!!!



Leis dos Macetes:
1- Um macete facil de ser executado, não faz nada de útil.
2- Um macete difícil de ser executado, não faz nada de útil.
3- Quando um macete é útil, o jogo é tão facil que o macete não é necessário.

Otto Arantes Peçanha
Niterói – RJ

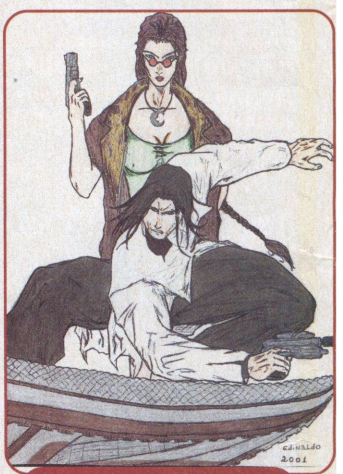
Muito legal sua carta, Otto. Só serviu para mostrar que ninguém está livre da fúria da Lei de Murphy. Para quem não conhece essa lei, a história é a seguinte: um engenheiro da Força Aérea Americana dizia sempre que se num avião alguma coisa tivesse alguma chance de dar errado, por menor que essa chance fosse, daria. Com o tempo, percebeu-se que essa afirmativa valia não só para aviões, mas quase tudo, até videogames.

Peguem leve

Colegas da GameForce,
Entrei em estado de choque de 110 V quando vi a capa da edição 6, muito bonita, vai entrar para a história. Também gostaria de dar meus pêsames aos fãs da Sega que receberam um choque negativo. Ainda bem que eu sou Sonysta.
A única coisa que eu não gosto muito na GameForce são as notas dos jogos. Vocês são rigorosos demais, não precisa puxar o saco, mas peguem leve, por favor.
Um sincero abração a todos

Reginaldo Alexandre Bertoldi
Itajaí – SC

Reginaldo, obrigada pelo elogio. Mas, essa história das notas não é bem assim. Olha só, para um jogo ser perfeito é muito difícil, senão impossível. Então, não podemos ficar dando dez para qualquer um. O dia que você vir um jogo com nota final 10 na GameForce pode ter certeza que ele será mais do que maravilhoso. Acontece que somos sinceros e muito críticos, por isso exigimos um pouco dos jogos.



Edivaldo da Silva
Itapevi – SP

Minha vida pela Nintendo

GameForce,
A minha vida toda me dediquei à minha Deusa Nintendo, para mim não existe nada acima dela. A Nintendo e a Rareware são tão importantes para mim que, se um dia elas acabassem, minha vida também acabaria.
Mas, falando da revista, percebi que vocês adoram a Sega, a Nintendo e a Sony e é isso que faz com que a GameForce seja diferente. As outras revistas parecem ter feito pacto com a Sony e só falam do Playstation, ele tem sempre que ser o melhor videogame.
Até mais,

Diego Ivo de Araújo
Aracati - SP

Quem é gamemaníaco de verdade gosta de todos os consoles, não é mesmo? Então, como todo mundo da redação é tarado por games não faz distinção: se o jogo for bom vale jogar em qualquer plataforma. Só que tem uma coisa: não vamos ser tão radicais, Diego, morrer por causa de uma empresa de games é demais para qualquer um...

CRAZY GAMES

"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 - Saúde - São Paulo/SP

Telefone: (0xx11) 578 6353

Force Responde

Sacanagem no DC

Galera da GameForce,
Gostaria que vocês me respondessem algumas perguntas muito importantes:
1 - Com o fim do Dreamcast o serviço online continuará funcionando?
2 – É verdade que existem filmes eróticos para o DC?
3 – O que é engine?
Valeu galera,

1 - Sim, mesmo após o término de fabricação dos jogos a Sega.Net continuará funcionando.
2 - Até onde a gente viu, não existem... Mas vai saber o que a pirataria não está tramando.
3 - Engine é o conjunto de programação de um jogo. Se um game tem a mesma engine gráfica de outro, significa que os gráficos terão a mesma qualidade, pois foram feitos com o mesmo programa.

Final Fantasy

Oi pessoal da GameForce!
Por que a Square usa sempre um loiro e uma morena como personagens principais em Final Fantasy?

Gustavo Rodrigues
Palhoça – SP

Como assim? Locke (FF6) e Squal (FF8) tinham cabelos castanhos, Cecil (FF4) tinha os cabelos roxos, e sua amada Maria era loira, e a Terra (FF6) possuía cabelos verdes... Nem sempre é assim, Gustavo...

Conspiração contra a Sega

E aí galera da melhor revista do mundo? É a quinta vez que escrevo, por favor respondam minhas perguntas:
1 – Vai sair algum Final Fantasy para Dreamcast?
2 – O que a Konami e a Electronic Arts têm contra a Sega?
Por hoje é só, mandem um beijão para a Natasha, a única loura que não é burra.

Ademilson Costa
Cunha – SP

1- Não, a Square nunca fez nenhum jogo para algum console da Sega e nem fará depois da notícia do final do Dreamcast.
2- A Konami não tem absolutamente nada. Já a Electronic Arts (que já foi uma das maiores parceiras da empresa nos 16Bits) vem se engalfinhando com a Sega desde o lançamento do Dreamcast.

PS 1 e 2

E aí galera da GameForce?
Tenho 19 anos e sou viciado em games. A edição no. 6 detonou com a capa de Final Fantasy X. A revista está 10 e acho que vocês só poderiam responder as minhas perguntas. Lá vai:
1 – O Game Boy Advance roda todas as fitas de Game Boy que existem?
2 – O PS2 roda DVDs de todas as regiões? O controle, o memory card, o volante e o gameshark do Playstation vão poder ser usados no PS2?
3 – A Sony vai continuar lançando jogos para o PS?
Antenciosamente,

Rafael Luiz Alvarenga
Mogi Guaçu – SP

1- Todos os joguinhos que o Color ou o Classic rodavam podem ser jogados no GBA.
2- Os primeiros modelos japoneses sim, já os novos modelos não. Apenas o controle do PS pode ser usado no PS2.

Force Responde

3 - Não há previsão de até quando a Sony vai continuar com o PS, talvez por mais um ano apenas...

Garou e KoF

E aí, galera?
Os jogos Garou Mark Wolves e The King of Fighters 2000 vão chegar ao Dreamcast? Se não, é possível que saiam para o PS2?

Renato de Queiroz
Belo Horizonte – MG

Garou foi confirmado, mas o The King of Fighters 2000 ainda é somente um rumor. Existiam planos de jogos para o Playstation 2 antes dos problemas que a SNK enfrentou, hoje a empresa não tem nenhuma posição oficial.

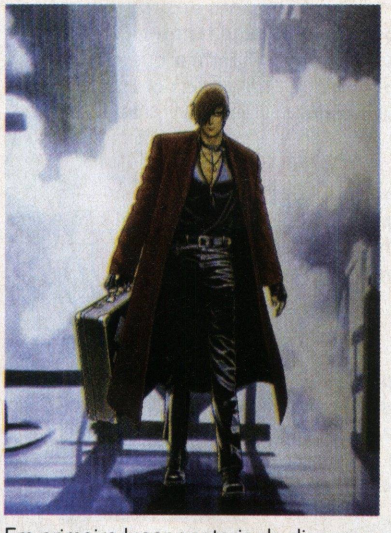
PS 2: Um bom negócio?

E aí galera, tudo bom?
Eu peço que vocês esclareçam uma dúvida não só minha mas de todos meus amigos que têm um Playstation 2. Fizemos um bom negócio? Está parecendo que o PS2 não será páreo para o NGC e o X-Box e o nosso receio é que as softhouses se voltem para esses consoles e deixem o PS2 de lado, mais ou menos como aconteceu com o Saturno, que também tinha uma complexa linguagem de programação.

Robson Daniel Prado
São Paulo – SP

Bem Robson, pode ficar calmo, porque as chances disso acontecer são mínimas. Com o final da carreira do PS, do Dreamcast e do Nintendo 64, o Playstation 2 ficará tempo suficiente dominando o mercado sozinho para que o lançamento de um novo console abale suas vendas. Muita gente já comprou e ainda vai comprar o aparelho e quanto mais gente maior será o interesse das softhouses. E a Sony é a maior potência no mercado de games da atualidade.

SNK do Japão



Em primeiro lugar gostaria de dizer que vocês são mais do que 10, são 1000, eu adoro essa revista. Mas, vamos ao assunto. Eu gostaria de saber qual é o site da SNK do Japão e quando vocês vão fazer a matéria do KOF 2001,
que vai ser produzido pela CAPCOM.
Um abraço para todos com muito carinho, tchauuuuuu.

Flavio Afonso
Por e-mail

O que? The King of Fighters 2001 vai ser produzido pela Capcom??? Nossa, essa é nova (se não, engraçada) para a gente! Pelo que meu banco de dados diz o KoF 2001 vai ser produzido pela SNK-Aruze e pelos ex membros da SNK que formaram uma empresa chamada Breeza Soft. Quem colocou a Capcom nessa história? Isso é coisa de "gamers" mal informados!
O site da SNK do Japão é:
www.neogeo.co.jp

SAIBA COMO É FEITA A AVALIAÇÃO DA GAME FORCE

Para nós, da Game Force, nota 10 *é a perfeição*. E isso, como todos sabem, não é algo que acontece toda hora. Quem dirá mais do que uma vez por mês. Portanto, não se assustem se um jogo muito bom receber 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 Ranking

Os 20 mais Game Force

1. Conker's Bad Fur Day
2. Phantasy Star Online
3. Pokémon Stadium 2
4. Mario Party 3
5. Resident Evil: Code Veronica Complete
6. Serious Sam
7. Onimusha: Warlords
8. Paper Mario
9. Zone of the Enders
10. Fear Effect 2: Retro Helix
11. Shadow of Destiny
12. F-Zero: Maximum Velocity
13. MDK 2: Armageddon
14. Star Wars: Starfighter
15. Kohan: Imortal Sovereings
16. Quake III: Revolution
17. Persona 2 Eternal Puinishment
18. The Bouncer
19. NBA Hoopz
20. StarLancer

Os 15 mais esperados

1. Final Fantasy X
2. Metal Gear Solid 2
3. The Death of Zelda
4. Silent Hill 2
5. Devil May Cry
6. Shenmue 2
7. Gun Valkirie
8. Phantasy Star Online Version 2
9. Tomb Raider: Next Generation
10. Star Wars
11. Halo
12. Doom 3
13. Dead or Alive 3
14. Head Hunter
15. Project Gothan

On line

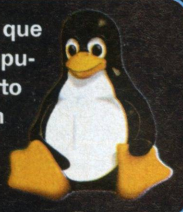
AS COISAS MAIS LEGAIS QUE ROLAM NO MUNDO VIRTUAL

Por Neo Hunter

LINUX JÁ FOI SEGURO...

Pois é, foi-se o tempo em que se dizia que o Linux era a prova de bugs e crackers... Só nesse ano já foram descobertos três vírus para Linux... Certo, no Windows já foram pegos uns 150. Mesmo assim, o sistema deveria ser invulnerável.

Esse último vírus é uma espécie de Trojan, que permite que algum cracker invada seu computador. Seu nome é Adore e já foi descoberto um jeito de acabar com ele. Se tiver algum problema, entre em: **www.sans.org/y2k/adore.htm**



ANIME THEME

Anime Theme é um dos melhores sites de anime que existem. Nele você pode baixar filmes, ilustrações e midis, entre outras coisas. Além de animes, você pode encontrar informações sobre games e desktop themes de jogos. O mais interessante é que, da forma que o site foi feito, se você acionar o fullscreen de seu browser (no Windows Explorer, F11) o site se torna igual à uma área de trabalho. **http://www.animetheme.com/animetheme.html**

GBA NO PC...

O quê, já lançaram o emulador do Game Boy Advance? Não... Mas que tem muita gente tentando dizer que sim, tem.
Já estão disponíveis na net dezenas de imitações bem fraquinhas do que seria a engine do GBA. E o mais impressionante, essas tranqueiras possuem mais jogos do que o próprio console da Nintendo!
Entre os títulos, temos joguinhos de Pokémon, M-Type (nenhuma ligação com R-Type) e BombAman, entre outros... Tudo muito feio, mal feito e travado. Nem perca tempo baixando esses arquivos!

MAIS ROMS

Você está há algum tempo atrás de um certo joguinho de emulador e ainda não conseguiu encontrar? Nem usando aquela batelada de Links que a gente te mandou na edição 4???
Bem, então aqui vai mais um endereço de um ótimo site nacional de emuladores:
http://airbag.cplp.net/index.html

TORRADEIRA METEOROLÓGICA

Ok, é uma coisa inútil, mas eu precisava contar para alguém! Um estudante da Universidade de Brunel (Inglaterra) chamado Robin Southgate acaba de criar uma torradeira que, quando está para terminar de tostar o pão, se conecta à internet e baixa a previsão do tempo. Antes do pão ser ejetado, a torradeira imprime (queimando) um desenho no pão de um sol ou de uma nuvem, conforme for a previsão para aquele dia...

BILL GATES TOMANDO VIAGRA?

Pois é, essa foi a brincadeira de um jovem hacker do Pais de Gales... Ele conseguiu o número do cartão de crédito do Bill e comprou várias caixas de Viagra, aquele remédio para impotência, mandando entregar na casa do bilionário. O galês conseguiu mais outras centenas de números de cartões de crédito e já foi encontrado pelo FBI. Quanto vai ser sua sentença pela brincadeira? Ainda não se sabe, mas ele já recebeu diversas propostas de emprego de grandes empresas de I-Segurança.

CPSII

Já que voltamos a tocar no assunto emuladores, atenção aos fãs da emulação! Finalmente saiu um emulador que consegue imitar a placa CPSII da Capcom! Seu nome é Final Burn e ele já pode ser encontrado na maioria dos sites de emulação, inclusive no **www.emumaniacos.com.br**.
Qual a vantagem de se emular a placa CPSII? Bem, é com ela que a Capcom produziu Marvel Super Heroes, X-Men vs Street Fighter, Marvel vs Capcom...
Quer rodar esses games no seu PC? Então comece os downloads já, porque os arquivos são pesados e vão te dar muita dor de cabeça para baixar!

Confiram: www.gameforce.com.br

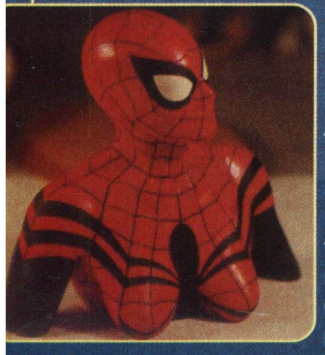
Mix

O mundo paralelo dos gamers

Por Neo Blade

Ele desenha, pinta e esculpe

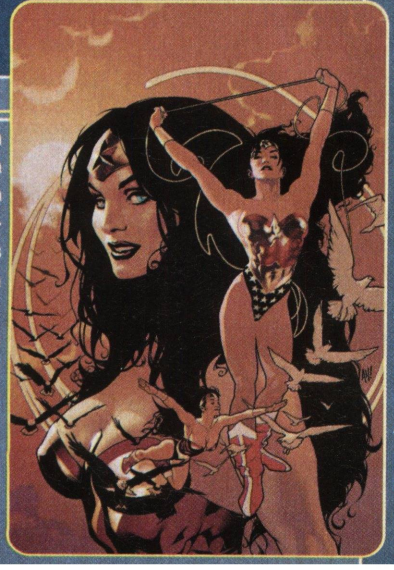
Ele está realmente impossível... Antes mesmo de terminar a série Grandes Heróis DC, Alex Ross está produzindo uma coleção de estatuetas para a Marvel Comics. Baseados nos personagens da editora, que tem os direitos de heróis como X-Men, Homem-Aranha e Homem de Ferro, os modelos têm, em média, cinco centímetros de altura e retratam os desenhos com perfeição. Sabe-se que Alex já está envolvido em um projeto para esculpir também os heróis de Earth-X e Paradise-X, histórias futurísticas que misturam os universos Marvel e DC.



Para quem não sabe, Alex Ross é o ilustrador das obras de arte "Marvels" e "O Reino do Amanhã".

Os melhores se encontram

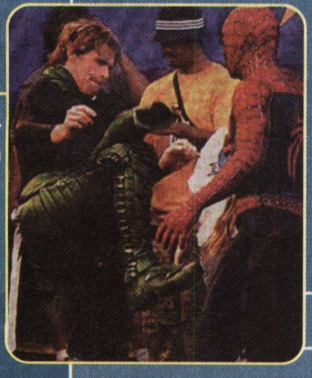
A amazona Diana está de cara nova. Desde o número 160 da revista da Mulher-Maravilha, uma nova equipe muito criativa assumiu o titulo, fazendo com que as histórias da heroína mais antiga da DC voltassem a ganhar vida. Um dos melhores enredos dessa nova fase poderá ser conferido a partir de 16 de maio, data de lançamento nos Estados Unidos. Com o nome de Wonder-Woman: Gods of Gotham, a história conta com a participação de outro veterano da DC, o Batman. A trama se desenrolará por quatro números da revista (164 a 167) e a produção está por conta de Phil Jimenez e J. M. DeMatteis. O próprio Jimenez irá ilustrar os quadrinhos com ajuda de Andy Lanning.



As capas estão sob a responsabilidade de Adam Hughes, um dos grandes mentores do sucesso da heroína nas bancas.

O preço da revista é de US$ 5,95 e ela só poderá ser encontrada nas bancas que trabalham com importação.

Onde está minha roupa, Mary Jane?



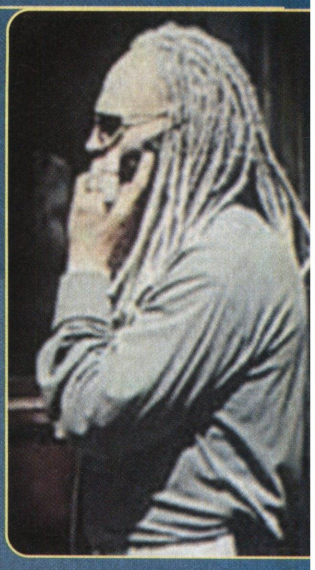
É uma confusão atrás da outra no set de filmagem de Spider-Man. Depois da morte de um operário, a notícia agora é o roubo de quatro uniformes do Aranha. A produtora está oferecendo 25 mil dólares para quem achá-los. Até agora não há pistas dos ladrões.

E as más noticias não param por aí. O dublê de Tobey Maguire (Peter Parker), sofreu um acidente ao executar uma das peripécias do aracnídeo. Ele bateu em uma parede, quebrou uma perna e teve de ser levado imediatamente para o hospital.

Ainda assim os produtores dizem que o término das filmagens, que está previsto para este mês, não será atrasado.

O filme só deve chegar aos cinemas americanos em maio de 2002. Até lá esperamos que não aconteça mais nada de ruim. O Homem-Aranha está precisando se benzer...

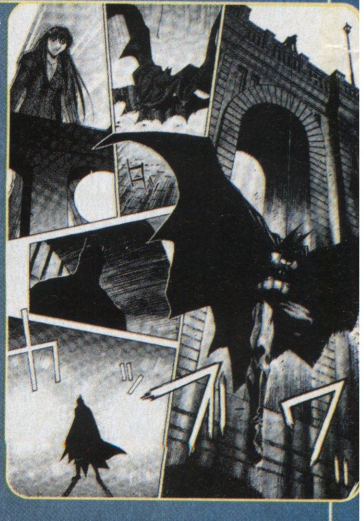
Mais sobre The Matrix 2



Não é muita coisa, mas já da pra matar mais um pouquinho da curiosidade. As filmagens de The Matrix 2 já começaram. Os atores se encontram todos em Oakland, na Califórnia para a gravação do filme mais esperado do próximo ano. A população já acompanhou as primeiras cenas, que mostram Morpheus (Lawrence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss) fugindo em uma alucinante perseguição de carros. No novo filme veremos alguns vírus de forma humana criados pela Matrix para exterminar Hackers invasores. Com roupas cinzas, dreadlocks nos cabelos e armados com submetralhadoras Uzzi, os vilões irão dar trabalho para Neo e sua turma.

A única noticia triste nisso tudo é que talvez tenhamos que esperar um pouco mais para a estréia de The Matrix 2. A Warner Bros está pensando em adiar a estréia do filme, de maio para junho de 2002, para tentar fugir da concorrência de Star Wars Episódio II e Spider-Man The Movie, que chegam no mesmo mês aos cinemas americanos.

Batman de olhinho puxado...

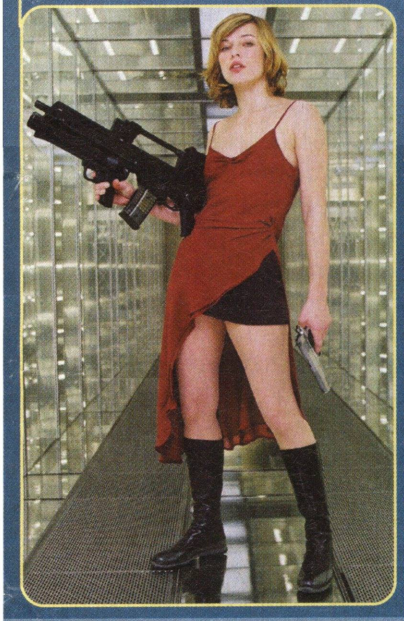


Já pode ser encontrado nas bancas de importação Batman Mangá. A revista traz uma inédita aventura do homem Morcego. A historia girará em torno de um jornalista da TV japonesa que recebe a difí-

cil tarefa de ir até Gotham City para entrevistar o cidadão mais ilustre da cidade, ninguém menos que o Batman. Só que Yuko Yagui (o jornalista), nem imaginava no que iria se meter. No mesmo dia em que chega na cidade, o Asilo Arkham soa os alarmes. Quatro detentos fugiram: Duas-Caras, Pingüim, Charada e Coringa, ou seja, os mais perigosos inimigos de Batman. Só que algo muito estranho acontece. Antes que Batman tenha tempo de recapturá-los, eles morrem repentinamente. Só um deles permanece vivo, mas quem é eu não vou contar para não estragar a supresa.
A história toda saíra em duas edições com 82 páginas cada. A revista é em preto-e-banco com arte de Kia Asamiya (Silent Mobius, Steam Detective, Dark Angel e Phantom Menace). Vale a pena.

Eu acho que vi um Zumbi!!!

Desde de 1 de janeiro de 1996, data em que a Capcom lançou o jogo Resident Evil (ou Bio Hazard) no Japão, o jogo é mania no mundo inteiro. E, como já é moda, o jogo está ganhando sua versão cinematográfica.

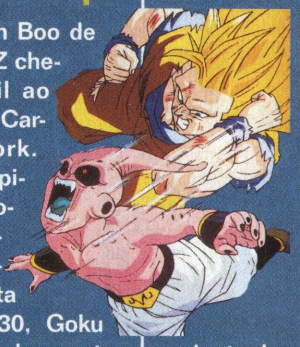


Pouco se sabe sobre o elenco. O único nome divulgado até agora é o de Milla Jovovich (Quinto Elemento). Foi dito que ela fará o papel de Alice, o que indica que talvez não tenhamos uma historia tão semelhante à do jogo, pois nele não existe um personagem com esse nome. De qualquer jeito, pela foto, parece que ela conseguiu incorporar bem o espírito de Resident Evil.
Para alegria dos fãs, há rumores de que teremos uma participação especialíssima de Demi Moore (a gostosa de Strip Tease e Ghost) como Claire Redfield.
O filme tem previsão de lançamento para o fim do ano de 2002.

Cuidado meninas, o machão chegou!

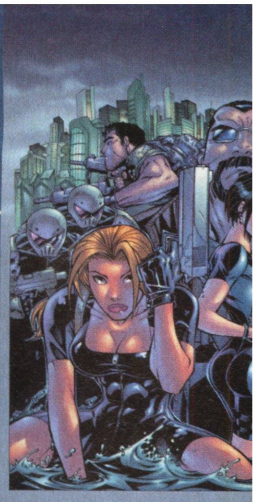
Agora é a vez de Duke Nukem, um dos maiores machões do mundo dos games, ganhar seu filme. Nukem é, sem dúvida, um dos jogos mais famosos e polêmicos que conhecemos. Talvez por isso a produtora Dimension Films adquiriu os direitos do personagem.
Até agora foi dito muito pouco sobre a chegada de Nukem ao cinema, só sabemos que "The Rock", o famoso lutador de luta livre dos Estados Unidos, que participou do filme A Múmia 2, poderá encarnar o machão.

Dragon Ball Z em nova fase



A saga Maijin Boo de Dragon Ball Z chegou em abril ao canal a cabo Cartoon Network. Nos novos episódios, que podem ser conferidos de segunda a sexta às 18:30 e 0:30, Goku volta do reino dos mortos para, junto dos outros guerreiros Z, enfrentar Maijin Boo, um novo inimigo que foi libertado de sua prisão secular. Essa saga de Dragon Ball Z, assim como a série Dragon Ball GT, foi comprada pela Rede Globo, mas a emissora ainda não tem previsão de quando vai colocar o anime no ar.

Fear Effect vira quadrinho



Depois de arre-bentar nos games, Hana e Rain ganham sua revista em um dos mais consagrados selos da Image Comics.
O estúdio TopCow Productions de Marc Silvestri, se empenhou em uma produção de primeira linha. O texto ficou nas mãos de David Wohl (Darkness e Witchblade) e Frank Mastromauro. O lápis está a cargo de Francis Manapul. A revista já pode ser encontrada em bancas de importação.

The Creech!!!

Greg Capullo (ex-desenhista do Spawn), chega arrasando com a série The Creech Out For Blood.
The Creech já havia aparecido no mercado de quadrinhos americano em outubro de 97 pelas mãos do próprio Capullo. Só que esta primeira série foi curta. A história teve apenas três capítulos, fazendo um grande sucesso em terras gringas.

Nessa nova série, Capullo irá escrever, desenhar e artefinalizar toda a história, que também vai sair em três edições bimestrais de 40 páginas cada. As revistas trarão de lambuja uma galeria com artes do tio Greg. O lançamento esta previsto para agosto de 2001.

Force Report

Por Twister

Offspring agita Crazy Taxi 2

Um dos grandes motivos de Crazy Taxi ter feito tanto sucesso foi a trilha sonora, que trazia grandes sucessos de bandas como Bad Religion e Offspring. Segundo a Sega, em Crazy Taxi 2 as coisas não serão diferentes. Apesar do Bad Religion não confirmar nenhuma música para o jogo, todos os sucessos dos álbuns Conspiracy of One e Americana do Offspring estarão presentes, incluindo: Americana, No Brakes, Walla Walla, Come Out Swinging e One Fine Day.

Personagens de Sonic Adventure 2

Sonic Adventure 2 é um dos jogos mais aguardados do Dreamcast para o primeiro semestre deste ano. Depois de muita embromação, os personagens que farão parte da aventura foram revelados. Do lado dos mocinhos estarão: Sonic, Knuckles e Tails. Do lado das forças negras estarão: Robotnic, Shadow (o clone de Sonic) e Rouge, a personagem que ainda era secreto (confira imagem).

Aparentemente, todos eles serão selecionáveis e o estilo de cada um irá variar bastante, indo de ação para exploração ou aventura. Sonic Adventure 2 será lançado no dia 23 de junho no Japão e dia 19 de junho nos EUA e Europa.

King of Fighters 2001 a caminho

Todo ano esperamos ansiosos pelas primeiras informações de The King of Fighters para Arcade. Mas dessa vez foi um pouco diferente com a notícia da quase falência da SNK. Felizmente, a empresa informa que The King of Fighters 2001: Dream Match Revival está em desenvolvimento.

O jogo deve chegar em outubro pelas mãos da SNK e Brezza Soft, composta por ex-membros da própria SNK. O jogo fará uso da tradicional MVS e será totalmente em 2D.

Ethan Hunt também no NGC

A Infogrames anunciou a adaptação de mais um "blockbuster" do cinema para os consoles da próxima geração. Estamos falando de Missão Impossível 2, ou simplesmente M:I-2. O jogo havia sido confirmado originalmente para X-Box e Playstation 2 mas, felizmente, os fãs da Nintendo não ficaram de fora e quem pretende adquirir o Nintendo Game Cube terá mais um bom motivo para isso. M:I-2 está previsto para o primeiro semestre de 2002 e trará um roteiro totalmente voltado para a ação, deixando um pouco de lado o que foi visto na versão original do jogo, lançado para Playstation e Nintendo 64.

Grandia 2 para o Playstation 2

Um dos maiores RPGs do Dreamcast está perto de desembarcar nos mares do PS2. Isso porque a Game Arts resolveu voltar atrás em sua decisão de cancelar a conversão de Grandia 2 para o console da Sony. Segundo rumores, a Game Arts estaria surpresa com as vendas do PS2 no Japão e uma conversão baseada na arquitetura do Dreamcast não seria tão complicada.

Jogos de Playstation 2 vendem bem no Japão

A Sony está rindo à toa. Grande maioria dos lançamentos japoneses para o PS2 estão vendendo muito bem. Também não é para menos, a safra de jogos está melhorando consideravelmente e este ano tem tudo para ser o da virada do console em relação à qualidade de seus jogos. Vale lembrar que as vendas foram calculadas até o fechamento desta edição:

Kessen II: 330 mil unidades
Winning Eleven 5: 400 mil unidades
The Bouncer: 500 mil unidades
Biohazard: Code Veronica Complete: 450 mil unidades
Onimusha: 1,1 milhão de unidades

Novo lutador de Virtua Fighter 4

A Sega revelou o primeiro dos dois novos lutadores que aparecerão em Virtua Fighter 4 para Arcade. Os movimentos de Lee Fei são incríveis e totalmente baseados na técnica de luta Shao Lin. Pelo vídeo demonstrado, ele possui os melhores e mais bem trabalhados golpes do jogo até o momento.

Emoção em alta velocidade

Parece que a lista de filmes que vão virar jogo não para de crescer. Agora é a vez do último filme de Sylvester Stallone, Driven. A história gira em torno de uma alucinante competição de carros de Formula Indy que, de tão animal, vai parar nas ruas. O jogo receberá versões para Game Boy e Playstation 2. A versão PS2 promete arrasar, com mais de 5.000 polígonos por carro e com uma velocidade absurda. Fale a verdade, o clima do filme é perfeito, não é?

Cadê o Indrema?

As mais novas informações sobre o primeiro console mutante do mercado surgem meio que sem sentido. Segundo John Gildred, chefe de desenvolvimento do Indrema, o console está prestes a receber uma versão beta-teste. O problema é que a fabricante não planeja produzir o console em massa, já que o número de patrocinadores é insuficiente. Na nossa opinião, o Indrema pode nem sair da prancheta e, caso saia, será apenas a realização do sonho de mais um fanático pelo entretenimento, já que não vemos futuro algum para um console sem apoio, mesmo com um sistema operacional tão poderoso como o Linux.

Tony Hawk's para X-Box

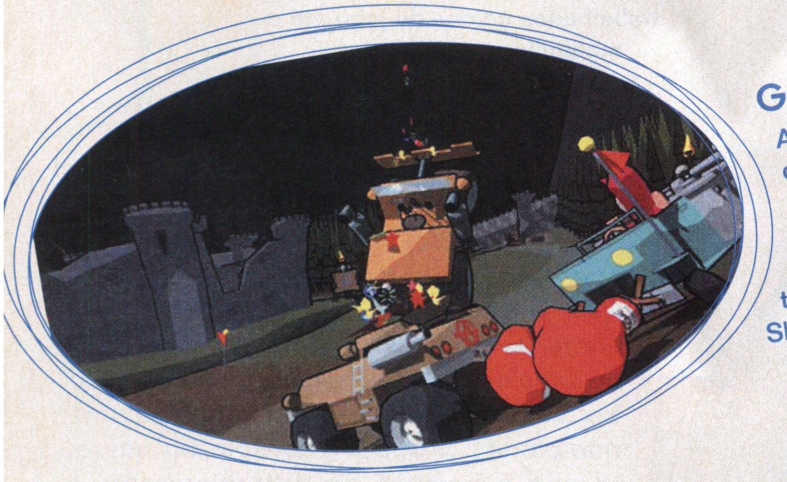
Muitas novidades no mês da TGS. Mas parece que as grandes surpresas para o mercado americano estão mesmo sendo reservadas para a E3. Em nota oficial, a Activision informou que fará a apresentação de Tony Hawk's Pro Skater 2x para o X-Box. O jogo virá com muitas novidades e, obviamente, com gráficos mais bem trabalhados.

Test Drive para X-Box

Não é certo, mas a Infogrames estaria adaptando a versão de Test Drive, já anunciada para o PS2 e que você confere na Pré-estréia desta edição, para o X-Box. O jogo virá sem nenhuma melhoria, tanto na parte gráfica ou de opções. O estranho é que a versão para o X-Box deverá sair antes da versão PS2.

Capcom, Enix e Konami comentam sobre o X-Box

O X-Box foi um sucesso total na TGS. Mesmo assim, muitas empresas temem seu futuro no Japão. Yoshiki Okamoto, vice-presidente da Capcom, foi o primeiro a se pronunciar, dizendo que não acredita no sucesso do console em terras orientais. "Não direi que a Microsoft não terá chance de se dar bem no Japão, mas ela é muito remota", arrisca. Para tumultuar ainda mais, o presidente da Enix, Keiji Honda, afirmou que também não vê um bom futuro para o console no mercado nipônico. Isso porque ele não acredita que os japoneses tenham interesse em jogos desenvolvidos para PC em um console e termina dizendo: "Os mercados de PC e consoles são quase que opostos aqui no Japão". Hideo Kojima, diretor e criador do projeto Metal Gear, também aproveitou para falar algumas verdades sobre o console. Segundo ele, o X-Box não é este poço de poder que a Microsoft tenta passar ao consumidor e que as reais diferenças entre ele e o Playstation 2 não são tão grandes. Obviamente, o X-Box é mais poderoso, mas peca em muitos aspectos que o PS2 tira de letra, principalmente agora que os programadores começaram a domar a fera. A Microsoft vai ter que provar que pode.



Guerra de carros em Cel Shading

A Pseudo Interactive, uma fabricante de jogos canadense não muito conhecida, está desenvolvendo um título bem interessante para o X-Box. Cel Damage retrata as tradicionais batalhas sobre 4 rodas de uma maneira bem interessante. O estilo gráfico será totalmente cartoon graças à aplicação do efeito Cel Shading, que dará o toque necessário ao jogo.

The King of Fighters 2000 e Metal Slug 3 para Dreamcast

Depois de anunciar oficialmente uma versão de Fatal Fury: Mark of the Wolves para Dreamcast durante a TGS, a Aruze/SNK planeja converter os jogos The King of Fighter 2000 e Metal Slug 3 para o console da Sega. Os projetos ainda não foram aprovados, portanto, cruzem os dedos.

PSO aos poucos vai conquistando o mundo

Apesar da situação complicada da Sega no mercado de consoles, aos poucos Phantasy Star Online para Dreamcast vai conquistando o mundo. Atualmente, mais de 26 mil pessoas se conectam simultaneamente aos servidores da Sega em todo o mundo e este número cresce a cada dia. Já são mais de 235 mil usuários cadastrados, sendo 130 mil do mercado japonês, 70 mil do mercado americano e 35 mil da Europa.

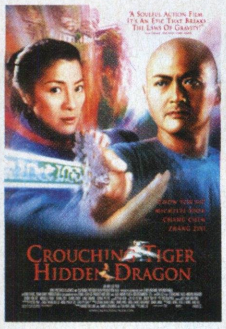
Dragon Quest VII vende mais do que água

A Enix está soltando rojões. Também, não é para menos, Seu último grande lançamento, Dragon Quest VII para o Playstation, ultrapassou a marca de 4 milhões de cópias vendidas somente no Japão. Com tanto sucesso, a empresa planeja conseguir um bom resultado com Dragon Quest Monsters 2 para o Game Boy Color.

Controle Japonês para o X-Box

As primeiras diferenças entre o X-Box americano e japonês começam a surgir. A primeira grande modificação feita foi no controle. Segundo a Microsoft, o controle americano é muito grande para o padrão japonês. A versão japonesa (lado esquerdo) é visivelmente menor e mais *ergonômica* que a versão americana.

O Tigre e o Dragão vira jogo



Ao lado de Gladiador, um dos grandes vencedores da grande festa do Oscar foi O Tigre e o Dragão. Para comemorar tanto sucesso, os produtores resolveram investir em uma versão jogável do incrível longa-metragem. Os consoles candidatos à versão são PC, X-Box, Playstation 2, Dreamcast e Nintendo GameCube.

Game Boy Advance cor-de-rosa

A Natasha é quem vai gostar desta. A Nintendo do Japão divulgou a mais nova cor para o recém-lançado Game Boy Advance: rosa. Apesar de um tanto estranha para os marmanjos, a empresa espera direcionar as vendas deste console para o público feminino, que acaba comprando mais quando este tipo de oportunidade aparece.

Final Fantasy e Coca-Cola novamente

A Coca-Cola e a Square mais uma vez usarão uma formula que já deu certo em Final Fantasy IX para o Playstation. Para apoiar o lançamento da mais nova super produção da Square, que acontecerá em julho no Japão, a Coca-Cola disponibilizará 2 modelos de bonequinhos dos personagens normais e 2 SD (Super-Deformed) de Final Fantasy X nas garrafas de Coca-Cola 500 ml e Coca-Cola Diet. Os comerciais de TV serão criados em computação gráfica com a qualidade típica da Square.

Pokémon é proibido

Autoridades muçulmanas de Dubai anunciarão em breve a proibição do livre comércio da marca Pokémon no país. Dubai é um dos 7 membros dos Emirados Árabes, regidos por leis islâmicas. Mês passado, a Arábia Saudita, que segue os mesmos preceitos, proibiu a entrada da marca Pokémon no país. O anúncio Saudita desencadeou uma polêmica em todos os países muçulmanos, incluindo a Malásia, que já se prepara para tomar atitudes parecidas.

Lista de lançamentos para o Dreamcast no Japão

Para aliviar um pouco os donos de Dreamcast, aqui está a lista oficial dos lançamentos japoneses apresentada pela Sega. Entre eles estão pouquíssimos jogos de grande porte, mas já é alguma coisa.

12 de abril
- Sports Jam - Sega
- Angel Present - Nec Interchannel
- El Dorado Gate Vol. 4 - Capcom

19 de abril
- Evangelion Typing E Plan - Gainax
- Close To - Kid

26 de abril
- Advance Daisenryaku 2001 - Sega
- Happy Lesson - Datom Polystar
- Konohana: True Report - Success
- WWF Royal Rumble - Yuke's

10 de maio
- Death Crimson OX - Ecole

17 de maio
- Phantasy Star Online Ver. 2 - Sega
- Sega Extreme Sports - Sega

24 de maio
- Comic Party - Aquaplus
- Bounty Hunter Sara - Capcom
- Net Versus Mahjong - Atmark
- Net Versus Game of Go - Atmark
- Net Versus Chess - Atmark
- Net Versus Reversi - Atmark
- Net Versus Japanese Chess - Atmark
- Net Versus Gobang Gomokunarabe - Atmark

31 de maio
- Crazy Taxi 2 - Sega
- Welcome to Pia Carrot 2.5 - Nec Interchannel
- Exdous Guilty - Abel
- Marie & Ellie's Atelier - Cool Kizz
- Zeman Mahjong - Naxat

14 de junho
- Confidential Mission - Sega

23 de junho
- Sonic Adventure 2 - Sega

28 de junho
- Magic the Gathering - Sega

Tokyo Game Show 2001 Spring

A primeira feira do milênio mostra como o mercado se desenhará nos próximos anos: Sony e Microsoft disputarão a liderança

Por Cristina Miyahara e Yayoi Wada, de Tóquio

Foi uma verdadeira aventura. Nossas repórteres Cristina Miyahara e Yayoi Wada saíram da redação em Tóquio e entraram em um novo mundo, repleto de games, gente fantasiada e estandes faraônicos. Nesta reportagem especial, elas contam, com exclusividade, tudo que rolou na Tokyo Game Show 2001 Spring, a maior feira de games do Japão, que aconteceu de 30 de março a 1º de abril no centro de convenções Makuhari Messe, em Chiba, no Japão.

Durante a feira ficou nítido que a guerra entre Sony e Microsoft pelo bilionário mercado do entretenimento eletrônico está apenas começando. Se a gigante Sony reinou absoluta na edição anterior do maior evento da indústria de jogos eletrônicos do Japão, em outubro do ano passado, desta vez foi a Microsoft que roubou as atenções do público. Além do clima de suspense em torno do X-Box, apresentado oficialmente ao mercado japonês durante a feira, o dono da Microsoft em pessoa deu o ar de sua graça no salão de conferências da feira, causando o maior rebuliço. Tão logo o bilionário pisou na feira, uma multidão se aglomerou em torno do auditório. O desmedido interesse dos japoneses dá uma dimensão da força com que chega ao lucrativo mercado de games a já poderosa Microsoft. Para completar, Bill Gates ainda anunciou, durante a entrevista coletiva, que a Sega era sua mais nova aliada.

Ou seja, estão lançados os dados. Daqui para a frente, não há dúvidas de que a guerra não vai ser fácil, já que o Playstation ganha cada vez mais força. Exemplos do poder de fogo do Playstation 2 não faltaram na TGS. Prometidos para chegar às lojas do arquipélago no próximo verão, os novos títulos como *Gran Turismo 3: A-spec* (anunciado anteriormente como Gran *Turismo 2000*), *Silent Hill 2*, *Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty*, *Devil May Cry* e *Final Fantasy X* foram os campeões de audiência durante os três dias de evento.

PS2 BOTA PARA QUEBRAR

Depois de muitos jogos meia-boca e de dúvidas se todo o poder do console iria ser usado corretamente, finalmente a Sony mostra que não está de brincadeira. Os jogos apresentados para o console durante a Tokyo Game Show deixaram todo mundo de boca aberta. Confira alguns dos destaques:

METAL GEAR SOLID 2 – KONAMI

Metal Gear Solid para Playstation foi um super sucesso, com mais de 5,5 milhões de unidades vendidas em todo mundo. Isso torna o Metal Gear Solid 2 um dos maiores projetos em desenvolvimento para o Playstation 2 e uma das grandes promessas da Konami para este ano. Totalmente em 3D, a ação se passa em Nova York, com performances realistas de tirar o fôlego. Desta vez, o tema são os efeitos da digitalização da sociedade. Em um mundo onde sons, imagens e palavras estão aprisionados por máquinas, como os pensamentos, cultura e a história irão sobreviver?

O jogo também está previsto para o X-Box, mas seu projeto continua uma incógnita. Hideo Kojima comentou rapidamente que a versão não será diferente da apresentada para o Playstation 2 e que trará somente algumas melhorias em efeitos.

Quanto aos rumores que dizem ser este o último Metal Gear Solid desenvolvido pela equipe de Hideo Kojima, Scott Dolph, gerente para assuntos internacionais da Konami, diz que são apenas boatos. Porém, ele também revela que o próprio Kojima já disse que gostaria de trabalhar com algo diferente. Mas isso não significa que ele queira terminar com a série Metal Gear.

SILENT HILL 2 – KONAMI

Sequência do aclamado e recordista de vendas *Silent Hill*, que deixou milhares de jogadores sem dormir de medo. *Silent Hill 2* tem como protagonista um homem que, depois de muitos anos, recebe uma misteriosa carta da esposa já morta e decide reencontrá-la na assustadora cidade de Silent Hill.

Essa aventura de horror para Playstation 2 tem lançamento previsto para o outono deste ano. A Konami apresentou um vídeo do game para o X-Box e adiantou que o jogo está sendo desenvolvido também para o console da Microsoft sem diferenças aparentes.

GRAN TURISMO 3: A-SPEC – POLYPHONY DIGITAL

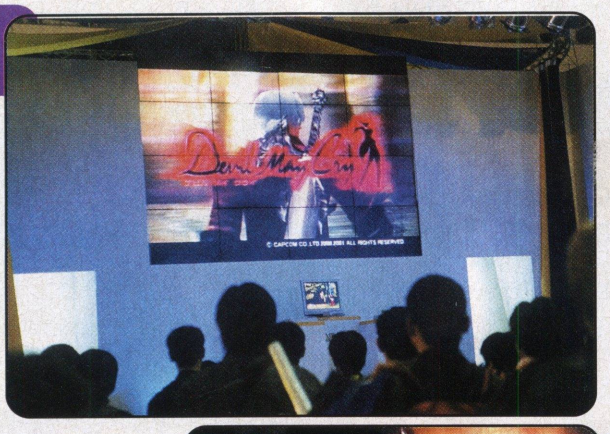
Para quem gosta de velocidade, o próximo grande lançamento da Sony, previsto para este mês, tem cenários e muitos detalhes com realismo jamais vistos na história dos simuladores de corrida. São 150 carros dos principais fabricantes do mundo, responsáveis por performances dignas de cinema. Efeitos especiais obtidos graças ao incrível processador gráfico do Playstation 2 dão realismo a chuvas, fumaça e poeira. Agora, é só apertar os cintos e pisar fundo no acelerador.

FOTOS: AKIRA UENO E DIVULGAÇÃO

ACE COMBAT 4 -NAMCO

Medo de Voar? Aqui está uma ótima oportunidade de perdê-lo. Apresentado como o simulador de aviões mais impressionante da feira, Ace Combat 4 só não reinou absoluto porque bateu de frente com seu concorrente direto, Air Force Delta 2, apresentado para o X-Box. AC4 fará uso de texturas foto-realistas, tanto nos aviões quanto nos cenários, recriando o impressionante show de imagens e luzes das batalhas aéreas hollywoodianas, bem ao estilo Top Gun.

DEVIL MAY CRY – CAPCOM



"Só existe um homem capaz de derrotar o demônio, e ele se chama Dante". O vídeo apresentado, em primeira mão, durante a Tokyo Game Show, foi uma pequena prévia da emocionante aventura de um herói que precisa lutar com todas as forças e resistir, até o final, para vencer o demônio em pessoa. Aventura recheada de muita violência, ação e adrenalina, o game foi uma das sensações do evento e está sendo aguardado com muita expectativa por gamemaníacos do mundo inteiro. O jogo deve chegar em julho ao Playstation 2.

Aproveitando o embalo de AC4, a Namco anunciou seu mais novo RPG para o Playstation 2. Xenosaga está sendo desenvolvido a sete chaves e promete impressionar aqueles que tiverem paciência.

A Feira também foi marcada por algumas decepções. Virtua Fighter 4, uma das grandes promessas da Sega para o Playstation 2, não apareceu, nem em versão demo e menos ainda em forma jogável. E enquanto procurávamos desesperadamente por jogos como Soul Calibur 2 ou Tekken 4, que também não deram nem sinal de vida, encontramos algo curioso. Um enorme anúncio de jornal que circulava de mão em mão na feira mostrava lado a lado as fotos de Virtua Fighter 4 e Tekken Tag para o Playstation 2. Aparentemente era um simples anúncio mas, como não poderia deixar de ser, rumores envolvendo um possível projeto de Virtua Fighter vs Tekken não foram descartados, principalmente depois do acordo fechado entre Namco e Sega.

E não foi difícil encontrar as curiosidades, como um jogo baseado em Dance Dance Revolution, que trazia como tema as músicas remixadas de Final Fantasy. Apesar de simples graficamente, Final Fantasy Remix impressionou pela qualidade das novas versões de músicas como "Eyes on Me" e "Melody of Life".

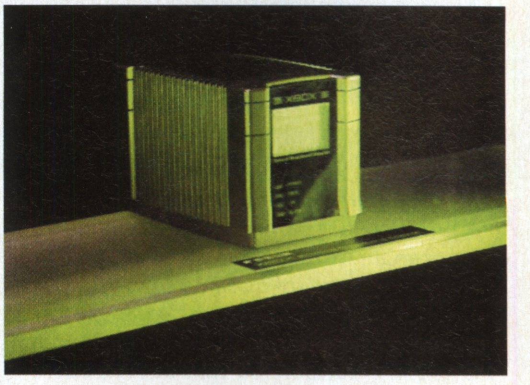
FINAL FANTASY X – SQUARE

A décima sequência de Final Fantasy vai ser lançada no verão deste ano. Desta vez, a grande aposta da Square foi nos efeitos de som e de computação gráfica, um dos mais modernos vistos até agora no mercado de games. O destaque fica para os belíssimos cenários com água, cuja fluidez impressiona pelo realismo e pela nitidez na tela. Além disso, Tidus e Yuna, personagens principais do RPG, têm traços e movimentos totalmente humanos. Diante de tantos jogos maravilhosos apresentados na feira, Final Fantasy X saiu de cabeça erguida e não deu chance para ninguém, apresentando os gráficos mais bem feitos da história dos games.

MICROSOFT: O SONHO AMERICANO VAI DERROTAR O PLAYSTATION 2?

Até Bill Gates apareceu para o lançamento do X-Box

O X-Box tem 8 GB de memória em disco e processador de 733 MHz, suficiente para rodar jogos com velocidade três vezes superior ao Playstation 2. O resultado? Gráficos com 80 milhões de polígonos por segundo, que vão garantir imagens e movimentos de impressionante nitidez. E através da conexão ADSL, será possível jogar pela Internet e em tempo real com gente de todo o mundo.



Se depender das promessas e do marketing da Microsoft, o X-Box vai arrasar. A empresa levou o troféu de melhor estratégia para conseguir atenção ao trazer para o evento o fundador e garoto propaganda da empresa, o bilionário Bill Gates.

Além de apresentar pessoalmente o X-Box, Gates anunciou a parceria que promete abalar o mercado de games. Depois de desistir da fabricação do Dreamcast, a Sega já prometeu desenvolver 11 títulos especialmente para o console da Microsoft. Entre eles estarão versões de grandes clássicos como Jet Set Radio Future, Panzer Dragoon, Sega GT 2 e Gun Valkirie. Scott Dolph, gerente de assuntos internacionais da Konami, disse com exclusividade para a GameForce que ainda é cedo para fazer previsões quanto à aceitação do novo console. Segundo ele, o X-Box é uma máquina muito potente, mas os jogos não se tornam necessariamente interessantes por causa da potência de um console. Para a Konami, o sucesso do X-box vai depender dos jogos que forem apresentados.

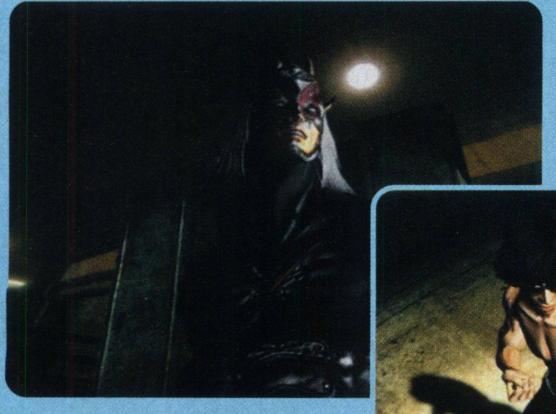
Segundo contou numa entrevista exclusiva para a GameForce, Kazuyuki Takada, Relações Públicas do departamento de marketing da divisão X-Box da Microsoft, aproximadamente 15 jogos devem ser lançados junto com o novo console, incluindo títulos desenvolvidos pela própria Microsoft e por outras empresas. A verdade é que a Konami está dando total apoio ao console de Bill Gates. E, como não poderia deixar de faltar, Jikkyou World Soccer também foi confirmado. Enquanto isso, outras empresas de menor porte, como a Genki, começam a assinar contrato. Mas a grande surpresa mesmo foi a confirmação de que a Namco está desenvolvendo dois jogos para o X-Box. Confira alguns dos games prometidos para o super console da Microsoft:

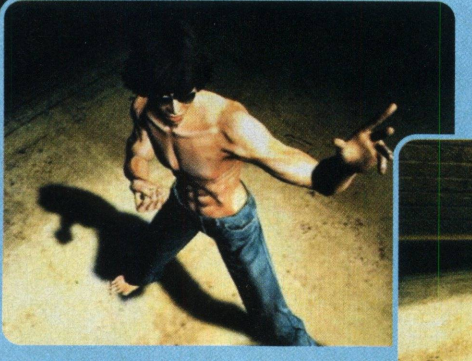
DEAD OR ALIVE 3 – TECMO

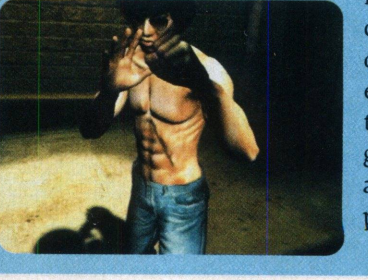
Não estava nada previsto, mas foi a surpresa da feira. Depois de presenciarmos somente versões de outros jogos em desenvolvimento para o X-Box e algumas adaptações de jogos para PC, finalmente a Tecmo mostrou que o console da Microsoft pode, e muito. Os gráficos traziam detalhes, efeitos e texturas enlouquecedores. Apesar disso, a movimentação dos personagens continuava quase idêntica à de Dead or Alive 2.

AIR FORCE DELTA 2 – KONAMI

Mais um jogo da Konami para o X-Box. Air Force Delta 2 é a continuação do simulador de tiro lançado para Dreamcast em 1999. O conjunto surpreendeu. Mas, obviamente, o que chamou a atenção foram os gráficos, que se assemelham muito aos de Ace Combat 4. Mesmo assim, é visível a diferença na textura dos dois jogos, e AC4 leva uma grande vantagem, principalmente nos cenários.







PROJECT K-X – DREAM FACTORY

Impressionante, estonteante e fantástico são somente alguns dos adjetivos que podemos usar para falar do incrível demo apresentado pela Dream Factory. Nele era possível ver pessoas com movimentos e iluminação beirando o real. Esta tecnologia está sendo desenvolvida para jogos futuros. Na verdade, por mais impressionante que seja o demo, ele não prova nada até o momento, pois não estava rodando diretamente no X-Box. Entretanto, dizem as "más" línguas que esta fabulosa engine será aproveitada em Shenmue III, game que deverá ser anunciado em breve para o X-Box.

NINTENDO E SEGA FICARAM DE FORA

A Sega nem se deu ao luxo de aparecer. A empresa só foi representada por jogos de outras fabricantes. A Capcom demonstrou Capcom vs SNK Millenium Fight Pro para o Dreamcast, que trará "novos" personagens como Dan, Joe Higashi e Haomaru, e a versão de luta de Heavy Metal, que será lançado tanto para Arcade quando para Dreamcast. Fora isso, foi anunciado pela Aruze a conversão de Fatal Fury: Mark of the Wolves para o console da Sega.

A Nintendo não teve uma participação significativa na feira. Um estande foi o suficiente para promover os jogos do Game Boy Advance, que trazia games como Street Fighter II Advance, Final Fight One e Klonoa entre os destaques.

Nossos repórteres conseguiram entrevistas exclusivas com dois destaques do universo dos games: Scott Dolph, gerente de assuntos internacionais da Konami, e Kazuyuki Takada, Relações Públicas do Departamento de Marketing da divisão X-Box da Microsoft

GAMEFORCE VS SCOTT DOLPH, GERENTE DE ASSUNTOS INTERNACIONAIS DA KONAMI:

GF: Como você vê a responsabilidade de desenvolver Metal Gear Solid 2, um dos jogos mais esperados do momento?

Scott: Vou responder pelo sr. Kojima. É claro que ele sente uma certa pressão por ter que criar um jogo muito bom, mas ele já disse que gosta de trabalhar sob esse tipo de pressão.

GF: O lançamento acontecerá mesmo no final do ano ou existe a possibilidade de um adiamento?

Scott: Não cogitamos nenhum tipo de atraso. Como você pode ver, estamos apresentando um demo que já pode ser jogado aqui na feira.

GF: O time que está trabalhando em Metal Gear Solid 2 está desenvolvendo ou planeja desenvolver outros projetos?

Scott: O time que está produzindo o Metal Gear Solid 2 não está trabalhando em nenhum outro projeto atualmente, mas é claro que existem outras equipes diferentes trabalhando ao mesmo tempo.

GF: É verdade que este será o último Metal Gear Solid?

Scott: Isso é apenas boato. O sr. Kojima disse que gostaria de trabalhar em outras coisas. Ele já fez alguns jogos da série e tem em mente outros projetos que gostaria de fazer, mas nunca chegou a dizer que terminaria a série. Ela pode terminar assim como continuar, ele não fez nenhuma declaração a esse respeito.

GF: Como será a versão para o X-Box?

Scott: Não estamos fazendo nenhum tipo de comentário a respeito dessa versão.

GF: E quanto ao Silent Hill 2?

Scott: Trouxemos um vídeo do jogo para o X-box. Estamos trabalhando nele e isso é o que temos até agora.

GF: Vocês têm algum projeto em andamento para o Nintendo GameCube?

Scott: A Konami desenvolve jogos para todos os tipos de plataformas. Portanto, provavelmente estaremos fazendo projetos para o GameCube também. Mas por enquanto ainda não anunciamos nenhum dos títulos que serão lançados.

GAMEFORCE VS KAZUYUKI TAKADA, R.P. DO X-BOX :

GF: Quantos jogos estão sendo desenvolvidos para o X-Box atualmente?

Takada: O nosso objetivo é ter aproximadamente 15 títulos quando o X-Box for lançado no Japão. Isso incluindo jogos desenvolvidos pela Microsoft e também por outras companhias.

GF: E quando o X-Box será lançado?

Takada: As vendas começarão no próximo outono (final de 2001).

GF: Quanto aos rumores sobre um possível atraso no lançamento?

Takada: Não há nenhum problema. São apenas boatos.

GF: E quanto às críticas que dizem que os jogos para X-Box não são muito diferentes dos jogos de PC, o que você tem a dizer a respeito?

Takada: Nós estaremos desenvolvendo jogos especiais para o X-Box, pois os jogos para PC são desenvolvidos para jogadores a 1.5 metro da tela e que usam um teclado, um mouse ou um controle. O X-Box é um console e por isso a distância entre o jogador e a tela, no caso de TV, será de 3 ou mais metros - e ele usará apenas os controles. Jogos para PC e videogames são muito diferentes. Vamos desenvolver títulos específicos para o X-Box.

GF: Quais são os jogos que estão sendo desenvolvidos? Empresas como a Capcom, Sega, Namco e Square estão criando jogos para o X-Box?

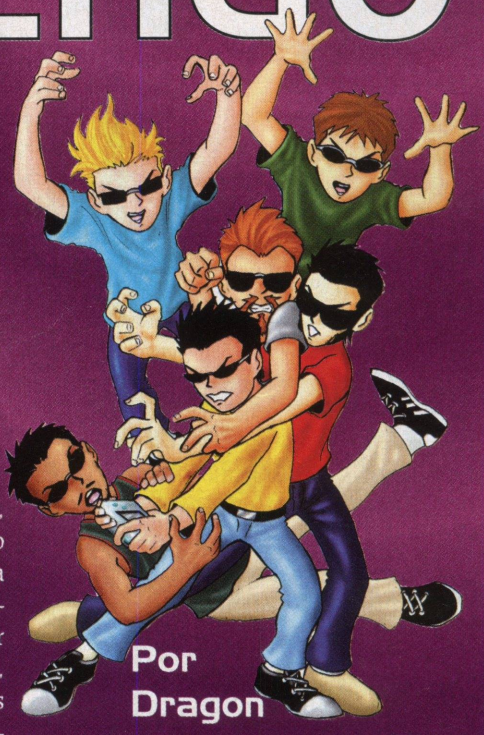
Takada: Em setembro do ano passado, a Konami, Namco e Koei concordaram em desenvolver jogos para o X-Box no Japão. Aqui no Game Show, a Konami está apresentando o Metal Gear 2 numa versão que já pode ser jogada. A Koei também está anunciando pelo menos um título para o X-Box. Outras empresas grandes e produtoras independentes também estão trabalhando em novos títulos para o X-Box, que serão anunciados em um futuro próximo.

GF: Qual é a posição das empresas japonesas, elas têm oferecido suporte ao novo console?

Takada: Não há nenhum tipo de problema. Para dar apoio às empresas que irão desenvolver os jogos para o X-Box, a Microsoft garante todo tipo de assistência através do MSKK X-Box Support Group, um grupo de tecnologia avançada criado especialmente para isso.

O pequeno notável da Nintendo

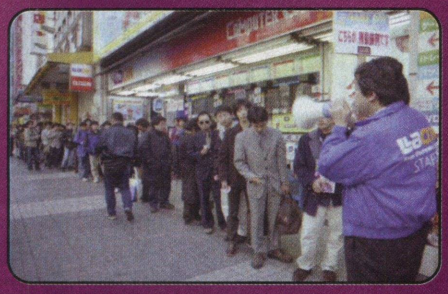
Depois de muita espectativa, no dia 21 de março foi lançado no Japão o Game Boy Advance, novo portátil da Nintendo. As filas eram enormes e, em poucas horas, não sobrou sequer uma unidade dos 650 mil GBAs para contar história. Até agora já foram vendidos quase 1 milhão de consoles. O começo não poderia ser melhor para quem pretende vender 24 milhões de GBA em um ano



Por Dragon

Estava tudo muito estranho. Eu, Dragon, o mais reservado integrante do grupo GameForce, tive uma recepção calorosa demais ao desembarcar no aeroporto. Mas minha sabedoria milenar não me engana e meu sexto sentido dizia que o motivo da confusão era bem pequeno, cabia no bolso.

Assim que chegamos na redação, todos os primatas tentaram me agarrar e arrancar minha mochila, onde estava bem guardado o pequeno e poderoso portátil. Mas, eles não conseguiram. Depois de visitar minha terra natal, eu estava fortalecido. E agora vou contar tudo sobre essa pequena maravilha.



O console

Pequenino? Nem tanto, podemos ver na foto que, na verdade, ele é similar ao Game Boy Color, um pouco mais largo que o Neo Geo Pocket da SNK.

Desta vez a Nintendo resolveu adotar um *design* horizontal. Realmente, o console é bonito, sua tela é mais larga, acompanhando o design, que favorece jogos de aventura (plataforma), ação, esportes, etc. No entanto, um jogo como Mario Tennis, por exemplo, ficaria um pouco prejudicado, pois sua tela tem medidas bem similares às de uma TV Wide Screen, o que achataria a tela ou obrigaria o jogador a ver a quadra de lado, além de limitar o horizonte em jogos de nave ou corrida. Nenhuma das duas opções normalmente agrada aos jogadores de portáteis. Mesmo assim, a maioria dos jogos deve ser beneficiado, pois, como nas telas dos televisores tradicionais, as medidas horizontais são sempre maiores que as verticais.

Olha o GBA por dentro

Posição para jogar

Um ponto que a Nintendo parece ter deixado bem claro em seu projeto, é que o Game Boy Advance foi criado pensando em primeiro lugar no público infantil. Isso fica muito evidente na empunhadura do console. Um jogador de mão grande fica logo com dores no dedão da mão esquerda em jogos como F-Zero Advance, no qual é necessário fazer constantes correções de trajeto. Isso porque aquela área de apoio para a mão na parte inferior sumiu com o novo design. Tanto em consoles como o antigo Game Boy ou até mesmo no quase falecido Neo Geo Pocket da SNK, a vantagem é que, mesmo para quem tinha dedos compridos, a parte logo abaixo da junta do dedão tinha contato com o console, o que ajudava a descansar.

Bem no canto esquerdo, as filas para comprar o GBA.- Na esquerda, compare o GBA, o Game Boy Color e o Neo Geo Pocket. Na direita, as japonesinhas exibem seus GBA

Em jogos como Mario Advance, por exemplo, isso não faz tanta diferença. Mas em games de corrida ou esportes isso deverá ser notado pelos jogadores mais experientes.

Pequeno e poderoso

Para quem tinha o antigo Game Boy, nem se preocupe, vai se impressionar. Os gráficos são o grande destaque, superando em alguns pontos até mesmo o Super Nintendo, como em número de frames e no zoom caprichado. Certamente jogos como F-Zero Advance e All Japan GT Championship (Kemco), já mostram logo de início que tamanho não é documento. Na verdade, isso já era esperado diante da tecnologia 32 bits do baixinho.

O som também impressiona. Supera de longe o velho midi dos antigos portáteis. Tanto que, já está previsto para setembro, um jogo chamado Game Boy Music, que explora efeitos musicais de vários instrumentos, como guitarra, contrabaixo, piano, teclado, harmônica, marimba, clarinete e muito mais. Acompanhe a ficha técnica ao lado e sinta a diferença:

Acessórios

Dentre os acessórios, o mais interessante era o cabo link que, ao contrário da versão do Game Boy Color, não exige que cada jogador tenha um cartucho. Agora, se apenas um dos Game Boy Advance estiver com o jogo, é o suficiente para reunir até quatro amigos e a diversão rolar solta.

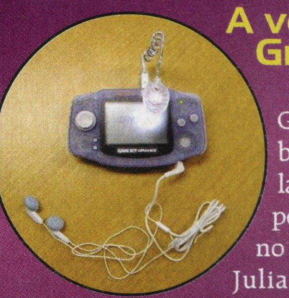
O dispositivo para iluminação também é uma boa pedida, esperamos que logo esteja por aqui.

Os fones de ouvido ajudam quando você quiser dar aquela jogadinha no meio da madrugada sem incomodar ninguém.

Material reciclado?

É verdade que jogos como F-Zero e Mario Advance, os primeiros a chegar nas importadoras daqui, não passam de remakes do Super Nintendo e Nintendinho. Mas devemos lembrar, que são grandes clássicos, o que agradou o público japonês. É verdade também que isso foi muito conveniente para a Nintendo, que sempre tem uma boa receita para fazer mais com menos dinheiro.

Bem, dê uma olhada na lista de jogos (na próxima página) que foi lançada juntamente com o console e confira você mesmo o que virá ao GBA.



Dispositivo de iluminação, indispensável em lugares com pouca luz. O fone de ouvido ajuda a jogar sem chamar a atenção

A vez da Gradiente

Procuramos a Gradiente para saber como fica o lançamento dessa pequena maravilha no Brasil. Segundo Juliana Sztrajtman, Gerente de Marketing da empresa, o lançamento do console deverá ocorrer simultaneamente ao dos EUA, no dia 11 de junho. Para isso, já está sendo preparanda uma grande campanha publicitária. E não é pra menos, a Gradiente pretende trazer ao Brasil 50 mil unidades do Game Boy Advance, o triplo da quantidade de Game Boy Color que chegaram por aqui em seu lançamento. Os primeiros jogos a serem trazidos pela representante nacional devem ser Super Mario Advance, F-Zero Maximum Velocity e Tony Hawk's Pro Skater 2, deixando títulos muito aguardados como Castlevania para uma segunda etapa. A empresa garante que deverá trazer mais de um

	GAME BOY ADVANCE	GAME BOY COLOR
CPU	32-Bit ARM	8-bit Z80
Tela	2,9" TFT tela reflexiva 240x160 de resolução tamanho de tela 40,8mm x 61,2mm 32.768 cores possíveis 511 cores simulatâneas no character mode 32.768 cores simultâneas no modo bitmap 160x140 de resolução	32.000 cores possíveis 56 cores simultâneas
Tamanho (mm)	82mm(alt.) x 144.5(larg.) x 24.5mm (esp.)	75a x 133l x 27e
Peso	140g	138g
Pilhas	2 baterias AA	2 baterias AA
Autonomia	15 horas	10 horas
Software	Mídia cartucho Compatível com o Game Boy e Game Boy Color	Mídia Cartucho Compatível com Game Boy

lançamento por mês. O cabo Link também deverá ser trazido ao Brasil, mas ainda sem data definida. A questão preço ainda não foi definida mas, segundo Juliana, deve ficar entre o preço do antigo Game Boy e o do Nintendo 64. Esperamos que não se aproxime demais do Nintendo 64, pois ficaria bem além da expectativa.

Conclusões

Cada um dos integrantes da Game Force tem sua própria opinião sobre o novo portátil. Então, vamos lá, escolha o avaliador em que você mais confia e tire suas conclusões.

Spy: Eu curti muito o console, acho que tem tudo para fazer tanto sucesso quanto o Game Boy. Os primeiros jogos certamente não mostram o verdadeiro poder do portátil, que deve surpreender nos próximos meses. Dos primeiros jogos lançados, meu preferido foi, sem dúvida, F-Zero: Maximum Velocity. Os gráficos estão bem acima do padrão de qualquer portátil. Castlevania também detona.
Nota parcial: 8,5.

Dragon: Apesar da cansativa missão de ir buscar o console em Tokyo, não vou me deixar influenciar. Gostei muito do GBA, gostaria de tê-lo em casa.

O número de jogos lançados impressiona não só pela quantidade, mas pela qualidade dos títulos. Quanto aos jogos, são muito bons, só que há muitos remakes. Prefiro esperar os próximos lançamentos para tudo ficar mais claro em minha mente. O GBA está, sem dúvida, fadado ao sucesso. Meu jogo preferido? Castlevania, claro.
Nota parcial: 8,8

Natasha: Bem, todo mundo sabe que sou exigente e não dou bola pra qualquer um, mas esse baixinho conquistou meu coração! Relembrar Mario USA foi demais, apesar de eu achar que o jogo deveria estar diferente. F-Zero é fantástico, e claro, Castlevania. Deu vontade até de dar uma mordidinha...

As cores me agradaram também, o roxinho é lindo! Meu jogo preferido foi Super Mario Advance.
Nota parcial: 9,0

Twister: Apesar de não gostar de consoles portáteis, adorei a capacidade do novo Game Boy. Não me surpreendi nem um pouco com os primeiros jogos. Trazem gráficos similares aos do Super Nintendo e efeitos como Mode-7, não vi revolução alguma (por enquanto). O Nomad, por exemplo, reproduzia perfeitamente os jogos do Mega Drive, apesar de ser detestável também.
Nota parcial: 6.3

Neo Hunter: Não sei dizer que o aparelho é melhor ou pior do que eu esperava! Eu curti sim jogar, principalmente no modo multiplayer, onde pude mostrar minha superioridade para o pessoal! Ah, odiei a posição dos botões R e L, estão estrategicamente posicionados num ponto que é terrível de se apertar!
Nota parcial: 8.1

Zack: O Game Boy Advance poderia muito bem se chamar Super Nintendo Pocket, já que nada mais é do que um Super Nes Portátil. Não gostei muito dos primeiros games. F-Zero têm um controle ruim e o Mario Bros. escolhido pela Nintendo como o primeiro do GBA é uma vergonha. Mas, com os títulos que estão a vir, acredito muito no sucesso do aparelho. **Nota parcial: 6.5**

Jogos lançados para o GBA no Japão

TÍTULO	DISTRIBUIDOR
Dodge Ball Fighters	Atlus
Advance GTA	MTO
Rockman EXE	Capcom
EZ Talk	Keynet
All Japan GT Championship	Kemco
Tweety's Hearty Party	Kemco
Winning Post	Koei
Castlevania: Circle of the Moon	Konami
Wai Wai Racing Advance	Konami
Golf Master — Japan Golf Tour Game	Konami
J-League Pocket	Konami
Power Pro-kun Pocket	Konami
Monster Guardians	Konami
Yu-gi Ou: Dungeon Monsters	Konami
Fire Pro Wrestling Ace	Spike
Chu Chu Rocket!	Sega
Boku Wa Koukuu Kansei-Kan (I Am an Air System Controller)	Tam
Mr. Driller 2	Namco
Pinobee's Great Adventure	Hudson
Momotaro Festival	Hudson

No alto, as caixas do GBA e de seus jogos. No meio, veja o tamanho do console e do cartucho. Ao lado, o cabo gamelink

Tilt's

Game Locadora

http://www.tiltsgame.com.br

Fique por dentro das novidades pelo site da internet!

Tilt's 1
Av. Do Imigrante Japonês, 93 Vila Sônia - SP
Tel:(0xx11) 3743-9021

Tilt's 3
Av. Jabaquara, 1469 loja 21 - Saúde - SP
Tel:(0xx11) 5583-3468

Tilt's 5
Av. Liberdade, 363 loja 32 - Térreo - Liberdade - SP
Tel:(0xx11) 3341-0299 - Shop. Sogo Plaza

•Sega Dream Cast
•PlayStation 2 •Nintendo 64
•Sega Saturn •Neo Geo Color •Game Boy Color
•Neo Geo Cartucho •Neo Geo CD
•Super Nes •Mega Drive
- Salão de jogos - Vendas - Locações -
- Assistência técnica -

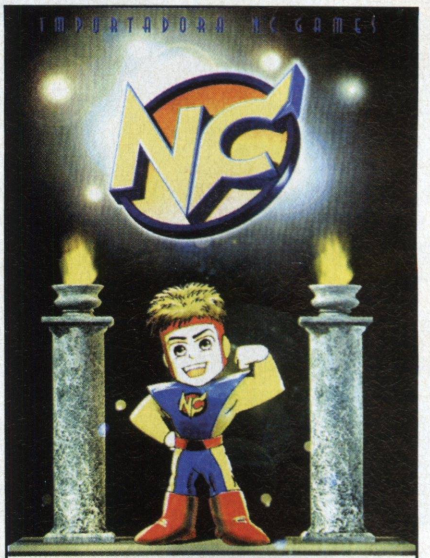
PLAYSTATION 2 - DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - GAME BOY COLOR

PRO GAMES

Locações
Assistência Técnica
Venda de Aparelhos
em até 9 vezes
Jogos e Acessórios
"Estampas Ilustradas"
POKEMON.

www.expro-games.guaru.net
Av. Paulo Faccini, alt.670
Guarulhos - SP - cep:07111-000
Tel:(0XX11)208-3033 / 6461-2714

IMPORTADORA NC GAMES



FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Completa

Troca
Vendas
Chaveamento
Transcodificação
Consertos em geral
Acessórios para Arcade

ATENDEMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL
INCLUSIVE CONSERTOS

Preços especiais para Locadoras e oficinas

R: Santa Ifigênia, 295
2º andar - Loja 215
Fones: (11)224-9418
3362-2206
www.fratellogames.com.br

PLANET GAMES

Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos

Playstation 2, Dreamcast
Playstation, Nintendo 64
Game Boy, Super Nes
Acessórios

Facilitamos Pagamentos:
- 4x cheque ou cartão até 10x
- Assistência Técnica
- Despachamos via Sedex

Fone: (11) 6987-2641 / 6949-5195
www.planetgamesp.hpg.com.br
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - SP

MASTER GAMES

Playstation 2, Dreamcast
Playstation, Nintendo 64
Game Boy, Super Nes
Acessórios
Locação e venda de DVD.

Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos

4 cheques ou cartão em 10x
Assistência Técnica
Despachamos via Sedex

Fone: (11) 6951-9521
Av. Julio Bouno, 1387 - A
Vila Gustavo - SP

Tilty's Games

Assistencia Tecnica Especializada

Seu Game Quebrou?
Não Deixe Ele Parado!
Consertamos Todos Games:

Não temos Filiais

PlayStation, Ultra64, Saturno,
Dreancast, SuperNes, Mega, etc.
Chaveamentos, Modificações,
Transcodificações, Troca de Laser, etc.
TUDO COM GARANTIA,
E FACILITAMOS PAGAMENTOS
Assitência Técnica Especializada em Games.
Vendas de Aparelhos Novos e Usados
Acessórios em Geral
Aqui seu game é levado a sério.
Fone: (11) 6191-3000 / 61937163

DIGISOM GAMES

Assitencia técnica especializada

Vendemos todos os tipos de games
novos e usados / acessórios.

PlayStation
NINTENDO64
Sega Dreamcast
GAME BOY

" Sempre os melhores preços."

Tel: (0xx11)6783-2705
horários: seg/sab 8:00 às 22:00;
dom.: 9:00 as 18:00

MGS2: SoL para Playstation 2, entra para o Hall da Fama como sendo o jogo mais aguardado da atualidade. E não é para menos. Toda a ambientação, história, gráficos, sons e inteligência artificial estão sendo criados de modo a extrair grande parte do incrível potencial que o Playstation 2 dispõe. Com isso, espera-se garantir cenas de história e ângulos antes impossíveis pelas limitações de hardware dos 32 bits do PS. Se você acha as imagens do jogo impressionantes, espere até ver tudo em movimento. Mais de 60 % do poder usado pelo jogo está sendo aplicado em efeitos especiais ou inteligência artificial.

E mais uma coisa importante: ao contrário do que certos veículos andaram publicando, não, este demo não tem nada de secreto. Z.O.E. com o demo de MGS 2 pode ser encontrado em qualquer importadora ou locadora. Portanto, fique ligado e aproveite para sentir você mesmo toda a emoção de ser um espião.

Por Spy

PS2

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

O mês de abril foi glorioso. Bons jogos, muitas matérias interessantes e uma visita à TGS. Mas, sem dúvida, o melhor da festa é o surpreendente demo de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, para Playstation 2

O Demo

Snake caminha tranqüilamente sobre a ponte George Washington. Sua capa protege seu corpo da incrível tempestade que paira sobre Nova York. Talvez, para seres humanos comuns, isso fosse problema, mas Snake nem dá importância. Seu alvo se aproxima, é hora de agir. Lentamente, ele joga o cigarro fora, começa a caminhar mais rapidamente e atira longe sua capa. Com a camuflagem corporal ativada, Snake corre sobre a ponte e salta de uma altura de mais de 90 metros. A cena é eletrizante. Em queda livre e preso somente por um cabo elástico, o espião chega ao convés do Discovery, um gigantesco cargueiro americano. Ao desativar sua camuflagem, investiga cada ponto do navio cuidadosamente. Mesmo com o ensurdecedor som da chuva, seu ouvido aguçado capta a presença de helicópteros Russos. Ao verificar melhor a situação, nota que o navio está sendo dominado por terroristas russos e que todos os tripulantes estão sendo apagados. Mas por quê?

Texturas e expressões de tirar o fôlego

Fique por dentro

Depois do projeto Metal Gear Rex (Metal Gear Solid – Playstation – 1997) ter vazado da base do Alaska e caído no mercado negro, vários países e organizações privadas se muniram desta tecnologia para criar sua própria força de segurança, sem nem mesmo se darem conta da ameaça eminente que os rondava. Para combater esta proliferação, um exterminador de Rexes foi desenvolvido, o Metal Gear Ray, um gigantesco robô bio-cibernético equipado com diversas armas termo-nucleares de um enorme poder de destruição. Mas esta informação acaba vazando e o navio no qual Ray estava sendo transportado é dominado por terroristas que querem roubar o projeto.

Caso seja visto, esconda-se o mais depressa possível

Esta é Olga Gurlukovich... gata não? Pena que será morta pelas minhas mãos

O Poder do Playstation 2

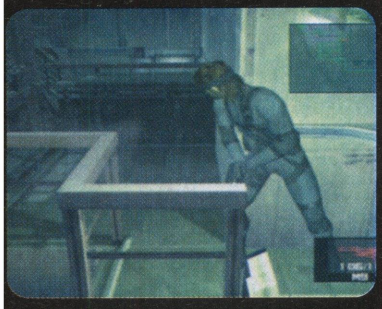
É quase impossível não falar dos gráficos. Realmente a diferença entre os 32 e 128 bits é enorme. Entretanto, nosso maior pesadelo parece ter sido resolvido. O anti-aliasing foi aplicado de forma convincente, deixando o jogo muito mais natural. A começar pelo demo, a chuva já mostra uma parte dos efeitos do console, se movendo de forma impressionante e tocando em tudo no cenário. É possível perceber até mesmo pequenas cascatas se formando nas laterais do navio, poças d'água nas entradas que levam ao interior do cargueiro, respingos na câmera e muito mais. As cenas de ação não negam a paixão de Hideo Kojima, diretor da série, por filmes, retratando seqüências que mais parecem ter sido extraídas de grandes produções de Hollywood, com tomadas de câmeras surpreendentes e iluminação fantástica.

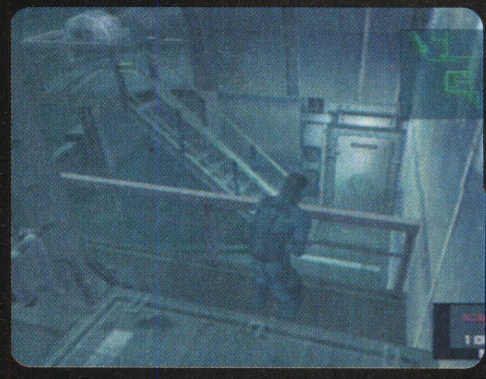
As texturas são as mais bonitas e reais já vistas no Playstation 2, mas sua complexidade só é percebida pela fantástica iluminação, feita por 4 pontos independentes. Para melhorar ainda mais, tudo no cenário tem reflexos quase reais, causando um resultado visual impressionante e inédito no mundo dos games.

Os cenários foram modelados com mais de 4.000 milhões de polígonos por segundo, o que não se torna tão evidente no início do demo. Entretanto, dentro do navio, é possível perceber os minúsculos detalhes aplicados no jogo.

Outros pontos interessante são as expressões faciais, a movimentação dos personagens e de suas roupas, que são trabalhados com polígonos e não somente com texturas, dando maior mobilidade aos objetos presos em seus corpos. Exemplos claros são os pentes de munição na roupa de Snake e as capas de chuva dos soldados, que se movimentam com o vento. O que seria de tudo isso sem uma trilha sonora perfeita? É impressionante como os efeitos de som e a música se encaixam minuciosamente a cada cena de jogo, dando mais emoção e tensão a todas as sequências. Tudo apoiado pelo fascinante Dolby Surround Sound, que deixará você encantado segundo após segundo.

O que podemos fazer daqui para frente é esperar até outubro, quando Metal Gear Solid 2 será oficialmente lançado.


Tenha muita cautela, não seja afobado


Cenários super detalhados

Snake retirando sua camuflagem

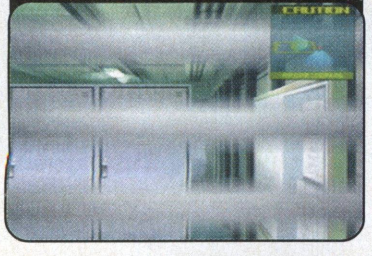
Personagens e efeitos super trabalhados

EVOLUÇÃO

A maior evolução deste novo Metal Gear, sem dúvida alguma, é a poderosa inteligência artificial dos inimigos. Todos os elementos presentes em Metal Gear Solid para o Playstation estão nesta seqüência, mas com um número bem maior de movimentos e opções para se esconder ou driblar os seguranças. Aqui vão algumas dicas para se dar bem no Demo de MGS2. E lembre-se, você é um espião, movimente-se e aja cautelosamente como um. Aconteça o que acontecer, não seja visto.

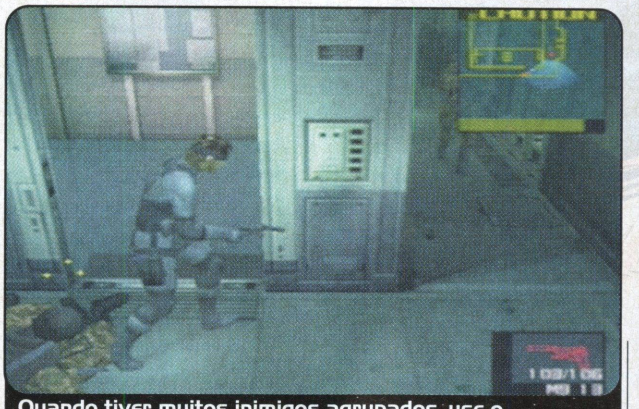
Para abrir a porta, segure o botão de ação.

Agora é possível verificar os armários, esconder os inimigos abatidos dentro deles ou entrar nos mesmos para se esconder.



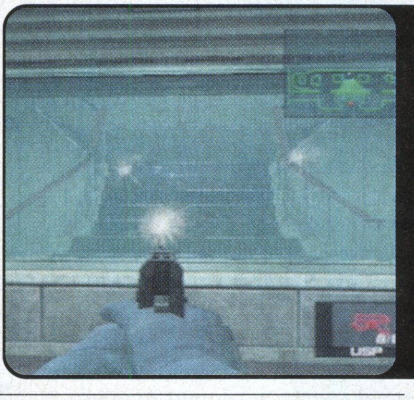
Também dá para espiar nos cantos das paredes, tanto em pé quanto agachado.

Os inimigos notam sua sombra no chão ou na parede. Tome cuidado ou eles chamam reforço.



Quando tiver muitos inimigos agrupados, use o silenciador para não chamar atenção.

Para fugir, salte de pequenas alturas. Para não ser notado, pendure-se do lado de fora das plataformas.

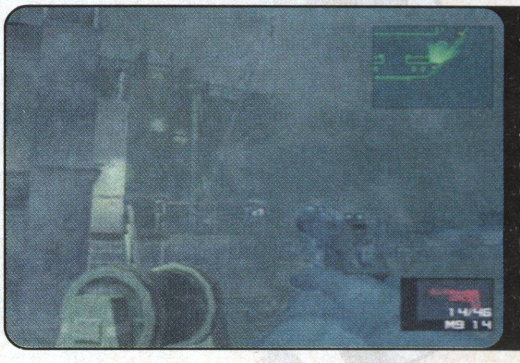


Muitos dos objetos dos cenários podem ser destruídos. Vitrais, garrafas em bares, caixas de estoque e muito mais. Cada objeto atua conforme os tiros recebidos. Os vidros, por exemplo, vão rachando aos poucos.

É possível rolar escada abaixo, use este movimento quando os inimigos estiverem de costas.

Para não ser avistado pelas câmeras de segurança, ande encostado na parede, atire no visor das câmeras ou use a granada Chaff G. que engana todos os sistemas eletrônicos e radares, inclusive o seu.

Atire nos extintores para confundir os guardas ou revelar lasers.

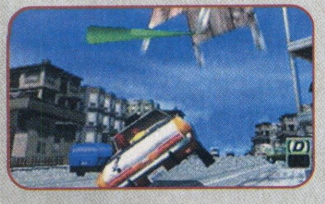


A visão em primeira pessoa pode ser acionada a qualquer momento. Ela facilita muito as coisas em tiroteios ou quando é necessário uma maior precisão para acertar alvos, como as câmeras de segurança

Pré-estréia

CRAZY TAXI

CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Acclaim
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de maio
GÊNERO
Corrida



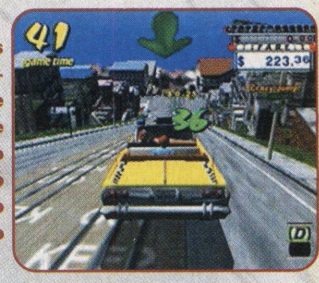
O jogo é maluquice, mas não derrube as coisas, apenas tire "finas"

Ei... O Crazy Táxi não era da Sega? Bem, se você se fez essa pergunta, está precisando ler mais GameForce, afinal, a Sega agora faz games para outros consoles... De qualquer forma, neste caso não é exatamente ela quem vai fazer e sim a velha Acclaim, famosa por seus jogos meia boca.

A empresa comprou os direitos do jogo para o Playstation 2 e está convertendo, na medida do possível, toda a engine na tentativa de trazer ao console uma versão idêntica a do Dreamcast. Se isso é possível? Obviamente que sim, o Playstation 2 tem hardware de sobra para fazer isso. O que nós achamos meio difícil é a Acclaim conseguir acertar a mão.

Bem, apesar de não botarmos muita fé, esperamos que o game fique tão bom quanto a versão da Sega, assim os usuários de Playstation 2 poderão sair detonando a cidade com seus táxis malucos e levando seus passageiros da *melhor* maneira possível.

A melhor notícia é que, além dos diretos sobre o game, a Acclaim pegou também os direitos das músicas do Offspring e Bad Religion, charme principal do jogo.



A julgar pelas primeiras imagens, o game está quase igual ao do Dreamcast, só que um pouco mais escuro

Os quatro motoristas estarão presentes no game

Em Extreme Ghostbusters revemos o velho Caça-Fantasmas Egon num futuro não muito distante. Agora, o mais sério dos Ghostbusters treina cinco estudantes para que eles se tornem caçadores de assombrações profissionais.

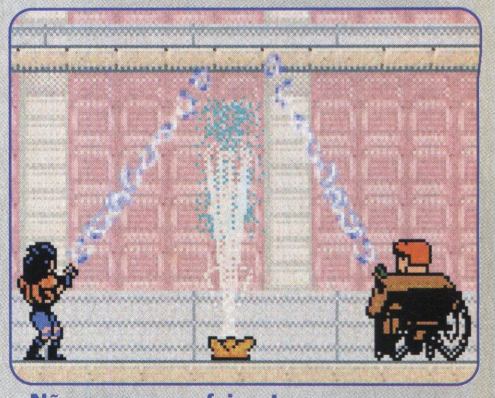
Essa história, contada em um desenho animado que ainda não chegou ao Brasil, chega agora ao GameBoy (aliás, o que não vira jogo de GameBoy?). Quem está produzindo o game é a Light and Shadow, a mesma empresa que ajudou na produção de Road to Eldorado e Inspector Gadget (Inspetor Bugiganga).

Ao que tudo indica, o game será simples, de plataforma, e você poderá escolher entre um dos cinco jovens caçadores, pegar seu feixe de prótons e partir para a luta através das quinze fases.

O que mais chamou a minha atenção nesse game foi a possibilidade de se jogar em duas pessoas usando o cabo GameLink. Apesar do recurso, pouquíssimas vezes nós vimos um game cooperativo no GameBoy. Vamos ver no que vai dar...

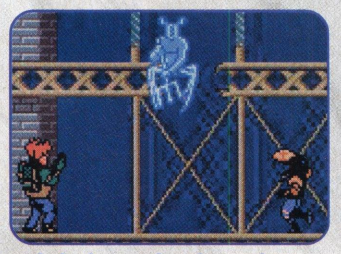
EXTREME GHOSTBUSTERS

CONSOLE
GameBoy Color
FABRICANTE
Light and Shadow Productions
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de maio
GÊNERO
Ação



Não cruzem os feixes!

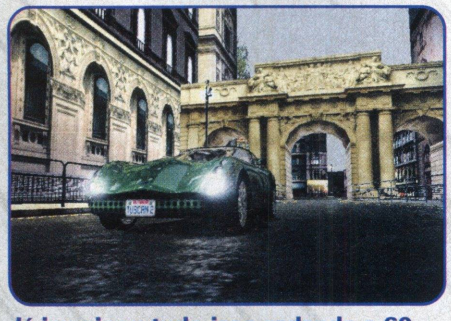
Duas pessoas podem jogar em um modo cooperativo



Inimigos do desenho não faltarão

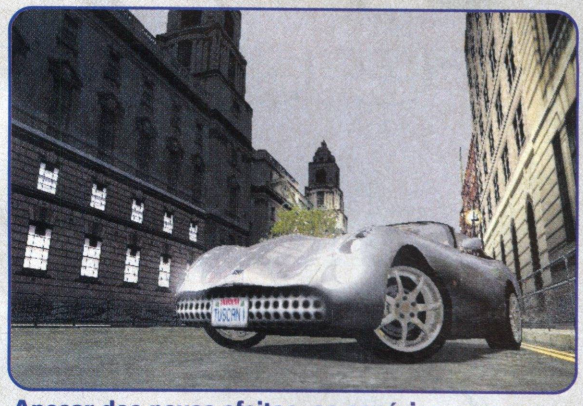
PROJECT GOTHAM

CONSOLE
X-Box
FABRICANTE
Bizarre Creations
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de 2001
GÊNERO
Corrida



Já imaginou tudo isso rodando a 60 quadros por segundo?

Graças ao apoio da Bizarre Creations o X-Box terá um grande jogo de corrida em seu lançamento. Project Gotham (nome provisório) está sendo desenvolvido sobre a mesma engine de Metropolis Street Racer, lançado há pouco tempo para o Dreamcast. O jogo impressionou bastante em sua apresentação durante a GameStock, trazendo carros superdetalhados, uma jogabilidade muito parecida com o clássico do DC (também, para que mudar?) e o melhor, tudo rodando a 60 quadros por segundo.



Apesar dos novos efeitos, os cenários parecem estar iguais aos de MSR

Graças ao poder do X-Box, novos detalhes, efeitos luminosos e texturas serão aplicados, dando um maior realismo ao jogo. O problema é que os cenários não parecem estar muito diferentes. Falando neles, além das tradicionais Tóquio, Londres e São Francisco, serão incluídos pedaços da cidade de Nova York, totalizando mais de 300 percursos.

Os reflexos do carro acontecerão em tempo real

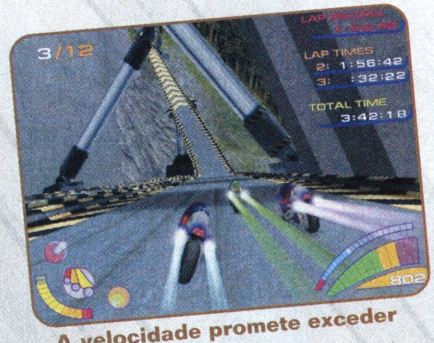
Mas o destaque fica mesmo para os reflexos dos carros, que acontecerão em tempo real. Com isso, as corridas noturnas prometem ser um show à parte.

EXTREME G3

CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Acclaim
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de 2001
GÊNERO
Corrida

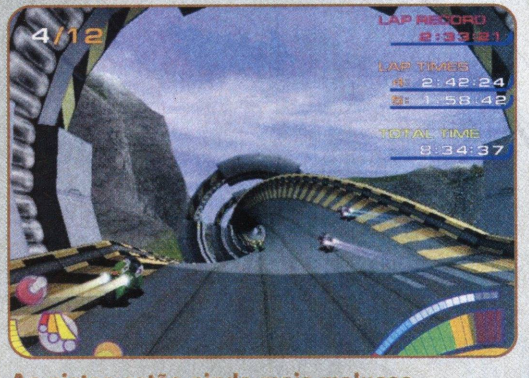
Quem tem um Nintendo 64 deve conhecer bem a série Extreme G. O jogo alcançou um sucesso considerável no console, pois trazia motos futuristas supervelozes, bem ao estilo Wipeout, pistas alucinantes e uma sensação de velocidade muito alta.

Agora a Acclaim anunciou, para desânimo dos donos de N64, que Extreme G3 não mais será lançado para o console da Nintendo, mas sim para o Playstation 2. A empresa espera fazer um jogo bem melhor, já que a capacidade do PS2 permitirá a criação de novos efeitos sem sofrer com as limitações que o N64 possuía. Os cenários e a sensação de velocidade são os dois principais pontos melhorados. A velocidade promete ser tão grande que causará vertigens aos jogadores.



A velocidade promete exceder os 1000 km/h

Os rastros das motos lembram muito o desenho japonês Akira... animal!!!



As pistas estão ainda mais malucas

Novos tipos de motos, itens e armas estão sendo projetados. Só que, desta vez, a expectativa é que as corridas fiquem mais balanceadas e permitam que o jogador mostre sua perícia ao volante, diferente dos muitos jogos de corrida com armas que acabam virando bagunça. Agora é esperar pra ver.

Pré-estréia

PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2

CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE
Sonic Team
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
31 de maio
GÊNERO
RPG

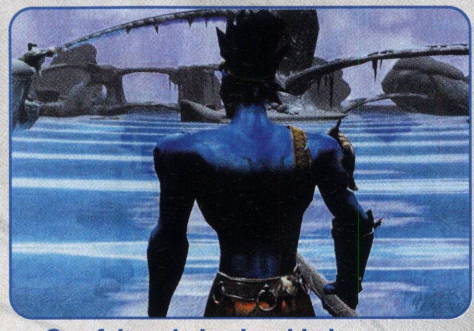
Phantasy Star Online, um dos jogos mais elogiados dos últimos tempos, receberá em breve um upgrade. Mas, por enquanto, a melhora será somente para o mercado japonês, já que nada foi confirmado para os EUA, Europa e tão menos Brasil. Phantasy Star Online Version 2 virá com 3 novos estágios, 3 novos chefes assustadoramente gigantes, novas armas e equipamentos, possibilidade de evoluir seu personagem até o level 200 e novos MGs, podendo ter o layout de um Dreamcast, Master System, Mega Drive ou outros diversos tipos um tanto quanto estranhos.

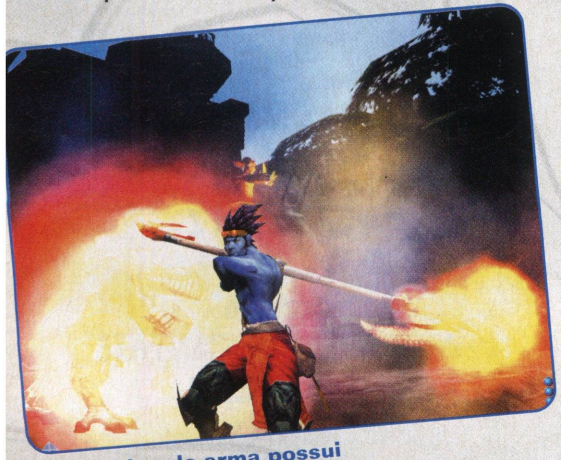
O sistema de jogo continua o mesmo, mas agora é possível evoluir até o level 200

Mas, se você quer se divertir mesmo, tem que ver o futebol online para os personagens de PSO. Dependendo do seu level, os lutadores/jogadores serão mais ágeis, rápidos ou fortes... O Ask ficou preocupado, achando que ia virar bola de futebol, já que mês passado nós o usamos para jogar basquete. Mas o Twister aqui disse pra ele nem se preocupar, porque eu o coloquei para me ajudar a montar o computador central do nosso avião experimental, o Stealth Fire.

Novos cenários e armas estão presentes

A lista de jogos em produção para o X-Box começa a ganhar consistência. Azurik chega trazendo muita ação ao console e deverá ser um dos destaques de seu lançamento nos EUA. O enredo ainda não foi revelado, o que nos deixa apreensivos para saber se estaremos diante de mais um jogo de ação ou algo mais complexo. Durante a Gamestock, o pouco que foi mostrado deu vários motivos para acreditar que ele vai mesmo arrasar. Os gráficos estão bastante detalhados, mas nada que impressionasse para um novo console já as texturas foram bem trabalhadas. O que chamou mesmo a atenção foram os movimentos do personagem, tanto durante a ação quanto nas cenas que contam a história. O jogo será influenciado pelas condições do tempo. Durante o dia encontraremos criaturas mais fracas ou que não são afetadas pela luz do sol, mas durante a noite é que o perigo realmente o perseguirá, com vampiros, fantasmas e criaturas horrendas vindas diretamente do inferno. Neste ponto, Azurik lembra bastante Zelda no Nintendo 64.


Os efeitos de luminosidade e transparência estão incríveis

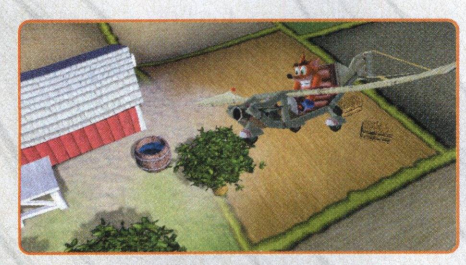

Cada tipo de arma possui um poder especial

CONSOLE
X-Box
FABRICANTE
Adrenium Games
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de 2001
GÊNERO
Ação

AZURIK: RISE OF PERATHIA

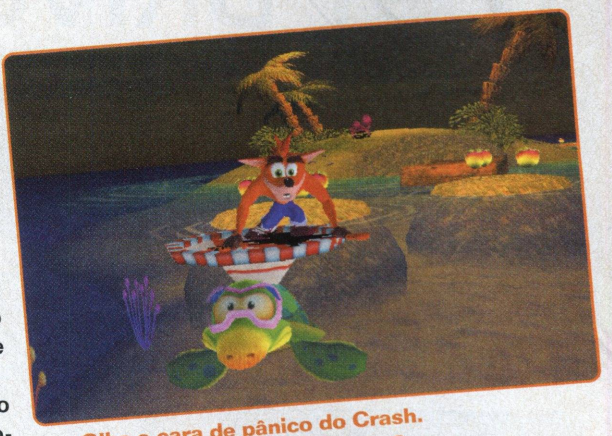
CRASH BANDICOOT 3
THE WRATH OF CORTEX

CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Naught Dog
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Segundo Semestre 2001
GÊNERO
Aventura



Que Santos Dumon que nada, Crash é fera como piloto de teco-teco

Fãs de Crash Bandicoot, o mascote preferido do console da Sony, enfim dá as caras no Playstation 2. Apesar de não ser um jogo inteiramente novo mas "apenas" uma versão melhorada do último Crash Bandicoot 3 para o Playstation, o jogo virá com melhorias que valerão a pena.



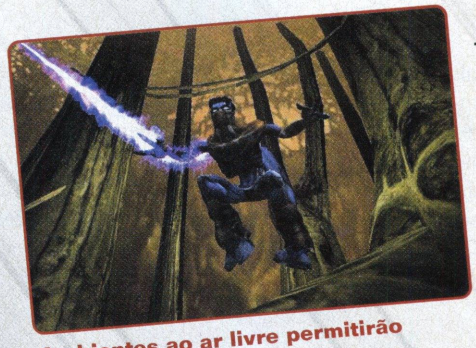
Olha a cara de pânico do Crash. Será que ele não toma banho?

Para começar, tudo irá rodar em alta resolução e a 60 quadros. Todos os modelos poligonais, sejam personagens ou inimigos, receberão um melhor tratamento gráfico, seja estruturalmente ou em texturas. Enquanto Crash era construído com uma média de 500 polígonos no PS, será refeito com mais de 1500 no PS2, o que dará ao personagem novas expressões faciais e movimentos. A jogabilidade não será alterada. No entanto, as músicas e efeitos sonoros serão totalmente refeitos. Para completar, novos cenários e veículos serão incluídos, tudo para causar uma boa impressão aos fãs.

LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER 2

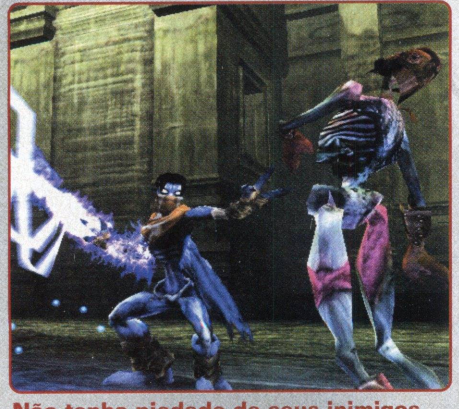
CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Crystal Dynamics
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Junho de 2001
GÊNERO
Ação

Não tem mais jeito, não adianta chorar pelo cancelamento da versão para Dreamcast de Legacy of Kain: Soul Reaver 2. Por outro lado, a boa notícia é que a versão para o Playstation 2 está recebendo várias melhorias, pois a engine do console é muito mais poderosa. Mas, pelo menos por enquanto, os personagens não receberam as melhorias que tanto esperamos. Os corpos de Raziel e seus inimigos continuam com poucos polígonos. Em compensação, os cenários apresentam uma complexidade cada vez mais impressionante. A Crystal Dynamics garante que as fases ainda não criadas serão mais impressionantes e usarão quase 2 vezes mais polígonos que as já feitas. Raziel possuirá novos tipos de espadas e a mudança de plano será mais explorada do que nunca.



Ambientes ao ar livre permitirão maior liberdade ao jogador

Tudo para dar um nó na cabeça dos jogadores menos preparados. Os puzzles prometem ser difíceis e a ação ainda mais constante, sem deixar de lado as cenas de história e a incrível trilha sonora que fez de Soul Reaver original um clássico.



Não tenha piedade de seus inimigos, destrua-os e sugue suas almas

Pré-estréia

TEST DRIVE

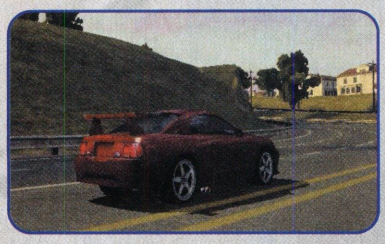
CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Infogrames
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de 2001
GÊNERO
Corrida

Repare como a suspensão atua bem neste novo Test Drive

Caramba, o Neo Hunter não para de reclamar, diz que a asa do nosso super caça está torta. Mas, como isso é trabalho para o escravo do Ask, o Twister aqui não vai perder seu tempo com isso, e vou comentar um pouco sobre a nova versão de Test Drive para o Playstation 2.

Test Drive para o PS2 ainda não tem nome definido, mas retornará aos moldes do princípio da série, quando a engine era usada para trazer mais realismo ao jogo. A Infogrames afirma que não deixará a diversão de lado, mas uma engine mais real trará uma maior competitividade, pois faz uso de uma inteligência artificial mais complexa. Os gráficos estão sendo cuidadosamente trabalhados para retratar com fidelidade todos os modelos dos carros, cenários e o intenso tráfego das agitadas cidades. Entre os efeitos usados no jogo estarão as sombras e luzes em tempo real.

Carros famosos em cenários com trajetos ameaçadores



Que tal percorrer as cidades em alta velocidade pilotando um Mustang GT?

A Infogrames, juntamente com a Staccato Systems, está desenvolvendo um sistema que permite efeitos sonoros em tempo real, o que proporciona diversos tipos de sons para uma mesma situação. Interessante não?

GUN VALKIRIE

CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE
Sega
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Final de 2001
GÊNERO
Ação

Mais um jogo para levantar a moral do Dreamcast, que anda meio em baixa. Em Gun Valkirie, você controlará soldados armados até os dentes com armas experimentais. Seu objetivo será desvendar estranhos acontecimentos em instalações ultra secretas espalhadas pelo mundo. O ano é 1890, em uma época paralela e diferente do mundo que conhecemos, na qual os avanços tecnológicos durante a exploração espacial resultaram em um salto evolutivo de 100 anos.

Os gráficos serão criados a partir da tecnologia Cel Shading, com 3 camadas de cores para os personagens. As animações e movimentos prometem surpreender. Os programadores criaram um sistema antigravitacional, que permitirá aos personagens controlarem a gravidade ao seu redor por alguns segundos, podendo, assim, andar em paredes, pular longas distâncias ou retardar os movimentos das coisas ao seu redor, tudo muito parecidos com o filme The Matrix. Já imaginou poder desviar de balas ou impedir a colisão de naves espaciais com as mãos?

Seu arsenal de armas será ultra avançado e os inimigos terrivelmente ameaçadores

Você irá percorrer bases ultra secretas com segurança máxima

Seu traje espacial ultra moderno lhe proporcionará movimentos incríveis

BATMAN VENGEANCE

CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Ubi Soft
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
Sem previsão
GÊNERO
Ação

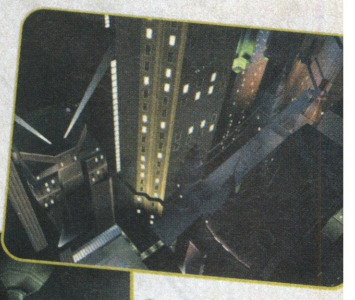
Preparem seus Bat-Joysticks, pois o Homem Morcego está voltando ao mundo dos games.

Batman é um dos poucos heróis que conseguiu seguir carreira no mundo dos jogos, ultrapassando outros que começaram junto com ele como as Tartarugas Ninja ou o Robocop.

Os melhores jogos do personagem foram feitos quando seu nome nos games era representado pela Konami ou Sega. Depois dela os direitos do morcegão passaram para a Acclaim, que só fez besteira. Aí o coitado ficou meio perdido entre várias empresas, até que a Ubi Soft cansou de ver o pobrezinho sofrer e resolveu dar uma chance dele se levantar.

O jogo está sendo baseado no último ano da série de Batman Animated Series. Então poderemos contar com a presença da Batmoça, do Robin e do Asa Noturna (antigo Robin).

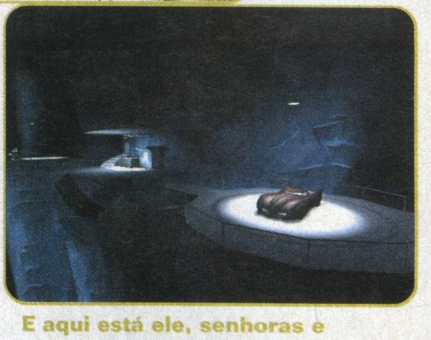
Gotham City está sendo construída poligonalmente, mantendo todo o clima sombrio do desenho, e se sabe que o enredo será voltado mais para a investigação do que para a ação, envolvendo, inclusive, o Sr. Gelo.



Gotham impressiona em termos visuais

Seria isso uma geringonça criada por algum inimigo?

A estrutura poligonal de Batman já está finalizada



E aqui está ele, senhoras e senhores, o Batmóvel!

CONFIDENTIAL MISSION

CONSOLE
Dreamcast
FABRICANTE
Sega
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
15 de maio de 2001
GÊNERO
Ação

A melhor coisa de se estar em um evento como a TGS são as máquinas que você pode jogar... Entre as de tiro, Confidential Mission se destacava. Pois é, e esse game já está prometido para o Dreamcast há algum tempo.

CMF ou Confidential Mission Force é uma equipe militar do governo que luta contra os terroristas no final do Século XX, pouco após o fim da guerra fria. Seus principais integrantes são Howard Gibson e Jean Clifford, dois peritos em armas de fogo que, por acaso, são os personagens que você pode controlar durante as fases do jogo. O principal objetivo da dupla é detonar um grupo terrorista chamado Agares, que pretende se aproveitar da tecnologia de controle de armas nucleares à distância através de radares.

Infelizmente, como a maioria das conversões de Arcade, o game será bem curto, contendo apenas as três missões da máquina. A Sega nem confirmou nem negou a produção de uma fase exclusiva para o Dreamcast, mas aparentemente ela não existirá.

No meio do enredo complexo, a polícia de certas regiões foi comprada pelos terroristas

A essa distância não adianta ele usar colete...

Na missão 2 seu objetivo será proteger Illina, esse garota de roxo...

Pré-estréia

HERDY GERDY

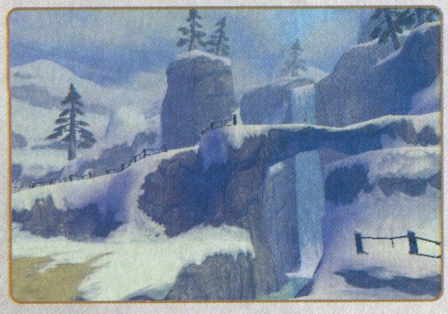
CONSOLE
Playstation 2
FABRICANTE
Core
DATA DE LANÇAMENTO
2001
GÊNERO
Aventura

Herdy Gerdy é uma espécie de conto de fadas que está sendo desenvolvido pela Core. Ele está ficando muito parecido com as produções dos grandes desenhos da Disney, e não é por acaso. A intenção da Core é criar algo tão maravilhoso e fantástico quanto os desenhos da Disney, porém direto no videogame. E há mais de dois anos a empresa trabalha nesse projeto, que já havia sido anunciado antes (e cancelado pouco tempo depois) para o N64 e o Dreamcast.

O game conta a história de um mundo criado por anciões, onde todos os habitantes, homens e animais, são comandados por um ser da raça "Herdy". Acontece que um Herdy mal chamado Zadorf assumiu o controle e agora cabe a Gerdy (um Herdy bom e novato) vencer um campeonato para acabar com ele.

Todo o visual do game está sendo cuidadosamente tratado para que realmente se pareça com um conto de fadas, apesar de eu não ter achado o herói carismático o suficiente para isso... Mas, também, quem quer saber? O que interessa é que o Twister e o Neo Hunter estão aqui atrás tentando arrombar a porta pra roubar meu Game Boy Advance! Socorro!

No embalo do momento, o game utilizará Celshading



Os cenários estão fantásticos

Esse é Gerdy, entrando no templo Herdy...

BREATH OF FIRE ADVANCE

CONSOLE
Game Boy Advance
FABRICANTE
Capcom
DATA DE LANÇAMENTO
2001
GÊNERO
RPG

Breath of Fire é um dos poucos RPGs que nunca tiveram uma versão portátil... Pois bem, com a chegada do GBA finalmente você poderá controlar Ryu e Nina enquanto anda no busão!

Porém, não espere nenhum jogo novo. Apesar da Capcom ter dito na TGS que o game virá cheio de inovações, nós pudemos ver que ele é exatamente igual ao jogo do Super Nintendo (BoF I), salvo algumas modificações no inventário.

Mesmo assim, se você ainda não jogou esse clássico, eis aqui a sua chance de descobrir a origem de um dos melhores RPGs que existem. Além disso, irá notar como todos os Breath of Fire possuem uma ligação fortíssima entre si, o que faz com que cada um dos os personagens de uma versão ser pareçam com os de outra.

O enredo do game gira em torno do combate entre os clãs dos Dark Dragons e dos Light Dragons. Ryu é o ultimo sobrevivente dos Light Dragons e deve enfrentar Zog, o líder do clã negro.

Por enquanto, esse é um dos jogos que a gente mais espera no GBA. Agora só resta ver se vai ter aquele truque de ver a Chun-Li igual existia no Snes...

A equipe chega em Winland

Ryu luta em forma de Dragão Vermelho

Os gráficos estão idênticos aos do Super Nintendo

STREET FIGHTER II

CONSOLE
Game Boy Advance
FABRICANTE
Capcom
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
2001
GÊNERO
Luta

Todos os personagens da versão Super Nes estarão presentes

Existem mais estrelas no céu ou versões de Street Fighter II na Terra? Difícil de responder, né? Pois é, e lá vem mais uma!

Parece que a Capcom está aproveitando o GBA para fazer o que ela realmente gosta, relançar velhos jogos... Com esse são três velhos clássicos que a Capcom adapta, e é só o começo...

Apesar disso, esse game só fez o Dragon ficar mais alucinado ainda, tentando conseguir um GBA na feira! Mas, vamos dar um desconto. Apesar de Street Fighter II estar recebendo sua vigésima sexta versão (entre 3DO, Snes, Mega, Play...), o jogo ainda é considerado por aqueles que amam a arte de lutar nas telinhas o melhor jogo de luta de todos os tempos...

Vão chover Hadoukens!

Com o lançamento desse game é que a gente percebeu que o GBA não é tão bom quanto se esperava (ou os programadores ainda não acertaram a mão), pois o jogo está com algumas limitações em relação ao Super Nintendo ou Mega Drive, principalmente nos cenários, que estão alterados e possuem menos detalhes.

Mesmo assim, você poderá quebrar a cara do Vega quantas vezes quiser e ainda tirar contra entre dois jogadores. Muito bom para matar a saudade.

Veja como ficou o cenário de Ryu... Reduzido a um telhado e sem direito a Papai Noel...

Spining Bird Kick!

Outro game da Capcom que saiu no Super Nintendo vai chegar ao Game Boy Advance.

Originário dos Arcades, Final Fight foi o game de kick and punch mais consagrado de sua época, ao lado de Tartarugas Ninja e Double Dragon II.

A história é a seguinte: uma organização "do mal" chamada Mad Gear raptou a filha do prefeito Mike Haggar, e ele mesmo sai na mão com os terroristas para salvar sua queridinha. Para ajudá-lo, também entram no esquema seu genro Cody e seu amigo Guy (que nomes são esses?). A matança segue até eles encontrarem Belger, o líder da Mad Gear.

Um soco para um lado, outro para o outro... A mais antiga apelação desde a "voadora/rasteira"

Tanto na máquina quanto no Snes, o pessoal adorava sair detonando Abigail e Andore (que na verdade era uma tradução mal feita de André, nos Estados Unidos) entre outros vilões clássicos. Nos 16 Bits você tinha muitas limitações em relação à máquina. Não se podia jogar com o Guy e ocorriam freqüentes slowdowns. Já no GBA, a Capcom garante que nada disso vai ocorrer. Então, prepare seus punhos, ou melhor, seus dedos...

Dois jogadores poderão se ajudar através do cabo do GBA

Olha nosso amigo Rolento, do Street Zero, em sua primeira aparição...

Guy será selecionável desta vez...

FINAL FIGHT ADVANCE

CONSOLE
Game Boy Advance
FABRICANTE
Capcom
PREVISÃO DE LANÇAMENTO
2001
GÊNERO
Ação

POKÉMON STADIUM 2

Por Natasha &Neo Hunter

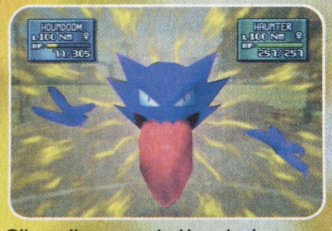
Mais um sucesso de vendas chega para a tristeza dos pais...

Um dos momentos mais esperados pelos Pokémaniacos do mundo todo finalmente chega! E, sem muita diferença para quem quer que seja, essa nova versão de Pokémon Stadium foi lançada quase simultaneamente no Japão (Pokémon Stadium 3) e EUA (Pokémon Stadium 2). Ah? Por que os nomes são diferentes de um país para o outro? É simples, quando o primeiro Pokémon Stadium (com 83 monstros) saiu no Japão, a febre amarela ainda não tinha dominado o resto do mundo e o jogo pareceu "chato" aos olhos americanos, não sendo lançado por esse motivo. Quando chegou Pokémon Stadium 2 no Japão, ele saiu nos EUA como se fosse o primeiro. Dessa forma, Pokémon Stadium 3 virou 2...

Antes da luta você deve escolher seus seis Pokémon. Dependendo do torneio, utilize apenas três deles

Como é o Jogo?

Você não sabe? Onde esteve todos esses anos? Pokémon Stadium funciona de forma simples. Tudo gira em torno de combates em arenas. Cada jogador escolhe um grupo de seis Pokémon, escolhe a ordem em que eles vão entrar e vai para a luta...
Ao ligar o game, o jogador já encontra três opções, a Battle Now, no qual se participa de combates aleatórios, controlando equipes de Pokémon aleatórias. Existe também o Event Battle, no qual você joga em uma arena contra um segundo jogador. A última opção é a White City... Sede do Pokémon Stadium 2.



Olha a linguona do Haunter!

O Pichu não poderia faltar!

Sobre a White City

Essa cidade possui vários pontos destinados aos treinadores Pokémon. Existe a GB Tower, onde, através do Control Pak, você pode jogar o Pokémon do Game Boy na tela da sua TV. Você também pode visitar o My Room e ter uma versão poligonal de seu quarto com todos os acessórios que você conseguiu nas últimas versões do GameBoy. Já o Pokémon Lab, última opção de ligação entre o N64 e o Game Boy, não sofreu nenhuma alteração em relação ao Stadium passado. Em Free Battle você poderá participar de disputas entre equipes que variam de um a quatro jogadores. Além destes pontos, existem outros três que devem ser explicados mais detalhadamente...

Mini-Games

Pokémon Stadium 2 possui doze novas brincadeiras que podem ser disputadas sozinho ou com amigos. As brincadeiras seguem o estilão de Mario Party, apesar de não serem tão divertidas. Agora também é possível disputar um campeonato de Mini-Games. Além da área tradicional, este ponto de White City traz um Quiz

No Gym Castle você consegue suas insígnias

Fabricante	NINTENDO
Gênero	ESTRATÉGIA
Nº de jogadores	4
Notas	
GRÁFICO	9.5
AMBIENTE	9.3
SOM	8.7
JOGABILIDADE	9.0
DIVERSÃO	9.2
REPLAY	8.6
FINAL	**9.0**

Esse é o mapa de White City

Seu rival não fica sabendo a ordem de seus Pokémon na hora da seleção

Nesse mini-game aperte rápido o botão e a direção que aparecerem na tela!

Scizor virou o Pokémon preferido da Natasha

com três níveis de dificuldade, para quem conhece a fundo os Pokémon. Esse Quiz também pode ser jogado sozinho ou contra outros jogadores.

Gym Leader Castle

É aqui que você conseguirá suas insígnias, nos ginásios Pokémon. Neste ponto o jogador deverá ir enfrentando, um a um, todos os chefes e sub-chefes de cada ginásio para se tornar um mestre Pokémon completo.

Stadium

O ápice do jogo sem dúvida é, depois de ter treinado bastante, partir para a luta nos combates da Liga Pokémon... Existem vários tipos de campeonatos que podem ser disputados aqui, campeonatos entre Pokémon de nível 01, 50, 100... Além disso, cada campeonato possui regras diferentes. Na verdade, o jogador logo descobrirá que, para cada campeonato, ele deve desenvolver uma técnica de combate diferente ou não terá chance de vitória.

Rule Edit

Na tela de Options você tem a opção Rule Edit. Nela é possível criar seus próprios campeonatos com as regras que você escolher, nível dos Pokémon e até mesmo as classes que podem participar.

O que realmente há de novo

Primeiramente, podemos dizer que os gráficos foram refeitos. Todos os Pokémon foram reestruturados e receberam texturas especiais e pouco utilizadas no Nintendo 64. Os cenários também sofreram grandes mudanças e agora você poderá enxergar melhor os detalhes à distância, sem nenhum fog atrapalhando. A animação dos personagens é simplesmente nota dez, cada pedaço dos Pokémon se move independentemente do resto do corpo, inclusive dedos ou cabelos (quando eles têm...). O som também foi aperfeiçoado, agora os jogadores poderão ouvir com mais nitidez os golpes e efeitos sonoros. Isso sem contar as tradicionais músicas que acompanham os mascotes da Nintendo desde o primeiro Pokémon do Game Boy. Para completar, o game está narrado, e, para cada movimento que os personagens fazem, o locutor tem uma frase diferente para soltar.

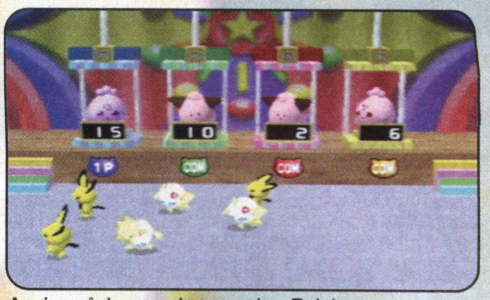
Conclusão Neo Hunter

Como jogo não há grandes diferenças entre esse e o outro Pokémon Stadium. Mas, levando em consideração a qualidade gráfica e a presença de 251 personagens ao invés de 151... Jogue fora seu cartucho antigo e pegue esse! Analisar Pokémon Stadium 2 só teve um problema: ter que vestir essa ridícula roupa de Pikachu!

Conclusão Natasha

Até ontem nunca tinha me interessado muito por Pokémons, mas só pra ver o Neo Hunter ridicularizado com essa roupinha de Pikachu eu aceitei fazer essa análise! No final das contas, acabei gostando do jogo... Apesar de ainda não saber exatamente que Pokémon é melhor contra que Pokémon. Mas eu estou aprendendo! Me aguardem!

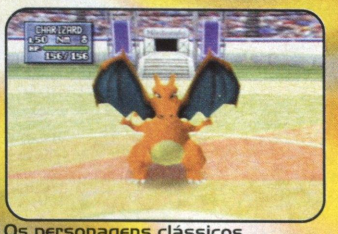
Na disputa entre Pokémon cortadores, o que conta é acertar mais perto da linha branca do tronco



Aqui você deve contar quantos Pokémon de cada tipo passaram na tela

Não bobeie nesse mini-game. Salte nas frutas o mais rápido possível

Os efeitos das magias estão mais animais, porém muito repetitivos



Os personagens clássicos, como Charizard ou Blastoise, ainda são os mais poderosos

Um Arbok? A Equipe Rocket deve estar por perto...

Defenda seu gol e rebata as Pokébolas para o campo dos adversários

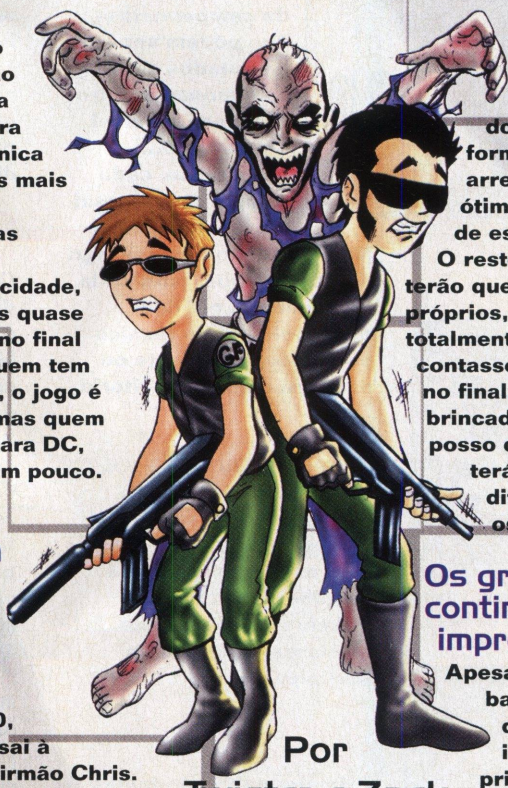
Resident Evil:
Code Veronica Complete

Caçadores de Zumbis, mãos à obra... de novo!!!

Todo mundo que é fã da série Resident Evil não dorme em serviço. Por este motivo, juntei-me ao Zack para mais uma vez acabar com os tenebrosos planos da Umbrella. Claro que somos corajosos e não temos medo de nehuma criatura asqueirosa... Pera, que barulho foi esse? Corre Zack, corre!!
Bem, agora que já fuçamos em um baú de itens, onde encontramos várias ervas de energia, podemos começar nossa análise. É possível resumir o jogo em uma frase: ótimo para quem tem um PS2, ruim para os donos de Dreamcast.
Tudo bem, Resident Evil é um clássico, mas, convenhamos, já está na hora de mudar um pouquinho.

Resident Evil: Code Veronica Complete chega ao Playstation 2 e Dreamcast para revelar partes obscuras do envolvimento de Albert Wesker com a Umbrella, trazendo novos elementos que supostamente servirão para a abertura do enredo de Resident Evil 4, prometido para o Playstation 2 e Nintendo GameCube.

RE:CVC pode ser considerado idêntico à versão original, lançada ano passado para Dreamcast. A única diferença são os mais de 10 minutos de cenas inéditas de história e que, por infelicidade, serão mostradas quase que totalmente no final do jogo. Para quem tem apenas um PS2, o jogo é indispensável, mas quem já tinha o jogo para DC, pode se irritar um pouco.



O melhor Resident em termos de história

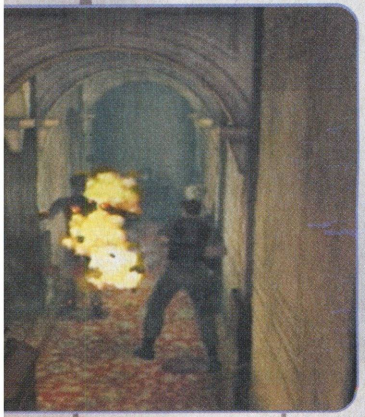
Três meses após a fuga de Raccon City (Resident Evil 2), Claire Redfield sai à procura de seu irmão Chris. Durante sua busca, ela é capturada por uma tropa de elite da Umbrella e levada para uma ilha desconhecida, onde é aprisionada. Agora, resta descobrir o que está acontecendo, tendo mais uma vez que lutar desesperadamente por sua vida contra as horripilantes criaturas mutantes.
Durante a aventura, você conhecerá Steve Burnside, um jovem atormentado que procura, assim como Claire, uma saída deste inferno. Steve lembra em todos os aspectos Leonardo Di Caprio (talvez uma jogada da Capcom para atrair um pouco o público feminino).

Mas não se desesperem meus amigos, Claire está mais linda do que nunca, com formas totalmente arredondadas e um ótimo rebolado, além de estar muito mais ágil.
O resto da história vocês terão que descobrir por si próprios, já que perderia totalmente a graça se eu contasse que Claire morre no final... opss.... brincadeirinha. Mas o que posso dizer é que você terá surpresas bem diferentes de todos os jogos anteriores.

Os gráficos continuam impressionantes

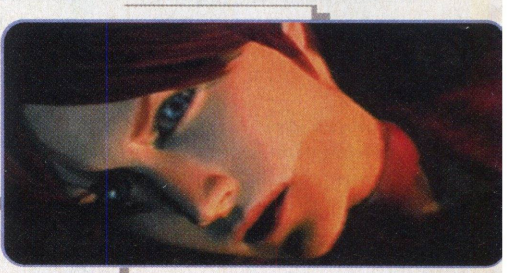
Apesar de um pouco batido, os gráficos do jogo continuam impressionando, principalmente nas cenas de história, nas quais é possível perceber o trabalho gráfico feito pela Capcom, que aplicou mais de 5.000 polígonos nos personagens principais. Vale lembrar que as versões PS2 e DC são exatamente iguais.
Tudo foi gerado em tempo real, o que é facilmente notado pelas diferentes tomadas de câmera. Mesmo assim, ficou faltando um pouco mais de interatividade com os cenários, coisa

Por Twister e Zack

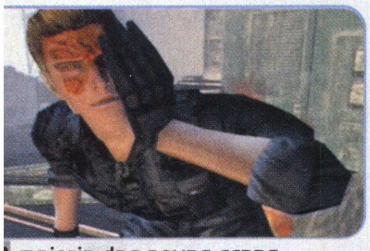


Fabricante	CAPCOM
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	
GRÁFICO	7.9
AMBIENTE	9.3
SOM	8.0
JOGABILIDADE	7.3
DIVERSÃO	9.0
REPLAY	8.3
FINAL	**8.3**

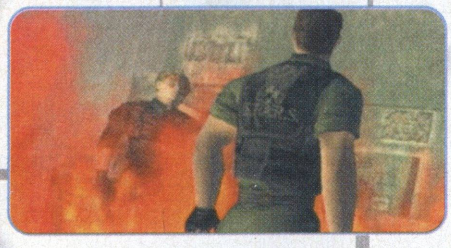
PS2



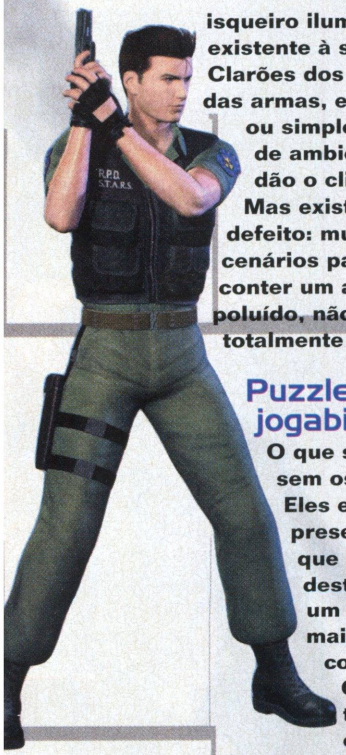
prometida pela Capcom. Graças a esta mudança, os efeitos luminosos puderam se melhor trabalhados e puderam ser colocados efeitos inéditos. Logo no começo, por exemplo, é possível notar que a luz proveniente da chama do



A maioria das novas cenas só é mostrada no final



isqueiro ilumina tudo existente à sua volta. Clarões dos disparos das armas, explosões ou simples efeitos de ambiente também dão o clima. Mas existe um defeito: muitos cenários parecem conter um ar meio poluído, não sendo totalmente visíveis.



Puzzles, som e jogabilidade

O que seria da série sem os puzzles? Eles estão mais presentes do que nunca, e desta vez são um pouquinho mais complicados. O som também está muito bem elaborado, absolutamente genial. Mesmo que o jogo faça proveito de alguns efeitos sonoros usados desde o primeiro Resident (principalmente passos e os efeitos do menu), as músicas e outros efeitos foram cuidadosamente trabalhados.
O uso do Dolby Surround Sound pode trazer novas sensações, assim como a da chuva, o barulho dos tiros e o som dos trovões, sem esquecer o gemido dos zumbis.
Enquanto a musiquinha de suspense original do jogo nunca muda, as trilhas sonoras contam com partes especialmente criadas em violinos, órgãos e pianos, lembrando muito D2 da Warp, também para DC.
Agora vem a pior parte do jogo, se bem que não é tão ruim assim. Por mais que nove pessoas tenham sido usadas para gerar o Motion Capture dos personagens, a Capcom ainda não melhorou a jogabilidade.
OK, ok, as respostas são super precisas. Mas, nas cenas de ação, não existe nenhuma suavidade na movimentação dos personagens.

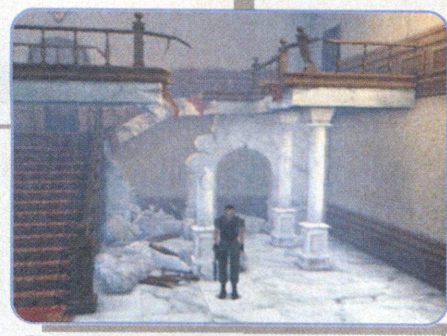
Fabricante	CAPCOM
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	
GRÁFICO	8.9
AMBIENTE	9.3
SOM	8.0
JOGABILIDADE	7.3
DIVERSÃO	9.0
REPLAY	8.3
FINAL	**8.5**

Conclusão por Zack:

Revivi os bons momentos de Code Veronica original, apreciando as maravilhosas cenas de história e matando alguns zumbis fedidos, o interessante é saber o que vai acontecer com Claire daqui pra frente.

Conclusão por Twister:

Tive que me esforçar para jogar as duas versões de uma só vez. Vale mais para quem tem um PS2. A jogabilidade ainda ficou devendo, mas o clima envolvente ainda consegue salvar o jogo.



Para matar a saudade, você encontrará uma réplica da mansão de Resident Evil (I) em Code Veronica

Não é necessário matar essa minhoca gigante. Apenas fuja

Com Steve não é necessário economizar munição. Atire sem dó

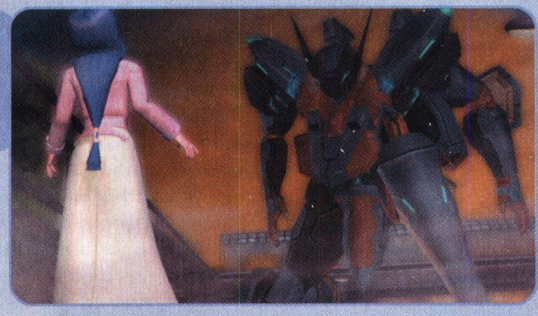
Zone of the Enders

Grandes Gênios dos games não garantiram a superprodução esperada. Apenas um bom jogo

Durante o século 22, em uma colônia de Júpiter denominada Antilia, explode uma devastadora e inesperada guerra. Leo Stenbuck, um jovem de apenas 16 anos, foge em meio ao caos após perder toda sua família e amigos. Na tentativa desesperada de salvar sua vida ele acaba assumindo o controle da "Jehuty", um gigantesco e poderoso Mech, comandado por um avançado sistema de inteligência artificial ADA. Agora o robô ajudará nosso pequeno herói a combater as forças da resistência orbital.

Zone of The Enders, ou apenas Z.O.E., como é mais conhecido, só tem nomes de peso em sua lista de criadores. Hideo Kojima (Metal Gear Solid) se responsabilizou pela coordenação e direção geral, Noriaki Okamura (Tokimeki Memorial Drama Series) é o diretor e responsável pelo sistema de jogo, Nobuyoshi Nishimura (After War Gundam X) é o diretor de arte, e, por último, mas não menos importante, vem Yoji Shinkawa (Metal Gear Solid), responsável pelo design dos personagens e Mechs.

Por Twister



O robô assusta, mas é apenas Leo comandando a Juhuty

Por este motivo, todo mundo esperava algo surpreendente com o lançamento deste jogo, mas não foi bem por aí. Mesmo tendo uma qualidade indiscutível, algumas coisas decepcionam.

Os gráficos trazem muitos detalhes e cores, com efeitos visuais impressionantes. Entretanto, estes mesmos efeitos "camuflam" defeitos de textura, limitações de ambiente e construção de cenários, o que não prejudica o resultado final. Tudo roda a 60 quadros por segundo sem problemas.

O sistema de jogo é bastante interessante, trazendo controles precisos e respostas rápidas aos comandos.

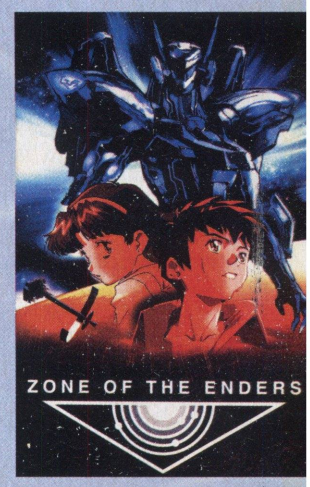
O problema é que a ação não varia muito durante os combates e as armas adquiridas são quase inúteis.

Faltou um pouco de requinte. Para agravar um pouco a situação, o jogo é fácil e curto, o que salva é o detalhismo durante a história, que é contada de forma absolutamente perfeita, com muitas CGs e cenas em tempo real.

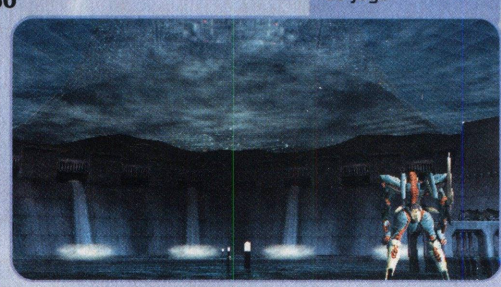
Quem acompanhou o anime Neon Genesis Evangelion, que passou no Brasil no canal a cabo Locomotion, notará uma grande semelhança entre os Mechs e os Evas.

O som ajuda a desempatar os prós e contras, atestando a qualidade final, com músicas cantadas e efeitos sonoros muito bem trabalhados.

Enfim, apesar de um pouco abaixo da expectativa, o jogo vale a pena.



Confiram as fotos. O visual e design estão mais do que fantásticos, não acham?



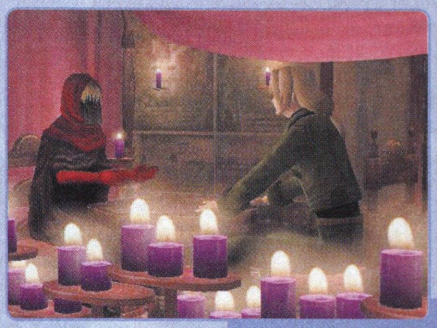
Cenas de história garantem o clima do jogo

Fabricante	KONAMI
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	
GRÁFICO	7.0
AMBIENTE	8.1
SOM	8.9
JOGABILIDADE	8.8
DIVERSÃO	7.3
REPLAY	6.7
FINAL	**7.8**

Shadow of Destiny

Viaje pelo tempo atrás do seu assassino

Por Dragon



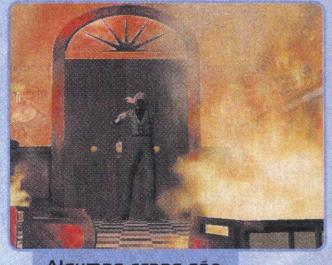
Repare na intensidade das cores e nas chamas

Para quem gosta de tensão e enigmas, talvez esteja sentindo falta desses gêneros no PS2. Mas, pode se alegrar, Shadow of Destiny, da Konami, vem para preencher essa lacuna do console.
O jogo é baseado em uma investigação cheia de mistério e suspense. Tudo começa no dia 4 de agosto de 2001, na cidade de Lebensbaum, quando Eike Kusch visita a cidade e, de uma forma estranha, acaba morto por um assassino misterioso. Após a sua morte, Eike acorda em um mundo paralelo chamado de Out of Time. Um ser misterioso chamado Homúnculo, aparece e lhe fala sobre a sua missão. Agora você terá mais uma chance de viver e descobrir o assassino viajando através do tempo e buscando pistas para desvendar o mistério.
Em meio a becos, cartomantes e pessoas da cidade, você terá que conversar com todos a procura de alguma pista. No decorrer da história, verá que até seus melhores amigos estão envolvidos. A diversidade de cores é agradável, apesar de que, em algumas épocas, o jogo fica com clima de filme antigo, criado pela aplicação de cores envelhecidas.
Falando em tempo, ele é seu inimigo, pois você terá que resolver tudo antes da sua hora de morrer. Todos os itens que você pegar serão essenciais para resolver algum mistério

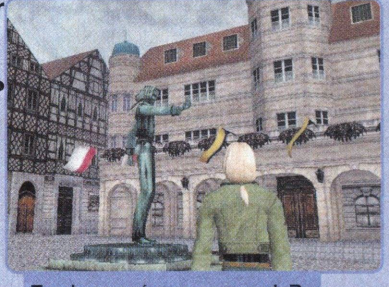
Para cada pessoa que conversar, no mínimo trinta segundos se passam, o que acaba complicando sua vida

ou acabar um capítulo da trama. Ao todo serão dez capítulos longos e muito deles terão caminhos a escolher, mudando o rumo de Eike. Ou seja, existe um caminho mais curto para o fim da trama e outro longo. Não estranhe se Eike morrer muitas vezes, pois através de sua morte você poderá solucionar alguns casos. O game só oferece o modo história, que por sinal é bastante longo. Músicas orquestradas dão um toque de suspense no game. Pode-se notar o som dos grilos e pássaros cantando ao amanhecer.
A jogabilidade é simples, porém precisa. Apenas dois botões são necessários, um para pegar objetos e outro para selecionar os itens. Pelo tamanho do jogo e pelos objetivos, o replay não nos parece tão interessante, principalmente por não existir ação no jogo. O único motivo para você jogar de novo seria para fazer os outros caminhos que estão disponíveis em certos momentos. Quem já assistiu ao filme "Jack, O Estripador", com certeza terá uma sensação de Dèja Vu.

Você estenderia a mão a essa criatura?

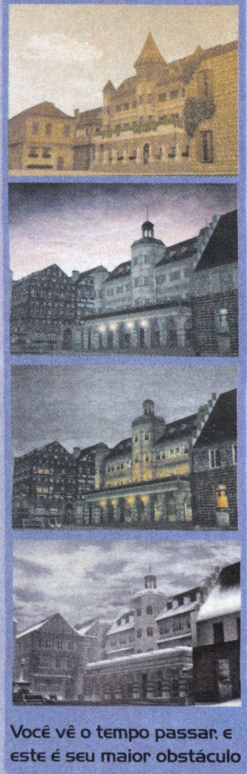


Algumas cenas são impressionantes



Tem horas aí, meu camarada?

Fabricante	
KCE TOKYO	
Gênero	
AVENTURA	
Nº de jogadores	
1	
Notas	
GRÁFICO	7.2
AMBIENTE	9.2
SOM	8.6
JOGABILIDADE	7.7
DIVERSÃO	8.5
REPLAY	6.0
FINAL	7.9



Você vê o tempo passar, e este é seu maior obstáculo

Quake III Revolution

Ok, não é uma revolução, mas é o melhor Quake que existe

Por Spy

É espantoso como a Sony investe em jogos em primeira pessoa para o Playstation 2. A sorte de quem gosta do estilo é que os games acabam sendo muito bons. Foi assim com Time Splitters, Unreal Tournament e agora com o melhor de todos, Quake III: Revolution. O jogo já foi lançado anteriormente para PC e Dreamcast (onde perdeu um pouco da qualidade, mas ainda assim é bom), mas não traz apenas o nome "Revolution" de diferente. Além de vários levels da versão PC, o game conta com fases inéditas e exclusivas.

O modo para 1 jogador é, sem dúvida, o mais legal entre os games em primeira pessoa. Só que o destaque são os modos Multiplayer e Flag, para mais jogadores. Outra coisa legal no jogo são as armas, principalmente a de protoplasma, a metralhadora e o lançador de foguetes.

Quando o inimigo aparecer em um corredor, atire sempre andando para trás

Tente trocar de armas o mais rápido possível para não dar tempo ao inimigo

Ainda que não tenha superado a versão PC em facilidade e precisão no controle e no alto framerate (por volta de 60 quadros por segundo, com algumas quedas), esses são os principais motivos pelos quais Quake III pode ser considerado o melhor jogo em primeira pessoa para PS2. Só faltou mesmo a opção de se jogar pela internet.

Fabricante	BULLFROG
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	4
Notas	
GRÁFICO	8.9
AMBIENTE	9.0
SOM	9.2
JOGABILIDADE	9.3
DIVERSÃO	8.0
REPLAY	8.2
FINAL	**8.7**

MDK 2 Armageddon

Infelizmente, o game ficou igual à versão PC...

Por Twister

Verdade seja dita: essa versão de MDK 2 está completamente igual à do PC. Mas isso é bom ou ruim? Acredito que no planeta Terra não há uma pessoa que possua um Playstation 2 e não tenha um micro em casa. E alguém que tem um micro e gosta de games de aventura, certamente já jogou MDK 2. Por isso, a Bioware poderia ter pensado um pouco e feito um game diferente. Então, ter um game idêntico ao do PC até mesmo nos gráficos e na movimentação não é muito legal.

Bem, nesse jogo temos os três personagens já conhecidos: o cachorro de seis patas Max, Kurt e o cientista peidorreiro Dr.Hawkins, que se dividem para encarar as dez fases. Cada um deles possui armas e características especiais. O game também conta com partes de estratégia, forçando o jogador a usar a criatividade para passar pelos desafios. Quem se destaca nessas horas é o Dr. Hawkins, que pode juntar dois itens para fazer outros. Tiros, ação e estratégia realmente não faltam em MDK 2 Armageddon. Mas, para quem já jogou a versão PC ou Dreamcast, nem vale a pena.

Cãozinho pouco armado esse. Max, hein?

Combine a torradeira com o pão, para Dr.Hawkins ter uma poderosa arma que atira pães

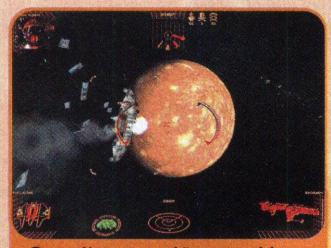
Fabricante	BIOWARE
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	1
Notas	
GRÁFICO	8.0
AMBIENTE	8.9
SOM	8.8
JOGABILIDADE	8.5
DIVERSÃO	9.0
REPLAY	8.5
FINAL	**8.7**

StarLancer

O Wing Commander da nova geração

Por Spy

Não se admire se esse jogo lembrar muito Wing Comander. A comparação é mais do que possível, já que StarLancer foi desenvolvido pelo mesmo criador da clássica série.
Em StarLancer você é um cadete amador do 45º batalhão estelar da Aliança e deverá enfrentar as tropas de Calition em várias missões bem diversificadas. O jogo é feito para que você realmente se sinta um recruta das tropas e entre no ritmo do jogo. Durante os combates o rádio não para de te mandar notícias da guerra. Algumas não terão nada a ver com você, já outras podem influenciar realmente o ritmo do jogo. Mas só dê ouvidos às ordens, pois elas é que indicam qual a sua missão. Quanto melhor você se sair nas missões, mais chances terá de se tornar alguém importante dentro da Aliança e conseguir o respeito da tropa.
Além do modo normal, StarLancer possui o modo Instanct Action, que é uma espécie de Time Attack com as fases que você já enfrentou e o modo multiplayer, que permite que até seis jogadores enfrentando pela net.



Os polígonos estão parecidos com os do PC

Você terá vários tipos de munição para escolher antes de sair em suas missões

Os inimigos não precisam estar exatamente na mira para serem atingidos

Fabricante	CRAVE
Gênero	SIMULADOR
Nº de jogadores	6
Notas	
GRÁFICO	7.2
AMBIENTE	5.7
SOM	6.1
JOGABILIDADE	7.0
DIVERSÃO	7.2
REPLAY	6.1
FINAL	**6.5**

UEFA Dream Soccer

Mais um futebol pro Dreamcast e, novamente, ainda não está bom...

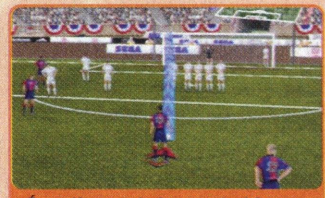
Fabricante	SILICOM
Gênero	ESPORTE
Nº de jogadores	4
Notas	
GRÁFICO	7.8
AMBIENTE	8.1
SOM	7.5
JOGABILIDADE	6.0
DIVERSÃO	5.5
REPLAY	7.0
FINAL	**6.9**

Definitivamente, quem possui um Dreamcast e está esperando por "aquele" jogo de futebol, vai ficar na espectativa por mais um tempo. Não que UEFA Dream Soccer seja ruim, mas não passa de um game razoável, assim como UEFA Striker, Virtua Striker, WorldWide Soccer e outros games do gênero para o console.

Se formos levar em conta o número de modos diferentes de jogo, UEFA Dream Soccer ganha dos outros de goleada, mas ainda não convence. Separados em Traditional Mode e Arcade Mode, podemos encontrar no game os modos tradicionais e mais Global Domination, Survival Mode, Time Attack e Gender Challenge, entre outros, nos quais jogadores e jogadoras entram em campo. Falando em campos, o game possui apenas um estádio no início e novos irão surgindo junto com suas conquistas.
As partidas são disputadas em quaisquer circunstâncias, com chuva, sol e até neve. Nesse caso é usada a famosa bola laranja.
O principal problema dos games de futebol do DC continua o mesmo: a falta de realismo, que prejudica muito o resultado final.

O Tcheco reclama com o juiz enquanto o brasileiro comemora a marcação do pênalti

Para fazer gol por cobertura, aperte duas vezes o botão de chute



É praticamente impossível fazer gol de falta, mas tente pelo menos mirar no ângulo da barreira

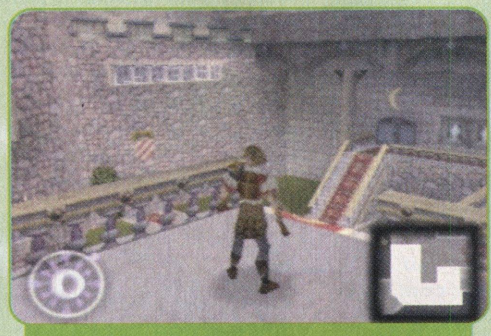
Por Zack

Aidyn Chronicles:
The First Mage

Um universo fantástico feito nas coxas...

Por Neo Hunter

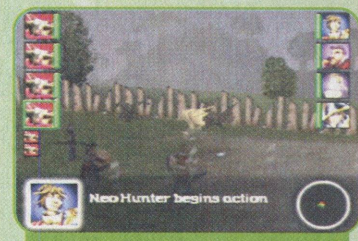
Alaron é um jovem escudeiro do reino de Gwernia que foi envenenado por goblins. O estranho veneno que está em seu corpo só poderá ser curado em terras longínquas, e você deve sair, desesperadamente, a sua procura.
Pois é, aqui temos mais um exemplo do que é chutar o pau da barraca e fazer um jogo "nas coxas". O mais decepcionante é que esse game tinha tudo para ser um dos melhores RPGs de N64... O jogo rola em um vasto mundo a ser explorado, cheio de cidades, florestas e, acima de tudo, inimigos. O mais legal é que não há uma ordem certa para se explorar os lugares, você pode seguir em qualquer direção (desde que sua experiência permita que você não morra nos inimigos do lugar). Porém, o jogo, de um modo geral, é péssimo... Os gráficos não são feios à primeira vista, porém apresentam vários defeitos e bugs... O pior deles é a sombra do personagem, que não está ligada ao seu corpo, sendo apenas uma mancha na tela que aparece mesmo que haja uma parede na frente do personagem... Efeito nunca visto antes em nenhum videogame! Ah, antes que eu me esqueça: em meio a esses problemas, Alaron não estará sozinho.



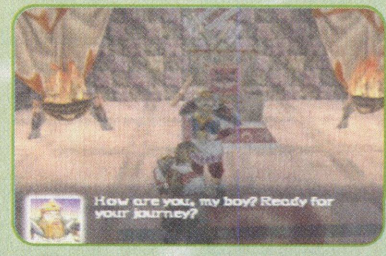
Os castelos são grandes e complicados. ande sempre utilizando o mapa

O game ainda possui outros doze personagens, que podem participar da sua equipe (três de cada vez), mas apenas para auxiliar em combates. Por falar em combates, se você já jogou Quest 64, vai ver que o sistema de combate deste game é idêntico, exceto pelo fato de que o personagem se move muito mais lento e travado. Após cada combate, todos os personagens recebem uma quantidade de pontos de experiência e com eles é possível, inclusive, seus atributos. E isso é feito sem contar o Level do personagem, que sobe igual a qualquer outro jogo do gênero. Outro grande defeito do jogo está nos diálogos, que são muito extensos e cansativos, fazendo com que a parte "enredo" se torne muito chata. Talvez seja por isso que eu deixei (juro que foi sem querer!) o cartucho cair do Stealth Fire enquanto rumávamos para a TGS...

Fabricante	THQ
Gênero	RPG
Nº de jogadores	1
Notas	
GRÁFICO	6.8
AMBIENTE	7.0
SOM	3.5
JOGABILIDADE	5.3
DIVERSÃO	6.8
REPLAY	6.0
FINAL	**5.9**



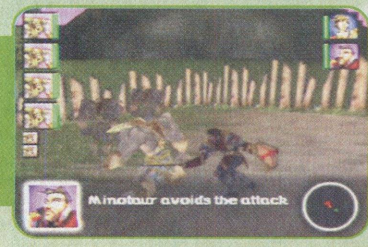
Os combates muitas vezes são confusos devido aos gráficos embaçados



Não sabe o que fazer? Sempre volte e pergunte ao rei!

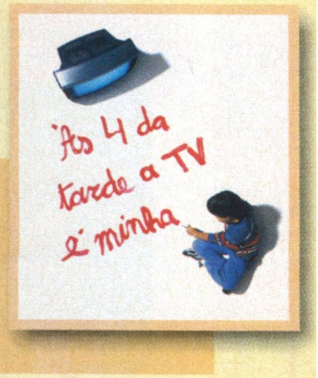
Sempre que encontrar uma cidade, aproveite para comprar itens

Nesse game a maioria dos ataques é esquivado, tanto seu quanto dos inimigos...



F/NAZCA 565

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



BAND
De segunda a sexta,
às 4 da tarde.

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

Time Crisis: Project Titan

O Último Time Crisis dos 32 Bits

Por Spy

Em alguns momentos você vai enfrentar mais do que simples soldados

O agente Richard Miller está de volta à ação em mais uma aventura repleta de tiroteios. Desta vez a trama gira em torno de uma caça ao próprio Richard, que está sendo acusado de ter matado Xavier Serano, o presidente de Karuba.
Em sua cola está o terrorista Wild Dog e sua subalterna assassina Kantaris, pela qual o pobre Richard tem uma leve queda.
Ao contrário do que alguns esperavam, esse último Time Crisis do Playstation não é uma versão do jogo do Arcade. Project Titan conta uma história diferente e passa por ambientes totalmente novos.

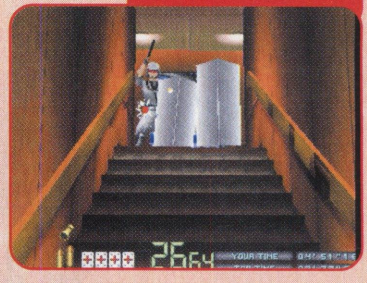
Se você comparar o jogo com o último game da máquina (se é que isso é possível), irá notar que realmente o Playstation não supre mais as necessidades de um game deste tipo. Enquanto na máquina seus tiros destroem todos os objetos do cenário, estilhaça vidros que ficam caídos pela tela entre outros detalhes visuais,

Deixe sempre para matar os "caras azuis" por último, eles erram 90% dos seus tiros...

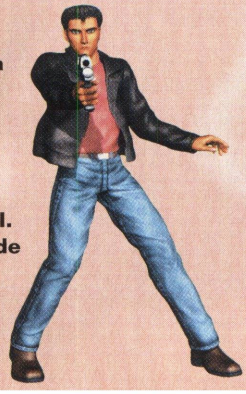
na versão do Playstation não há nada que caia além dos inimigos e, de vez em quando, uma parede de vidro se quebra em poucos e imensos pedaços, que desaparecem logo após cair no chão.
Mesmo assim, se você tiver uma arma em mãos e uma boa televisão, a emoção do tiroteio será bem excitante. Caso você não tenha a arma do jogo disponível e tenha que controlá-lo com o joystick, meus pêsames... O jogo vai se tornar horrível. A mira é muito grande na tela e não há como controlar a intensidade do movimento. Haverá muitos pontos nos quais será difícil acertar um adversário por falta de precisão da mira, que se desloca em blocos espaçados.
Mas isso ainda não é o pior de tudo. O mais triste ocorre quando você acerta um inimigo e ele não toma o dano... Houve um momento em que eu descarreguei dois pentes de bala bem no peito de um adversário e ele não caiu! Só foi cair depois que eu desisti de matar ele e comecei a eliminar os outros inimigos da tela. Agora, se isso acontecer e não houver outros inimigos? O tempo acaba e você morre!
Ah! Antes que eu me esqueça, eu coloquei o sistema como 1 jogador apesar de ser possível jogar em duas pessoas porque o multiplayer é patético... Um jogador atira enquanto o outro apenas recarrega a arma!

Fabricante	NAMCO
Gênero	TIRO
Nº de jogadores	1
Notas	
GRÁFICO	6.6
AMBIENTE	7.5
SOM	7.2
JOGABILIDADE	5.8
DIVERSÃO	7.0
REPLAY	6.5
FINAL	**6.7**

Não adianta acertar os escudos desses aí, espere que ele saia de trás e mande bala!



Em alguns momentos do jogo a tela pode se encher de inimigos atirando em você



Eles são gêmeos?

Strikers: 1945 II

Relembre os velhos tempos num jogo simples mas muito divertido

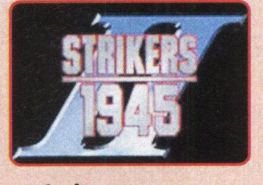
Por Spy

Fabricante	PSIKYO
Gênero	AÇÃO/TIRO
Nº de jogadores	2
Notas	
GRÁFICO	6.8
AMBIENTE	5.0
SOM	7.5
JOGABILIDADE	7.0
DIVERSÃO	7.8
REPLAY	6.0
FINAL	6.7

Coisa rara nos consoles atuais. Há quanto tempo não se via um game 2D no qual o aviãozinho não tem mais nada a fazer além de atirar em tudo que se mexe? Isso era tão comum na época do Mega Drive e Super Nes, mas hoje temos que aproveitar os poucos que aparecem. E para quem já estava com saudade de games de tiro com aviões, a pouco conhecida Psikyo, juntamente com a Agetec, acabam de lançar Strikers: 1945 II. Mesmo não sendo o melhor e mais completo game do estilo, ele passa a mesma deliciosa sensação de "1942", "Sonic Wings" ou "Twin Bee", jogos em que uma visão de muito longe mostra sua pequenina "nave" com tiros infinitos destruindo milhares de outros aviões, até chegar em uma super aeronave (em certos jogos até monstros e robôs apareciam), que só era destruída depois de muitos tiros, ou de armas especiais.

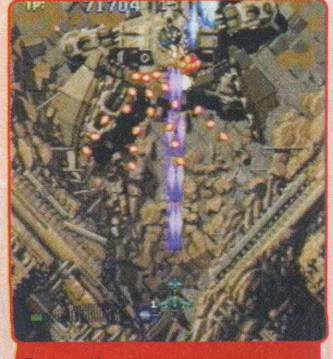
Shinden é o melhor avião do game

Pois bem, esta é exatamente a mecânica de Strikers: 1945 II, que traz seis tipos de aviões, todos eles modelos nomeados e "caricaturados" da Segunda Guerra Mundial. Cada um desses aviões possui um tipo de tiro normal, mas têm também as armas e bombas especiais, que podem ser usadas durante o jogo, principalmente nos chefes, que são muito mais fortes. Os tiros em geral são bem comuns, apenas um ou outro tipo chega a ser animal, com super explosões etc. A cada uma das muitas fases, o desafio aumenta e seus inimigos vão ficando mais rápidos e com tiros mais fortes. Strikers: 1945 II não traz um visual impressionante. Apesar de gráficos bons, a quantidade de quadros é razoável, e cai quando há muitos inimigos e tiros na tela. Boa música orquestrada e trechos de alta qualidade são o tom da parte sonora do jogo. Como não se trata de uma empresa de ponta do mercado de videogames, não poderia se esperar muito, mas pelo menos é certo que a Psikyo deu conta do recado, num game sem muitas invenções e detalhes, mas com uma boa diversão.

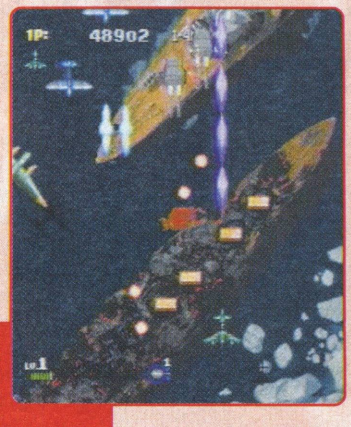


Alguém pode explicar o que está acontecendo nessa confusão toda?

Não deixe de pegar todos os power-ups que saem dos inimigos

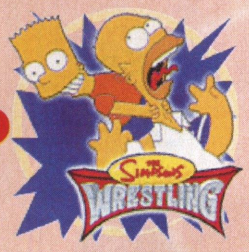


Esses tiros saem sempre na mesma sequência. Fique entre uma fileira e outra para desviar deles



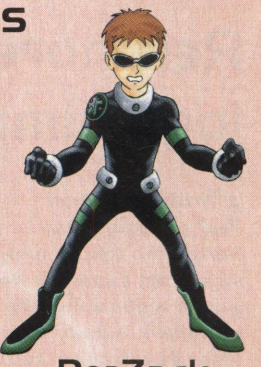
Além de inimigos pelo ar, o perigo também vem pela água em forma de navios

Um navio só é destruído quando tiver explodido por inteiro



Simpsons Wrestling

Conseguiram zoar com os Simpsons

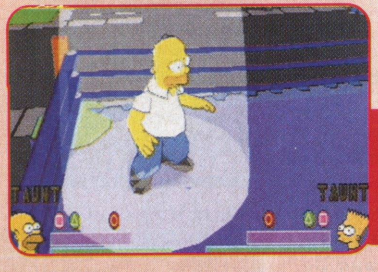


Por Zack

Além de ser o melhor desenho animado de todos os tempos, Os Simp-sons sempre fizeram suces-so também no mundo dos games, principalmente com a obra-prima "The Simpsons: Bart Vs. The Space Mutantes". Podemos des-tacar também "The Simpsons: Bart's Nightmare", e "The Simpsons" para Arcade. Mas, infelizmente, um game veio quebrar com essa feliz família de jogos bons: Simpsons Wrestling.

Apesar de não ser a coisa mais horrível do mundo, o jogo é bem fraquinho e, sem dúvida, o pior dos que carrega a marca "The Simpsons". Bart, Marge, Homer, Lisa, Barney, Willie, Apu e Krusty são os personagens ini-ciais do game, que ainda conta com mais quatro lutadores secre-tos, que se pe-gam dentro de ringues espalhados por diversos lugares de Springfield em uma verdadeira luta-livre. Aqui vale tudo: frigideiras, skates e vários outros objetos podem ser usados nos quebra-paus. A jogabilidade é bem ruim e comprometeu bastante o jogo. Mas a verdade é que não foi uma boa idéia lançar um game de luta dos Simpsons, não faz muito sentido colocar os personagens para brigar em rin-gues sem que eles tenham um motivo para isso. De novo a mesma besteira que fizeram com Tom e Jerry.

Quando estiver jogando com Barney use sua arma secreta: o copo de cerveja



Aparentemente, temos gráficos medonhos, mas a movimentação do jogo é boa

Fabricante	BIG APE
Gênero	LUTA
Nº de jogadores	2
Notas	
GRÁFICO	4.0
AMBIENTE	6.0
SOM	6.8
JOGABILIDADE	2.0
DIVERSÃO	3.0
REPLAY	5.3
FINAL	**4.4**

Smurfs Racer

Os Smurfs caem na corrida

Por Natasha

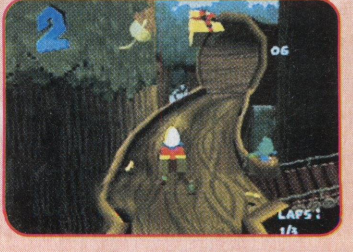
Crash Bandicoot, tudo bem. Looney Tunes e South Park até passa. Pica-Pau já é meio estranho. Muppets chega a ser patético. Mas... Smurfs??? Por que colocar os Smurfs em um game de corrida? Alguém poderia me responder? Bem, acontece que agora os bonequinhos azuis de chapéu disputam corridas tipo Mario Kart, ou seja, no estilo dos outros games citados acima. Em Smurfs Racer, os modos de jogo que farão a sua alegria são Single Race e Championship, além do Flag Race, o mais divertido para dois jogadores. Oito smurfs estão disponíveis e existem mais qua-tro secretos.

Mas, cá entre nós, acho que um ou dois personagens já eram o bastante para o game, pois exceto Smurfete e Papai Smurf, todos são praticamente iguais, ainda que possuam alguma leve variação física e de caráter. Para piorar, ainda faltou o feioso do Gargamel. Como pode? As pistas são as mesmas de sempre: florestas, montanhas, castelos tenebrosos, etc. Se essa febre de lançar games de corrida com personagens da TV continuar, logo teremos "Chaves Racer", "Jaspion Racer", "Caverna do Dragão Racer", "Ursinhos Carinhosos Racer", e por aí vai. Bizarro, não?

Vai começar a corrida na floresta

Fabricante	ARTIFICIAL
Gênero	CORRIDA
Nº de jogadores	2
Notas	
GRÁFICO	7.0
AMBIENTE	7.0
SOM	7.5
JOGABILIDADE	5.0
DIVERSÃO	5.0
REPLAY	4.0
FINAL	**5.9**

Tente sempre acompanhar as setas azuis



Fique esperto com os atalhos para não dar bobeira

GAMEFORCE
1 2 3 4 5 5 6 7
PARE DE BABAR
E COMPLETE
SUA COLEÇÃO.
JBC
JAPAN BRAZIL
COMMUNICATION
INF.: (11) 5571-8316
GAMEFORCE
GAMEFORCE
GAMEFORCE
GAMEFORCE
GAMEFORCE
GAMEFORCE
GAMEFORCE

Super Mario Advance

Alguém aí já jogou "Mario 2"?

Por Natasha

Com a chegada do Game Boy Advance, a espectativa de novos jogos no velho estilo era grande... Só que, quando eu joguei Mario Advance, eu vi que não era bem isso... É um jogo velho em um estilo velho!
Alguém aí já jogou "Mario Bros. 2", que também ficou conhecido como Mario USA? Pois bem, o jogo é exatamente aquele! Você tem os quatro personagens para jogar (Mario, Toad, Luigi e Peach) e vai passando por fases bem diferentes das convencionais (para o mundo do Mario) enquanto arremessa rabanetes nos inimigos. O legal é que cada um dos personagens é um pouco diferente em velocidade e tipo de salto. Eu, por exemplo, prefiro jogar mil vezes com a princesinha do que com os outros (não é porque eu sou mulher, ta!). É que o pulo dela, apesar de não ser mais alto, é o mais longo e, se você segurar o botão, ela até voa por alguns segundos. O destaque do jogo está no modo para quatro jogadores. Eu, o Twister, o Zack e o Neo Hunter nos pegamos quebrando um a cara do outro!

No modo USA, arremesse as bombas nesse rato!

A única diferença entre essa versão e a antiga é que, de vez em quando, alguma coisa aparece gigante!

Opa! Cuidado com o Bowser, ele é mais difícil do que você pensa!

Fabricante	NINTENDO
Gênero	AVENTURA
Nº de jogadores	4
Notas	
GRÁFICO	6.5
AMBIENTE	7.0
SOM	6.5
JOGABILIDADE	7.9
DIVERSÃO	7.5
REPLAY	7.4
FINAL	**7.1**

F-Zero: Maximum Velocity

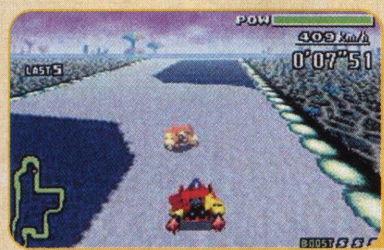
Um dos primeiros jogos de Super Nintendo agora no seu bolso

Por Twister

Alguém aí se lembra de Pico, Dr. Stuart, Samurai Gorah e do Capitão Falcon? Esses corredores destemidos fizeram um grande sucesso na era 16 bits, ajudando o Snes a consolidar o estrondoso sucesso de sua época. Pois é, essa turma está de volta, trazendo toda a emoção do passado, só que agora em 32 bits e no seu bolso. F-Zero MV traz toda a emoção do bom e velho Snes, mas com algumas vantagens, como som mais requintado (acredite se quiser) e gráficos levemente melhorados (em função da tela pequena, que comprime os pixels) e uma sensação de profundidade mais realista, isso tudo com uma velocidade incrível.

Durante as curvas, utilize os botões R ou L para ajudar

A possibilidade de jogar F-Zero em cabo link incrementa o quesito diversão. A única perda em relação ao Super Nintendo ficou na jogabilidade. Nenhum dos carrinhos (nem mesmo o do Samurai Gorah) estão com os controles muito bons, fazendo com que você bata muito.
Na minha opinião, é o jogo mais divertido do lançamento do GBA. Se você gostava da versão Snes pode comprar, é diversão garantida.



As partes escuras no chão reduzem sua velocidade, desvie delas!

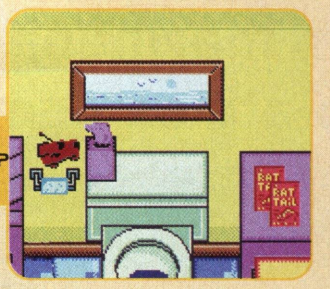
Fabricante	NINTENDO
Gênero	CORRIDA
Nº de jogadores	4
Notas	
GRÁFICO	7.5
AMBIENTE	8.0
SOM	8.5
JOGABILIDADE	7.2
DIVERSÃO	7.8
REPLAY	8.0
FINAL	**7.8**

Racin´ Ratz

Trancado no quarto, mas aprontando pela casa

Por Twister

Aqui temos um jogo bem diferente do convencional. Antes de mais nada, você deverá escolher se quer jogar com um menino ou com uma menina (apesar de que a escolha não altere em nada o game, apenas para ilustrar...).
A história é simples: você quebrou um vaso da sua mãe e está trancado(a) no seu quarto.
Porém, sua missão é, de lá de dentro mesmo, pegar seu pequeno RC (carrinho de controle remoto) e com ele cumprir dez missões pela casa. As missões normalmente visam atingir um alvo e voltar com ele para o quarto. Os objetivos são bem diversificados e os alvos variam entre a carteira do papai e a dentadura da vóvó... Mas nem tudo é tão simples assim, subir em uma mesa usando o carrinho pode se tornar uma tarefa bem complicada e, para deixar as coisas ainda mais difíceis, em vários pontos do jogo você deverá mais usar a cabeça do que o motor. São pontos onde se deve resolver com o carrinho alguns quebra-cabeças.
Eu precisava de um carrinho tão esperto quanto esse pra me ajudar a pesquisar a TGS!



Aqui, cuidado para não cair na privada... Se morrer? O game tem Password!

Betty e Chris, escolha um deles para jogar

Pequenos saltos o ajudarão a subir em caixas baixas

Fabricante: MATTEL INTERATIVE
Gênero: AVENTURA
Nº de jogadores: 1

Notas

GRÁFICO	4.8
AMBIENTE	7.5
JOGABILIDADE	7.8
DIVERSÃO	8.3
REPLAY	7.5
FINAL	7.1

The Simpsons:

Night of the Living Treehouse of Horror

Ajude os Simpsons a enfrentar as forças das trevas em um game bem sombrio

Por Zack

Uma típica família americana foi abduzida por uma estranha e mística força e levada para um mundo escuro onde todos os dias são Halloween. Pois é, esse é um tema digno de um game dos Simpsons, assim como Bart vs Space Mutants ou The Radioative Man. Na mesma linha desses jogos do Nintendinho, você deve atravessar todas as fases de um mundo sombrio usando os integrantes da família e em cada fase há um objetivo a ser concluído, quer seja pegar fusíveis para ligar a luz, acionar todas as alavancas ou até mesmo eliminar todos os ratos.

Além dos Simpsons, ainda participam do game outros personagens de Springfield, porém sempre aparecendo como inimigos e, normalmente, em uma versão mais demoníaca do que de costume.
Infelizmente não se pode dizer que o jogo é bom, e eu que curto os Simpsons pra caramba acabei ficando meio decepcionado, principalmente com o controle, que, apesar de estar bom e de ter excelentes respostas, é meio duro e lento quando se trata de simplesmente andar com o personagem pela fase.

Homer deve acionar todas as alavancas desta fase

Com Bart, pegue os fusíveis e os leve até o porão

Fabricante: THQ
Gênero: AVENTURA
Nº de jogadores: 1

Notas

GRÁFICO	7.8
AMBIENTE	6.9
JOGABILIDADE	6.5
DIVERSÃO	7.3
REPLAY	4.8
FINAL	6.6

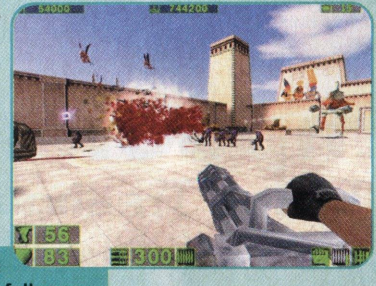
Serious Sam

Mais um marmanjão armado até os dentes

Por Neo Hunter

Em ataques em massa desse tipo, corra para trás usando sua arma mais rápida

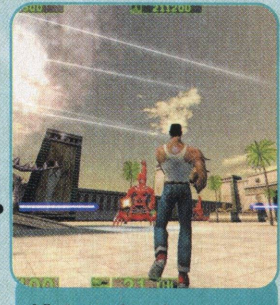
Em um futuro não muito distante, uma força do mal conhecida como Tah-Um reencontra os humanos vagando pelo espaço em suas primeiras viagens para fora da galáxia. Tah-Um já havia dominado a humanidade anteriormente, no auge da civilização egípicia. Ele se espanta e fica interessado com a evolução do nosso planeta, mas resolve destruir o planeta. Porém, a Terra não estava tão desprotegida quanto ele pensava... Uma antiga e já extinta raça de Sirius deixou como herança para a humanidade o TimeLock, um tipo de máquina do tempo. Com ela o veterano Sam Serious Stone vai voltar no tempo até o Egito antigo, época em que Tah-Um era mais jovem, e eliminá-lo para sempre. Interessante? Um pouco, mas o que conta mesmo em Serious Sam não é seu enredo e sim sua diversão. Quem curte personagens como Duke Nukem vai se identificar fácil fácil com Sam. Um cara tipo durão, mulherengo e completamente sem limites. De resto, você não verá muita diferença entre esse game ou outro do tipo, principalmente se formos compará-lo com Turok. A quantidade de inimigos na tela e a grande velocidade que o jogo rola também são impressionantes, mas você acaba se dando mal por isso... Imagine mais de vinte harpias atacando você com raios estranhos em uma velocidade absurda... Elas só não são mais rápidas do que a sua energia, que desce freneticamente! Enquanto você joga esse game, também notará alguns comentários sarcásticos de Sam em determinadas situações. Inclusive em um pedaço em que uma pedra gigante rola sobre você, pode-se ouvir Sam assobiando a música do Indiana Jones. O modo multiplayer desse game é bem divertido. -Em rede ou na net até dezesseis pessoas podem se matar nas arenas egípcias. Caso você não tenha uma rede nem acesso à Internet, ainda assim é possível jogar em até quatro jogadores com a tela dividida, apesar de que isso faz com que o game perca totalmente a graça. Outro dispositivo interessante é um editor de fases, através do qual se pode criar estágios multiplayer ou solo. Porém, é necessário que você tenha um conhecimento mínimo de C++ para conseguir elaborar algo bom.



Sangue não vai faltar na hora da chacina

A Minigun é uma das armas mais eficientes contra ataques múltiplos

Fabricante	CROTEAM
Gênero	AÇÃO
Nº de jogadores	16
Notas	
GRÁFICO	8.6
AMBIENTE	9.1
SOM	6.8
JOGABILIDADE	9.3
DIVERSÃO	8.7
REPLAY	7.3
FINAL	**8.3**



Visão em terceira pessoa de Serious Sam

Esses grandões são páreo duro, use suas armas mais fortes!

Como em todo game do gênero, não podia faltar a "doze"

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PII300MHz
64MB RAM
Placa aceleradora 3D Open GL
150 Espaço livre

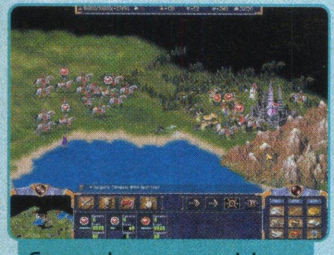
Kohan: Immortal Sovereigns

Um mundo Fantasy diferente

Por Neo Hunter

Finalmente um game que sai um pouco da rotina fantasy imposta por Dungeons & Dragons. Kohan traz ao jogador um universo medieval/ fan-tasia sem os poderes e habi-lidades convencionais. A maioria dos ataques mági-cos não são parecidos com os dos outros jogos e nem mesmo o roteiro pode ser comparado. São quatro heróis principais que darão vida ao game. Cada um pos-sui suas especialidades, porém as tropas são bem balanceadas, ainda que muito diferentes. O sistema de jogo é um pouco complicado mesmo para jogadores avançados, trazendo atributos diferentes, como por exemplo, a Moral, que reflete o quanto os seus soldados irão "suar a camisa" por você. Uma moral baixa representa inclusive motins e desertores, por isso, nunca tome uma atitude covarde no campo de batalha!

Cada grupo de guerreiros tem até 400 frames de movimento diferentes



Em um ataque aos castelos, leve a cavalaria, pois assim você terá mais chances de fazer prisioneiros e aumentar suas tropas

Assim como em Fate of Dragon, eu e o Dragon acabamos tendo que tirar vários combates multi-player, e ambos concordamos que ele é o melhor dos dois.

PII 300MHz
64MB RAM
4MB de vídeo
6xCD-ROM
150MB Espaço livre

Fabricante	TIME GATE
Gênero	ESTRATÉGIA
Nº de jogadores	8
Notas	
GRÁFICO	8.3
AMBIENTE	9.0
SOM	7.2
JOGABILIDADE	8.2
DIVERSÃO	8.5
REPLAY	7.9
FINAL	**8.1**

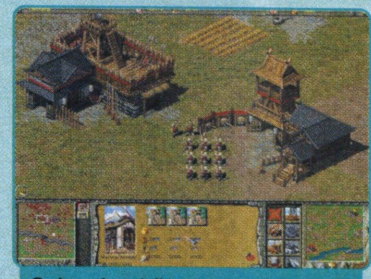
Fate of the Dragon

Mais um game retratando a era medieval do Japão

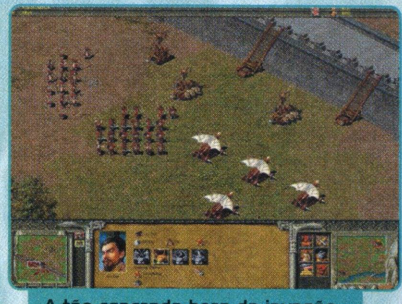
Fabricante	GREENLEAF
Gênero	ESTRATÉGIA
Nº de jogadores	8
Notas	
GRÁFICO	7.3
AMBIENTE	7.8
SOM	7.5
JOGABILIDADE	8.0
DIVERSÃO	7.3
REPLAY	7.0
FINAL	**7.4**

Por Dragon

Mais um jogo de estratégia e combates entre exércitos. Desta vez a ambientação é no Japão feudal, era dos grandes shoguns. Os reinos de Yyu, Shu e Yyei estão em guerra por território e, antes de começar a jogar, você poderá decidir qual deles governará. Inicialmente, suas tropas são minúsculas e você deve começar a construir novas casas para ganhar mais força bélica e mais homens. Além de evoluir tecnologicamente, você poderá melhorar suas magias também. Se você investir bastante nessa área poderá adquirir poderes absurdamente fortes. Você terá 350 personagens entre comandantes e capitães com habilidades distintas para jogar, além de inúmeros tipos de guerreiros, que você mesmo treina. Além disso, através dos Inn, é possível contratar soldados diferentes. O modo multiplayer é muito gostoso de se jogar, principalmente se o adversário for bem esperto e estrategista... Eu e o Neo Hunter travamos vários combates no campo de batalha, mas ainda não saiu nenhum vencedor definitivo.



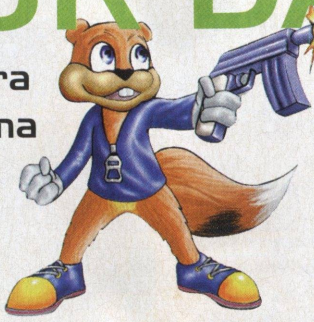
Os lanceiros (pikermans) são uns dos soldados mais eficientes em combate



A tão esperada hora da invasão começa... Escadas e catapultas são armas essenciais

Requisitos mínimos
PII 233
32MB RAM
270MB Espaço livre
4x CD-ROM

CONKER BAD FUR DAY



Pô bicho! Eu juro que era para esse detonado estar pronto na edição passada, mas o Ask tinha ficado louco e não me deu sossego para jogar direito! Bom, agora, com a construção do Stealth Fire, ele teve que ficar bem quietinho no canto dele e me deu tempo para detonar esse jogo, que eu considero a melhor aventura do Nintendo 64! Boa Sorte!

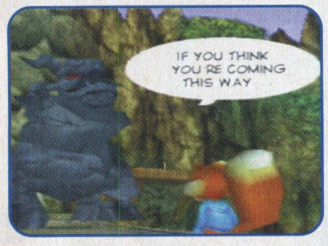
Por Zack

MUNGOVER

Depois de uma boa farra, Conker sai do bar completamente chapado e se perde pelos caminhos da vida... O jogo começa em uma pequena ilha no meio do nada. Atravesse a cerca e converse com o espantalho. Ele dirá para você subir em uma plataforma com um B escrito. Essas plataformas estão espalhadas pelo jogo inteiro e servem para acionar elementos do cenário. Depois da conversa, vá até o outro B desta tela e acione-o também. Feito isso, Conker estará curado. Siga pela água até uma pequena ilha à beira da cachoeira e lá Conker se lembrará de seus movimentos. São eles:

Soco – B
Salto – A
Salto Helicóptero – Salte e depois A novamente
Agachar – Z
Super Salto – Segure Z e aperte A

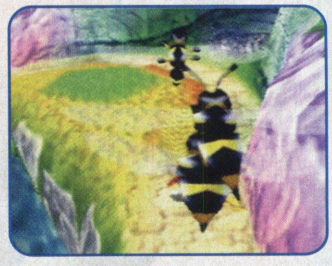
Desta ilha, salte para as plataformas em torno do abismo, sempre subindo e usando o salto helicóptero. No final do caminho há uma alavanca gigante. Use o super salto para alcançá-la e desça até uma porta no meio do caminho que abriu. Lá dentro Conker lembra que está carregando uma frigideira e o botão B passa a acionar a frigideirada! Acerte a chave que está pulando na sua frente, saia do lugar e suba até encontrar o gárgula.



Logo depois dele falar com você, acerte uma frigideira bem no meio de suas idéias e ele vai para a água. Passe pela ponte e suba na pedra que caiu. Dela salte para a plataforma da direita onde há um B. Ao acioná-lo você dinamita a pedra e pode passar livremente para a próxima tela.

WINDY

Ao chegar na nova tela, siga para a esquerda e você verá uma colméia. As vespas a roubaram da abelha que está do outro lado da estrada, pegue-a e siga a estrada de volta. Nesse momento as vespas vão segui-lo.



Corra sempre pela estrada e desvie desse gramado no meio do caminho, pois nele sua velocidade reduz e você pode ser facilmente pego pelas vespas. No final, ao devolver a colméia, a própria abelha dá conta das vespas e depois te dá uma grana...
Siga para a ilha central, acione o B que está lá e o espantalho vai aparecer de novo. Compre dele o manual (não se preocupe em gastar, sua grana sempre acaba voltando para você) e use o B novamente. Você terá um estilingue enquanto estiver sobre o B. Use-o nos besouros vermelhos que estão à sua frente, são dois tiros para cada um. Suba o caminho onde estavam os besouros e, quando se deparar com duas estradas, entre pelo buraco negro.

BARN BOYS

Entrando nessa tela, atravesse o rio e você encontrará dois cubos de metal e um rato fedido e porco. Converse com os cubos e siga a estrada do outro lado do rio até chegar em uma fazenda de queijo. Converse com o cubo fazendeiro e ele o deixará entrar.

Bata em um dos queijos e o leve até o rato, desta vez pelo caminho onde alguns cubos andam saltando. Cuidado para não ser esmagado por eles. Você deve levar três queijos até o rato, que explodirá em um super-pum... Com isso

as caixas ficam em uma posição em você pode subir nelas e alcançar o topo da casa. Lá em cima há mais grana e um botão B. Acione-o e as portas da casa se abrirão.
Dentro da casa converse com o garfo de feno. Ele vai te atacar. Fuja e vá se esquivando de seus ataques até que ele (sem querer) destrua todos os montes de feno que existem. Depois disso, puxe a alavanca e caia fora desse lugar. Lá você conversará com um zangão. Ele está triste porque a flor peituda não quer mais deixar ele chupar seu néctar... Vá até a flor e converse com ela.

Depois disso você deverá levar até ela cinco grupos de abelhinhas. Um deles está entre a flor e a abelha, próximo à caixa de madeira. O segundo está à direita da entrada da fase. Há mais um grupinho próximo à fazenda de queijo. As últimas abelhas estão em cima da casa e, para pegá-las, suba no telhado da casa, salte com o super salto para o topo de tudo e suba as escadas até o barril, elas estarão lá. Se você cair na água levando um grupo de abelhas, elas vão embora e voltam para seus postos, por isso seja cuidadoso. Após conseguir que os cinco grupos de abelhinhas cheguem na flor, o abelhão vai extrair seu néctar (da maneira mais safada possível...). Com isso, a flor fica feliz e deixa você saltar nos peitos dela para pegar um dinheiro que está lá em cima (isso é o que eu chamo de um game de plataforma!). Para pular direito, aperte o A na hora que os peitos forem te jogar para cima.
Depois disso, vá até a caixa de madeira e suba nela. Quando a caixa estiver próxima da casa, salte para a janela que abriu quando você detonou os fenos lá dentro.
Siga pelas vigas dentro da casa e, quando uma lâmpada aparecer sobre sua cabeça, fique esperto, os morcegos irão te atacar. Aperte o B e Conker irá acabar com eles usando um lança chamas. No final do caminho, o garfo de feno estará lá pendurado por uma corda. Há um B no chão, acione-o e você poderá arremessar facas no garfo. Arremesse um monte de facas na direção dele e, depois que ele cair, desça também. Vocês dois irão enfrentar uma grande montanha de feno. Atacá-la é fácil. Suba no garfo e aperte o B para acertar uma garfada na montanha. Após três ataques vocês cairão em um buraco.

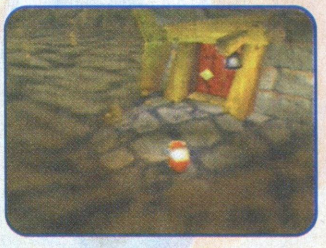
HAYBOT WARS

Eis o primeiro (e menos nojento) chefe do jogo, um robô gigante... Primeiro ele irá tentar esmagá-lo, corra desesperadamente fugindo de seus saltos. Depois disso ele se afasta e começa a disparar mísseis em você. Nesse momento fique colado em uma das quatro colunas que estão no lugar, o míssil irá acertar a coluna que começará a vazar. Quando isso ocorrer, continue encostado na coluna. O robô virá correndo. Quando ele tocar na água entrará em curto. Eis o momento para ir até ele e saltar em suas costas apertando o B para acionar um botão escrito Don´t Push. Faça isso por três vezes e o monstrão vai ao chão.
Não pense que acaba por aí. Agora a água começa a subir. Então, suba correndo pelas escadas que estão nas colunas. Em alguns pontos existem plataformas B que permitem que você arremesse facas. Chegando nelas, destrua todos os cabos de alta tensão que existem para que eles não eletrocutem a água (caso contrário é Game Over). Vá subindo assim até o topo... Depois você sai da casa e se vê em uma escada. Suba por ela.

Quando uma vespa aparecer, espere que ela passe antes de continuar subindo. Lá do topo salte do trampolim e, quando uma lâmpada aparecer sobre a cabeça de Conker, aperte o B para acionar um botão. Com isso uma passagem lá em baixo abre e você consegue mais grana lá dentro. Volte para Windy.

WINDY – POO LAND

Lembra que havia dois caminhos? Pois é, chegou a hora de seguir o segundo (da esquerda) e entrar em uma área cheia de merda... Conker é obrigado a usar inclusive uma máscara para andar aqui...



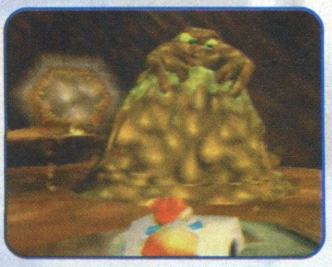
Entre na primeira casa que você vir e converse com o besouro. Depois desça no alçapão que abriu e siga o caminho até chegar a um lugar onde existe um touro bem bravo. Não ligue para ele ainda, suba nas paredes por um caminho ao lado da entrada dessa área (por onde rolam bolas de cocô...) e você chegará a uma torneira.
Corra em torno dela no sentido da seta

branca para que caia suco (laxante) no bebedouro lá em baixo. Desça tudo e você perceberá que apareceu um alvo lá em baixo, fique em frente dele para que o touro o acione com uma chifrada (obviamente, salte da frente do alvo antes que ele chegue...). Isso abre uma passagem e uma vaca entra na tela. Agora, da mesma forma que você acionou o botão, faça com que o touro acerte um muro que apareceu. Ele ficará preso por tempo suficiente para que você monte nele. Agora, controlando o touro, acerte a vaca com uma chifrada (B) e ela, irritada, irá tomar um pouco de suco... Só que o efeito do suco a fará correr para o meio da arena e "defecar" em um bueiro... Depois disso, acerte a vaca mais uma vez com o touro... Outro botão aparecerá, repita tudo isso mais duas vezes, e o chão despenca. Você vai cair na tela anterior, porém inundada por uma fétida água marrom... Acione o botão B que está em um dos cantos e Conker ganhará confiança, deixando suas bóias de lado e podendo nadar fundo (use o B para isso). Lá em baixo, próximo da entrada da tela, há dinheiro escondido, mas você poderá alcançá-lo. Depois disso, saia da casa.
Lá fora o besouro vai conversar com você e, enquanto isso, bolas de merda vão cair ao lado da casa.

Existem três coisas que devem ser feitas com essas bolas: a primeira deve ser levada à esquerda da casa, em um lago de Windy. A bolota vai cair em cima de um guarda. As outras duas devem ser levadas até duas rampas que existem na montanha. A primeira deve ser colocada na rampa mais afastada, do começo da área de cocô. No topo da rampa ela cai em um besouro gigante. A segunda deve ser levada à outra rampa, até o topo da montanha, e ser jogada em um buraco que existe lá em cima. Com isso a porta nos pés da montanha irá abrir. Desça tudo de novo e lá em baixo entre nela.

SLOPRANO

Você chegou na área mais fedida da fase: um poço de bosta repleto de caminhos. Nesse ponto seu objetivo é bater nos milhos (são seis ao todo), para que eles desmaiem e você possa jogá-los das rampas que existem na fase para o poço.



Detonado

Um grande monstro de bosta aparece no meio do poço, usando os milhos como dentes e cantando uma divertida ópera... Depois disso ele vai jogar pedaços dele (ou seja, de merda...) em você. Desvie de seus ataques até que ele comece a cantar novamente. Nesse momento corra até um B que houver por perto e arremesse papéis higiênicos dentro da boca do bicho. Isso deve ser feito seis vezes para que, em seu último grito, o soprano quebre um vidro que está na parte de cima da fase. Corra até lá, pegue o dinheiro e aperte o botão que há ali. Isso acionará uma descarga e o cocozão irá por água abaixo... Um buraco aparecerá, mas não desça nele ainda, antes volte para Windy.

BATS TOWER

Em Windy, vá para o lago onde você acertou um guarda, acione o botão que ele vigiava e os outros guardas do lago serão sugados para um buraco. Agora você pode entrar na próxima etapa do jogo, aquela porta depois do lago. Ao chegar aqui, peixes-gata irão conversar com você. Caia na água e siga a correnteza até encontrar um peixe-cachorro.

Em frente a ele existe um buraco no chão embaixo d´água. Desça por ele e você chegará a uma sala com duas engrenagens. Fale com a menor e depois suba na plataforma, que começará a se movimentar. Vá subindo o caminho pelas plataformas e cordas que encontrar. No topo da torre pegue primeiro a grana que está lá e depois salte para uma alavanca. Depois caia na teia de aranha e desça tudo de novo.
Uma passagem dentro d´água abriu, siga por ela e você encontrará um lugar com três engrenagens fêmeas. Seu objetivo é nocauteá-las uma a uma, levá-las para a primeira sala e colocá-las nos pinos que faltam.

Feito isso, suba no disco do chão e, como na fase do touro, faça com que ele gire no sentido horário para que a máquina funcione. Depois de uma animação (na qual a engrenagem grande "enraba" a pequena...), volte para conversar com as peixes-gatinha. Elas irão com você até o cachorrão e abrirão o cofre.

BLAST DOORS

Ao entrar no cofre você quase pega o dinheiro, que fugirá lá para baixo. Nesse momento um painel aparece.

Suba no B e pegue o estilingue para acertar o painel. Acerte as letras O P E N na ordem para que a passagem se abra. A cada três erros os soldados peixes vêm te acertar um golpe, acerte-os com estilingue.

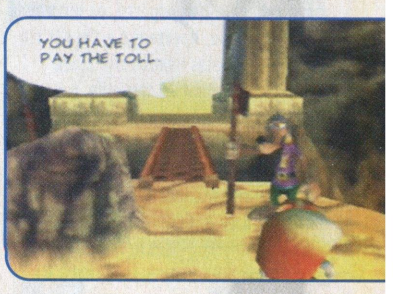
O caminho que deve ser seguido agora é um dos mais difíceis do jogo. Isso porque Conker é lento e seu ar acaba muito rápido. Use o B para pegar um capacete e baterias e desça na água. Existem três colunas, uma em que você veio, uma com uma alavanca e uma com a passagem final. Siga para a da alavanca, acione-a e depois siga para a passagem final. A dificuldade está na distância entre um ponto e outro, um vacilo e você já era. Para piorar as coisas, ainda existem uns guardiões de metal que vêm te morder. Mas, se sua luz no capacete estiver ligada (se ela apagar você deve encontrar algum B para recarregar), ofusca os inimigos e eles erram os ataques.
Seguindo pelo caminho final, você chega em um lugar onde existem alguns diabinhos de fogo.

As frigideiradas não funcionam e, além delas você só tem um barril com rum... E, por ser alcoólico, você não poderia jogar nos diabinhos, certo? Então faça o seguinte: encha a cara e, quando você estiver bem bêbado, aproveite que vai dar aquele aperto e saia mijando (B) nos inimigos. O botão Z aumenta a pressão do mijo, fazendo você ter um alcance maior. Se a pinga do seu sangue acabar, vá até a maleta de primeiros socorros que está em um dos lados da sala e tome uma aspirina.
Depois disso vá para o barril e encha a cara novamente! Após apagar oito diabinhos de fogo, os dois restantes irão entrar no forno.

Eis o terceiro chefe do jogo, uma fornalha gigante com as "bolas" de fora. Corra para um dos cantos da sala e suba na pequena rampa, ficando no X. Quando a fornalha parar sobre as grades, dê um super pulo para puxar uma corda, assim vai cair rum sobre o danado. Ele vai sair meio tonto. É hora de correr até ele, parar bem na frente de suas "bolas" e, quando a lâmpada aparecer, apertar o B (ah!!). Conker pegará dois tijolos e esmagará os órgãos genitais do coitado... Repita isso quatro vezes e não sobrará mais nada da fornalha, a não ser suas duas "bolas" no chão.
Pegue uma delas e coloque sobre um buraco que está próximo ao kit de primeiros socorros. Uma porta se abrirá. Role a outra bola para a porta e ela esmagará um soldado que ainda está lá.
Fuja por esse caminho e você consegue o dinheiro de volta. Para sua decepção são apenas $10. Mesmo assim, saia do cofre, converse com as gatas e nade rápido para o começo dessa área. O cachorro irá escapar e seguirá você. Quando chegar ao cais, você verá a primeira menção a um filme no jogo, Godzilla. Depois disso, o cachorro se estoura na parede. Suba nele e pegue trezentas pratas que estão dando sopa lá em cima... Se você seguiu o detonado corretamente até aqui, deve estar com 1.110 dólares.

SLOPRANO 2

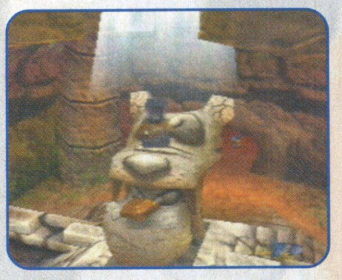
Volte para a área na qual você enfrentou o chefe cocozão e agora caia no buraco que abriu quando ele morreu. Vá descendo pela água (bem, eu espero que seja água, apesar da cor amarelada...) e desviando das lâminas das hélices que estão nos corredores. Em alguns momentos existem grades soltando bolhas. Pare nelas para recuperar o ar de Conker.
No final do caminho você chega a dois



soldados (bem, um deles está atrás de uma pedra com diarréia...) para passar você deve entregar 1000$ para ele. Conker vai enganá-lo, dizendo que não é um esquilo e sim um elefante... Siga para o portal que aparece à sua frente.

UGA BUGA

Bem vindo à Terra pré-histórica (não seria um game da Rare se não tivesse uma, certo?). Atravesse a ponte até chegar ao templo onde alguns tiranossauros estão circulando. Vá subindo o templo (entrando em suas portas) até chegar no topo, onde você encontra mais dinheiro e uma cabeça de tigre gigante. Suba na cabeça e acione o B para derrubá-la.

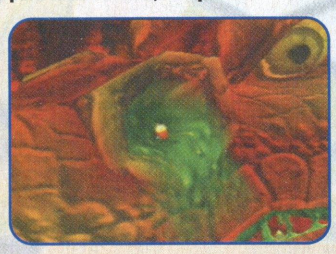


Quando você cair, estará em um outro lugar, cheio de criaturas estranhas. Acerte novamente a cabeça do tigre para abrir mais um caminho, por baixo de onde você está. Siga para o lugar onde existem pedras gigantes e você encontrará uma menor (e que não ataca você). Arraste-a desviando dos inimigos e a leve para a passagem que abriu no lugar de onde você veio. Continue empurrando-a até que ela tome força e siga sozinha, abrindo uma passagem no final do corredor. Entre nessa passagem.

Agora você chegou em um templo com uma imensa cabeça de dinossauro. Não faça nada ainda, apenas atravesse essa tela e entre em uma porta à direita do dino. Siga pelo caminho até chegar a um ovo gigante. Lembra daquela lagartixa que te joga para cima se você subir na placa dela? Bem, aqui está ela de novo. Suba e ela o arremessará para o topo do ovo. De lá aperte o B e Conker vai chocá-lo. Como recompensa, você ganha um dinossaurinho!

Vá pelo caminho bem devagar para que ele o siga até o final, em uma outra porta. Você vai sair do lado esquerdo da grande cabeça de dinossauro. Siga para uma plataforma que existe bem no meio da tela e acione o B que existe lá. Com o estilingue, aperte um botão na parede com uma seta para cima. A plataforma do meio vai subir, suba nela com o dinossauro e desça sem que ele te siga. Volte ao B e acerte o botão com uma explosão desenhada... Blam! Era uma vez seu dinossauro...

Depois disso, suba na placa do lagartixa novamente e ele lhe jogará para cima da cabeça de pedra.

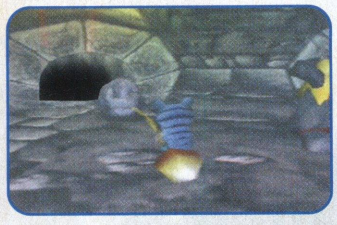


Pegue o dinheiro e a vida que estão aqui, depois desça em cada uma das narinas do dinossauro e aperte o B quando estiver nelas. Conker irá jogar pimenta, a língua do dinossauro irá secar e você poderá atravessá-la para dentro da goela do monstrão.

Do outro lado de um pequeno caminho que você vai passar, existe um indígena morto e Conker pega suas vestes. Volte o caminho e os outros indígenas irão seguir e adorar você. Leve-os (devagar para que eles não fiquem para trás) até os monstros de pedra e comece um combate. Sempre que você acertar um monstro desses os seus seguidores irão destruí-lo. Por fim, converse com o grandalhão que está na porta de pedra e entre no lugar.

ROCK SOLID

Aqui temos uma danceteria com um clima bem louco! Note que Berri (sua namorada) está dançando em uma cela. Vá até o canto do bar e você encontrará uma pedra. Role-a até a entrada da danceteria e uma porta vai se abrir. Depois volte para o bar e, no B, encha sua cara... Siga para o meio da pista, onde há um monstro de pedra dançando perto da porta que abriu. Hora de mijar de novo!



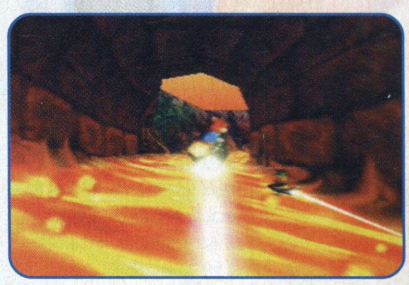
Mije no gigante de pedra e ele se tornará uma bola... Empurre ele com a pressão do xixi e jogue-o dentro da porta. Depois disso suba no balcão central e tome uma aspirina na caixa da parede. Entre no buraco e empurre a pedra (que era o grandalhão que você empurrou) até o outro botão. Mais duas portas se abrirão. Repita o procedimento de empurrar os monstros de pedra nas portas e, quando você empurrar o terceiro, a cela de Berri vai estourar. Pegue o dinheiro que estava lá dentro e saia do bar. Não vão deixar você sair. O Poderoso Chefão irá conversar com você e lhe dar uma missão.

Eis que você está com uma bomba acesa na mão! Corra pelo caminho passando por dentro do dinossauro de pedra pelo caminho da esquerda, sempre desviando dos obstáculos (um toque e a bomba explode!). Saia no lugar onde há um indígena morto e jogue a bomba no final da rampa. Tudo vai explodir e a lava vai subir, deixando para você um único caminho: um grupo de pedras sobre a lava que leva para o outro lado do corredor.

Siga para a porta que existe lá saltando rapidamente pelas pedras (elas afundam na lava com o seu peso).

MUGGED

Depois da passagem você será roubado e os unga bungas que levaram seu dinheiro vão sair correndo em skates iguais aos de De Volta para o Futuro... Entre na passagem e suba no seu skate para iniciar uma corrida!



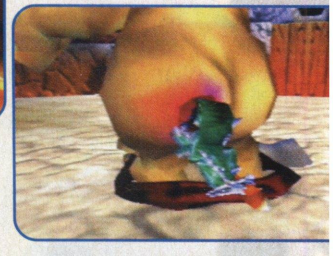
Segurando para cima o skate corre mais rápido e para baixo ele reduz a velocidade. Seu objetivo é alcançar os três ladrões e acertá-los com a frigideira. Saltar aumenta a velocidade de sua prancha ainda mais e os únicos obstáculos realmente difíceis da pista são os *brontossauros*, que de vez em quando fecham totalmente seu caminho. Esse é o primeiro ponto do jogo que você morrerá muitas e muitas vidas até conseguir passar (pelo menos eu morri!).

Depois de derrubar dois unga bungas, muda o percurso da pista. Ao derrubar o terceiro, uma passagem nova se abre. Suba na rampa em frente a ela e salte para pegar o dinheiro que está lá.

BUGA THE KNUT

Com skate e tudo você vai cair em uma arena. Alguns soldados estão com você e um T-Rex aparece para acabar com todo mundo...

Corra para o B, olhe para o T-Rex e acione o botão. Conker vai hipnotizar o bicho e então você poderá subir nele (basta andar em sua direção). Agora aproveite a montaria e acabe com a graça de todos os soldados. Ataque usando principalmente o Z e o B, caso você esteja correndo. Depois de derrotar três levas de soldados, o próprio Buga, que está lá em cima, ao lado de uma gostosa, salta para a arena e vai tentar acabar com você.



Combater esse chefe é fácil. Fique de frente para ele. O grandalhão vai pular e uma onda de choque sairá de seus pés. Pule sobre essa onda e se prepare: quando ele levantar seu osso, corra em sua direção (de frente) e aperte o B. O Dinossauro lhe morderá e ele ficará encolhido. Nesse momento, dê a volta por Buga e acerte outra mordida em sua bunda. Caso Buga derrube você do Dino, basta subir nele novamente (de preferência longe do grandalhão, ou ele o acerta primeiro) e começar tudo de novo.

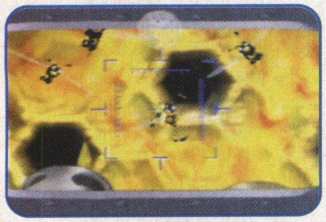
Depois de três dentadas na bunda, a tanga de Buga vai cair... E ele, com vergonha de seu "pequeno willy", vai sair correndo da arena.

Depois de uma despedida com Dino, entre com Conker na porta que está aberta. Do outro lado você encontrará a gostosa, só que ela tem vinte vezes a altura de Conker e eles (leia-se ela...) decidem que

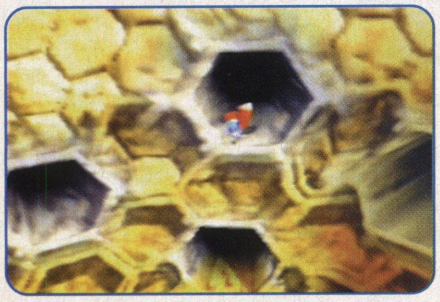
o relacionamento entre eles não daria certo. Siga o dinheiro que fugiu e você vai chegar no começo da fase (onde Conker tapeou os guardas). Pegue a grana e caia no buraco que o levará de volta para Sloprano.

WINDY 2

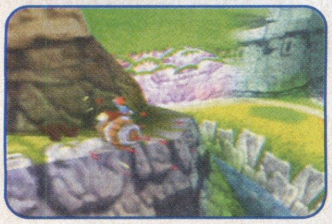
Volte para Windy e você verá que as *vespas levaram a colméia* da abelha embora novamente. Parta para a casa das vespas, mas desta vez você deve entrar lá.



Suba na colméia e você vai entrar nela. Lá dentro, controle seus canhões para acabar com todas as vespas que puder. Após ter derrubado um bom número delas é o momento de Conker dar no pé. Pegue a colméia e leve-a novamente para a abelha, exatamente como já você fez no começo do jogo. Isso irá lhe renderá 400 pratas!



Depois disso, volte para a entrada do vespeiro e salte para o buraco que tem acima da entrada e de lá para um mais alto ainda. Entrando nele você consegue mais 100$! Seguindo o detonado corretamente, você deve ter 2110$, certo? Então é hora de escalar a montanha onde está o Moinho de Vento. Suba sempre pulando e usando o helicóptero para evitar o ataque das minhocas assassinas... Lá, converse com o Barril e dê sua grana para ele.



Desça a montanha sobre o barril e lá em baixo siga a correnteza do rio, colidindo com as tábuas do fim do caminho. Isso o levará para uma nova etapa do jogo.

SPOOKY

Quando o caminho se bifurcar, pegue a esquerda e você chegará em um lago onde a morte tenta pegar as peixinhas. Siga para a direita no lago e você encontrará mais uma passagem. Ao atravessá-la, você se depara com uma alavanca. Depois de acioná-la, siga novamente para o lago e converse com a Dona Morte. Ela vai te dar uma calibre 12 e a missão de matar os mortos. Mais ou menos o que acontece em A Volta dos Mortos Vivos e Resident Evil... Atravesse os portões do cemitério e comece a detonar os mortos. O problema é que eles só caem quando você acerta suas cabeças. Para isso, utilize a mira (R+Z) e solte o Z quando a cabeça estiver sob a mira laser de sua arma. Depois de acabar com doze defuntos, a Morte aparece novamente e lhe abre caminho para uma nova área.

COUNT BATULA

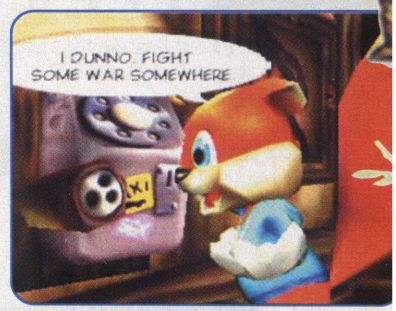
Cá estamos nós em outra paródia de filme, dessa vez Drácula. Primeiro, suba a colina, se esquivando das minhocas esqueleto que tem no caminho. Se necessário, dê uma "voada" por fora do caminho para se esquivar dos ataques. Depois disso, você vai chegar na mansão do conde.
Lá dentro ele vai conversar com você, então um grupo de camponeses entra no castelo para detonar o vampiro. Nesse momento, Batula pede ajuda a você. Ele te transforma em um morcego e ordena que você carregue todos os camponeses para dentro de sua máquina trituradora.
Controles do Morcego em vôo:
B – Voar para frente
A – Voar para trás
Direcional – Sobe, desce, esquerda, direita
Z – Solta Guano (para quem não sabe, Guano é cocô de morcego...)
Certo, agora vamos ao seu objetivo:

solte guano sobre um camponês e ele desmaiará. Desça no chão e encoste nele, ConkerBat irá pegá-lo. Leve-o para a sala do Conde. Conker irá soltá-lo automaticamente quando você passar sobre os espinhos no chão. Isso fará com que o camponês triturado alimente o Conde.
Existem dois camponeses no jardim, três na biblioteca e três no hall de entrada. Após se alimentar dos oito camponeses ele vai ficar tão gordo que não vai agüentar o próprio peso e cairá em sua própria máquina.

PICK THE KEYS!

Ok, agora Conker volta a ser humano (quer dizer, esquilo...). No Hall de entrada existe a porta de saída desse lugar maldito, porém são necessárias três chaves para abrir a porta. Siga para a livraria e suba nas prateleiras até o B. De lá use a besta para matar os quatro morcegos da sala. Não se preocupe com os Zumbis. Siga para a saída de cima da biblioteca, que leva para as vigas da sala de jantar. Aqui existe outro B. Elimine mais três morcegos e siga o caminho até a primeira chave.

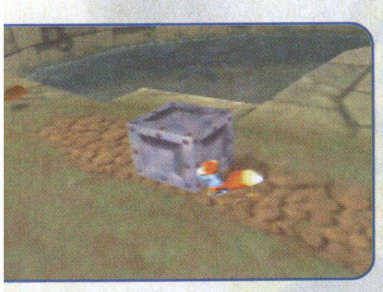
Leve a chave até o portão. Se os morcegos estivessem vivos, eles o matariam... Já os zumbis são muito lentos, basta ir desviando deles... Depois disso, siga para a passagem que se abriu no jardim. No centro dele está a segunda chave. Marque o caminho que você fez para chegar lá para não se perder na volta. Depois disso, volte para as vigas da sala de jantar e suba na escada nova que apareceu. Aqui você terá os únicos chocolates dessa fase, bom proveito! Atravesse pelas vigas até a alavanca. Ela vai abrir uma porta no Hall de entrada. Siga para lá e pegue a última chave! Depois de usá-la na porta, siga até o Mr. Barrel que está ali parado e suba nele para descer a colina.
Ao chegar no ponto onde a Morte tentava pegar as gatinhas, siga para a direita e você chegará em uma ilha, na qual não dava para chegar sem o barril por causa da correnteza.
De lá você sairá na fase Mungover e pegará aquela grana que estava presa logo no comecinho do jogo, lembra? Depois disso, volte para Windy.



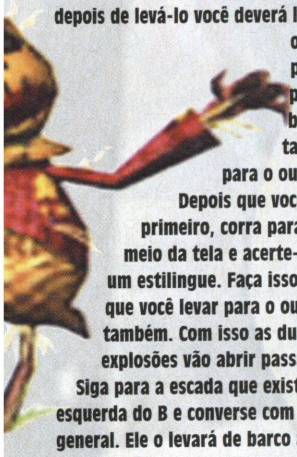
IT´S WAR

Depois de mais uma animação, siga em direção à casa das vespas e entre na passagem da esquerda fechada por arame farpado (basta saltá-los).
Você acaba de chegar ao ponto de guerra! Siga em frente até conversar com o general, depois pegue sua direita e salte na pequena praia. O general vai conversar com você de novo. Salte na água.
Vá nadando, fugindo da enguia e passe por

baixo dos três arcos para que a eletricidade dela energize os geradores. Sua primeira missão está completa.



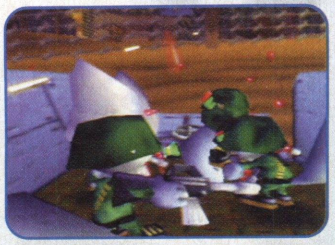
Agora empurre essa caixa para o fim da lama, bem em frente à rampa que está à direita do começo da fase. Suba por ela e bata na porta do banheiro. Um bicho estranho e tristonho vai aparecer com um barril de dinamite nas costas. Desça empurrando ele pela rampa (ele explodiria se você não colocasse a caixa de metal no lugar certo). Agora você decide se vai levá-lo para a direita ou esquerda. Pela esquerda você terá que desviar de caixas esmagadoras, pela direita de minas. De qualquer forma, depois de levá-lo você deverá levar um outro (que pode ser pego no banheiro também) para o outro lado.



Depois que você levar o primeiro, corra para o B no meio da tela e acerte-o com um estilingue. Faça isso com o que você levar para o outro lado também. Com isso as duas explosões vão abrir passagem.

Siga para a escada que existe à esquerda do B e converse com o general. Ele o levará de barco a uma nova missão.

THE ASSAULT



Tem início a melhor seqüência de animação que eu já vi em um game. Ela retrata à risca a seqüência inicial de O Resgate do Soldado Ryan, incluindo todo o sangue, explosões e até mesmo um esquilo perdido em meio ao tiroteio carregando o próprio braço... Depois disso, suba pela praia, saltando sem parar e desviando dos tiros e das grades até a encosta da montanha. Uma pequena animação vai acontecer, depois disso use suas metralhadoras para estourar o cadeado e entre na fortaleza. Lá dentro, já trave a mira da metralhadora (R) em cima da caixa mais alta que você estiver vendo... Para andar com a mira travada utilize os botões C, assim o game fica em primeira pessoa... Ande devagar até que pule um Tedy (urso inimigo) sobre a caixa. Detone-o e, em seguida, elimine os outros três espalhados pela fase (desta vez sem a necessidade de mirar).

Depois disso, abrirá uma passagem com lasers. Passe agachado (Z) por debaixo deles e siga o caminho, desviando dos lasers e lança chamas, sem parar de metralhar os inimigos. Em alguns momentos será difícil passar, pois você terá que saltar e planar exatamente entre um feixe e outro.

No final do corredor há uma sala repleta de Tedyz médicos. Eles irão arremessar facas em você. Acabe com todos e se dirija para o soldado no canto da sala.

Não interessa qual alavanca você puxe primeiro, ela eletrocutará o soldado. A segunda abrirá a porta.

Em frente você se depara com uma metralhadora gigante. Corra se escondendo nas caixas da direita até chegar perto dela. Não se preocupe em ficar colado nela, assim os seus tiros não o acertarão. Entre uma rajada e outra, suba em uma corda que está à sua direita e salte para as caixas. Na última há um B que te dará um lança mísseis. Detone um belo foguete na direção da metranca e, depois que pulverizar o Tedy, suba nela e assuma o comando. Você terá que destruir dezenas de Tedyz que aparecem vindos dos dois corredores antes de poder seguir seu caminho.

SAVING PRIVATE RODENT

Na próxima sala um soldado (de armadura indestrutível) está para ser executado, salve-o (apesar de se arrepender disso depois, por causa da sua voz irritante!) e siga o caminho em frente.

Você está em um desfiladeiro. Siga o caminho andando devagar e voltando correndo sempre que vir a sombra de uma bomba.

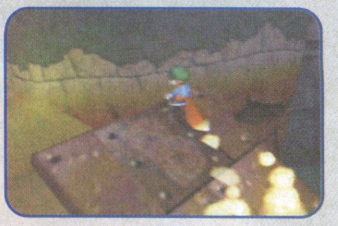
Quando aparecerem as minas-robôs, corra para trás de Rodent e elas irão estourar nele (ele tem uma armadura indestrutível, lembra?).

No final do caminho há um tanque de guerra. Suba nele e dê um tiro na portinha que está no muro. Entre lá a pé.

Lá dentro há um corredor com alguns robôs e muito ácido. Sempre que você

saltar sobre um poço de ácido, salte rapidamente de volta e deixe o robô cair e explodir. Vá até o final, onde você aciona uma alavanca. Volte correndo o caminho, pois o ácido começa a subir.

Lá fora os portões grandes abriram. Entre no tanque e você verá uma grande torre central. Seu objetivo é derrubá-la. Para isso acerte com um missil seus quatro pés. Porém, há um problema, você terá que rodear ela antes disso e as pontes estão levantadas, impedindo a passagem do tanque.



Siga a pé, salte até a ponte e suba nela. Em sua extremidade há um B que a fará descer. Faça isso e vá seguindo com o tanque, derrubando as pontes uma a uma e desviando das metralhadoras da torre.

Depois de derrubar a torre, siga a pé e entre no buraco que ficou em seu lugar.

LITTLE GIRL

Você chega a uma tela com uma menininha no meio. Converse com ela e siga para um dos cantos. Existem plataformas com B e vários submarinos. No B você consegue lança-mísseis. Acerte todos os submarinos de cada canto, se eles chegarem a soltar algum missil em você, tente acertar o missil com outro missil. Se não der, pé na tábua!

Depois disso, volte e fale com a menininha. Você vai descobrir que ela é, na verdade, um robô gigante. Nessa hora o soldado Rodent irá cair na tela junto com o tanque para te ajudar!

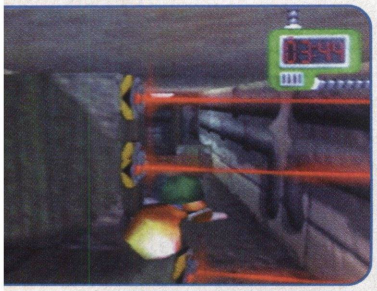
Detonado

Detonado

Suba no tanque e entre atrás de uma coluna de pedra. Aponte o canhão do tanque (usando C direita/esquerda) para o lado do monstro e se prepare. Quando ele parar de atirar, saia de trás da coluna e atire quantos mísseis puder em direção às metralhadoras do danado. Não use a mira e sim a sorte. Até você conseguir mirar ele já começou a atirar novamente e você acaba explodindo. Quando tiver estourado as duas metralhadoras, mire na mão que tem a menininha e acerte um tiro. Ela cairá no chão e, quando o robô for pegá-la, acerte um míssil no buraco que vai abrir em suas costas. Repita isso por três vezes até que ele caia. Então entre em um buraco do chão.

COUNTDOWN

Agora começa a volta para a praia. Siga pelo corredor desviando dos lasers. Essa é uma hora complicada, pois você tem um tempo.



Na maioria dos lasers você pode saltar e ir planando para desviar deles. Em outros, compensa mais subir nas caixas e passar rastejando. No final do corredor, você chega na sala do começo da fase. Corra para a porta, mas fique esperto: um segundo antes de você passar por ela vão aparecer lasers azuis bloqueando e mais quatro Tedyz. Dessa vez, detone-os com o lança-mísseis (de onde veio isso?) e só então saia. Na praia, desça correndo e saltando dos mísseis inimigos. Parar e lutar só piora as coisas, pois eles são mais rápidos que a sua mira... É difícil descer e você perderá algumas vidas até conseguir. Mas também, você já deve ter perdido um monte nos lasers, né? No final das contas, você acaba chegando ao barco e voltando para o começo da fase militar.
Siga para Windy.

THE WINDMILL´S DEAD

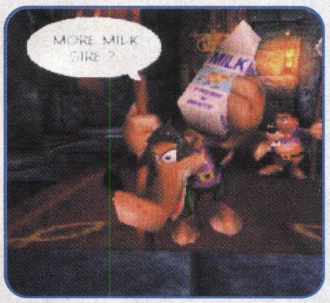
Quando você chegar a Windy, Rodent vai ter caído sobre o moinho de vento e destruído tudo. Suba na montanha, converse com Rodent e entre no buraco que ele abriu no chão.
Do outro lado do corredor você vai chegar a um lugar estranho e o Poderoso Chefão vai estar esperando você para uma nova missão: assaltar a caixa forte!
Berri está com ele, vestida ao estilo Matrix. Conker aceita o desafio com uma condição: ele quer roupas legais como as dela!
Com isso, os dois entram na fortaleza.

ENTER THE VERTEX

Ao entrar no banco, mais uma sátira de filme. Dessa vez é Matrix que foi parodiado de forma muito louca! Conker e Berri acabam com os primeiros guardas. Depois disso, siga para frente, até os lasers azuis. Vários guardas vão aparecer para enfrentá-los. Lembre-se que, por causa da capa e da arma, Conker não pode mais saltar como antes!

A melhor forma de derrubar os guardas é ficar atrás de uma

das colunas e apertar o B. Conker vai saltar de uma coluna para a outra em câmera lenta e você poderá acertar todos os inimigos usando uma mira.
São quatro lasers que devem ser passados, cada um com uma batelada de guardas. Depois disso,



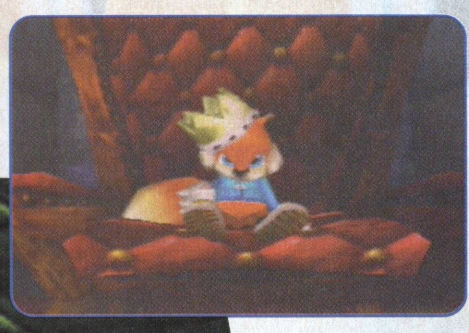
entre nas passagens até chegar ao grande cofre, lotado de grana! Seu objetivo agora é pegar tudo. Mas,

logo depois que você pegar as três primeiras notas, todo resto vem automaticamente. Conker se tornou milionário!
Depois disso, a seqüência vai mudar de rumo e o Panther King em pessoa vai aparecer finalmente!

HEINRICH, THE ALIEN

Depois de um pouco de diálogo, o peito do rei estoura e de lá pula um alien. Corra para a alavanca que existe perto do trono e puxe-a.. Um segundo de demora nessa parte e você morre.
Depois de puxá-la, duas portas vão se abrir: uma para o espaço (espaço?) e outra para uma armadura amarela. Corra para a armadura para ver mais uma animação na qual Berri e o cientista são sugados para o espaço.
Bem, agora estão apenas você e Heinrich na tela para o combate final. Muita calma nesse momento tão difícil.
O Alien tem dois ataques, a mordida e a rabada. Quando ele der a mordida, nada pode ser feito. Mas, contra a rabada você deve dar um salto curto para frente, passando por cima do rabo. Caindo na frente dele a tempo, aperte o B repetidas vezes para acertar uma seqüência de socos que termina num shoryuken. O monstrengo cai no chão desmaiado. Nesse momento corra para a base do rabo dele.
Ao chegar na base do rabo do monstro, Conker vai agarrá-lo. Comece a girar o

direcional sem parar, mas não rápido demais, e Conker vai começar a rodar o alien. Ele vai ficar raspando as unhas no chão enquanto gira. Quando estiver rodando bem rápido, o alien para de raspar as unhas. Nesse momento, aperte o B, assim que ele estiver na direção da porta para o espaço, assim o inimigo será arremessado. Porém, por duas vezes



ele vai conseguir se segurar e voltar para a nave. Na terceira você verá a seqüência final do jogo!
Parébéns Conker! Berri está morta, mas você tem um milhão de dólares e é rei e odeia toda a sua corte!

MULTIPLAYER

Terminando o game uma vez, o jogo abre um modo multiplayer com pequenas disputas para quatro jogadores! Bom proveito!
Eu ainda não tinha feito nenhum detonado para a revista, esse aqui é o meu primeiro!

GOSTARAM?

FEAR EFFECT 2
RETRO HELIX

Muita violência e sensualidade em um dos jogos mais ousados da história

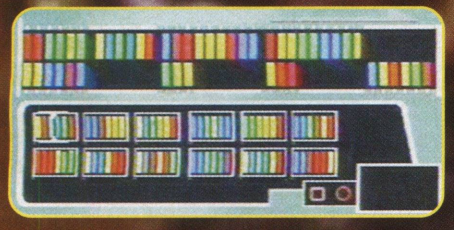
Por Natasha

Olha a poderosa Natasha aqui novamente. Sentiram minha falta, não é mesmo? Para dizer a verdade, depois que peguei o Game Boy Advance, resolvi não fazer mais nada. Mas, como sou responsável, trago para vocês a segunda e última parte do detonado de Fear Effect 2. Só que ainda estou com uma peninha do Ask, que anda se disfarçado de lustre de teto porque estão querendo desmontar o coitadinho para construírem um GBA com suas peças. Acontece que os "competentes homens" da redação quebraram os seus consoles. Acho que, para salvar a vida do Ask, já está mais do que na hora de contar que eu escondi 3 GBA dentro da minha bolsa... Ok, ok, já parei... hora de desvendar os mistérios finais de Fear Effect 2, né? Não me apressem que eu não gosto.

Caso você tenha conseguido passar do enigma do DNA, parabéns. Caso tenha ficado encalhado, me desculpe, mas você anda precisando de exercícios mentais diários. Depois ainda dizem é que as loiras é que são burras (brincadeirinha)...

HANA

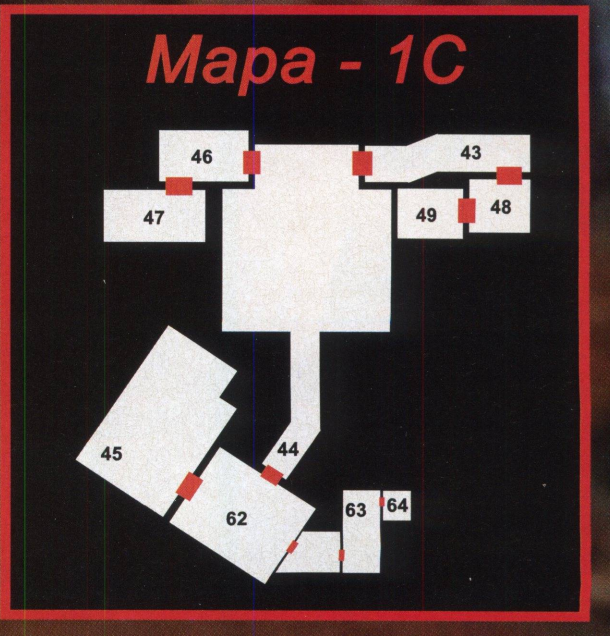
Use o "DNA Code Disk" para acessar o computador. Existem 12 espaços vazios na cadeia de DNA disposta na parte superior da tela. Na parte de baixo da tela existem 12 blocos com trechos de DNA divididos em 2 linhas que se encaixam nos espaços vazios de cima. Vale lembrar que, para fazer a combinação, você deverá encaixar o vermelho com o amarelo (ou vice-versa) e o azul com o verde (ou vice-versa). Com o botão X escolhemos um pedaço da cadeia do DNA e com os botões quadrado ou círculo é possível inverter as cadeias de lado. Então vamos lá.



1º espaço: Use o primeiro bloco da primeira linha (lado virado).
2º espaço: Use o primeiro bloco da segunda linha.
3º espaço: Use o quarto bloco da segunda linha.
4º espaço: Use o terceiro bloco da segunda linha (lado virado).
5º espaço: Use o segundo bloco da segunda linha.
6º espaço: Use o terceiro bloco da primeira linha.
7º espaço: Use o primeiro bloco da segunda linha (lado virado).
8º espaço: Use o quarto bloco da primeira linha.
9º espaço: Use o sexto bloco da primeira linha.
10º espaço: Use o último bloco da segunda linha.
11º espaço: Use o segundo bloco da primeira linha.
12º espaço: Use o último bloco da segunda linha.

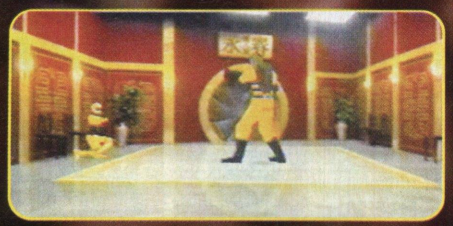
RAIN
MAPA 1-C

62 – Aperte o botão vermelho na parede.
63 – Converse com a única guarda de verde.
64 – Use o "Blasting Caps" na porta. Agora, retorne todo o caminho até encontrar o chefe



Detonado

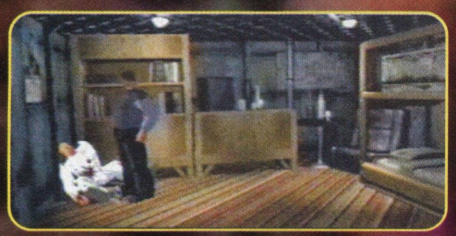
desta fase. Matá-lo é simples. Fique abaixada em um canto para que ele erre os tiros de lança-granada e atire sem dó, de preferência com o Rifle.

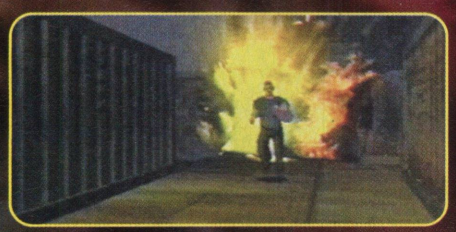


QUARTO CD

DEKE

Pegue o "Genetic Marker" no chão e corra feito um desesperado logo após a cena.



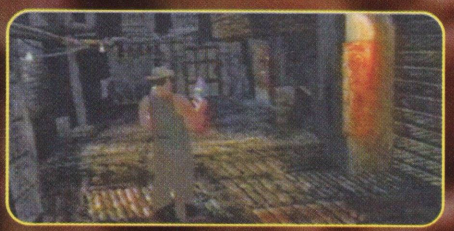


Você será jogado em um lugar assustador e cheio de criaturas mutacionadas... Mas porque Rain estaria envolvida?

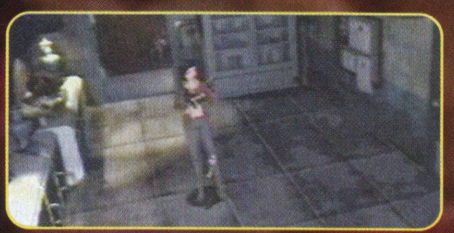
MAPA 4-A

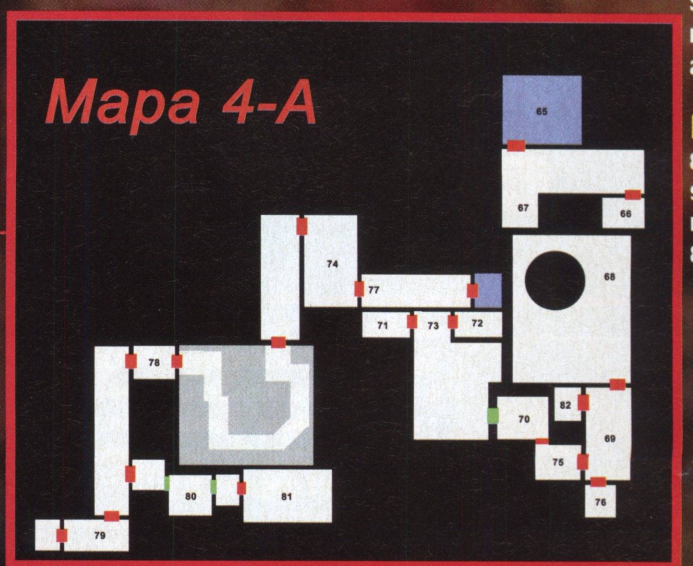
65 – Mate os Zumbis para conseguir a "Machine Key".
66 – Pegue o "Diesel Fuel" no canto da sala.
67 – Suba na escavadeira, use o "Diesel Fuel"

na parte da frente e a "Machine Key" para dar a partida.
68 – Pegue a "RL 480" ao lado do grande buraco.
69 – Mate os zumbis e pegue a "Elevador Lock Key". Atire nas portas vermelhas para abri-las.



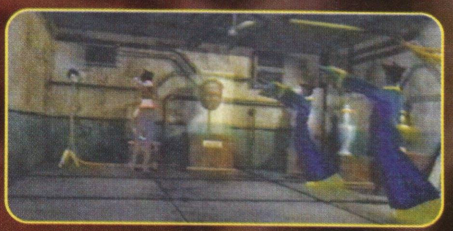
70 – Use a "Elevator Lock Key" na porta do elevador.
71 – Pegue o "Ancient Red Crank".
72 – Pegue o "Ancient Gold Crank" e logo em seguida use o "Ancient Red Crank na porta".
71 – Use o "Ancient Gold Crank" na porta.
73 – Entre na porta com o símbolo dos dois dragões.
74 – Não mate os inimigos, apenas corra para a porta e entre.





HANA

75 – Mate o zumbi e pegue a "Archeology Key".
69 – Use a "Archeology Key" na porta.
76 – Pegue a "RL 480" e o "Mirror Segment", mas tome cuidado com os inimigos, não tente matá-los. Apenas pegue os itens e saia correndo.



77 – Use o "Mirror" na porta.
78 – Nossa... você será atacado por um monte de zumbis, mas Deke aparece para ajudar.

DEKE

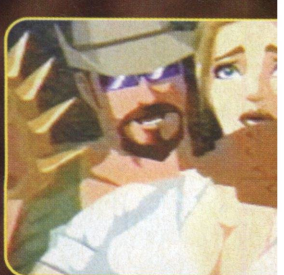
78 – Mate os zumbis e saia da sala.
79 – Você encontrará Hana e Glas para uma "reunião de negócios".

GLAS

Sentiu o poder? Apenas mate os zumbis e detone as paredes para sair.

HANA

80 – Mate os zumbis, suba a escada e entre na porta.
81 – Deke prepara-se para



Detonado

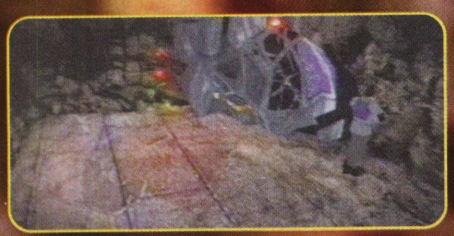
atacá-la quando Rain chega e salva a pátria.

RAIN

81 – Volte e ajude Hana.

GLAS

68 – Retorne até este ponto para conseguir a "Storage Room Key".
69 – Use a "Storage Room Key".
82 – Pegue a "RL 480" e a "Dynamite".
73 – Use a "Dynamite" na parede para abrir caminho.
80 – Vá ao encontro de Hana.

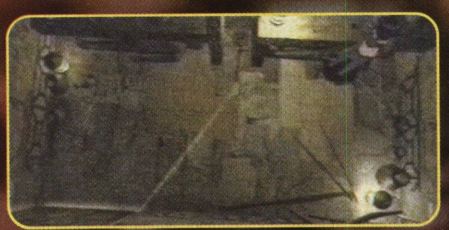


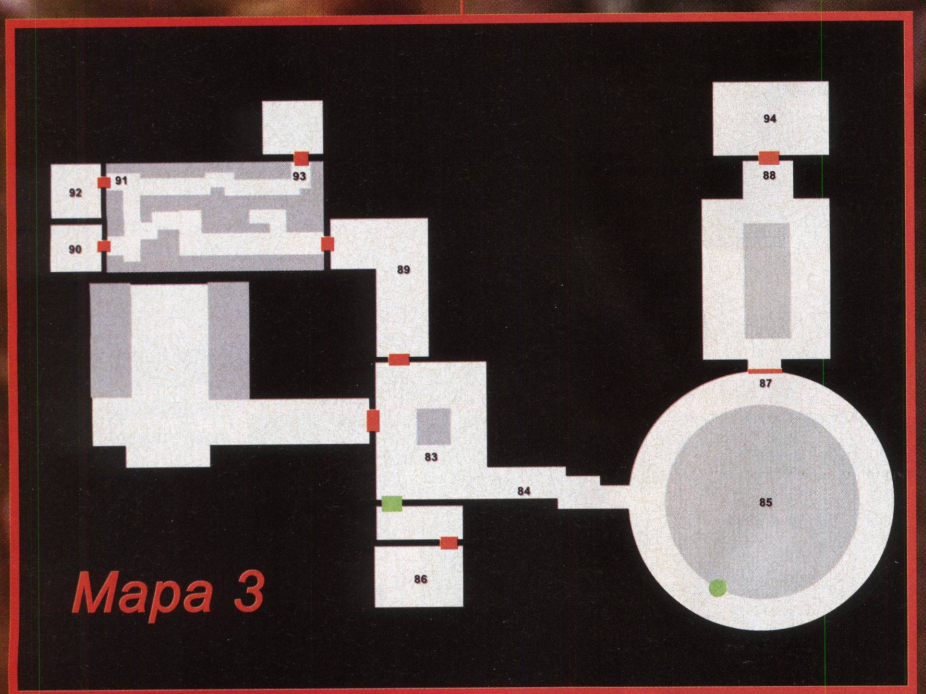
TERCEIRO CD

HANA

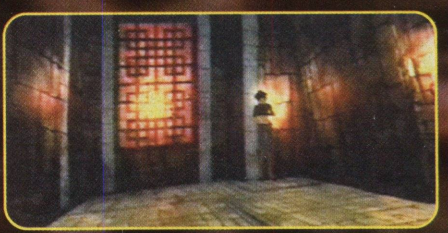
MAPA 3

83 – Repare que nesta sala existem vários símbolos. Sun = Sol, Moon = Lua, Butterfly = Borboleta, Lily = Flor, Bull = Touro. Cada um desses símbolos coincide com um dos símbolos do quadro da parede.
84 – Aqui se localiza o quadro de símbolos.
85 – Você encontrará um espírito que lhe entregará o "Hair Pin", o "Gold Bullion", a "Moon Coin" e a "Sun Coin".

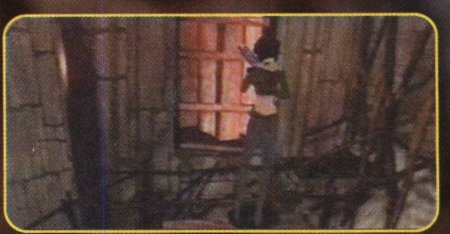




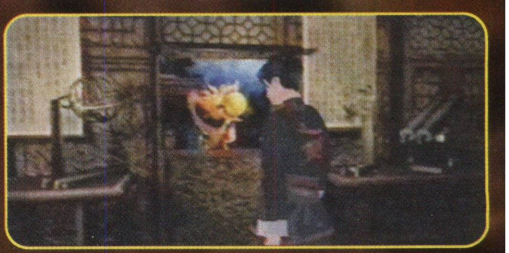
84 – Coloque a "Moon Coin" e a "Sun Coin" no quadro de símbolos. Retire a "Moon Coin" e, em seguida, a "Sun Coin" da parede e aperte o botão de confirma na parte de baixo da tela para destrancar a passagem. Você terá 30 segundos para chegar até lá.
86 – Mate a estátua e pegue a "Terra Gotta Key".
87 – Use a "Terra Gotta Key" para destrancar a porta.
88 – O espírito aparecerá mais uma vez e será transportado para outro lugar... Entregue o "Gold Bullion" para o velho e ele lhe entregará a "Butterfly Coin" e o "Inn Room Key". Use o "Inn Room Key" para destrancar a porta da casa. Do lado de cima da cama, use o "Mirror" e você retornará ao templo.
84 – Verifique o quadro de símbolos para que a "Butterfly Coin" seja encaixada. Logo em seguida, retire a "Butterfly Coin" e a "Moon Coin" do quadro para destrancar a porta. Não se esqueça de sempre apertar o botão de confirma após tirar as pedras.
89 – Mate as estátuas.
90 – Mate os inimigos e pegue a "Dig Key".



91 – Use a "Dig Key" para abrir a porta.
92 – Pegue a "Wood Planks".
93 – Use a "Wood Planks" no chão para criar uma pequena ponte e conseguir chegar até a porta. Dentro da sala você encontrará mais uma vez o espírito e será transportado para um outro templo.



Converse com as pessoas para conseguir a "Astronomy Key". Use na casa para entrar. Aqui dentro existem duas janelas. Uma que representa o dia (claro do lado de fora) e a

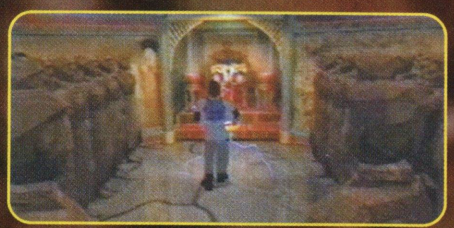


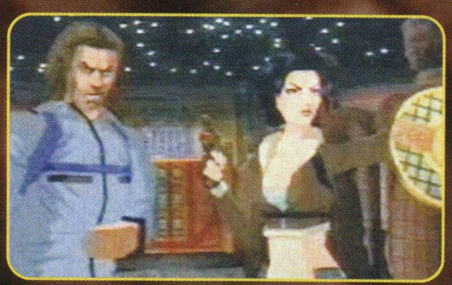
outra que representa a noite (escuro do lado de fora). Feche a janela do dia a abra a da noite. Saia da casa e deverá estar de noite.
Um espírito aparecerá, siga-o até o poço e verifique para encontrar uma ossada – "Remain" – dentro do balde. Volte até a casa, feche a janela da noite e abra a do dia. Saia e deverá estar claro. Entregue os "Remain" para as pessoas e você receberá em troca a "Lily Coin".

84 – Vá ao quadro de símbolos e encaixe a "Lily Coin". Em seguida, retire a "Butterfly Coin", a "Lily Coin" e por último a "Moon Coin". Aperte confirma para abrir mais uma porta. Você terá 40 segundos para chegar ao ponto 88 do mapa.
94 – Para derrotar este sub-chefe, faça o seguinte: na parede, aparecerão sempre 3 tipos de quadros, o de uma caveira, o de um humano e o de um homem com cabeça de boi. Equipe-se com o Rifle e atire sempre que o homem com a cabeça de boi aparecer. Ele sempre atira para o centro. Por isso, desvie para qualquer um dos lados. Quando a caveira aparecer, apenas corra para esquerda, pois ela atira sempre para a direita. Quando o humano aparecer, corra para a direita pois ele atira sempre para a esquerda.

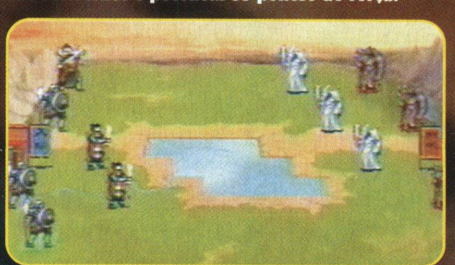
Após derrotá-lo, uma passagem se abrirá e o espírito aparecerá.
- Pegue o "Clay Jar" no canto da tela. Toque o tambor que se localiza ao lado de uma das estátuas. Tente sair deste local e o espírito de uma garota lhe pedirá ajuda. Use as 2 "Bandages" nas estátuas para tampar seus olhos e logo em segui-da converse com o Imperador para receber a "Bull Coin".
84 – Coloque a "Bull Coin" no quadro de símbolos. Retire as pedras na ordem que você as conseguiu: primeiro a "Sun Coin", depois a "Moon Coin", a "Butterfly Coin", a "Lily Coin" e, por último, a "Bull Coin" para revelar uma passagem secreta no chão.
83 – Entre na passagem para enfrentar o chefe.
O cara é moleza. Desvie de seus tiros até que ele pare de atirar. Quando isso acontecer, mande bala sem dó nem piedade. O Rifle é a arma mais recomendada.

GLAS





Simples, apenas siga em frente e elimine as estátuas. Caso prefira economizar munição, desvie delas e siga o caminho até encontrar o impera-dor. Hana aparecerá para ajudá-lo. Você será transportado para outro local. Entre no quadro da esquerda para seguir para a sala de guerra... Seu objetivo será vencer 4 batalhas seguidas com o imperador da guerra. Não será nada simples, mas também nada desesperador. Como não existe uma es-tratégia definida neste local, boa sorte... Calma, calma, não sou tão má assim. Seu objetivo é destruir a bandeira inimiga. Você terá no seu exército 3 tipos de guerreiros. Os que valem 10 pontos e andam longas distâncias, os balanceados, que andam bem e possuem 20 pontos e os que andam pouco mas são resistente e possuem 35 pontos de força.



A estratégia é simples. Reserve um carinha mais fraco para correr até a bandeira e destruí-la. Enquanto isso, com os demais soldados de seu grupo, atraia o restante dos inimigos para outro ponto (longe da bandeira). Elimine sempre os soldados mais fracos primeiro. As tropas possuem o mesmo nível de força, por isso, se você preferir um combate frente-a-frente, todos irão morrer. Depois de vencer as 4 batalhas, entre no quadro do Caos. Não tem segredo, apenas siga o caminho, desvie das labaredas de fogo e fuja do grandalhão, sempre correndo. Quando chegar ao local com vários pequenos caminhos, siga pela parte inferior direita da tela para que o chão não desabe e escolha o caminho que não está bloqueado pelo fogo. Ao entrar no caminho, tudo começará a desabar, corra novamente para não morrer. Mais à frente o grandalhão de pedra aparecerá de novo, corra até encontrar a porta e entre.

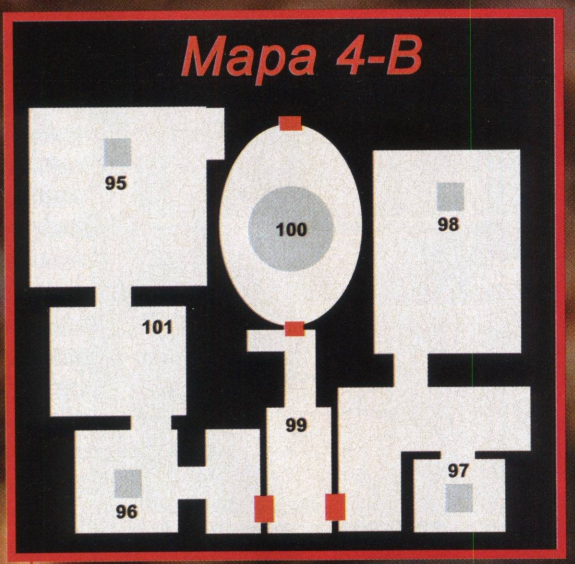
HANA

Entre no quadro da esquerda para enfrentar um puzzle. Na parte inferior da tela existe uma caixa com 8 retângulos de cores diferentes agrupados. Rosa, azul claro, azul, verde, marrom, vermelho, laranja e amarelo. Seu objetivo é encaixar as pedras espalhadas pelo tabuleiro com as de mesma cor na parte de baixo da tela. Para mover as pedras, você terá que empurrá-las usando um pequeno bloquinho retangular. Fora os blocos coloridos, existem diversos blocos de pedra espalhados pelo tabuleiro. Não mexa neles.

Vamos lá: empurre a pedra verde para a esquerda e depois para baixo. Empurre a peça amarela para a direita. Empurre a vermelha para a direita e depois para baixo. Empurre a marrom para a esquerda, depois para baixo, depois para a direita e depois para baixo novamente. Empurre a azul para a esquerda e depois para baixo. Empurre a azul clara para a esquerda e depois para baixo. Empurre a rosa para a esquerda, para baixo, para a esquerda e depois para baixo novamente. Empurre a amarela para baixo. Empurre a laranja para a direita e depois

Detonado

para baixo para completar o puzzle. Entre no quadro restante e faça o mesmo esquema de Glas. Na bifurcação, ande pelo mesmo local e siga o caminho que não está bloqueado pelo fogo. Dentro do navio, use o "Emperror's Plaque" no trono e o "Mercury Vial" próximo à estátua da frente do navio.



QUARTO CD

MAPA 4-B

Pegue os 4 "Bridge Tile" nos pontos marcados do mapa (95, 96 97 e 98).

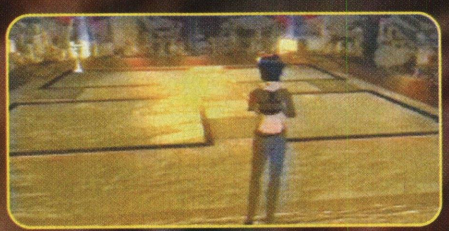
99 – Use os "Bridge Tile" para criar uma ponte e prosseguir. Na volta, você receberá o "Chinese Fan" e o "Digging Tool".

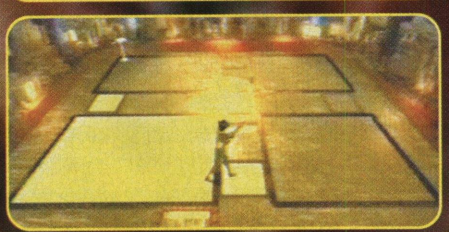
Você terá que viajar entre 4 mundos para conseguir o Diamante. As entradas dos mundos estão nos símbolos onde você encontrou as 4 "Bridge Tile". Templo do Fogo, Templo da Água, Templo das Rochas e Templo Dourado. Dentro de qualquer um desses 4 templos existem passagens que ligam os templos uns aos outros.

97 – Entre na passagem do fogo e pegue o "Empty Gourd".

Siga para o Templo das Rochas e use a "Digging Tool" nesta pedra para conseguir a "Rock Salt".

Vá para o Templo da Água e use a "Rock Salt" na máquina para conseguir o "Salt". Use-o na ponte para que os dragões sejam mortos. Assim você conseguirá o "Water Crystal". Use o "Empty Gourd" na beirada da ponte para conseguir água.



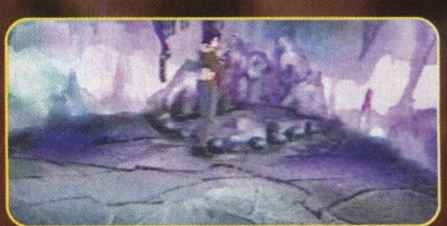


Você poderá conseguir a "Fresh Water Gourd" ou a "Salt Water Gourd", qualquer uma das duas serve. Feito isso, siga para o Templo Dourado e use o "Fresh Water Gourd" ou o "Salt Water Gourd" sobre o ouro para solidificá-lo.

Seu objetivo é chegar até a plataforma do lado superior esquerdo. Para isso você deverá andar sobre as plataformas que piscam ou irá morrer. Elas piscam em uma ordem, por isso siga essa seqüência com cuidado: plataforma da esquerda, bloquinho entre a plataforma da esquerda e direita, plataforma da direita, bloco central, plataforma superior direita, volte ao bloco central, plataforma superior direita, volte ao bloco central, plataforma superior direita, bloquinho de ligação entre as plataformas superiores direita e esquerda e plataforma superior esquerda. Pegue o "Empty Goblet" e o "Gold Crystal". Volte ao Templo da Água. Use o "Gold Goblet" e o "Empty Gourd" na beirada da ponte para conseguir a "Fresh Water Goblet" e a "Fresh Water Gourd". Caso você consiga a "Salt Water" em qualquer um dos dois casos, será preciso purificar a água. Para isso, use a roda d'água no ponto 101 do mapa. Volte para o Templo do Fogo e use o "Fresh Water Goblet" sobre o bloco cinza no centro da tela logo à

frente dos jatos de fogo. Um dos jatos de fogo é falso. Entre no terceiro jato da esquerda para a direita para conseguir o "Fire Crystal".

Muito cuidado com os inimigos daqui para frente. Use sempre a "Shotgun" para derrotá-los mais rápido. Nesta mesma tela, use o "Gold Goblet" no aquecedor para derretê-lo e, em seguida, use o "Broken Digging Tool" para consertá-lo. Retorne ao Templo da Rocha e use o "Digging Tool". Logo em seguida, use o"Fire Crystal", o "Water Crystal" e o "Gold Crystal". Por último, use a "Fresh Water Crystal" para conseguir o "Diamond".

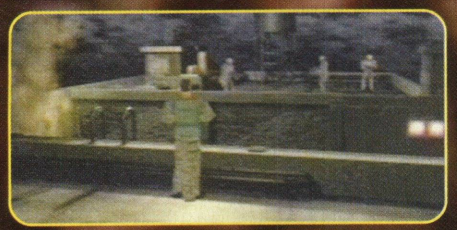


100 – Retorne a este ponto e use o "Diamond" na porta para prosseguir.

GLAS

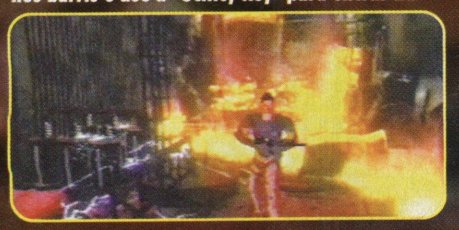
Na primeira sala, mate os dois guardas e pegue o "Gate Key". Equipe-se com o EMP e lembre-se

que, para que ele tenha efeito sobre coisas elétricas, é preciso carregá-lo antes. Entre na porta. Quando o robô chegar perto, use o EMP para desativá-lo por alguns segundos. Corra para a porta próxima ao caminhão e use o "Gate Key". Mate os Guardas e equipe-se com o "Rifle". Vá até o final da tela e volte pela direita do cenário. O grande robô aparecerá. Seja rápido e atire nos barris no canto da tela. No telhado, mate os guardas e use o "Grappling Hook" na beirada para chegar ao outro lado.

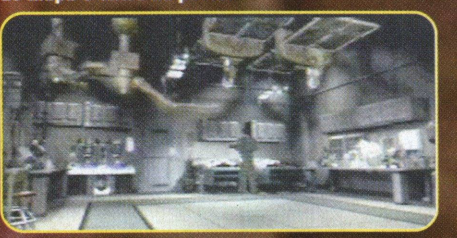


Do outro lado, mate os guardas e siga até a beirada, onde é possível saltar para o outro lado. Aqui as cosas complicam. No chão existem vários ventiladores que, por sinal, são totalmente mortais. Mas, o do centro é o único que não funciona direito, possibilitando que Glas passe para a sala do andar de baixo. Para chegar lá, caminhe cuidadosamente sobre as partes de metal entre um ventilador e outro. Nunca encoste na hélice ou é game over.

Chegando ao ventilador central, entre e salve o jogo. Pegue o C4 no chão. Entre na porta e você estará dentro de um gigantesco robô. Não tente matar ninguém, apenas corra para o lado contrário dos inimigos feito um desesperado. Se o tiro do helicóptero lhe acertar é game over. No telhado, use a metralhadora ao seu lado para derrubar o maldito. Do outro lado, mate o guarda, pegue a "Utility Key" e use-a para entrar no alçapão. Mate o guarda e pegue o "Crowbar". Entre no outro alçapão, mate o guarda e entre na porta para retornar ao início. Vá até o local onde você detonou o robô atirando nos barris e use a "Utility Key" para entrar na porta no final do corredor. Entre no alçapão. Agora você estará encrencado, é raio saindo para tudo quanto é lado. Mas não se desespere, tomamos choque do Ask a edição passada inteira, e posso afirmar que não é tão doloroso assim... mas os raios do jogo são mortais, por isso tome muito cuidado. Existem vários pedaços de objetos no chão que servem como plataformas que isolam a eletricidade. Memorize a seqüência dos raios (3 fases) e passe com cuidado de plataforma em plataforma. Caso não consiga memorizar, espere as 3 fases do raio e, logo após a terceira descarga elétrica, a que cobre toda a tela, corra até a próxima plataforma. Antes de entrar na porta, equipe-se com o EMP. Use o "Gate Key" para poder passar para a outra sala. Desative rapidamente o robô usando o EMP, mate o guarda e entre na porta usando o "Gate Key". Mate os guardas e use o "Gate Key" no portão para prosseguir. Na próxima porta, use o "Crowbar". No ambulatório, verifique o corpo sobre a maca para ter uma surpresa.



Tente sair da sala e, quando a cena terminar, corra e pegue a arma no chão ou você morre. Bem, voltamos ao templo. Siga até o ponto 100 do mapa e entre na porta.



SEGUNDO CD

HANA

Agora será preciso passar por 8 tarefas que serão dadas por 8 imortais. Talvez você nem tenha percebido, mas eles lhe ajudaram durante todo o jogo e agora revelarão a você suas verdadeiras formas. Na frente do portal, use o "Bell" para chamar um dos imortais e habilitar a primeira tarefa. Neste jogo, irão piscar símbolos diferen-tes em uma seqüência não estabelecida. O que você deve fazer é repetir exatamente a seqüência feita pelo computador.

GLAS

Use o "Phoenix" em frente ao portal para que o segundo imortal apareça. Aqui o que vale é a sorte. O objetivo é chegar primeiro ao olho do dragão, caso contrário você perderá. Se cair

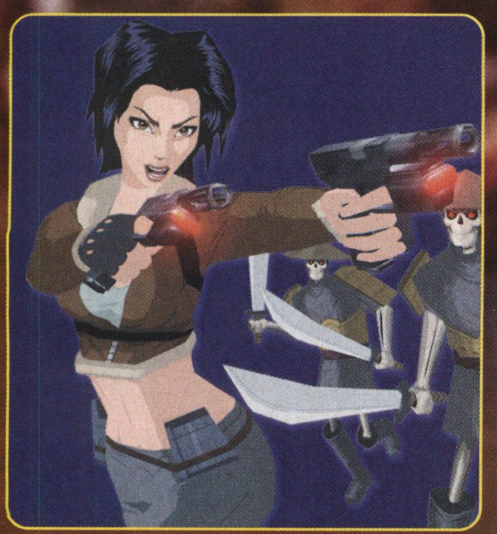
exatamente sobre a peça adversária, ela retornará 6 casas. Para entrar no olho do dragão será preciso tirar a quantia exata ou sua peça retornará casas.

HANA

Use o "Chinese Fan" em frente ao portal para que o terceiro imortal apareça. As coisas complicam um pouco aqui. Seu objetivo é pisar em blocos específicos que emitirão uma nota musical, formando uma seqüência. Alguns desses símbolos no chão são mortais, ao pisar neles você perderá energia. Fizemos um quadro representativo que mostra quais blocos podem ser pisados e quais não podem no quadro do puzzle do jogo.
Para completar o puzzle, ande sobre os pontos demarcados em azul no nosso quadro e pise nos números na se-qüência. De maneira alguma pise nos blocos ver-melhos. Exemplo: Ande até o número 1 pelos blocos azuis, volte ao número 2 andando pelos blocos a-zuis e assim por diante. Depois de pisar nos 8 nú-meros, saia pela parte superior.

GLAS

Use a "Paper Doll" em frente ao portal para que o quarto imortal apareça. Escolha qualquer uma das duas opções e você será transportado para uma luta contra um demônio. Use a "Shotgun" para acabar mais rapidamente com ele. Fique fugindo até que ele apareça em uma distância razoável e pare para que você possa atirar. Ele lançará jatos de fogo, o que vai complicar as coisas.



HANA

Use o "Mirror em frente ao portal para evocar o quinto imortal. Agora você terá que lutar contra ele. Mas como se trata de um imortal, suas armas não irão funcionar. No entanto, mostre que você tem coragem e encare ele com chutes e socos. Para desequipar suas armas, escolha a opção "Melle". Com isso você provará que tem coragem e seus ataques acertarão o imortal. Fuja dos raios usando os cantos do cenário.

GLAS

Use o "Bravery Medal" próximo ao portal para enfrentar o seu pior inimigo, você mesmo. Corra para longe , abaixe-se e fique atirando com o Rifle, é a melhor maneira de derrotá-lo.

HANA

Use o "Hair Pin" em frente ao portal para evocar o sétimo imortal. Você terá que fazer uma escolha entre sua família assassinada e sua amiga Rain, ainda viva. Desvincule-se do seu passado e escolha Rain para prosseguir para o próximo desafio.

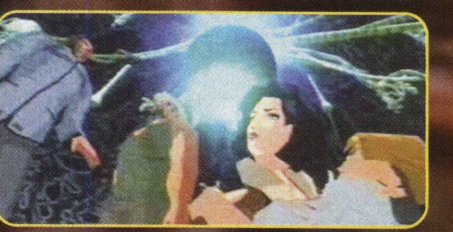
GLAS

Use o "Peach" para enfrentar o último desafio. Se você está esperando algo descabelante, não esquente. São 5 colunas com quantidade de blocos crescentes. Algum desses blocos farão você perder energia caso passe sobre eles.
A maneira mais simples de passar por aqui é ir correndo por eles. Recomendo fazer isso no centro da tela. Você perderá pouca energia.

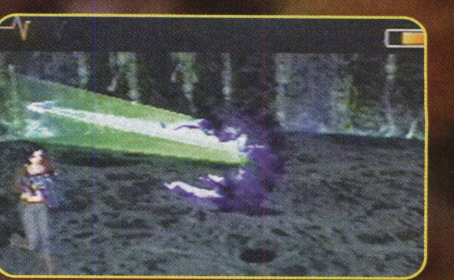
TERCEIRO CD

É hora de enfrentar o desafio final. Na sua frente, existirão 2 Rains. Uma é a Mist disfarçada e a outra é a verdadeira. Se você atirar na verdadeira, fará o final ruim e, se acertar a falsa, fará o final bom. Salve o jogo para que você possa ver os dois finais.

PRIMEIRO FINAL – FALSO



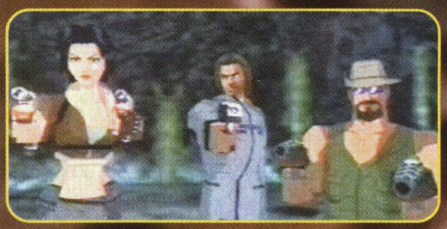
Rain – Atire na Rain verdadeira (a do lado direito da tela, que está segurando um disquete) para matar a sua melhor amiga. Agora você e seus amigos irão se revezar para enfrentar Mist. Todos acabam morrendo, o que não permitiria que Fear Effect original acontecesse. Primeiro virá Hana. Use o Rifle, a Uzi ou o SS 2000 para derrotá-lo. Fuja de seus ataques sempre correndo pelos cantos da tela. Hana morre e Glas entra para ajudar. Repita o procedimento e, quando ele morrer, Deke virá terminar o serviço. Após derrotar Mist, Deke pega Rain nos braços e entra no portal.

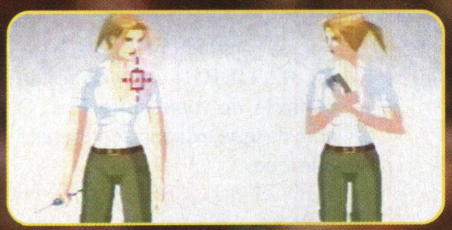


Detonado

SEGUNDO FINAL – VERDADEIRO

Mist – Atire em Mist (a que está disfarçada de Rain e se localiza no lado esquerdo da tela, segurando uma grande seringa). Atire nela para que o inimigo se revele. Agora será somente Rain na luta. As armas recomendadas são o Rifle, a Uzi e o SS 2000. O procedimento é o mesmo para o primeiro final. Após derrotá-lo, chegue próximo a seu corpo e use o "DNA Vírus" para matá-la por definitivo. Parabéns, agora você poderá curtir o verdadeiro final de Fear Effect 2: Retro Helix.





Dicas

PLAYSTATION

Ford Racing

TODOS OS CARROS:
Comece uma nova carreira e coloque como nome GIMMEGIMME.
CARRO INVISÍVEL
Comece uma nova carreira e coloque como nome MARK MARTIN. Vá para a primeira corrida no "KA Series" e vá para a qualificação e para a corrida. Seu carro estará invisível.

Army Men: Sarge's Heroes 2

UNIFORME DE ALUMÍNIO:
Coloque como password TNMN.
TODAS AS ARMAS E MUNIÇÃO INFINITA:
Pause o jogo, e depois aperte rapidamente ■, ●, R1, L1. A mesagem "Power up!" confirmará o truque.
INVENCIBILIDADE:
Pause o jogo, e depois aperte rapidamente ■, ●, L1, R1. A mensagem "Invincible" confirmará o truque.
ESCOLHER FASE:
Segure ■ + L1 + R1 e aperte ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ no menu principal. Uma mensagem confirmará o truque.
ECHER ENERGIA:
Pause o jogo, depois segure L1 + R1 e depois aperte rapidamente ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩. Uma mensagem confirmará o truque.
MUNIÇÃO CHEIA:
Pause o jogo, depois segure L1 + R1 e aperte rapidamente ⇦, ⇨, ⇦⇨, ⇦, ⇨. Uma mensagem confirmará o truque.
VERSÃO DISPLAY:
Pause o jogo, e depois aperte rapidamente L1, R1, L2, R2. Uma mensagem confirmará o truque.

COMPLETAR A MISSÃO:
Pause o jogo, e depois aperte rapidamente ⇧, ⇩, ⇧, ●, ■, ●. Uma mensagem confirmará o truque.
DESTRUIR TODOS OS INIMIGOS DA TELA:
Pause o jogo, e depois aperte rapidamente ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, ●, ■. Uma mensagem confirmará o truque.
RECARREGAMENTO RÁPIDO:
Aperte start para pausar o jogo e, em seguida, segure Select + ⇦ e aperte ▲, R1, ■, ▲, ▲, ●, R1. Uma mensagem confirmará o truque.

Batman & Robin

INVENCIBILIDADE
Na tela de título, faça a seguinte sequência: L1, R2, R1, L2, Select, X, O

Dragon Heart

PASSWORDS DAS FASES
Crypt Camelot - XK6DLJTCXT6TBXH
Battleground - PJXWKL34WHK4TZS
Caer Einonoch entrance - XTGJC4G4WG34DHB
Tower Of Caer Einonoch - BBXMQZPCQWCMRZQ
Courtyard - RVHDSLX7QP37CJX

Destruction Derby 2

TODAS AS PISTAS
Para ter acesso a todas as pistas, entre no Championship Mode e coloque como seu nome "MACSrPOO"
CRÉDITOS ENGRAÇADOS
Para ver os animados e divertidos créditos, entre no Championship Mode e coloque como seu nome "CREDITZ!"
INVENCIBILIDADE
Coloque como seu nome !damage!

VIDEO CREDITS
Para ver o filme de créditos, entre no Championship Mode e coloque como seu nome "ToNyPaRk"

Michelin Rally Masters

MODO CHEAT:
Coloque J20X4CRFL4ZT como código para abrir todas as opções do jogo.

Runabout.

VISÃO ALTERNATIVA:
Segure Select e aperte ▲ enquanto estiver jogando.
TODOS OS VEÍCULOS E PISTAS:
Aperte rapidamente L2 + R1 + R2, R2, L2, R1 + ▲ no segundo controle no menu principal. O som de uma explosão confirmará o truque.
TODOS OS CARROS:
Coloque um memory card sem gravação de Runabout. Segure o ▲ e depois segure R1 + R2 + L2 com o segundo controle no menu principal. Solte todos os botões, menos o ▲. O som de uma explosão confirmará o truque.
CARROS RÁPIDOS:
Com o segundo controle na tela de seleção de modo de jogo, deixe o cursor em Time Trial. Segure ▲, e depois segure L2+ R1 + R2. Solte L2, R1 e R2, e aperte de novo rapidamente R2, L2, R1 ainda segurando o ▲. O som de uma explosão confirmará o truque.

Bomberman Fantasy Race

LUGARES EXTRAS PARA SALVAR O JOGO:
Escolha a opção "New System Data", segure L1 + R1 + L2 + R2 + Select + Start e aperte ● para aumentar o número de saves para cinquenta.

PISTAS INVERTIDAS:
Termine em primeiro todas as corridas. Depois, aperte para a direita na hora de escolher a pista.
OUTRO SOM PARA AS PISADAS:
Pause o jogo e aperte L1 (2 vezes), R1 (2 vezes), ⇩, ⇧, ●.
VER A SEQUÊNCIA DO FINAL:
Complete todas as pistas invertidas, e depois aperte Select na tela de título

Legacy of Kain: Soul Reaver

TODAS AS HABILIDADES

Pause o jogo. Segure R e L e aperte ⇧ (2 vezes), ⇩, ⇨ (2 vezes), ⇦, B, ⇨, ⇦, ⇩.

UPGRADE DE ENERGIA AO MÁXIMO

Pause o jogo. Segure R e L e aperte ⇨, B, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧.

UPGRADE DE MAGIAS AO MÁXIMO

Pause o jogo. Segure R e L e aperte Y, ⇨, ⇩, ⇨, ⇧, Y, ⇦.

ABRIR TODOS OS WARPS

Pause o jogo. Segure R e L e aperte ⇧ (2 vezes), ⇩, ⇨ (2 vezes), ⇦, B, ⇨, ⇦, ⇩.

RECUPERAR A ENERGIA

Pause o jogo. Segure R e L e aperte ⇩, B, ⇧, ⇦, ⇧, ⇦.

RECUPERAR A MAGIA

Pause o jogo. Segure R e L e aperte ⇨ (2 vezes), ⇦, Y, ⇨, ⇩.

UPGRADE DE ENERGIA PARA O PRÓXIMO LEVEL

Pause o jogo. Segure R e L e aperte ⇨, A, ⇦, Y, ⇧, ⇩.

Last Blade 2.

JOGAR COM O KAEDE ORIGINAL:

Deixe o cursor em cima de Kaede na tela de seleção de personagens e, rapidamente, aperte X (9 vezes), B, X. Kaede falará confirmando o truque. Aperte A ou Y para jogar com a versão original de Kaede.

JOGAR COM KOURYU:

Deixe o cursor em cima de Kaede na tela de seleção de personagens e, rapidamente aperte X (10 vezes), B (5 vezes), X (4 vezes). Kaede falará confirmando o truque. Aperte A ou Y para jogar com a versão original de Kouryu.

LUTAS MIRROR:

Deixe o cursor em cima de Akari na tela de seleção de personagens e, rapidamente aperte X (8 vezes), B (9 vezes), e aperte o botão de chute repetidamente até que Akari fale para confirmar o truque.

MODO EX:

Escolha a velocidade na tela de seleção de modo e aperte X (6 vezes), Esquerda, B (3 vezes), ⇨, X (4 vezes).

HANAFUDA CARD MINI-GAME:

Complete o Story Mode em qualquer dificuldade e usando quantos continues precisar. O modo de mini-games estará no Options do menu principal.

Dance Dance Revolution 2nd Mix

TODAS AS MÚSICAS

Na tela de título escolha Arcade Mode. Quando você ouvir uma voz dizendo "Select Play Mode", vá até Hard e aperte para a direita 3 vezes.

Escolher opção Vs, Double, Cocimale ou Single Play.

Na tela de título escolha Arcade Mode segurando o botão B.

ABRIR OS MODOS LITTLE, MIRROR E HIDDEN

Na tela de título escolha Arcade Mode. Escolha a dificuldade do jogo. Na tela de seleção de músicas, faça as seguintes seqüências com o controle analógico para abrir os seguintes modos de jogo: "Hidden": ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩; "Mirror": ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨; "Little": ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇩. ⇨, ⇩, ⇧.

Dynamite Cop

MUNIÇÃO INFINITA

Pause o jogo e faça a seqüência: L+A+B+Y. Tire a pausa do jogo e você terá munição infinita para todas as suas armas.

Kao The Kangaroo

ESCOLHER FASE:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇧, X.

PULAR DE FASE:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇧ (2 vezes), ⇦, ⇩, X.

VIDAS INFINITAS:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇩, ⇦, B, ⇦, B (2 vezes).

ENERGIA EXTRA:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte Baixo, A, ⇧, ⇦, A.

ENERGIA INFINITA:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇩, B (2 vezes), A, ⇧, ⇦, ⇨.

LUVAS INFINITAS:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇩, ⇨, ⇧, ⇨, ⇦, B.

LUVA EXTRA:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, A.

CHECKPOINTS INFINITOS:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇧, ⇨, ⇩, ⇨, ⇦, A.

CHECKPOINT EXTRA:

Pause o jogo na tela onde fica o mapa. Depois, segure L + R e aperte ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, A.

Sno Cross Championship Racing

PISTA DE VERÃO

Segure R e aperte X, A, B (2 vezes), A, X no menu principal. Um flash aparecerá na tela confirmando o truque. Escolha a pista Calgary para correr na grama.

PISTA CARTOON:

Segure R e aperte ⇨, ⇧, ⇦, B, Y, X no menu principal. Um flash aparecerá na tela confirmando o truque. Escolha a pista Kiruna para correr num cenário no estilo "cartoon".

CORRER COM UMA CARRUAGEM:

Segure R e aperte ⇨ (2 vezes), ⇦ (2 vezes), ⇨ (2 vezes) no menu principal. Um flash aparecerá na tela confirmando o truque.

TODAS AS LIGAS, PISTAS E VEÍCULOS:

Segure R e aperte ⇧, Y, ⇧, Y, ⇧, Y no menu principal. Um flash aparecerá na tela confirmando o truque.

MODO DEMONSTRAÇÃO:

Segure R e aperte ⇧ (3 vezes), ⇩ (3 vezes) no menu principal. Um flash aparecerá na tela confirmando o truque.

Dicas

NINTENDO64

Command & Conquer

TODAS AS MISSÕES

Na tela de "Press Start", aperte rapidamente B, A, R, R, A, ⇨ C, ⇧, ⇩, e A. Não há nenhuma indicação que o truque tenha funcionado. Vá para a opção "Replay Mission" e aperte L. Se você tiver feito tudo corretamente, todas as missões deverão estar abertas.

ZOOM NA CÂMERA

Segure L e aperte C⇧ ou C⇩ para mudar a visão.

International Superstar Soccer 2000

MODO CABEÇÃO:

Aperte C⇩ (2 vezes), C⇧ (2 vezes), C⇨, C⇦, C⇨, C⇦, segure Z e aperte Start na tela de "Press Start".

WORLD ALL-STAR TEAM:

Vença a Eurocopa e salve o jogo.

Nuclear Strike

50% A MAIS DE ARMOR

Coloque o password: PCPNL

INVENCIBILIDADE

Coloque o password CPPLM

Resident Evil 2

ABRIR HUNK

Vá para a tela "Load Menu", e faça a seguinte sequência: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, L, R, C⇧, C⇨, C, C⇩, e C⇦. Isso abrirá o modo 4th Survivor.

ABRIR TOFU

Vá para a tela "Load Menu", e faça a seguinte sequência: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, Esquerda, ⇦, ⇨ ⇨, L, R, C⇧, C⇦, C⇩ and C⇨. Isso abrirá o Tofu.

INVENCIBILIDADE

Na tela de Load do jogo, aperte ⇩ (4 vezes), ⇦ (4 vezes), L, R (2 vezes), L, C⇧, C⇩. Se o código for feito corretamente, o game irá para o menu principal.

ENERGIA INFINITA

Na tela de Load do jogo e aperte ⇧ (4 vezes),⇨ (4 vezes), L, R, L, R, ⇨C, ⇦C. Se o código for feito corretamente, o game irá para o menu principal.

Pokémon Stadium 2 (3 JP)

JOGAR COM CELEBI:

Abra o Round 2 para ter Celebi na competição Prime Cup.

FARFETCH'D COM O MOVIMENTO BATON PASS:

Vença a Rival Cup para ter o movimento Baton Pass de Farfetch'd.

GLIGAR COM O MOVIMENTO EARTHQUAKE:

Vença a Rival Cup no Round 2 para Gligar aprender o golpe Earthquake.

TELA DE TÍTULO DIFERENTE:

Vença todas as Stadium Cups no Round 1 para mais Pokémon aparecerem na tela de título. Vença todas as Stadium Cups no Round 2 para outra variação da tela inicial.

RIVAL CUP:

Ganhe todas as Stadium Cups e vença todos os treinadores no Gym Leader Castle para abrir a competição Rival Cup.

MINI-GAME NA DIFICULDADE SUPER HARD:

Vença o CPU no mini-game seven-coin no modo Hard.

Mario Golf

OUTRAS ROUPAS

Segure C⇦, C⇨, C⇧, ou C⇩ quando estiver escolhendo um golfista.

GOLFISTA CANHOTO:

Segure L ou Z quando estiver escolhendo um golfista.

TELA DE PASSWORD:

Deixe o cursor em "Clubhouse" no menu principal, e aperte Z + R + A ou A + L +R.

PRIMEIRO CAMPEONATO EM HYRULE:

Coloque como passwiord 0EQ561G2. Donkey Kong precisa ser escolhido como golfista.

SEGUNDO CAMPEONATO EM HYRULE:

Coloque como password 5VW689O6. Plum precisa ser escolhido como golfista. O penúltimo código do password contém a letra "O".

Quake 2

PASSWORD DE TODAS AS FASES:

LEVEL PASSWORDS:

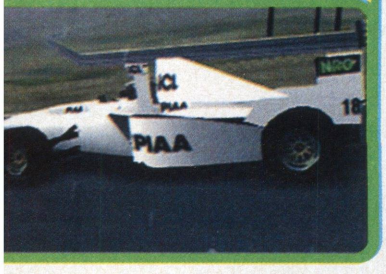
Para acessar a tela de password quando um memory card estiver sendo usado, escolha "Load Game" e aperte B quando a lista de jogos salvos aparecer.

Se estiver sem o memory pack, entre na opção Set-up.

MODO NORMAL
2 Intelligence Center
PGBR VK?B 65BH Y3HD
3 Communications Center
1KLS DN5H 7NBF DWRQ
4 Orbital Defense
2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
5 Docking Station
VK3T 7LFC 94B7 D3R3
6 Strogg Frieghter
WK3H QNBW NLV5 XGL3
7 Cargo Bay
TK7P 6LLP KWGY XD4V
8 Zaxite Mines
ST0N QPX4 2WGY JXTS
9 Storage Facility
R??P 7NY4 2WGX 99TX
10 Organic Storage
Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11 Processing Center
P64? ZM5B ?BM0 5YH6
12 Geothermal Station
N664 SQ63 XB?K B7LF
13 Detention Center
M682 M7QT 1215 8098
14 Research Lab
L669 H8MD G8XB JNYV
15 Bio-Waste Treatment
K681 X8CL H01K 1PF5
16 Access Conduits
J6?0 BT5M NRZ2 QXLL
17 Descent to Core
H6?0 XXFW PHV1 77P4
18 Command Core
G6?9 GYMK RWNK SMSL
19 Final
F6Y3 WXQK CHD0 8K4D

F-1 World Grand Prix 2

7 MARCHAS NO MODO GRAND PRIX:
Entre em Single Race e escolha como piloto M. Schumacher ou E. Irvine. Coloque a transmissão manual e, quando a corrida começar, haverá uma sétima marcha. Saia da corrida e todos os carros no modo Grand Prix também terão a sétima marcha



Army Men: Sarge's Heroes 2

ESCOLHER FASE:
Coloque como password FREEPLAY.
TODAS AS ARMAS:
Coloque como password GIMME
INVENCIBILIDADE:
Coloque como password NODIE.
INVISIBILIDADE:
Coloque como password NOSEEUM.
MODO TINY:
Coloque como password SHORTY.
MOD BIG:
Coloque como password IMHUGE.
PASSWORD DAS FASES
Boot Camp: BOOTCAMP
Dinner Table: DINNER
Bridge: OVERPASS
Refrigerator: COOLER
Graveyard: NECROPOLIS
Castle: CITADEL
Tan Base: MOUSE
Revenge: ESCAPE

Desk: ESCRITOIRE
Bed: COT
Plasticville: BLUEBLUES
Toy Shelf: BUYME
Cashier: EXPRESS
Toy Train Town: LITTLEPEOPLE
Rocket Base: NUKEM
Pool Table: EIGHTBALL
Pinball Machine: BLACKKNIGHT

Rayman 2: Revolution

MODO CHEAT:
Vá para algum mapa do jogo (exceto o primeiro), e entre na tela de opções. Escolha "Sound", deixe o cursor em "Mute" segure L1 + R1 e aperte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Um Cheat menu irá aparecer.
MAPAS SECRETOS NO MODO MULTIPLAYER:
Vá para o primeiro mapa e entre na tela de opções. Entre em "Language", e depois em "Voices". Deixe o cursor em "Raymanian", segure L1 + R1 e aperte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Estarão disponíveis três novas fases no modo multiplayer.
MAPA SECRETO NO BABY SOCCER:
No meio do jogo, segure L1 + R1 e aperte L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Bloody Roar 3

DEBUG MENU
Deixe o cursor, na tela de menu principal, em Option, e aperte R2 e ●.

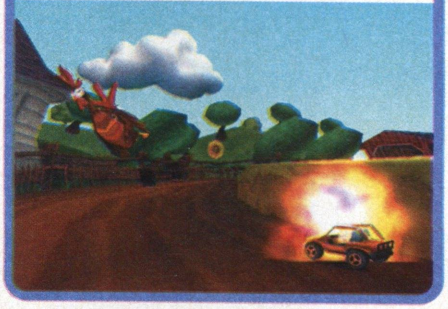
MDK2 Armageddon

SLOW MOTION:
Comece o jogo com Max, segure R2 e aperte ⇧ (4 vezes).
KURT VESTINDO CUECA SAMBA-CANÇÃO:
Segure L2 + R2 e aperte ■ (2 vezes), ▲, ■ no menu principal.
PERSONAGENS MISTURADOS:
Pause o jogo, segure L2 + R2 e aperte ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, X, ▲, ●, ■, ■ + Start para jogar com um personagem que é a mistura de Kurt, Max, e Doctor Hawkins.

CÂMERA PANNING:
Pause o jogo, segure L2 + R2 e aperte ●, X, ●, X.
CÂMERAS CRAZY:
Pause o jogo, segure L2 + R2 e aperte X, ●, X, ●.
DOCTOR HAWKINS PEIDANDO:
Comece o jogo com Doctor Hawkins, e aperte L2 + R2 + ⇦ + X.

RC Revenge Pro

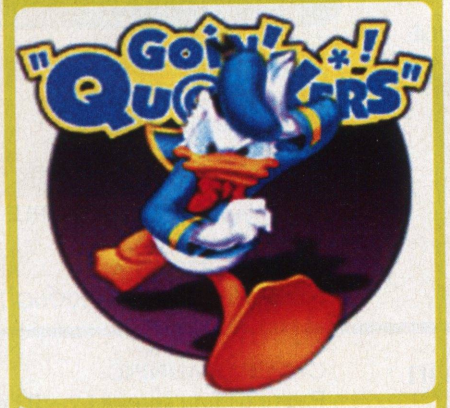
TODOS OS CARROS:
Aperte no menu principal L1, L2, R1, R2, ●, ■.
TODAS AS PISTAS:
Aperte no menu principal L1, R1, R2, ■, ●.
ABRIR O PRÓXIMO CAMPEONATO:
Aperte no menu principal L1, R1, R2, L2.
COMEÇO RÁPIDO:
Aperte X assim que aparecer na tela a palavra "Go" na contagem da Pre-Race.



Dicas

GAMEBOY COLOR

Donald Duck Goin' Quackers



PASSWORDS DAS FASES
Fase 1-2 YMPHTM9
Fase 1-3 VNQJVPY
Fase 1-4 2ZSLXSW
Fase 1-5 PWYR3XD
Fase 2-1 1KC71PL

Armorines: Project S.W.A.R.M.

MODO CHEAT:
Coloque BBBBBBBB como password para abrir todas as fases e armas.

FIFA Soccer 2000

PASSWORDS DAS FASES
Fase 2 SDLSNP
Fase 3 DCDWTP
Fase 4 SPLGZW
Fase 5 DQRFKW
Fase 6 PSQQLW
Fase 7 NBGJVX

Men In Black: The Series 2

PASSWORDS DAS FASES
Fase 2 MTTH
Fase 3 STVN
Fase 4 SPDM
Fase 5 BTHH
Fase 6 BBYH
Fase 7 MRLL
Fase 8 MMDD

The Simpsons Treehouse of Horror

PASSWORD PARA A ÚLTIMA FASE:
Escreva, na tela de passwords, XQRFJWRBTWP.

Tarzan

PASSWORDS DAS FASES
Fase 2-1 4-2-3-4
Fase 3-1 1-1-5-6
Fase 4-1 2-3-7-4
Fase 5-1 7-7-3-1
Fase 6-1 6-5-4-7

Tony Hawk's Pro Skater 2

GAME PASSWORDS
Na tela de menu principal, escolha a de Password. Depois entre com um dos próximos códigos. Se o truque funcionar, o jogo voltará para a tela de início com o código funcionando.

$50,000 para Tony Hawk, mas sem os objetivos completados:
V!T!MBBBBBVV
Todos os skates abertos, todas as fases abertas e todos os objeitvos completados:
B58LPTGBBBBV
Abrir as pranchas Football e Shadow para Bob Burnquist com $2750:
CZWWVWFMKCVB
Abrir os 3 skates de Bob Burnquist, com alguns objetivos completados e a fase Bullring destrancada: CJFBV3KTKC2B

PC

Airline Tycoon

TODOS OS AVIÕES DISPONÍVEIS
No meio do jogo escreva "SHOWALL".
TODOS OS AJUDANTES ATIVOS
No meio do jogo escreva "MENTAT".
NÃO TER DÉBITOS
No meio do jogo escreva "NODEBTS".
AUMENTAR AEROPORTO
No meio do jogo escreva "EXPANDER" .
AUMENTAR REPUTAÇÃO
No meio do jogo escreva "FAMOUS".
MAIS DINHEIRO
No meio do jogo escreva "DONALDTRUMP".
MAIS PESSOAS NO AEROPORTO
No meio do jogo escreva "CROWD" ou "MISSIONCROWD" .
NOTEBOOK
No meio do jogo escreva "THINKPAD".
PESSOAS SE MOVEREM RAPIDAMENTE
No meio do jogo escreva "RUNNINGMAN".
ESCOLHER FASE
No meio do jogo escreva "ATMISSALL".
PULAR DE FASE
No meio do jogo escreva "WINNING".

Sims, The: House Party

ABRIR O MODO CHEAT
Para abrir a janela de cheat, aperte e segure Ctrl, Alt, Shift, e C.
CHEAT PARA TER $1000
Para ter $1,000 escreva "rosebud" (sem as aspas) na tela de cheat.

MEGADRIVE

Toejam & Earl 2: Panic on Funkotron

VER CRÉDITOS
Coloque o password "TOEJAM & EARL".

PULO ALTO
Para conseguir um pulo maior, aperte o botão de pulo e cima juntos.

PASSWORDS

PASSWORDS DAS FASES

Fase 3	RWJ21EW1R80X
Fase 5	VJW6EK21-J07
Fase 9	VDJF7M2DYT6L
Fase 11	VYJF73TH1PQQ
Fase 13	DKYQHX4!EV!7
Fase 15	D!1L11X4X1XQ

Devil's Crash

10 BOLAS
Coloque o password TECHNOSOFT.

8 BOLAS
Coloque o password DEVILCRASH.

99 BOLAS
Coloque o password UFELFO78TL para ter as 99 bolas e mais 13.000.000 pontos.

ÚLTIMA FASE
Coloque o password 6RENAXUEMW para pular direto para o final da fase.

ESCOLHER MÚSICA
Coloque o password OMAKEBGM0?. Substitua a interrogação por um número de 0 a 4, indicando a música que tocará durante o jogo.

Jurassic Park

60 ARMAS NA ÚLTIMA FASE
Vá para a tela de password e coloque CVVVVVT4

SUPERNES

Sim City

MUITO DINHEIRO
Primeiro torre toda sua grana. Depois, espere até a virada do ano, onde aparecerá a tela de taxas. Diminua todas elas a 0%, saia dessa tela. Depois disso, segure R e L e volte para a tela de taxas. Aumente todas as taxas ao máximo, e saia da tela novamente (ainda segurando L e R). Pronto, ao sair e soltar os botões, você terá 9.999.999 de dinheiro.

Final Fight 2

DOIS JOGADORES ESCOLHEREM O MESMO PERSONAGEM
Na tela de título, aperte ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦, L, R. se o código funcionar, a tela ficará azul.

Rock 'n' Roll Racing

CARROS RÁPIDOS E MUITO DINHEIRO
Para isso, coloque o password "4HFT C0P0 5TJ!".

PASSWORDS
Esses passwords servem para jogar nas respectivas fases.

FASE	PASSWORD
Chem VI, Classe B	DR8R QQTX RS6M
Chem VI, Classe A	OBD8 QQRX SWJ!
Drakonis, Classe B	7CB8 Q8T5 SWJ!
Drakonis, Classe A	ZCB8 Q8R5 SWJ!
Bogmire, Classe B	!CB8 Q8TD SWJ!
Bogmire, Classe A	KFBR Q8RD 92J!
New Mojave, Classe B	SFBR Q8TN 92J!
New Mojave, Classe A	JFBR Q8RN 92J!
NHO, Classe B	MFBR Q8SX 92J!
NHO, Classe A	CFYR Q8QX 5TJ!
Inferno, Classe B	LFYR Q8S5 5TJ!
Inferno, Classe B	BFYR Q8Q5 5TJ!

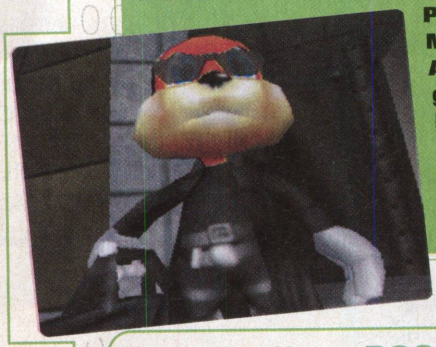
JOGAR COM O VIKING OLAF
Quando estiver escolhendo seu corredor, segure L + R + Select e você verá no meio dos personagens Olaf.

JOGAR NO INFERNO NO MODO VERSUS
Quando você estiver escolhendo um planeta no modo Versus, segure L + R + Select e o Inferno aparecerá no meio dos planetas.

GameShark

Conker's Bad Fur Day

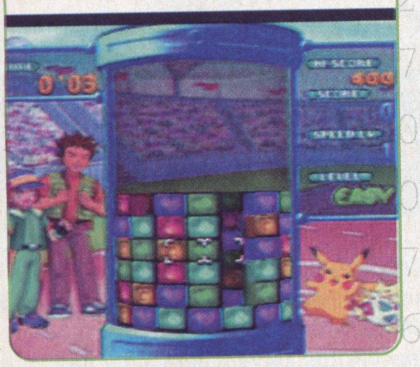
Ar infinito 800cc3820001
Energia infinita para Player 1: 800cc49a0006
Energia infinita para Player 2: 800cc7c60006
Energia infinita para Player 3: 800ccaf20006
Energia infinita para Player 4: 800cce1e0006
Vidas infinitas 800d21440009
Aperte C-cima e Z para fazer Conker deslizar
d1042a142008 810cc2f03f80



Para o tempo no modo Multi Player 8108fd7a7500
Abrir todos os personagens no modo Multi Player 810e9d0100ff
810e9d0200ff
Abrir todas as fases e capítulos 810e9d0300ff
810e9d0400ff

Pokémon Puzzle League

Código chave (para habilitar os outros)
f10a1ae20120
Tentativas infinitas (Puzzle University) 801a59ff0004
Pontuação máxima
811a151c000f
Jogar no estádio de MewTwo 801a6d9f0010



Power Rangers Lightspeed Rescue

CÓDIGO CHAVE (PARA HABILITAR OS OUTROS)
f10607202400

ABRIR TODOS OS PERSONAGENS
50000c010000
8006252d0001

ABRIR TODAS AS FASES
500011020000
810625080001

ENERGIA INFINITA
81064df042c8

Blues Brothers 2000

Ter todas as notas: 800bd1f00001 800bd1f10001
800bd1f20001 800bd1f30001 800bd1f40001 800bd1f50001
800bd1f60001 800bd1f70001 800bd1f80001 800bd1f90001
Ter a chave cinza: 810bd0be8000
Energia infinita: 810bd0f60003
Vidas infinitas: 810bd0e20009
Dinheiro máximo: 810bd0e603e7

Ducati World Racing Challenge

Todas as Bikes
86CC09C50000FFFF
Todas as Licenças
CED8049AE070D041
40705041
Todas as pistas
9B89F93BFFFFFFFF
EC681B770000FFFF
Tarefas completadas
810E89C2E06ED041
E0705041

Arabian Nights: Prince of Persia

Salvar em qualquer lugar
AAA354F800000004

Macross M3

Escudo infinito B6BFD6E400000064
Tempo infinito 8B6DD2EB43323BA3
Pontuação máxima F4352E0505F5E0FF
Sempre ficar em primeiro 9C5D88F8
Sempre ficar em último 245EECA9

Surf Rocket Racer

Sempre ser primeiro
9C5D88F8
Habilitar Duck
FF35183500000001
Tempo infinito
A5AC7F9B0000167F
Pontuação máxima
3D2E8D3F0000FDE8
Começar na segunda volta
A64BFF91C0705041
A64DFF9100000001
Todos os truques completados
A46F40D2E06F7041 E0705041
Tempo de volta baixo
3A8C312BE0703041 C0705041
Tempo da corrida baixo
A6AC7F9100000000
Sempre ser último 245EECA9

NBA Hoopz

BOLA ABA: EC67148200000001
TIME VISITANTE MARCAR 0
F4F9B4BC00000000 3BD1067D00000000
8FC3AF3A00000000 B46618B700000000
TIEM VISITANTE MARCAR 200
F4F9B4BC00000032 3BD1067D00000032
8FC3AF3A00000032 B46618B700000032
UNIFORME RESERVA AFE35D8700000001
JOGAR NA PRAIA 914806E100000001
MODO CABEÇÃO CE0BEBEE00000003
TIME DA CASA MARCAR 0 F489B4BC00000000
5297556D00000000 8F73AF3A00000000
DA78A1E500000000
TIME DA CASA MARCAR 200 F489B4BC00000032
5297556D00000032 8F73AF3A00000032
DA78A1E500000032
TURBO INFINITO FEE99A9000000003
MÁXIMO DE PONTOS NOS ATRIBUTOS DF988C4400000003
SEM FALTAS 425A13DF00000003
SEM GOALTENDING D0D88FC900000001
SEM HOTSPOTS 913806E100000003
MOSTRAR HOTSPOTS 412A13DF00000001
MOSTRAR PORCENTAGEM DE ARREMESSOS
BF86369B00000003
JOGAR NA RUA EF77148200000001

Dino Crisis 2

Ter todos os itens 300aedc80001 300aedd40001 300aede00001 300aedec0001 300aedf80001 300aee040001
Energia infinita (apenas para Travel Mode) 800b53ca00b4 800553ca00b4
Munição infinita para AntiTank R. 800aed7c0063
Munição infinita para AquaGrenade 800aed700063
Munição infinita para Chainmine 800aed880063
Flame Thrower infinito 800aed400063
Flamewall infinito 800aed340063
Munição infinita para Hand Gun 800aecec0063
Hemostato infinito 800aeddc0009 800aedde0009
Med. Pak. Medium infinito 800aee0c0009 800aee0e0009
Munição infinita para Missle Pod 800aed640063
Munição infinita para Rocket Launcher 800aed940063
Munição infinita para Shot Gun 800aece00063
Munição infinita para Solid Cannon 800aed280063
Munição infinita para Sub Machine Gun 800aed400063
Pontuação máxima 800aee10e0ff 800aee1005f5
Modificador de item 300aedc900xx 300aedd500xx 300aede100xx 300aeded00xx 300aedf900xx 300aee0500xx
Parar o tempo 800aecb40000
Abrir todos os personagens (modo Dino Extra) 800aeaceffff
Abrir modo Extra Dino 800aeca80101 800aecae0101

Toy Story Racer

Abrir Buzz Lightyear 800D7994 0001
Abrir Little Green Man 800D799C 0001
Abrir Hamm 800D79A4 0001
Abrir Woody 800D79AC 0001
Abrir RC 800D79B4 0001
Abrir Mr Potato Head 800D79BC 0001
Abrir Slinky Dog 800D79C4 0001
Abrir Bo Peep 800D79CC 0001
Abrir Rex 800D79D4 0001
Abrir Rocky Gilbratar 800D79DC 0001
Abrir Babyface 800D79E4 0001
Abrir Lenny 800D79EC 0001
Abrir todos os personagens 50000C0C 0000 800D7994 0001
Abrir todas as fases 800D79F4 00C8

Vanishing Point

Habilitar todos os carros 8003CBDCffff
Aston Martin V8 3003cc070007
Alfa Romeo 3003cbfc0007
Aston Martin DB7 3003cc060007
Audi TT 3003cbfd0007
BMW 325i 3003cbfb0007
Dodge Viper GTS 3003cc040007
Ford Explorer 3003cbf80007
Ford Focus 3003cc000007
Ford Mustang Cobra 3003cbfe0007
Ford Ranger 3003cbf90007
Jaguar XKR 3003cbff0007
Lotus Elise 3003cbfa0007
Lotus Esprit 3003cc050007
Shelby Cobra 3003cc020007
TVR Griffith 3003cc030007
Toyota Supra 3003cc010007
Todos os filmes e slides abertos 8003CBF6ffff
Sempre marcar 200 pontos no Stunt Driver 8004701a00c8
Modo Mirror 8003cbf2ffff
Abrir todos os Secrets 8003CBF2ffff
Abrir todas as pistas normais 8003CBE4ffff
Abrir todas as pistas invertidas 8003CBE6ffff

Fear Effect 2: Retro Helix

Rain: Munição infinita para Uzi 8008bf0a03e7
Rain: Munição infinita para .90 Pistol 8008bf0803e7
Rain: Munição infinita para Assult Rifle 8008bf0c03e7
Rain: Munição infinita para Shotgun 8008bf0e03e7
Rain: Nunca recarregar .90 Pistol 8008be3c0031 8008be3e0031
Rain: Nunca recarregar Assult Rifle 8008be540063
Rain: Nunca recarregar Shotgun 8008be640063
Rain: Nunca recarregar Uzi 8008be440063

Driver 2

Jack Police Cars d0071e542021 80071e5a2400
Todas as cidades disponíveis d01c1308f809 801c130c0000
Destruir os veículos facilmente d001cdbc0003 8001cdbe1000
Entrar e sair do veículo a qualquer hora d005589c000a 8005589e1000

GAME BOY

Grand Theft Auto 2

Energia infinita 010577D6
Ter todas as armas 01FFA0D6
Munição infinita para Pistol 015088D6
Munição infinita para S.Gun 01508CD6
Munição infinita para Uzi 01508ED6
Cocktails infinitos 015090D6
Munição infinita para F.thrower 015094D6
Munição infinita para M.Gun 015096D6

Dragon's Lair

Vidas infinitas 01031cca

Toy Story Racer

TEMPO INFINITO 9163d4c6
MÁXIMO DE MOEDAS 9163d2c6
COMEÇAR NA ÚLTIMA VOLTA 910316c2

Army Men Air Combat

Energia infinita 0128cac2 0128dbff

GAMEFORCE também é cultura

Por Neo Hunter

OS DOIS "SHADERS" DO X-BOX

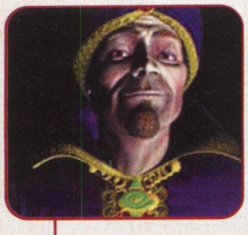
Como foi prometido na edição passada, desta vez nós vamos falar dos dois novos efeitos de computação gráfica exclusivos (até agora...) da placa Ge Force 3 da NVidia, que será utilizada no X-Box da Microsoft

VERTEX SHADER (SOMBREAMENTO DE VÉRTICES)

Com o Vertex Shader, esse bonitão aí pode ganhar rugas entre suas sobrancelhas e nos cantos de sua boca quando sorri ou fica bravo

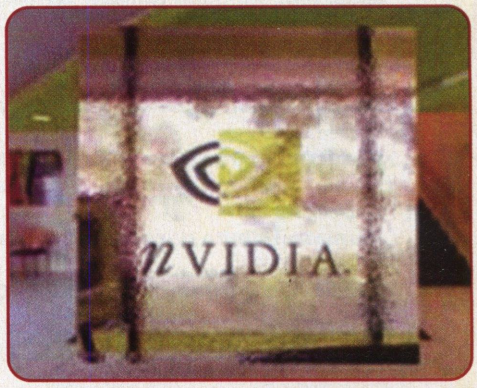
Antes de começar a falar sobre o Vertex Shader, temos de responder a uma pergunta, o que é um Vertex? Vertex (ou vértice, em português) é um dos cantos de um triângulo, onde duas de suas linhas se encontram. Sendo assim, todo triângulo possui três Vertex. E como você sabe, um polígono é um triângulo...

Um vértice de um polígono é definido por suas coordenadas (X, Y e Z) e por sua cor. Algum efeito de luz inserido no cenário também pode afetar o vértice, alterando sua cor e até mesmo projetando sombras. Mas a movimentação do polígono não altera de forma alguma o vértice, mesmo com o efeito de elasticidade que alguns jogos possuem. Com o Vertex Shader o polígono pode mudar sua cor ou também sua forma durante a movimentação. Você poderá, por exemplo, melhorar uma expressão facial através do Vertex Shader, para que um sorriso enrugue os cantos da boca, dando muito mais realismo a uma animação. Também é possível fazer com que a água se mova de forma aleatória, sempre formando ondas diferentes. O efeito Vertex Shader já podia ser processado em outros sistemas, porém, para utilizá-lo, era necessária uma programação muito complexa que acabava encarecendo o recurso. Dessa forma ele era pouco utilizado em jogos, mesmo em seqüências de CG.

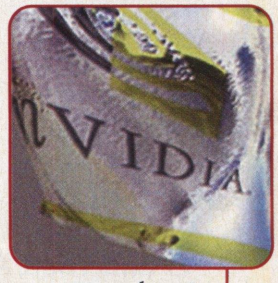


PIXEL SHADER (SOMBREAMENTO DE PIXEL)

Também já explicamos o que é um Pixel. Mas, para quem perdeu essa aula, o Pixel é o menor ponto de luz de uma imagem. Quando ampliamos uma ilustração no computador ao máximo, vemos que ela é formada por quadradinhos coloridos, Cada um deles é um Pixel... Na hora de fazer um jogo, os programadores tem à mão várias ferramentas para trabalhar os Pixel. Com o efeito Pixel Shader elas não são mais necessárias, o programador pode criar o efeito que ele quiser sem ter que acrescentar o plug in da ferramenta ao jogo. Assim, sem a necessidade de uma programação complexa (o que fará que até as empresas mais "meia boca" utilizem o efeito), qualquer jogo do X-Box poderá ter reflexos em tempo real, efeitos de luz mais detalhados, quatro texturas diferentes sobrepostas... Além disso, O Pixel Shader ainda cria um efeito diferente, que causa a impressão de que você está vendo um filme. Com o Pixel Shader e o Vertex Shader juntos, ainda é possível amassar essa folha e ela continuar refletindo o cenário e mantendo suas texturas com perfeição. Muito louco, não?



Aqui nós temos uma folha laminada que possui uma textura própria, deformando o reflexo do cenário ao seu redor de forma muito real.



Chega de dúvidas!

Mande uma carta ou e-mail para a redação da GameForce 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@jbcweb.com

Cartas: R. Loefgreen, 1291, 7º andar - São Paulo - SP CEP 04040-031

TÁ PENSANDO O MESMO QUE EU? ENTÃO VAI LOGO PRA BANCA.

WWW.JAPANBRAZIL.COM/HENSHIN

Mais um publicação
Editora
JBC
JAPAN BRAZIL COMMUNICATION

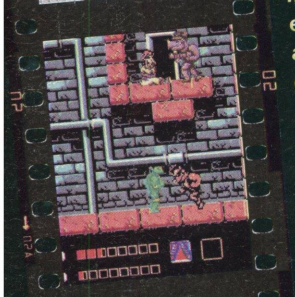
Apenas
R$ 3,00

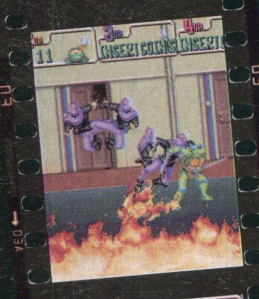
Info: (11) 5571-8316

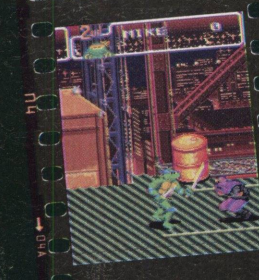
Limbo

TARTARUGAS NINJA

Houve uma época em que elas mandavam nos games!







Leonardo, Michelangelo,Donatelo e Rafael... Quem não se lembra dos quatro tartarugas mais brigões de que se tem história? Pois é, mas talvez algumas pessoas não saibam que eles fizeram muito sucesso no mundo dos games na passagem dos 8 para os 16 bits, ao lado de outros grandes títulos como Robocop e Terminator.

Quem sempre esteve ao lado dos quatro mutantes foi a Konami que, em 1989, na época em que o desenho animado estava em seu auge, lançou para o Nintendinho seu primeiro game das Tartarugas. O jogo era de plataforma normal e você podia, a qualquer momento, trocar de personagem e escolher alguma outra tartaruga. Mas foi apenas dois anos depois, em 1990, que as Turtles se consagraram nos games, com o lançamento do jogo para Arcade, Teenage Mutant Ninja Turtles II. A empresa mudou totalmente o estilo do jogo, tornando-o mais um Kick and Punch, ao lado de Double Dragon (sucesso total da época).

Um mistério gira em torno dos jogos 3 e 4 da série... Em 1991 foi lançado para Arcades TMNT 4: Turtles in Time, que recebeu uma versão para o Snes no mesmo ano... Porém, só em 1992 é que o Nintendinho recebeu TMNT 3: Manhatan Project. Isso mesmo, o episódio 4 saiu antes do 3... Bem, em Star Wars também, então isso não vem ao caso.

Mas a trajetória das tartarugas não parou por aí. O Mega Drive também recebeu uma versão de Tartarugas, semelhante a Turtles in Time, chamada The Hyperstone Heist. Apesar do jogo seguir a mesma linha dos anteriores, não foi tão badalado quanto eles. Era o início da decadência dos bichinhos...

Para acabar de vez, em 1993 saia TMNT Tournament Fighters, que trazia os principais personagens do desenho em um game de luta um contra um. Por incrível que pareça, o jogo não era ruim para a época e muita gente pirava nos combos dos personagens. Mesmo assim a Konami parou por ali com a carreira dos comedores de pizza, e desde aquela época os jogadores mais veteranos ficam aguardando games de Kick and Punch tão bons quanto aqueles, coisa que, aparentemente, não surgirá mais...

05- O game do Mega nunca fez muito sucesso...

06- O destruidor nunca tomou uma bicuda assim no desenho!

07- Nos Kick and Punch havia uma boa interação com os cenários

08- Aqui, por exemplo, você podia detonar o hidrante e usar a água contra os inimigos

01- No primeiro game havia dois tipos de tela, uma era vista de cima

02- Quando você entrava num bueiro ou casa, a ação virava plataforma pura Que saudades de bater no Rocksted...

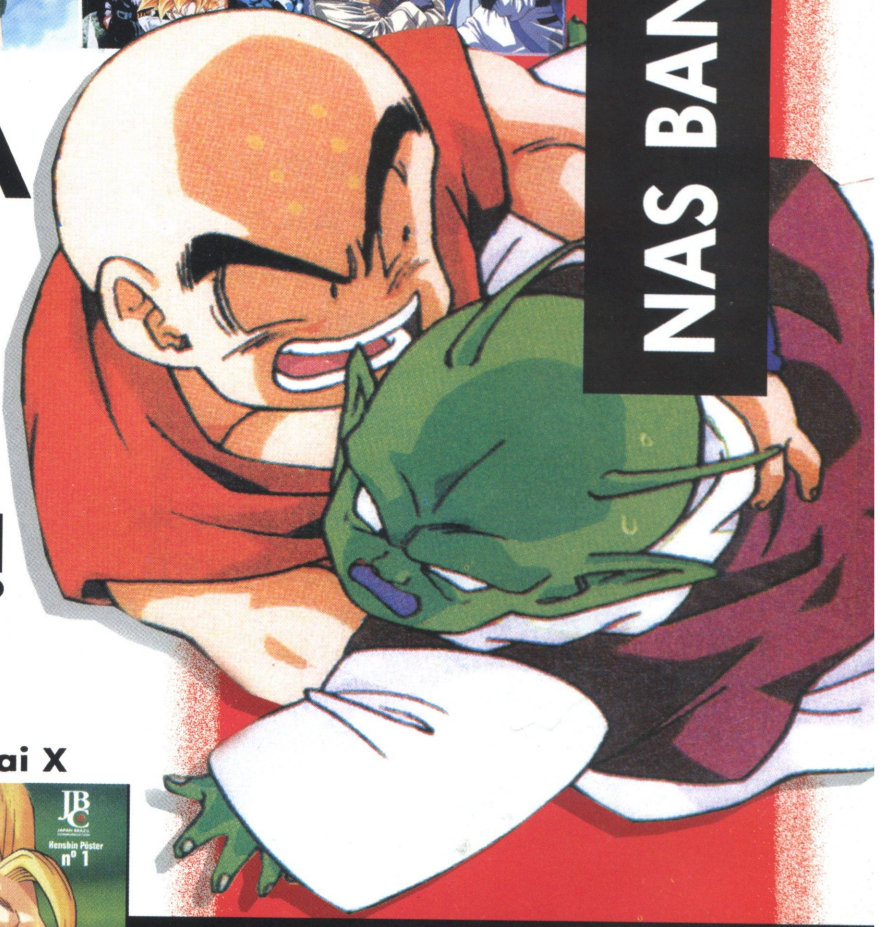
03- Turtles II foi o maior sucesso nos Arcades, era possível se jogar em quatro pessoas ao mesmo tempo

04- No Snes, Turtles in Time era peça obrigatória para os jogadores

09- Os golpes do Tournament Fighters eram nervosos

SAI FORA QUE ESSA É MINHA!!!

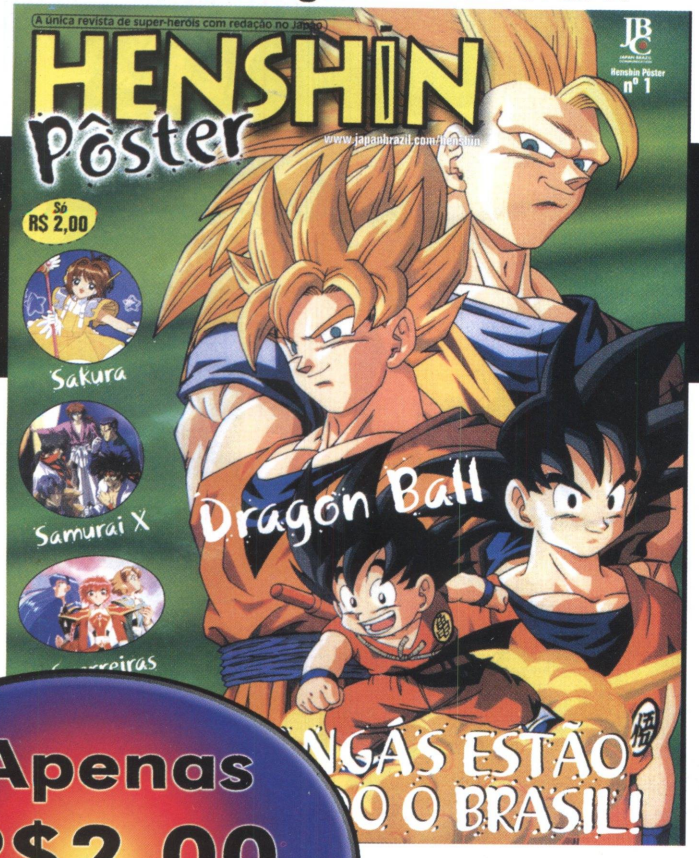
NAS BANCAS



Neste número 4 pôsteres exclusivos:

Dragon Ball Z - Sakura

Guerreiras Mágicas - Samurai X



Revista Pôster exclusiva

Mais um publicação

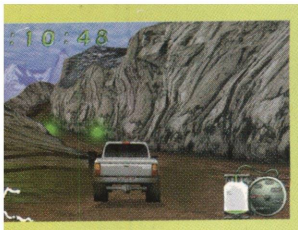
Editora

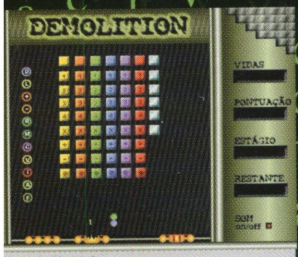
JBC

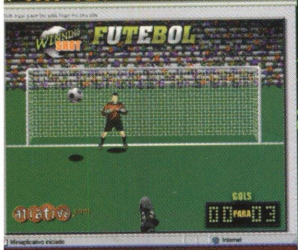
JAPAN BRAZIL COMMUNICATION

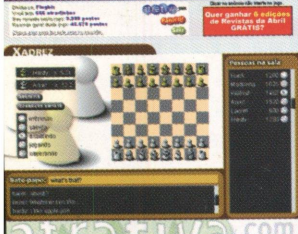
Info: (11) 5571-8316

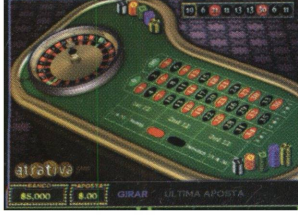
Apenas R$2,00











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

relaxa e joga

Chegou atrativa.com

Diversão para todos!

www.atrativa.com.br