

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • X-BOX • GBOY • COMPUTADORES

# GAMEMANIAC



ANO 1 • N. 01 • R\$ 4,99

editora

01

LANÇAMENTO ESPECIAL

# DRAGON BALL Z

EXPLOÇÃO DE DIVERSÃO NA  
VERSÃO DE DBZ NO PLAYSTATION 2

# Metroid Prime

NOVA VERSÃO DESSE CLÁSSICO  
ESTÁ ARREBENTANDO NO GAMECUBE

RALLY FUSION



SPLINTER CELL



LEGEND OF ZELDA



# MAPAS, PÔSTER E DETONADO RESIDENT EVIL 4

DESCUBRA O TERROR POR TRÁS  
DA CORPORAÇÃO UMBRELLA!







## Diretor

Alex Magno

## Editor de Arte

Daniel da C. Azevedo

## Gerente de Circulação

Dione Feitosa

## Gerente Financeiro

Odilon Pascoal Veloso

## Jurídico

Maurício P. Porto

## Web Master

Paulo Domingos da Silva

## Assistente de Arte

Ronaldo Carlos Ribeiro

## Assistente Financeiro

Marcos Ferreira da Silva

## Atendimento ao Leitor

De seg. a sex. das 9h00 às 18h00

Av. dos Imigrantes, 1788

Jd. América - CEP 12902-000

Bragança Paulista/SP OU

Cx. Postal 115 - CEP 12912-970

Fone/Fax: (11) 4034-4500

e-mail: olevita@olevita.com

Site: www.olevita.com

## Impressão e acabamento

ProL Editora Gráfica Ltda.

## criação e produção



## Diretor-Executivo

Claudio Fuzisaki

## Diretor de Arte

Claudio Balbino dos Santos

## Diretor de Produção

Lucimara Haruko Iwamoto

## Ilustração

Shitami Rennes

## Redação e Revisão

Denise Bastos

## Diagramação

Glauco Moraes

Fátima Akemi Vieira

Graziella Moraes Arantes

Lúcia Hiromi de Souza

Luiza Mayumi Vieira

Wanderley Antonini

## Atendimento ao Cliente

Graziella Moraes Arantes

## Publicidade e Marketing

Nelson Toledo

# EDITORIAL

## OLÁ PESSOAL!

**B**em, alguns de vocês já me conhecem. Fui editor-chefe das revistas UltraJovem e Game Over e recentemente eu e mais algumas pessoas partimos para um novo desafio. Uma nova revista de games que pudesse se destacar no mercado atual. Pois bem, eu tenho orgulho de apresentar (e falo por todos da equipe) a nova GameMania. A experiência adquirida nesses anos que passamos com outros projetos, fez com que a equipe UltraJovem amadurecesse e crescesse e abrisse seu próprio caminho. Com outro nome e novos projetos. Agora com esse novo desafio, podemos garantir que o respeito, a seriedade e a qualidade são tendem a melhorar cada vez mais. Estamos preparando um material incrível e para começar você já tem nas mãos a primeira parte do detonado ilustrado de Resident Evil 0 com mapas e pôster. O quem vem pela frente você nem imagina (concursos, campeonatos, pôsters e etc). Acredito que você que já curtiu nossas revistas vão adorar os novos trabalhos, e os novos leitores vão se surpreender com o que temos para mostrar. A GameMania está chegando para ficar. Um grande abraço.

**CLAUDIO BALBINO DOS SANTOS**  
EDITOR



- 4 NEWS
- 5 PREVIEW
- 8 DRAGON BALL
- 12 CLOCK TOWER
- 14 THE LORD OF THE RINGS
- 16 DEVIL MAY CRY 2
- 18 SHINOBI
- 20 SPLINTER CELL
- 22 RALLY FUSION
- 24 FINAL FANTASY
- 29 POKÉMON: RUBY & SAPHIRE
- 30 METROID PRIME
- 34 LEGEND OF ZELDA
- 36 DICAS
- 42 DETONADO: RESIDENT EVIL ZERO
- 50 TESTE DRIVE

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Arte e Comunicação e do Studio Ponto 3. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitadas por escrito pelo requerente e autorizadas pelo Studio Ponto 3, em outras circunstâncias estarão sujeitos às leis do órgão competente.

Studio Ponto 3

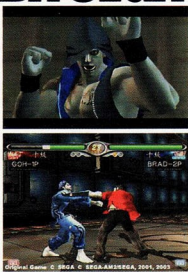
Rua Domélia, 30 - São Paulo - SP  
CEP: 02308-100



## VIRTUA FIGHTER EVOLUTION É A NOVA INVESTIDA DA SEGA

A Sega mostra as garras e resolve apostar em uma de suas franquias mais famosas, Virtua Fighter 4, agora com o sub-título Evolution. O game está sendo preparado para alcançar o Xbox e os arcades no ano que vem e teve uma prévia revelada em um evento ocorrido em junho de 2002, o Xbox Conference Summer 2002. As novidades ficam por conta de dois novos guerreiros que foram adicionados ao elenco do VF4 original. Nas modalidades kickboxing e judô, temos, respectivamente, Brad Burns e Gou

Himori. Para evocar mais mudanças ainda, estão programados efeitos visuais inovadores, tempo menor para downloading entre as lutas, animações variadas, uma mecânica inventiva baseada em impacto, guarda-roupa de lutadores com novas opções e o clima operando diretamente nas lutas, como uma chuva repentina. Os modos Quest e Mission também chamam atenção, mas não foram revelados a fundo do que se tratam. Treze de março é a data de lançamento de VF4 Evolution, no Japão.



## KING 2002 NOS EMULADORES

O Dream Match está de volta. As emoções de The King of Fighters já podem ser sentidas em vários fliperamas do Brasil e também nos emuladores, pois o game está disponível e rodando em cem por cento nos microcomputadores da galera que prefere jogar em casa. Quem pôde experimentar o novo capítulo da série é capaz de dizer com certeza, que ele está muito parecido com o The King of Fighters 98 e a exemplo deste, não conta mais com a apelação oferecida pelos Strikers, que foram incluídos nos jogos KOF a partir da versão 99. Graficamente, a edição 2002 apresenta diversas melhorias, especialmente observadas nos cenários, que estão mais vivos e detalhados. Dentre as surpresas, o retorno do velho estilo de luta três contra três, trazendo de volta a jogabilidade que contagiou os fãs desses famosos personagens da SNK.



## A MESMA PROMOÇÃO DE ZELDA NO JAPÃO VALE PARA OS EUA

Você já está sabendo que os jogadores japoneses que fizeram com antecedência a reserva do novo jogo The Legend of Zelda, para o GameCube, receberam um CD contendo Ocarina of Time e Ura Zelda (veja mais sobre isso na matéria desta edição). Pois já foi anunciado pela Nintendo de America que o mesmo procedimento está valendo para os americanos; todos os jogadores que pedirem por The Legend of Zelda: The Wind Waker a partir de 16 de fevereiro, estarão garantindo suas cópias dos demais títulos, que são do Nintendo

64. Ura Zelda é inédito, porque foi desenvolvido como CD para rodar em um aparelho do N64 que circulou apenas no Japão e não deu certo. Nos Estados Unidos, The Wind Waker só estará à disposição dos jogadores em 24 de março, mas o game já ganhou a nota máxima da revista japonesa especializada em títulos eletrônicos Famitsu. Se você quer o seu Ocarina of Time (com novas fases) e Ura Zelda, é melhor ir se preparando desde já para pegar a fila de pré-vendas, se é que ainda dá tempo.



## FINAL FANTASY X-2 SURPREENDE COM MAIS NOVIDADES AINDA

**A** V-Jump, uma publicação do Japão, trouxe mais informações sobre Final Fantasy X-2. Lembra-se do pôster de divulgação que mostrava Yuna e duas silhuetas, uma de cada lado da tela? Então, foi revelado que uma delas é Pain, uma especialista em combates à curta distância e que a outra é mesmo Rikku - como já era de se imaginar -, agora atuando como uma ladra. Yuna é melhor com armas de fogo nesta versão que dá continuidade ao sucesso FFX, do PlayStation 2. Wakka e Lulu voltam nesta etapa, casados, e com ela (ao que parece) esperando um bebê (!). E as inovações não param por aí: as batalhas possuem suas complexidades, comparadas

ao estilo que encontramos em Grandia e Suikoden 3, considerando-se também que estão amparadas por uma mecânica de combos que permite ataques múltiplos, que ocorrem no momento que um medidor mostrado em tela é preenchido. Ainda, através do botão L1, os personagens podem trocar de roupa durante a partida, não alterando apenas padrões visuais, mas de jogabilidade, visto que os tipos de vestimentas irão influenciar a direção dos combates



## SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES, O FILME, O GAME E O LIVRO

**S**ão bem evidentes as diferenças entre uma produção cinematográfica e uma produção destinada para o mundo dos jogos. Ou será que não? Dadas as novas técnicas empregadas, as duas tendências estão cada vez mais se equiparando. Com o Senhor dos Anéis: As Duas Torres, não é diferente. O game foi lançado para o PlayStation 2 muito antes do filme, uma jogada de marketing muito bem pensada, com a intenção de fazer com que os fãs da obra de J. R. R. Tolkien ficassem instigados a ponto de adquirir o game a fim de descobrir alguns dos acontecimentos do filme, que no Brasil vai estreou no dia 27 de dezembro. Nós tivemos o privilégio de assistir à pré-estreia que aconteceu em São Paulo, no dia 13 de dezembro, e podemos dizer: jogo, filme e livro tem caracterizações bem diferentes, apesar de abordarem uma mesma história. O resultado é o mesmo: muita, mas muita diversão. De preferência, tente acompanhar as três versões. Sobre o filme, digamos que, se você gostou de A Sociedade do Anel, irá se surpreender mais ainda, palavras não são suficientes para descrever a emoção de ver o longa-metragem As Duas Torres. Esse ano, em matéria de filme para cinema, não tem para ninguém. Faça o que for preciso, mas vá assistir.



## UM 32 BITS QUE BRIGA DE IGUAL PARA IGUAL COM A ÚLTIMA GERAÇÃO

**O**s monstrinhos de bolso Pokémon continuam provocando estouros nas vendas, e não estamos falando de desenhos animados, mas de Pokémon Ruby e Sapphire, os novos jogos com as famosas criaturas que foram lançados em novembro para o GameBoy Advance. As vendas do portátil da Nintendo, depois do surgimento de Ruby e Sapphire no Japão, aumentaram absurdamente, tanto que conseguiram superar as do PlayStation 2, da Sony. Tudo isso apenas para jogar com a mais recente leva de bichos esquisitos que aparece nesses dois games. O saldo final ficou mais ou menos assim: aproximadamente 147 mil unidades de GBA foram vendidas na semana que se encerrou no dia 29, contra os 34 mil aparelhos PlayStation 2. Depois, enquanto 53 mil GameBoy Advance foram adquiridos por ávidos compradores na semana seguinte, o PS2 ficou para trás de novo.

Espera-se que, com o lançamento de Zelda, o mesmo aconteça, desta vez refletido no GameCube da Nintendo. Até então, a Sony continua liderando no saldo final e será difícil, mas não impossível, que as outras desenvolvedoras ultrapassem a marca alcançada pelo PlayStation 2. Por enquanto, o PS2 vendeu 3.242.000, o GameCube atingiu a casa dos 984.700 unidades, 282.700 Xbox foram vendidos e o GameBoy Advance teve 2.579.700 aparelhos comprados. Isso tudo só no Japão.

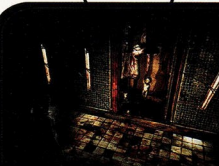


# PREVIEW

lançamento

## SILENT HILL 3

konami • playstation 2



O segundo survival-horror mais famoso da história dos games, trará segredos mais sombrios e profundos, para serem desvendados pelo tolo que se propor a enfrentá-los. Fãs e novatos visitando o novo volume da série, terão suas mentes testadas, já que estarão envolvidos com terríveis quebra-cabeças, acontecimentos sobrenaturais e misteriosos novos personagens. Em adição, o jogador será capaz de manusear armas diferentes daquelas presentes nas versões passadas e itens, que serão usados para confrontar criaturas grotescas. Desenvolvido pelo mesmo time que criou os dois jogos originais, aclamados pela crítica especializada, Silent Hill 3, promete ser o mais terrorizante jogo dos últimos tempos.



## PHANTASY STAR ON LINE 1 & 2

sega • game cube



O Phantasy Star Online, do Dreamcast, cativou milhões e tomou centenas de horas de bilhões de jogadores. Agora, a Sega pretende fazer isso de novo, com Phantasy Star Online Episode 1 & 2 para o GameCube. Ambas as aventuras são estabelecidas no planeta Ragoal, quando você é enviado para investigar a superfície da estrela, que está sendo palco de misteriosos desaparecimentos de colonos. É permitido escolher o ninja HuCaseal, o agressivo RaMarl e o mago FoMar, do mesmo modo, pode-se esperar por novos inimigos no episódio 2. Embora o jogo funcione online, ele oferece uma divisão de tela em quatro partes, no caso do jogador querer se divertir em casa, também trazendo jogabilidade multiplayer offline.



## MIDTOWN MADNESS 3

microsoft • xbox



Paris e Washington são as duas cidades vibrantes que fazem parte deste game, que esbanja velocidade, corridas e manobras sobre rodas, em um mundo inteiramente interativo. Com mais de trinta veículos licenciados a escolher, que vão de carros esportes leves a veículos de utilidade urbana pesados, o jogador estará imerso em uma aventura de alta energia e sem tempo para descanso. "Midtown Madness 3 reconstrói o legado imenso do franchise Midtown Madness e deixa que o jogador experimente a correria e agito das corridas impulsivas e alucinadas!", completa Peter Persons, diretor de marketing da Microsoft Game Studios.



## TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

k2 • playstation 2



Passando-se um ano, após os acontecimentos do Tenchu original, o terceiro capítulo permite que o jogador reprise seu papel como Rikimaru ou dois outros personagens. Como nos dois primeiros games, o desafiante precisa usar astúcia e estratégia para cruzar telhados nas pontas dos pés e armar situações, valendo-se de ataques mortais e furtivos. Como um ninja, o jogador irá se engajar em espionagem, roubo e assassinatos, explorando ambientes especialmente desenhados que possibilitam soluções múltiplas para contornar obstáculos. Tenchu 3, lança impressionantes novos ataques furtivos e um engine de luta completamente novo, além de novas armas e ferramentas para serem utilizadas em níveis gigantescos.





## HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

natsume • game cube

Você salvou a fazenda de sua família e sua terra natal... agora é hora de viver sua vida. Harvest Moon: A Wonderful Life, irá aumentar seu tempo de vida no campo e mostrar o drama que caminha junto com isso. Não só construir e administrar uma fazenda com

sucesso, mas também fazer uma vida agradável com a família e os amigos é o desafio que o espera aqui. Este novo Harvest Moon, aproveita as melhores qualidades da série e introduz mais animais, vegetais e uma carga de drama muito maior. Quer continuar a levar uma vidinha pacata e tranqüila? Então, talvez seja melhor nem conhecer este game. Do contrário, se você está topando qualquer coisa para fugir da rotina, siga em frente e se prepare para plantar e colher os frutos.



## PANZER DRAGON ORTA

sega • xbox

A Sega confirmou que haverá um modo de jogo extra em seu título de tiro para o Xbox, Panzer Dragoon Orta, o chamado Pandora Box, que contém cinco opções a mais: Film (uma coleção de filmes da série Panzer Dragoon), Illustration (uma coleção de computações gráficas e ilustrações), Events (filmes de

eventos que ocorrem no jogo), Panzer Dragoon (para jogar o título original e lutar com o Blue Dragon) e Sub-Cenário (dois mini-games e um ambiente adicional conhecido como Chapter of Empire Boy). Panzer Dragoon Orta saiu no Japão em 19 de dezembro.



## SHINYAKU SEIKEN DENSETSU

square • gameboy advance

Este é um RPG de ação produzido pela SquareSoft, que será lançado no verão japonês. Para os mais íntimos, é conhecido como Secret of Mana: New Promise, a mais recente aquisição da popular série Seiken Densetsu. Existem dois personagens principais no jogo, um menino e uma garotinha, como já é de costume em boa parte dos role-playing, games eletrônicos. A partir do momento que você selecionar um deles, outro se tornará um herói de apoio.



## DRAG ON DRAGON

enix • playstation 2

De acordo com a revista semanal japonesa especializada em games, Famitsu, a Enix (a mesma da saga Dragon Warrior) está produzindo Drag on Dragon, para o PlayStation 2. Nele, você irá comandar uma gigantesca horda de dragões pronta para a guerra, com monstros nos céus. É muito

interessante, o fato do jogo estar sendo desenvolvido pelo Project Dragon Sphere, uma equipe de produção que trabalhou em antigos jogos da Namco, como Ace Combat e Ridge Racer. Mesmo direcionando muitos esforços para Drag on Dragon, a Enix não está se esquecendo dos demais consoles de última geração e está preparando também Dragon Quest Monsters - Caravan Heart, para o GameBoy Advance.



JOGO DA CAPA



# PLAYSTATION 2

## A ANIMAÇÃO NÚMERO UM DA TELEVISÃO VAI PARA O PLAYSTATION 2

**D**ragon Ball é uma dessas coisas que só poderiam mesmo ter saído da cabeça de um japonês maluco. Quando se fala em personagens reconhecidos mundialmente, é claro que Mickey, Superman, Batman e Homem-Aranha são alguns dos mais lembrados, mas Goku não fica muito atrás. Dragon Ball é um fenômeno, porque foi criado em uma década recente, formou uma legião de fãs, em questão de uns poucos anos e já se tornou um dos mais importantes franchises da atualidade, uma forte marca que a também mundialmente reconhecida Infogrames não poderia deixar passar despercebida. Por isso, a empresa tem o orgulho de anunciar a primeira aventura do Saiyajin e companhia para um console da chamada nova geração, o PlayStation 2, que abrigará os famosos personagens de Akira Toriyama

com exclusividade. As marcas DB e DBZ são verdadeiros arrasa-quarteirões globais, que geraram vendas com base em merchandising superando a cifra de 3 bilhões de dólares, graças à famosa animação exibida pelo canal Cartoon Network. Em adição, Dragon Ball Z é o programa número um em audiência da TV a cabo americana para crianças dos 9 aos 14 anos e jovens dos 12 aos 24.



# BUDOKAI

# DRAGON BALL Z

## O REENCONTRO DOS MAIORES HERÓIS E VILÕES

**A** linha que separa os jogos eletrônicos dos desenhos animados é, a cada dia, mais imperceptível. Dragon Ball Z: Budokai não é a primeira (e não será a última) investida de uma desenvolvedora de jogos em construir virtualmente os personagens de uma conhecida animação. Entretanto, por se

tratar de uma franquia tão forte, é inevitável o esforço para que o jogo seja realmente bom. Sem pretensões de ser o melhor do gênero fighting, Dragon Ball Z: Budokai, abre caminho para que os guerreiros Z se reencontrem nos consoles da nova geração, e não faz feio.



## LUTAS ÉPICAS EM UMA PLATAFORMA QUE POSSIBILITA MUITOS RECURSOS

Com o game já disponível para venda nos Estados Unidos, fãs da série e aficionados por jogos de luta irão se divertir mais ainda com a popular saga, aventurando-se no mundo proposto pela série animada, que no Brasil é transmitida pelo Cartoon Network, Globo e Bandeirantes, ou seja, participar de

intensas batalhas, cada uma mais épica do que a outra. Caracterizando uma experiência de combate totalmente autêntica, Dragon Ball Z: Budokai convida os desafiantes a reviver os momentos favoritos do seriado televisivo, usando os personagens mais adorados de Dragon Ball Z e conquistando todos os desafios.

coração, figurando o Story Mode, onde os jogadores reenenam algumas das cenas de batalhas mais excitantes do desenho animado e o Tournament Mode, no qual é possível coroar como campeão, um dos lutadores de Dragon Ball Z. O jogo coloca para brigar, vinte e três dos mais famosos personagens, de heróis a vilões, em um conflito absolutamente tridimensional, por vinte e nove níveis, dando margem a sessenta movimentos de combo para cada figura, incluindo certos ataques, infames, que foram importados diretamente do seriado animado. O investimento Dragon Ball Z: Budokai, representa muito mais do que uma simples transação.



### A HISTÓRIA SEGUE ATÉ A SAGA DE CELL

O jogo se estende da saga dos Saiyajins (Frieza), alcançando a fase dos jogos de Cell e permitindo aos jogadores experimentar o universo Dragon Ball Z em sua totalidade. São cinco modos de luta de acelerar o

Vinte e três personagens selecionáveis, sessenta combinações de combos e vinte e nove níveis para desafiar seus oponentes. É o que espera você em Dragon Ball Z: Budokai, o jogo que promete ser a mais impressionante tentativa de recriar, em um vídeo-game, as emoções das lutas arrasadoras do anime que é sucesso no mundo todo. A princípio a maioria dos personagens estarão bloqueados, mas completando o modo história você conseguirá praticamente todos, o que deixa os combates de dois jogadores mais interessantes.

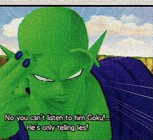


# PLAYSTATION 2

## PARTICIPANDO DA HISTÓRIA

Em acréscimo à linha normal de histórias, existem capítulos bônus que podem ser destravados. Essas passagens caracterizam versões alternativas da história, como aquela em que você joga como o Freeza e entra em conflito com

Goku e seus amigos. O estilo visual do game é limpo, sem grandes pretensões ou detalhes, um forte reminescente da animação televisiva. Como resultado, e por esta ter sido a escolha da Infogrames, o título é levemente linear. O framerate é muito bom e a movimentação suave, mas nada chega a impressionar. Vejamos o exemplo ao lado. No momento da história onde Goku segura seu irmão Raditz, Piccolo solta seu poder "Makakansanpo". Pois bem, na primeira vez que se depara com essa situação, você terá que seguir com o Goku e segurar o inimigo (1). Terminado o jogo, volte e verá que algumas partes das histórias estão em aberto, e assim você pode repassar por esse ponto mas, pelo ponto de vista de Piccolo (2). O resultado é o mesmo, mas a diversão é garantida.



## ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES...

A Infogrames não pretende dar um ponto sem nó, tratou de escolher, logo de início, uma marca que fizesse justiça à qualidade de seus jogos, muito mais difundida em games para microcomputadores. Paul Rinde, vice-presidente da

Infogrames, admitiu estar eufórico pela companhia ter conseguido trazer a famosa galeria de personagens da série animada com exclusividade para o PS 2. Antes disso, a Infogrames já havia produzido um RPG com as personagens da série, só que para o GameBoy Advance. Entretanto, como um dos temas da criação de Akira Toriyama são os combates, esta versão se

enquadra muito bem nos parâmetros propostos originalmente, pois também vem a resgatar um pouco do gosto que o seriado deixou nos tempos áureos do Super Nintendo. A ideia da empresa foi capturar ao máximo os conceitos da animação, ainda mais pelo fato de que, nos EUA, Dragon Ball é um tremendo sucesso comercial. O produto foi desenvolvido no Japão, tornou-se a série animada número um em muitos países além do natal, incluindo Brasil, França, Espanha, Hong Kong e México. No bloco especial do canal pago Cartoon Network, Toonami, o programa é o mais assistido de todos. Este é o terceiro game com a marca, a aportar em solo americano. De quebra, é o melhor dos três.

## PALAVRAS DE UM GRANDE FÃ

Editor da GameMania, Claudio Balbino Santos já foi editor chefe de revistas como UltraJovem e GameOver entre outras. Fã incondicional de Goku e sua turma, tem todos episódios originais gravados (Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT e todos especiais), além de uma quantidade enorme de outros animes. Porém deixa claro que se limita apenas a ser fã e não fanático (OTAKU). Como bom conhecedor da série e dos games que renderam Dragon Ball, Claudio afirma que esta versão é a melhor já lançada, principalmente pelo fator diversão. Com todos personagens abertos e cenários disponíveis, o desafio fica mesmo contra outro amigo, e aí a coisa fica interessante. Além disso, acrescenta ele, o fato de você poder controlar os maiores inimigos de Goku durante o modo história e ainda mudando-a ficou bem legal. Budokai é recomendado para fãs da série com toda certeza.





# CLOCK TOWER 3

Lançamento



## O TERROR ESTÁ DE VOLTA

A série Clock Tower garantiu muitas horas de diversão, para muitos jogadores. Nesta nova encarnação, em algum lugar escondido nas vielas neoventas de Londres, um demônio maligno se esconde esperando pelo escolhido. Do outro lado da cidade, uma jovem garota chamada Alyssa inocentemente se prepara para seu aniversário que está por vir. Porém, um pouco depois ela realiza que a maior surpresa reservada a ela se oculta em seu próprio destino. Alyssa é parte de uma

linhagem de sangue histórica e está prestes a ser levada para dentro de um terrível pesadelo, cheio de desafios insanos, criaturas cruéis e uma horda de espíritos diabólicos. Este é Clock Tower 3, uma aventura de horror que se projeta para o PlayStation 2. A surpresa é que a terceira parte da saga foi produzida pela Capcom, que pegou os direitos que estavam com a Hudson (que passa por maus bocados nos últimos tempos) em conjunto com a Sun Soft e Flagship.

***"Alyssa foi transportada para a Londres de 1900...mas este é um lugar macabro em Clock Tower 3. A comparação deste game com Eternal Darkness é inevitável, mesmo porque ambos figuram duas heroínas às voltas com segredos e maldições de seus antepassados"***

### ALYSSA DESVENDA SEGREDOS NO PS2

No título, o jogador, novamente, assume o papel de Alyssa (que apesar do nome parece se tratar de outra protagonista), uma garota que busca por seu destino à medida que vaga por uma cidade controlada por um

demônio. O jogo é capaz de evocar medo com visuais assombrosos e uma trama intensa. Clock Tower 3 possui cenários renderizados em 3D, pela primeira vez desde a criação da franquia, oferecendo um aspecto realista para cada cena e evento de batalha. A última entrada da Capcom no gênero horror é levemente diferente da série Resident Evil, muito conhecido nesta arena. Um dos pontos que entrega isso com clareza, é a ênfase do

game, que está mais direcionada a evitar os encontros com seres do além, do que propriamente participar de batalhas sobrenaturais. Alyssa, a heroína, é mais ou menos incapaz de confrontar o perigo diretamente. Cenas grotescas têm lugar reservado e são ricamente detalhadas. A maior parte do tempo se passa dentro de um hotel apavorante, mas é possível percorrer as ruas da velha Londres por própria conta e risco.



## ARMADA APENAS COM SEUS NERVOS DE AÇO

Alyssa particularmente não tem nenhuma arma. A ela é atribuída somente coragem e inteligência para sobreviver aos espíritos demoníacos que caminham pela cidade. Sem outra escolha, fica reservado a ela esconder-se nas sombras e usar vários itens que vai colecionando. Passo a passo, seu objetivo é continuar em frente até que ganhe habilidades especiais, e manter a calma não será uma tarefa das mais comuns. Alyssa está destinada a lutar contra demônios, da mesma forma que seus ancestrais fizeram. Toda vez que um novo demônio nasce, é sua obrigação destruí-lo. A necessidade principal do jogador é assistir

Alyssa, de acordo com suas ações durante a desventura. A vontade da desenvolvedora do jogo é fazer com que o jogador sinta um comprometimento muito elevado para transformá-la em um ser igualmente poderoso. Para atingir essa sensação mais realista, diversas cenas que rivalizam filmes de grande orçamento foram encomendadas e incluídas, todas dirigidas pelo respeitado Kinji Fukasaku, o último grande diretor japonês de filmes de ação. As seqüências cinemáticas utilizam o motion-capture, que superam os padrões convencionais e cobrem as pretensões de Clock Tower 3 de uma maneira quase perfeita.

## ABANDONADA EM UMA CIDADE FANTASMAGORICA

Isto é um survival-horror, mas como chegar ao final dele sem armas? Corra, corra Alyssa. Dada a baixa quantidade de munição na maioria dos jogos de horror, ao primeiro sinal de perigo a nossa resposta mais comum é correr para fora do quarto, gritando como uma garotinha. E parece que este é exatamente o tipo de sentimento que a Capcom está querendo produzir com Clock Tower 3. Para banir cada um dos espectros, você precisa resolver um quebra-cabeças específico, com cenas de corte que garantem muitas pistas.

Não é preciso saber os acontecimentos dos anteriores para jogar Clock Tower 3, e a Capcom promete que a personagem de Alyssa irá se desenvolver no decorrer da partida, aumentando, inclusive, seu poder de fogo, cuja ausência, até certo ponto será o bastante para manter um clima sepulcral e de tensão semelhante ao de Project Zero, da Tecmo. O lançamento nos EUA só vai acontecer no verão de 2003, mas a versão japonesa saiu em dezembro.

## TERROR LAPIDADO PELA CAPCOM, SUNSOFT E FLAGSHIP

Produzidos pela Hudson, os dois Clock Tower originais seguiram uma linha de jogo bem parecida, levando os jogadores a ter uma sensação de impotência diante do mal que se apresentava, pois em oposição aos conceitos de Resident Evil e Silent Hill, não era aconselhável desafiar as ameaças, o melhor mesmo era fugir, já que os personagens controlados pelo jogador não tinham armas e eram totalmente comuns. A exceção de Clock Tower: Ghost Head (que nos EUA virou Clock Tower 2), onde

a heroína tinha algo mais a mostrar, afinal tinha uma segunda personalidade, esta bem diabólica. Algumas das cenas de Clock Tower 3 são chocantes demais para serem incluídas em um jogo lançado nos Estados Unidos, mas depois de Silent Hill 2, da Konami, tudo é possível"



# THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS



Lançamento



## A JORNADA CONTINUA EM DUAS TORRES

Quem já não assistiu ou, pelo menos, ouviu falar em O Senhor dos Anéis? Pois bem, essa famosa trilogia (A Sociedade dos Anéis, As Duas Torres e o Retorno do Rei) do escritor J.R.R. Tolkien, transformou-se em um espetacular conteúdo para três grandes produções cinematográficas sendo que, a primeira, 'O Senhor dos Anéis', tivemos o prazer de assistir no ano passado e, para todos

aqueles que apreciaram a obra, em breve, poderemos nos deliciar com mais uma ótima produção. As Duas Torres. A Electronic Arts, mediante contrato com a produtora New Line Cinema, se comprometeu a desenvolver games sobre essas produções. Nasceu então, The Lord of the Rings The Two Towers, que nada mais é que o game dos dois primeiros filmes da trilogia.

## RECORDANDO DA SOCIEDADE DO ANEL

Para quem não conhece essa magnífica obra, vale um breve resumo do enredo para se ter uma idéia do que será visto. Middle Earth possui um governante para cada raça e, cada um deles recebeu um dos 19 anéis. Desses, 7 foram para a raça dos anões, 9 para os reis da raça humana e 3 para os sábios dos Elfos. Sem que ninguém tivesse conhecimento, o Lorde Negro de Mordor, forjou um anel mestre que tem o controle sobre

os demais anéis logo, aquele que usasse um dos anéis, estaria sob o domínio de Sauron. O exército de Sauron parte para a conquista de todas as terras de Middle Earth até que, 3 raças, resolvem fazer uma aliança para combater Sauron. O game, em sua 1ª fase, traz um cenário semelhante ao filme e a emoção aumenta quando um exército de Orcs ataca Isildor, e é você quem o está controlando. O jogador golpeia tudo e todos que se movem e, no meio de uma chuva de pedras

encandecentes, surge Sauron. Na batalha entre Isildor e Sauron, Isildor sai vencedor e consegue capturar o anel, após cortar o dedo da mão de Sauron. Com o fim do exército de Sauron você exausto mas satisfeito, verifica que a 1ª fase está terminada. Em seguida, o game da EA passa a ter um cenário diferente, agora com uma cara de game sem, contudo, deixar de lado a relação com a película pois, na 1ª fase, pode-se até confundir se o que você está olhando é o filme ou o game.

## ALGUMAS ESTRATÉGIAS E MUITA AÇÃO EM DUAS TORRES

O game da Vivendi, *The Lord of the Ring Fellowship of the Ring*, foi criado tomando como base, o livro de Tolkien, sendo caracterizado como um game de aventura, ao contrário do game da EA, que é pura ação e adrenalina. Na 2ª fase do *Two Towers* da EA, você passará a usar 3 dos personagens do filme: Aragorn, Legolas (Elfo) e Gemli (anão). As habilidades dos três faz com que o sistema de lutas seja rápido e eficiente. Os personagens podem contar também, com uma série de combos. Em

cada fase, o participante ganha os Upgrade Points, que vai permitir a ele o uso de uma diversidade grande de golpes e, quanto mais utilizar essa diversidade e a forma como elimina os adversários, estará somando pontos para a obtenção das notas, Fair, Good, Excellent e Perfect e também, mais Ups estará adquirindo. Uma das dificuldades está em enfrentar mais de um inimigo simultaneamente, devido a ineficácia nesse processo. O movimento de defesa é uma espécie de esquiva que o deixará imune

apenas enquanto durar a animação ou seja, sem um controle turbo, é melhor não contar com a imunidade. A melhor defesa, nos casos do ataque de muitos inimigos, é bater primeiro e pensar depois. A esquiva é super válida no ataque dos arqueiros Orcs e, no decorrer do game, essa é uma estratégia muito útil. Outro elemento presente no *Two Towers* é o RPG. À medida que você avança no jogo, Experienc Points são adquiridos, pontos estes obtidos com a morte dos inimigos, a forma de matá-los

e as defesas efetuadas. No canto esquerdo, inferior da tela esses pontos são demonstrados, em seu Skill Meter. Quando este estiver completo, o personagem avançará um nível, adquirindo mais agilidade e força. Com os Upgrade Points, você pode comprar combos e equipamentos como arcos, machados e espadas. Tanto os combos como os equipamentos são classificados em níveis e estarão disponíveis quando o personagem alcançar o nível correspondente.

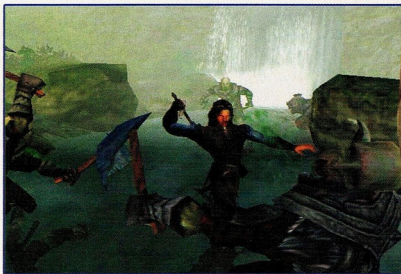
### CADA FASE UMA SURPRESA

Esse game não se resume em apenas bater o tempo todo. Nos diversos níveis pelos quais vai passar, diferentes situações na batalha vão obrigá-lo a tomar ações estratégicas para evitar a derrota como, na fase 8, onde os Orcs estarão tentando invadir o castelo e você, em cima do muro, deverá derrubar todas as escadas para evitar a invasão. Você se encontrará também com criaturas malignas com uma diversidade de características, devendo adequar a estratégia de acordo com o inimigo. Em uma outra fase

haverá o momento de defender Frodo e também os moradores do vilarejo atacado. A cada nova situação, você ganha mais gás para terminar aquele level e passar para o seguinte. Cenário e Música de Cinema. Os personagens têm uma semelhança enorme com os atores, porém, o que pode deixar algumas pessoas chateadas, é a quantidade de 'spoilers' para os que não viram o filme ainda. O som é uma reprodução fiel da trilha sonora que, por sinal, ganhou o Oscar de melhor trilha sonora no ano passado. A trilha está completa no game, que é com-

posta de músicas clássicas, Celtas, com coral e, como não poderia faltar, a música de Enya. Howard Shore é um dos mais renomados compositores da atualidade, tendo recebido uma série de prêmios por suas composições. Os jogadores foram presenteados com esse game rico

em gráficos e com uma imitação magnífica do clima e dos cenários escuros do filme.





# DEVIL MAY CRY 2

Lançamento



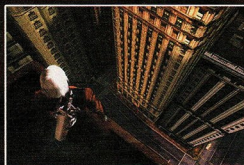
## LUCIA, A MAIS NOVA PARCEIRA DE DANTE

**D**ante agora não luta sozinho. Como já havia sido dito, agora há a personagem jogável de Lucia, uma garota que tem uma rixa com os demônios confrontados por Dante e utiliza duas espadas curvas e curtas, muito parecidas com adagas. Um dos detalhes que mais impressiona na heroína é sua velocidade absurda. Vamos ver, em março de 2003, os outros truques que essa jovem guerreira é capaz de produzir quando Devil May Cry 2 sair no Japão.



## DUAS VEZES MAIOR QUE O ORIGINAL

O primeiro Devil May Cry foi um sucesso, que ajudou a Capcom a se mudar de vez para o PlayStation 2. Então, não é esperar demais para que Devil May Cry 2 forneça munição de primeira grandeza para o console. A promessa é que o game terá o dobro da duração do original, mais cenários e habilidades especiais, que possibilitarão ao jogador mais chances de sucesso frente à horda demônica que avança para dominar a Terra. Desta vez, no entanto, Dante contará com o apoio de uma nova aliada, Lucia, que irá garantir uma abordagem ainda mais interessante visto que ela também será um personagem jogável. Nos últimos tempos, o GameCube mostrou suas garras com lançamentos de peso como Resident Evil Zero e The Legend of Zelda, mas a Sony não pretende ficar atrás nessa briga e está preparando um contra-ataque daqueles para o começo de 2003. Devil May Cry 2 é somente uma das surpresas que aguardam os jogadores para o ano que vem.



## DEVIL MAY CRY VS. DEVIL MAY CRY 2

Em Devil May Cry 2, nós fomos introduzidos a uma aventura da Capcom que revolucionou os adventure games, combinando ingredientes de Tomb Rider com o survival-horror mais famoso do planeta Terra, Resident Evil. Mesmo com a jogabilidade se assemelhando ao extremo com aquela do título original, adições importantes serão incorporadas a DMC2. O mesmo



conceito de mecânicas de jogo estão de volta, mas Dante estará ganhando uma lista aprimorada de combos e técnicas. O estilo Matrix de efeitos especiais que realçavam o tom de ação do original, da mesma forma, foi retomado, com direito a muitos implementos que influenciam na partida. Para se ter uma idéia, agora Dante é capaz de correr colado nas paredes, oferecendo perseguições e ritmo cujos ângulos de câmera irão virar a cabeça do jogador. Com todo o divertimento que foi impresso na jogabilidade de Devil May Cry, nós só podemos esperar pelo melhor.

## LUCIA E DANTE: ALÉM DAS MURALHAS DE UMA FORTALEZA

Os cenários de DMC2 irão mudar tremendamente desde a aventura inicial. No primeiro, o jogador estava limitado a vagar pelos salões de um castelo sombrio, coisa que, neste, evoluiu para proporcionar uma nova experiência para os fãs. A maior parte da ação desta continuação, ocorre longe dos muros da fortificação, ou melhor, em uma cidade a mercê da selvageria dos demônios. De acordo com as imagens liberadas pela Capcom, os panoramas são vastos, o que trará uma liberdade de movimentação muito maior. Ainda servindo de complemento, a confirmação de um segundo personagem, selecionável, agrada a muita gente. Lucia, uma garota que quer se vingar dos seres diabólicos é uma opção extra, depois que o jogador encerrar o jogo com o protagonista da história, sem esquecer que, dependendo da sua escolha, os acontecimentos irão mudar ligeiramente, conforme o ponto de vista de cada personagem. Os visuais é claro, foram aprimorados e ganharam novos ares. Dante continua impetuoso como sempre, portando um par de pistolas e a espada que o caracteriza, mas agora está muito mais definido graficamente. O detalhamento das construções da misteriosa cidade, que parece situada em algum lugar indefinido da Europa, contribuem na ambientação necessária da trama, que é muito gótica e sobrenatural.

PLAYSTATION 2

# CAPCOM TRAZ DANTE TOTALMENTE NOVO

## NOVOS MOVIMENTOS E O DEVIL TRIGGER

Como já mencionamos, novas manobras fortalecem Dante em DMC2. É possível escalar um muro e saltar em uma única manobra. Quando está caindo, o herói pode amortecer o choque escorregando bem rente as construções, como se fosse uma aranha, movendo-se com muita flexibilidade. É muito importante se lembrar de como Dante pode recuperar sua capacidade de movimentação, quando é ferido e cai no solo. Há três maneiras para readquirir esta habilidade: checar o terreno e ajustar-se a ele rapidamente, usando seus reflexos sobre-humanos, afastar-se de seus inimigos com velocidade ou contra-atacar o oponente à curta distância. Fora isso, ele pode atirar em vários inimigos com um único tiro. Estendendo os braços, segurando as pistolas em ambas as mãos, permite que ele afinja os oponentes em seu raio de alcance de uma vez só. Mais ainda, ele pode mirar os demônios sem precisar se virar.

Em uma das imagens oferecidas pela Capcom, Dante, em queda livre, consegue executar uma manobra giratória e disparar nas crias do inferno, consecutivamente. Combinado a outros movimentos, esta permite que ele se mova livremente pelos ares. E tem mais: o Devil Trigger - esta técnica possibilita que ele se transforme em um demônio verdadeiramente poderoso. Equipado com os Devil Hearts, Dante pode adquirir várias habilidades, demonstradas visualmente, como asas gigantescas para voar e ataques mais intensificados. Pena que teremos que esperar mais um pouco, para experimentarmos essas emoções...

## CALIBRANDO O FATOR DE DIFICULDADE

A Capcom está apostando em um engine que atua seguindo de perto a habilidade do jogador. Assim, o jogo irá se ajustar ao nível do desafiante e aumentar, ou diminuir, o grau de dificuldade das missões propostas para Dante e Lucia. Os chefes de fase extremamente violentos do original, também estão confirmados, visto que chamaram muito a atenção dos jogadores naquela versão, além de oferecerem um desafio real e, para muitos, intransponível. Por isso mesmo, a produtora está aliviando a bronca, pois declarou que as coisas serão um pouco mais fáceis nessa aventura.





# SHINOBI: THE LEGEND REBORN

Lançamento



**S**em grandes novidades, o Shinobi, da Sega, com versões para Master System e Mega Drive (também houve uma versão para Saturn), concorrente da série 'Ninja Garden', do Nintendo 8 bits, traz alguma emoção apenas nas primeiras horas. Apesar de muitos games mostrarem o guerreiro ninja enfrentando de frente os inimigos de forma delirante, a verdade sobre esses guerreiros é bem diferente. Os ninjas, naturais do Japão feudal, têm um grande domínio sobre as artes marciais, cometendo assassinatos de forma covarde, atacando as vítimas pelas costas ou mesmo quando dormiam. Já os samurais eram o oposto, pois veneravam o código de honra, suas lutas eram limpas, usavam armas brancas e eram mestres na arte de guerra.

## O VELHO SHINOBI DE SEMPRE

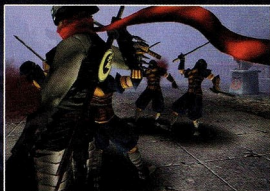
Sem grandes novidades, o Shinobi, da Sega, com versões para Master System e Mega Drive (também houve uma versão para Saturn), concorrente da série 'Ninja Garden', do Nintendo 8 bits, traz alguma emoção apenas nas primeiras horas. Apesar de muitos games mostrarem o guerreiro ninja enfrentando de frente os inimigos de forma delirante, a verdade sobre esses guerreiros é bem

diferente. Os ninjas, naturais do Japão feudal, têm um grande domínio sobre as artes marciais, cometendo assassinatos de forma covarde, atacando as vítimas pelas costas ou mesmo quando dormiam. Já os samurais eram o oposto, pois veneravam o código de honra, suas lutas eram limpas, usavam armas brancas e eram mestres na arte de guerra.

# REMAKE TRAZ O VELHO SHINOBI DE VOLTA

## A SÉRIE SHINOBI

A sequência da série chega em formato 3D para o Playstation 2 porém, sem novidades, mantendo a mesma regra, com relação a ação e aos inimigos, de seus predecessores. O game inicia com a cena, muito bem feita de um terremoto em Tóquio, fazendo surgir uma montanha com um castelo em seu topo. Esse castelo está carregado de demônios que, obviamente, serão os alvos dos ninjas nas batalhas.



## POBREZA NOS DETALHES

Os gráficos in-game de Shinobi, não acompanham a bela apresentação do game. Os cenários são repetitivos e existe uma pobreza muito grande nos detalhes. Ocorre de, no mesmo cenário, haver repetição de elementos e as cores utilizadas, predominam os tons cinza, verde e roxo. Outro ponto negativo no game é a simplicidade e a repetição dos modelos 3D dos inimigos. Mas, nesse mar de críticas, podemos elogiar o nosso guerreiro. O ninja, que você controla, tem um visual 'cool', com um grande lenço amarrado ao pescoço que, em seus 3 metros de comprimento, deixa um rastro ao correr, saltar ou mesmo quando está parado. Os efeitos desse acessório tornam o visual do ninja algo realmente impressionante.

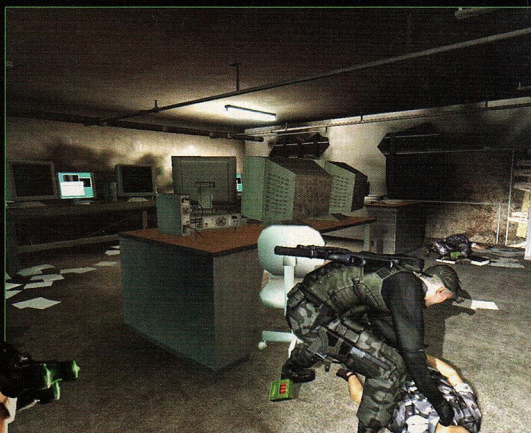
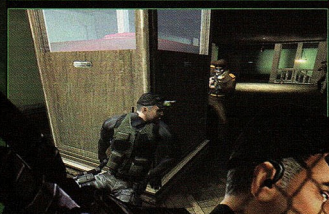
## DETALHES DO JOGO

Em Shinobi temos duas ocorrências antagônicas, uma com relação a perfeição do controle do ninja, apresentando muita competência na criação dos movimentos e outra, o excesso de repetição, tornando o jogo pouco divertido e atraente. O nível de controles está perfeito, fazendo-nos questionar sobre o porque de outras produtoras não fazerem algo similar. Em Shinobi para Playstation 2 temos muita competência na criação dos movimentos e controles porém, com uma jogabilidade repetitiva tornando o jogo menos divertido que "Shinobi 3", onde tínhamos a possibilidade de escalar muros com saltos, balançar pendurado no teto, andar de pranchas motorizadas. As fases não possuem checkpoints, tendo que recomeçar do início da fase por qualquer contratempo inesperado que apreça em seu caminho. A parte sonora está satisfatória. os limitam-se a reproduzir os movimentos dos personagens e sons de alguns efeitos produzidos. As músicas são um misto de techno e canções do Japão feudal, belas porém, bastante conhecidas. Enfim, Shinobi para Playstation 2 poderia ser melhor e não faz jus ao sucesso da franquia Shinobi. Bom para os fãs, decepcionante para os que esperavam algo realmente inovador.



# SPLINTER CELL

Lançamento



## SPLINTER CELL NOVOS TRUQUES PARA UM CONCEITO ANTIGO

Splinter Cell, de Tom Clancy, é a melhor razão para se comprar um Xbox. Você pode se esquecer de MechAssault, Unreal Championship ou Steel Battalion, Splinter Cell é um jogo que deve ser experimentado por todos. Caracterizado por visuais brilhantes, fluidez de jogabilidade e uma ação de vezes das melhores, é uma das grandes experiências single-player a chegar este ano. A Ubi Soft Montreal (sim, você leu

corretamente), conseguiu realizar um bom jogo da categoria formada por clássicos como Rainbow Six. É interessante notar que Splinter Cell não é baseado em um roteiro de Tom Clancy. De fato, todo o conceito por trás de Splinter Cell é algo que a Ubi Soft desenvolveu internamente e, mais tarde, Clancy colocou seu selo de aprovação. Mas, depois de jogá-lo, foi o próprio que escreveu todo o script.

## ATUANDO COMO UM AGENTE DE SEGURANÇA NACIONAL

O foco de Splinter Cell é botar o jogador na identidade de Sam Fisher, um membro do grupo confidencial Third Echelon. Criado pela Agência de Segurança Nacional, o time é encarregado de cobrir operações militares, envolvendo-se em missões de espionagem e reconhecimento. Diferente de Rainbow Six, onde uma equipe trabalhava em conjunto para completar uma missão, os operativos do Third Echelon atuam solitaria-

mente. Usando armas e truques avançados os agentes do Third Echelon são ensinados a se infiltrar, neutralizar e desaparecer. Como Sam Fisher, o jogador está tentando acabar, adivinhe só, com terroristas. Quando a Agência de Segurança Nacional é avisada de uma ameaça de alta tecnologia na forma da República Soviética da Geórgia, Fisher é enviado para prevenir a Terceira Grande Guerra Mundial.

# SAM FISHER O MELHOR CONCORRENTE DE SOLID SNAKE

## O LEMA É NÃO MATAR O INIMIGO UBI SOFT SE SUPERA NO VISUAL

O título é um game em terceira pessoa baseado em táticas de furtividade, muito parecido com a série Metal Gear. O que é importante é que ele não tem pretensões de imitar as aventuras de Solid Snake, assim que você pegar o controle, poderá comprovar isso. Ser um agente secreto significa que você precisa possuir os movimentos necessários para completar suas missões. Fisher tem uma riqueza de movimentos à sua disposição, seja lá qual for a situação, ele terá a habilidade adequada para isso. Por

exemplo, ele pode andar normalmente, correr ou andar nas pontas dos pés (tudo depende de quando você empurra o stick análogo), escalar, agachar, ou pendurar-se em uma beirada e mover-se da esquerda para a direita. Atirar também é algo normal, mesmo quando ele está nas posições mais inconvenientes, como de costas, suspenso, para uma parede. Uma sessão de treino, no começo do jogo, é bem providencial antes de encarar qualquer desafio, ajudando o jogador a se familiarizar com os controles.

Do ponto de vista visual, Splinter Cell, de Tom Clancy, é fora de série. As texturas são incrivelmente detalhadas, provavelmente uma das mais grandiosas já vistas no Xbox. É duro acreditar que a Ubi Soft tenha utilizado uma aproximação mais de desenhos a mão, do que usar o motion-capture. O resultado final é impressionante. Mas o verdadeiro astro de Splinter Cell é a luz. Imagine ver a luz chegando através de aberturas e lançando sombras na parede oposta. O engine é uma fábrica de sombras em tempo real e fontes de luz

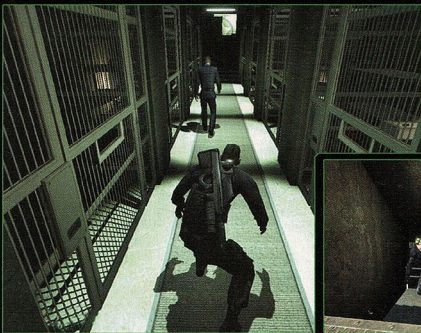
dinâmicas. O áudio é outra área com que Splinter Cell lida muito bem. Suportando totalmente o áudio Dolby Surround 5.1, você pode ouvir guardas inimigos chegando por trás de você. Bolas passando por sua cabeça, tudo de um jeito memorável. Mais do que qualquer outra coisa: você pode saber o quão barulhento você é, então, se seus passos ecoarem muito alto, é melhor diminuir o passo. Desse modo, se você é capaz de ouvir a si mesmo, o que dizer de quem está se aproximando para pegá-lo.

## APRENDA A USAR OS ITENS MAIS FUNCIONAIS

Devido a Splinter Cell se concentrar mais em furtividade e menos em matar todos que aparecem pela frente, o arsenal de Fisher é limitado. No início da história, sua arma principal é uma pistola com silenciador. Apesar de ser muito eficiente para derrubar guardas inimigos, ela é melhor utilizada para cuidar de lâmpadas e câmeras de segurança. Mais tarde, você irá

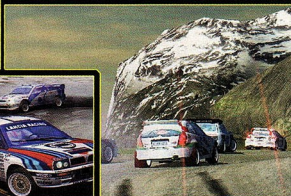
pegar um rifle de assalto experimental, o SP-20K, granadas de fragmentação e de gás. Junto às armas, o jogador tem acesso a uma alta quantidade de truques. O que é verdadeiramente único sobre esses recursos, é que eles são usados não para tomar um adversário, mas para manter Fisher fora de vista. Isso inclui óculos de visão noturna e termais, ou um cabo ótico que pode

deslizar por baixo de uma porta para ver o que está acontecendo do outro lado. Um dos mais importantes e úteis artigos de Sam Fisher é a Camera Stick - uma câmera de controle remoto que pode ser fixada em qualquer lugar, para checar o que existe à frente. Além do mais, pode-se ativar a visão térmica e noturna deste aparato.





# RALLY FUSION



## NOVA GERAÇÃO DE JOGOS

**C**orridas de rally podem não ser lá muito populares nos Estados Unidos ou no Brasil, mas felizmente, isso não fez com que desenvolvedores afastassem a ideia de criar um sem número de jogos que variam de arcades a consoles domésticos. Recentemente, houve uma boa quantidade de empresas criando games do gênero e entrando no mercado. Quando o assunto é esse, nos lembramos de Shox, da Electronic Arts e Rally Fusion, da Activision, que é onde queremos chegar. Embora não concorra diretamente com títulos como Rallisport Challenge ou VRally, certamente não é de se jogar fora.

## JOGABILIDADE É UM DOS PROBLEMAS PRINCIPAIS

O contra de Rally Fusion é, infelizmente, um dos aspectos mais importantes. Como é dirigir? Rally Fusion definitivamente acompanha um espírito de direção que encontramos nos jogos de arcade. O peso dos carros é leve e oscilante, e as patinações de força (que podem ser o aspecto central de um jogo de rally) são todas exageradas e inconsistentes, o que não ajuda muito. Não é preciso dizer que, por isso, Rally Fusion não é do tipo "pegar e jogar".

## MUITOS MODOS ESPECIAIS FUSION: DO XBOX AO PS2

A Activision tomou a decisão de colocar diferentes modos de corridas nesta versão, e soube como fazer. A primeira vez que você vir a tela de seleção, poderá achar um tanto restrita a possibilidade de escolha oferecida pelo menu, só que dentro do chamado Race of Champions há numerosos desafios. Através dele, você poderá participar de uma das provas disponíveis, entenda isso como circuitos de campeonato, subida de colinas e muito mais. Conforme você avança neste modo,

crecem as oportunidades de destravar novos carros e trilhas. Nos padrões normais de corrida do jogo, existe a possibilidade de começar no Race of Champions com apenas uns poucos carros classe C. Alguns desafios exigem que você dirija um certo tipo de veículo, enquanto outros permitem a você selecionar qualquer um que tenha conseguido desbloquear. Eventualmente, o jogador irá subir de categoria e pegar os carros de licença B, é o caso do Lancer Evo e, finalmente, os motorizados classe A, que inclui o Lancia Stratos.

Rally Fusion se comporta de maneira semelhante nos dois sistemas. Depois de ver o jogo originalmente no Xbox, não parecia fazer muito sentido que os modelos de veículos e trajetos fossem funcionar tão bem no PlayStation 2, mas essa ideia estava errada. O PS 2 traz, até, um efeito de onda de calor que implementa as trilhas no deserto. Os carros têm um aspecto que impressiona e são detalhados ao extremo, da carroceria aos pneus. Geralmente, os programadores precisam abdicar dos belos modelos para conseguir deformação

dos veículos, só que Rally Fusion consegue uma boa mistura de ambos. Pulos antes da hora farão com que você perca uma porta num instante e se você não tomar cuidado, irá perder para-choques, capotas e até os pneus. Esgotar a suspensão irá jogar o carro de um lado para outro, e sua transmissão irá impedi-lo de permanecer com equipamentos altamente funcionais. Manobras mal executadas conduzirão à falha de motor, ou à perda de rodas irão contribuir para que seu veículo entregue os pontos e abandone a prova.

# RALLY FUSION DA E.A. SURPREENDE NOS DETALHES

## DETALHES IMPRESSIONANTES

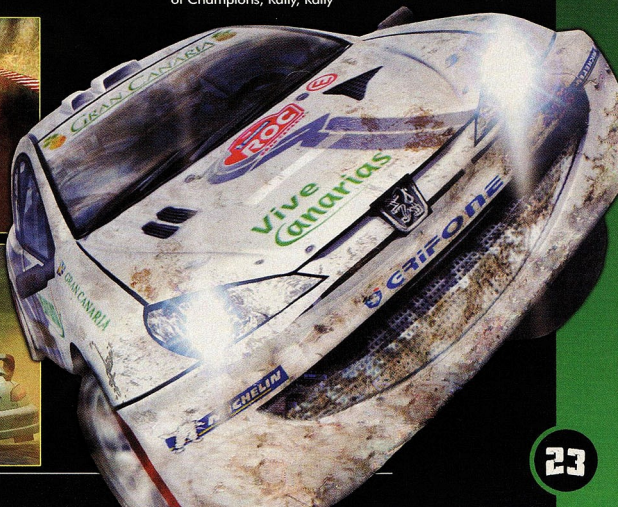
Os detalhes também são apresentados nas trilhas e nos ambientes. Todos os tipos de solos são cobertos com suas características próprias, como lama e neve. Os cursos barrentos e chuvosos são de interesse especial, já que trazem os efeitos mais caprichados. A lama respinga e suja todo o carro, e a chuva constantemente atinge seu pára-brisa. Em algumas seções, a chuva aperta e, no final, tudo cessa e termina com uma bela condição climática. A propósito, a ausência de música durante as corridas é total. Para alguns isso pode ser uma boa, principalmente para aqueles que estão mais interessados

em ouvir o ronco do motor e dos arredores. No entanto, ela aparece nos replays e não têm o velho tom surrado. Os jogos de rally costumam fazer você prestar mais atenção ao navegador. Ele sempre está atento e ocupado em avisar sobre as curvas e obstáculos que estão para surgir, e se você não souber o caminho, ele sempre é de extrema ajuda. No caso do jogador piloto como um idiota, o navegador irá se sentir na obrigação de colocar as coisas em ordem. Não vá se espantar com a franqueza e transparência do sujeito ao mencionar frases como "Oh, meu Deus! Nós vamos morrer!". Legal.

## BALANÇO FINAL

De fato, o jogo não foi criado para agradar a todos. Os fãs hardcore de rally provavelmente ficarão indignados com os controles simplistas e a física adotada. Por outro lado, eles podem matar a vontade com um novo game nesse estilo. O jogador casual achará fácil o modo como é permitido "pegar e jogar", e qualquer um certamente vai reconhecer seu valor de replay, ainda mais com tudo aquilo que se pode desativar, cursos e outros veículos. Onde, sem dúvida, Rally Fusion brilha, é na positivamente enorme quantidade de modos de jogo e opções. A opção Quick Race abre as seguintes possibilidades: Race of Champions, Rally, Rally

Cross, Circuit, Time Trial, Hill Climb, Hill Climb Extreme, Checkpoint, Elimination, Follow the Leader, Driving Challenge, Relay, World Tour e World Tour Extreme. O game explora alguns campeonatos reais, como o próprio subtítulo, Race of Champions, um evento anual que ocorre em Gran Canaria, ou o Race of Champions Challenge, uma "busca épica" que acontece em vários estágios, repletos de desafios, eventos e corridas. Adicionalmente, modos como Hill Climb e Driving Challenge fornecem um valor real e um grande potencial de replay.





# FINAL FANTASY: TACTICS ADVANCE

Lançamento



## UM DOS GRANDES JOGOS DE ESTRATÉGIA DO PS ONE RENASCE NO ADVANCE

Final Fantasy Tactics Advance resgata o misticismo de Ivalice, um reino mágico que já servia de campo de batalha para os personagens do game original, mas com alguns ingredientes especiais que farão o jogador se lembrar de algumas situações de Legend of Mana. As últimas notícias liberadas pela Nintendo confirmam três protagonistas e mais seis personagens auxiliares, que irão se encarregar de dar aquela força para o trio, que é formado por Marche Radiuju, Mewt Randell e Ritz Malheur.

### CARACTERÍSTICAS COMUNS ENTRE OS TACTICS

Tudo começa quando os três descobrem um estranho livro, que porventura é intitulado Final Fantasy, e St. Ivalice, sua terra natal, é transformada em Ivalice, o cenário do Tactics do PlayStation One. O original era um exemplo de simulação dos melhores, pois tudo

precisava ser muito calculado antes que qualquer ataque fosse executado, de preocupações com a artilharia inimiga ao desnível de terreno. Essas características também estão muito bem impressas na versão GameBoy Advance, mas certas coisas mudaram. A perspectiva, como antes, é a de 3/4 e cabe à você controlar ordenadamente a movimentação de sua pequena trupe pela tela.

### PENSANDO NO FUTURO DO JOGO

Esteticamente e observando-se as características de cada personagem do jogo, podemos perceber que a SquareSoft não poupou em promover a diversidade do Tactics do GBA. Existem muitas raças envolvidas nos combates e os jobs desempenham um papel bem destacado no contexto e nas habilidades, que cada pessoa é capaz de criar. Imaginar o que será do seu grupo no futuro próximo, calculando adequadamente

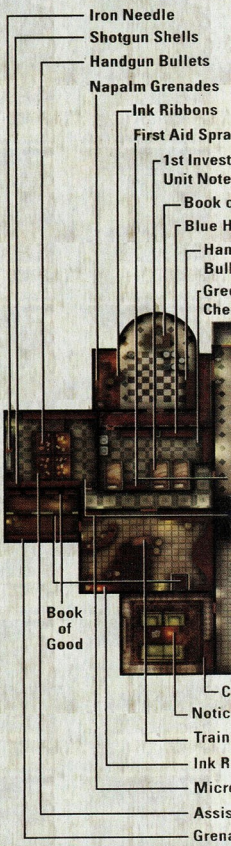
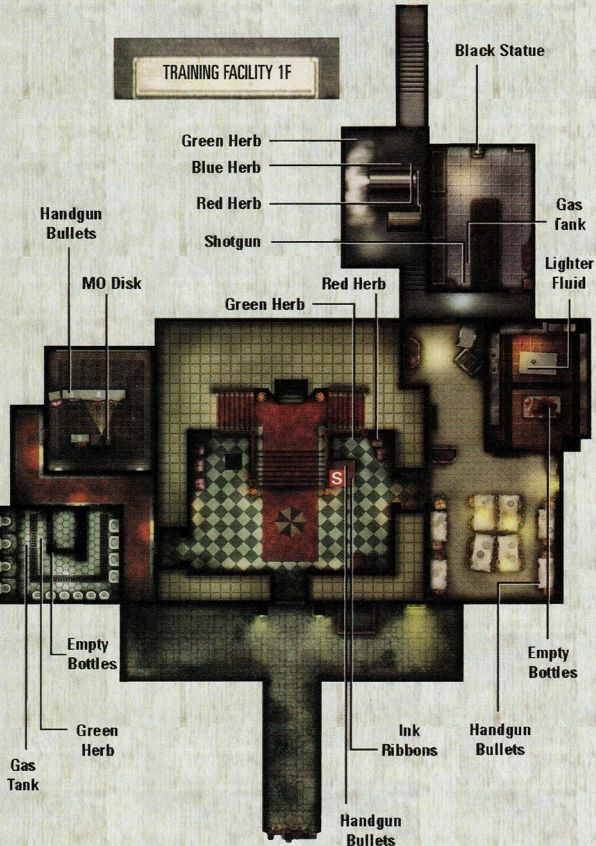
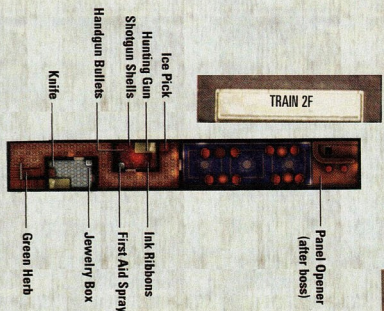
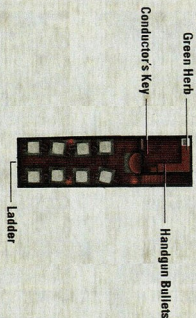
o equilíbrio que será preciso para manter tudo em ordem. Não adianta nada criar uma porção de magos, se o seu front não está amparado por guerreiros que possam participar de umas boas lutas corpo-a-corpo, da mesma forma que desenvolver um agrupamento exclusivo de guerreiros, não lhe dará garantia alguma de vitória.

escolher que lado auxiliar em batalhas, coisa que já existia no PS One, mas o Judge System, um sistema de julgamento construído para mediar as lutas, se mostrará extremamente eficiente para decidir os resultados de uma batalha.

### TRABALHOS E O JUDGE SYSTEM

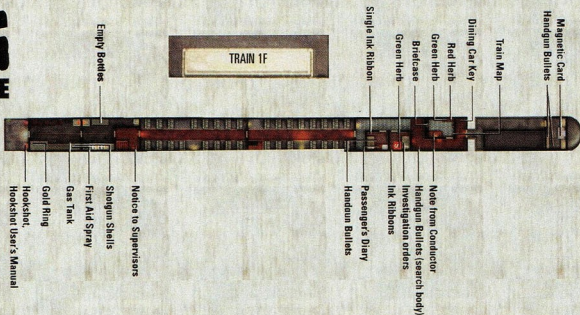
As tribos também são um aspecto fundamental de Final Fantasy Tactics Advance. É através delas que virão mais opções disponibilizadas para seus personagens, e são elas que irão decidir os tipos de trabalhos que seus heróis serão capazes de desempenhar em troca de dinheiro e itens diversos. A versão Advance deixa a seu cargo



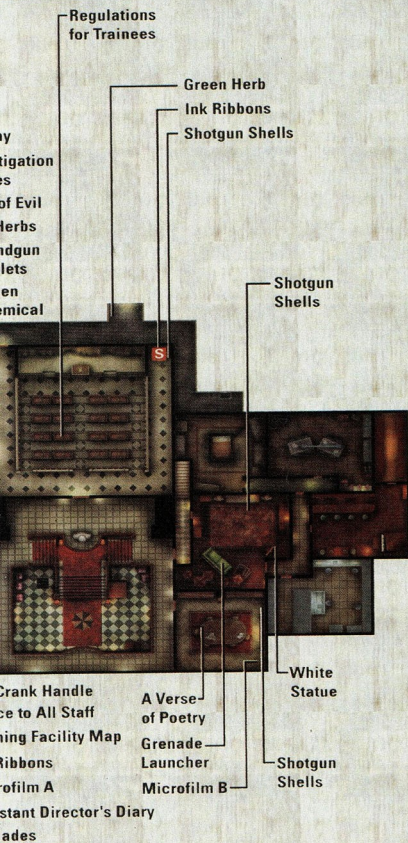


# MAPS

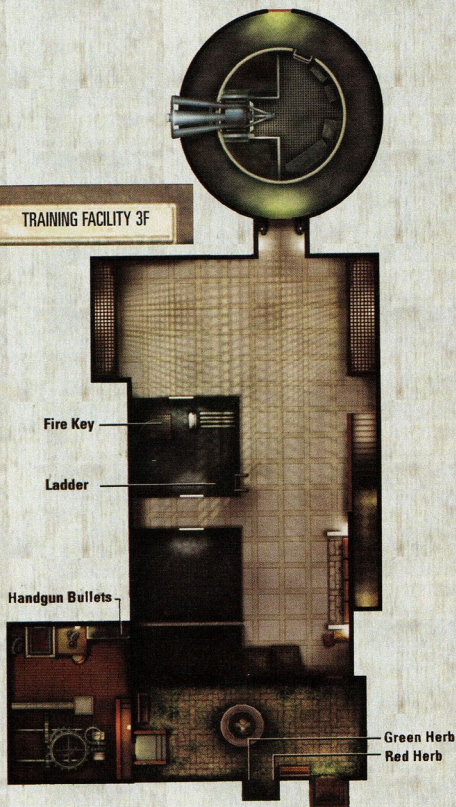
## 1.A PARTE



### FACILITY 2F



### TRAINING FACILITY 3F





**GAMEMANIA**

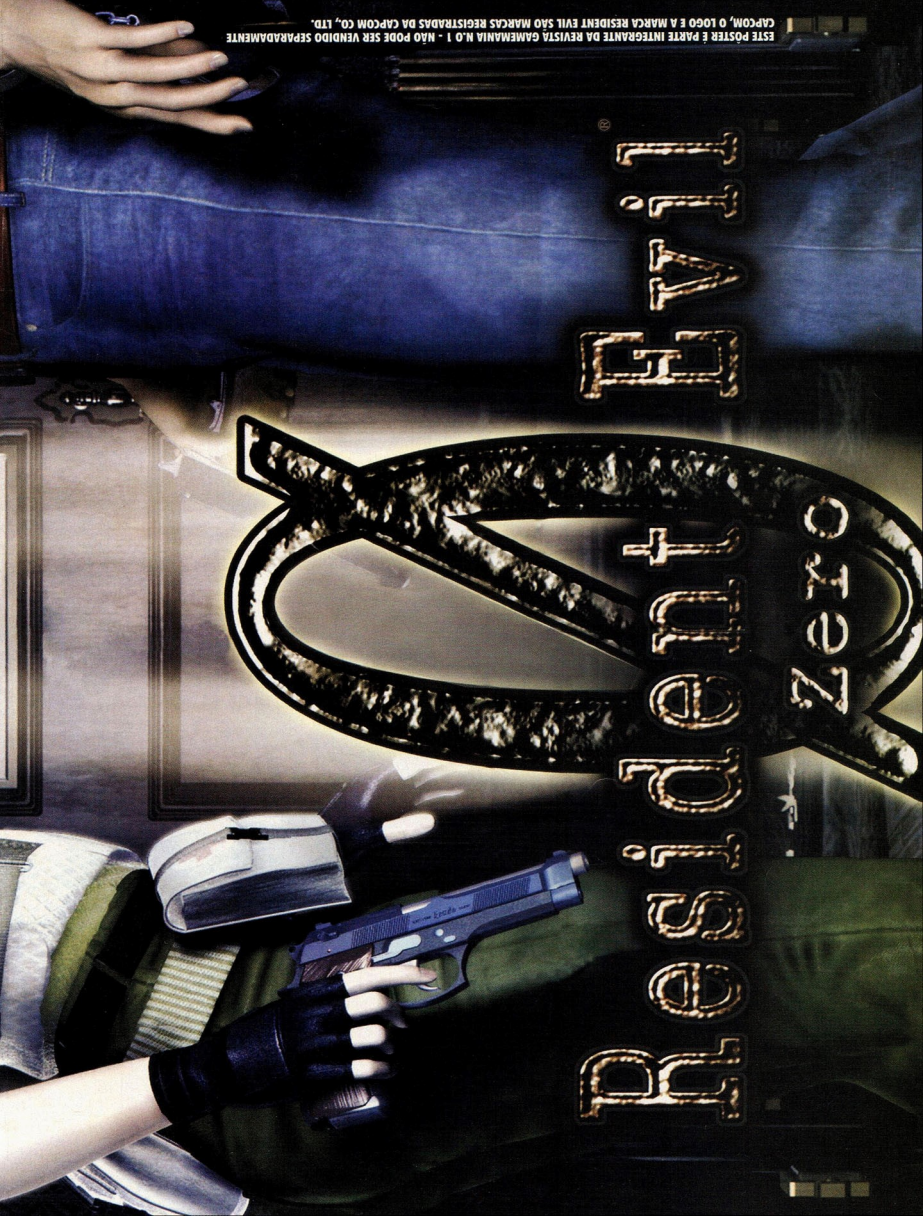
**CAPCOM**

7868-563-M23

ECLIPSE EXPRESS

Lindsay

*Resident Evil 4*



# Resident Evil

Zero

ESTE POSTER É PARTE INTEGRANTE DA REVISTA GAMEMANIA N.º 1 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE  
CAPCOM, O LOGO E A MARCA RESIDENT EVIL SÃO MARCAS REGISTRADAS DA CAPCOM CO., LTD.



# POKÉMON: RUBY & SAPPHIRE

## OS MONSTROS DE BOLSO CONTINUAM NO REINO DO GAMEBOY ADVANCE!



A febre Pokémon já não é mais a mesma no Brasil, mas no que depender dos japoneses, os monstrinhos de bolso ainda têm um longo caminho a percorrer. Com o recente lançamento do título Pokémon Ruby/Sapphire para o portátil GameBoy Advance, onde são apresentadas duas forças inimigas que substituíram o Time Rocket (o Time Magma e o Time Aqua), uma nova possibilidade foi

aberta para essas criaturinhas, além do aparecimento dos novos Pokémon lendários, Guraohnd - que é capaz de acalmar tempestades vaporizando a chuva com seu raio de luz e Kaiohga, que pode invocar tempestades em dias ensolarados. Ambos salvaram diversas vidas durante a ocorrência de desastres naturais e estão sendo procurados por Aqua e Magma. Nos Estados Unidos, Ruby e Sapphire só serão lançados em 17 de março de 2003, assim como no resto do mundo.



### NOVIDADES PARA OS MONSTRINHOS VIRTUAIS

A maior novidade fica por conta das novas criaturas. Pokémon Ruby e Sapphire trarão mais de cem novos monstrinhos, totalizando assim 386 Pokémon na coleção completa, com certeza, a Nintendo criará um Pokémon raro e valioso, assim como Mew e Celebi. Entre os Pokémon novatos, podemos citar a baleia Walimer, o vaga-lume Volbeat, o camaleão

Kecleon, o pelicano Perippaa, o cogumelo Kinococo, o tubarão Samehadee e os pássaros lendários Latias e Latios. Com esses novos monstrinhos, vem um novo universo, com novos heróis, diversos personagens e cidades. A essa hora, os fabricantes de brinquedos já devem estar comemorando. E os fãs também. Outra novidade de Ruby e Sapphire é o sistema de lutas. A

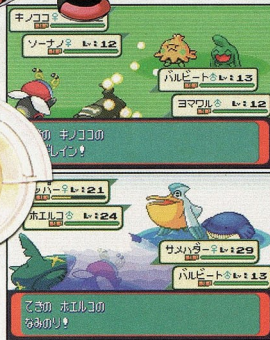
principal inovação é o combate em duplas. Pela primeira vez na série, é possível colocar dois bichos para enfrentar outros dois, um de cada vez. Dois contra um também será permitido, e aí o problema é de quem estiver em menor número. Isso cria a possibilidade de combinações de golpes e defesas, e aumenta de forma considerável o fator replay do game.

### ESTRATÉGIAS PARA UNIR GAMES E A SÉRIE

Especula-se que o lançamento de Pokémon Ruby e Sapphire servirá para dar continuidade à saga dos Pokémon nos longas-metragens, sendo que em 19 de julho de 2003 vai chegar aos cinemas japoneses o novo filme, Pokémon Advance Generation - Namayo no Negai Hoshi. Dizem que este será o último filme de Pikachu e companhia. Até agora, a Lumiere, que atualmente tem os direitos dos filmes da série, não se prontificou a trazer a nova produção para o Brasil. Pouco é sabido sobre a sexta

animação de longa duração de Pokémon, mas comenta-se que ele não vai mostrar o surgimento dos dois monstrinhos do jogo do Advance, Guraohnd e Kaiohga. Pelo contrário, parece que irá focalizar o inédito Pokémon Absoru. A história de Advance Generation fala de um cometa que é visível apenas por uma semana a cada mil anos. Como já é de praxe, será exibido também um curta-metragem no qual Pikachu e Meowth precisam unir suas forças, The Dancing

Pokémon Secret Base. Para completar, a sexta temporada da série televisiva (Advanced Generation) segue nas telinhas japonesas, ainda em seus primeiros episódios. E para os brasileiros, o Cartoon Network começou a quinta temporada em janeiro, Master Quest, exatamente no dia primeiro, depois de uma maratona que reprisou os melhores momentos da série. Agora as coisas começam a ficar interessantes.





# METROID PRIME

LANÇAMENTO

# COM UM NOVO ESTILO PRIME É O MELHOR

**M**etroid Prime é um dos melhores jogos já criados. Antes de qualquer coisa, a especulação negativa que rodeava o desenvolvimento deste Metroid se revelou, obviamente, sem fundamentos. De uma certa forma, a Nintendo condenou a desenvolvedora Retro Studios, porque fez de tudo para que Prime saísse como combinado, atraindo a fúria dos fãs mais antigos, que esperavam por um game ao estilo plataforma, como o original. É necessário dizer que, diferente daquilo que havia sido

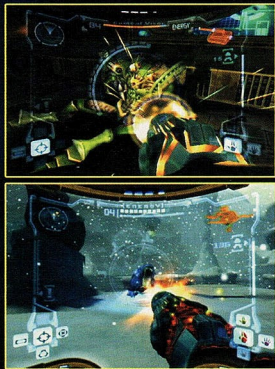
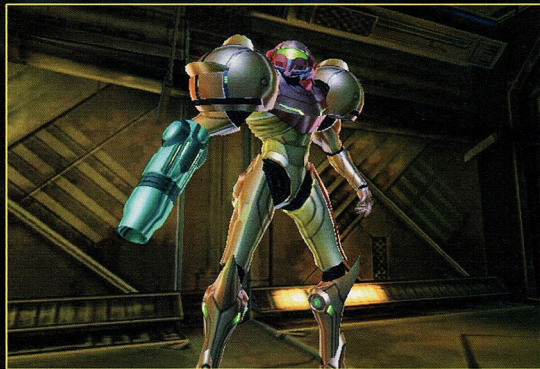
comentado no início, Metroid Prime não é um shooter em primeira pessoa. Se você está esperando por alguma coisa a la Quake/Unreal, ficará chocado. Terminar em uma sala com armas disparando contra você é possível, mas há muito mais do que dar tiros em tudo o que anda ou rasteja pelos corredores. Este é um jogo de exploração com tonalidades excelentes das ações em plataformas, que tanto sucesso fizeram na era dos 8 e 16 bits - modelado em um universo 3D, é claro.

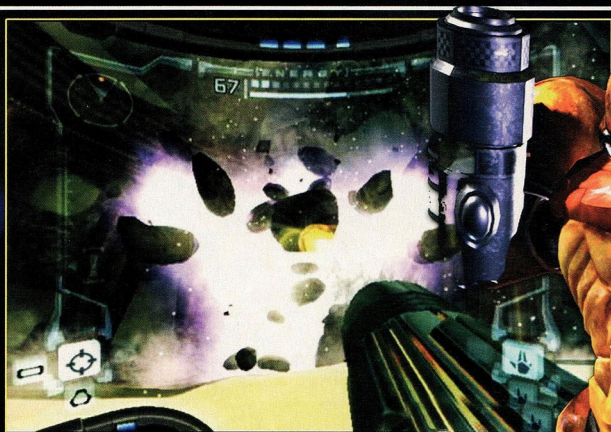
## UMA NOVA TECNOLOGIA REQUER UM NOVO ESTILO

Os primeiros dez minutos de Metroid Prime são dedicados a introduzir o jogador ao sistema de controle, ajudando-o a aprender a usar as várias habilidades e truques de Samus. A roupa espacial dela é projetada com um visor de escaneamento, que lhe permite analisar e guardar uma quantidade grande de informações sobre as redondezas. Falando mais claramente, esta é uma peça fundamental para revelar a profundidade da linha de história do Metroid do

GameCube, da mesma forma que desvendar quebras-cabeças para avançar no jogo. A primeira mudança que pode ser notada, e que a configuração dos controles é diferente dos shooters em primeira pessoa padrões: não há movimento análogo duplo aqui. Pelo contrário, você deve usar o stick análogo esquerdo para mover-se, e os botões esquerdo e direito traseiros para travar e conseguir uma observação livre. Saltos ficam restritos ao botão B e após um exame rápido, este sistema de natureza até então

duvidosa se mostrará bem útil. Suas armas e os controles do visor estão concentrados no stick C e D, respectivamente, então, quando o jogador quiser fazer uma ataque primário, lançar misseis e usar os botões para se transformar em esfera (para chegar a locais intransponíveis do jeito normal), estará amarrado a um conjunto de controles ingênuos que são tanto intuitivos quanto simplistas. Na jogabilidade geral, isso é um verdadeiro trunfo.





## UMA VEZ HERÓINA, SEMPRE HEROÍNA

Qualquer um que esteja familiarizado com a série Metroid - criada pelo falecido Gumppei Yokoi, que é pai, por coincidência, do Game Boy - já sabe que sua heroína caçadora de recompensas, Samus Aran, já precisou conter ataques alienígenas antes. Especificamente, ela batalhou com uma raça de extraterrestres conhecida como Metroid, formada por pequenas criaturas que se

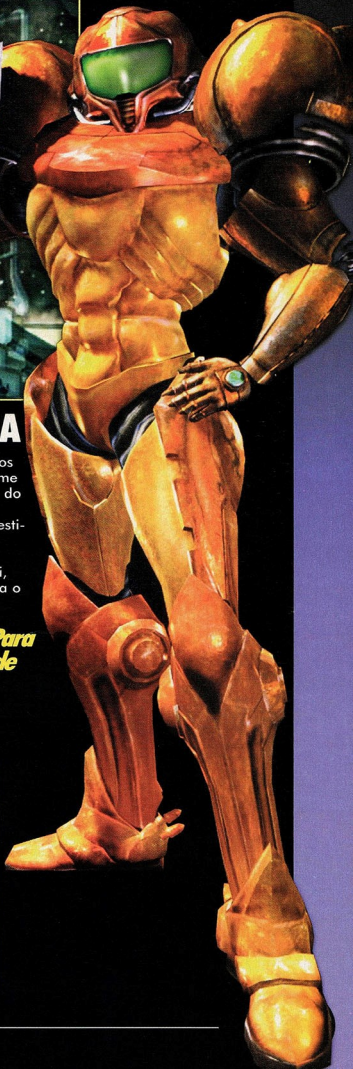
alimentam da energia de hospedeiros vivos, como se fossem parasitas. Prime acontece depois do Metroid original do Nintendo Entertainment System, quando Samus é chamada para investigar um distúrbio em uma estação espacial pirata, na órbita do inexplorado planeta Tallon IV. É aqui, que as coisas começam a pegar para o lado da garota.

*"Antes de Lara Croft e Jill Valentine, havia Samus Aran. Para os machistas, o fato dela usar uma armadura, ao invés de roupas apertadas, foi o suficiente para que ela não se tornasse tão popular quanto as heroínas modernas"*

## PARCERIA INÉDITA E IMPECÁVEL DA NINTENDO COM A RETRO STUDIOS

O nível de detalhamento visual de Metroid Prime só encontra um rival em Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Um dos toques mais inacreditáveis ocorre quando Samus tem o seu visor exposto a um flash cegante ou explosão, hora em que os olhos dela são refletidos na tela, por alguns segundos. O sistema do mapa

tridimensional disponível é um trabalho de design dos melhores, e pode ser manipulado em tempo real, dando poder a você e sua aventura. Inicialmente, muitas das áreas são inatingíveis, mas conforme você adquire mais armas e habilidades, a motivação em descobrir locais secretos e escondidos é imensa.



ME



***"Designs fantásticos, balanço e muitas inovações. Com gráficos superiores e excelentes controles, Metroid Prime é um desafio nada frustrante, apesar do alarde gerado por fãs raivosos, que não admitiam a transição em duas dimensões para 3D. Um dos únicos contras é a música, que é bastante repetitiva"***

## **SALTOS DESAFIADORES E EMOÇÃO: TUDO EM UM MESMO PACOTE** **MODO WIDESCREEN PARA QUE?**

É complicado descrever com exatidão, a maneira como o game captura a essência dos velhos jogos Metroid 2D. A exploração do planeta Tallon IV é similar à experiência de se jogar Super Metroid, do SNES. Mesmo que o contexto agora seja tridimensional, Samus ainda precisa realizar impressionantes proezas de salto e sincronia. Graças a um perfeito engine de câmera, os pulos sincronizados são desafiadores, só que nunca impossíveis de realizar. Os acontecimentos se parecem (e passam a sensação) de que realmente estão se desenvolvendo. Os efeitos usados para compor o clima também vêm

a favorecer a imersão, que é fornecida pelo visor de Samus, que consegue capturar o calor, o frio e a fauna e a flora desigual do planeta, cujo estilo orgânico visual salta aos olhos de qualquer um. A atenção aos detalhes dos acontecimentos individuais é de tirar o fôlego, realmente o forte do GameCube, como já ficou provado em outros jogos que exploram os gráficos, é o caso de Resident Evil (também o Zero) e Super Mario Sunshine. Metroid Prime é uma busca da Nintendo por inovação, sem botar para correr os fãs que conquistou com os jogos antigos de Samus Aran.

É difícil acreditar o quão sólidos são os gráficos construídos pelo engine da Retro Studios. O jogo roda, constantemente, a uma faixa de 60 frames por segundo, alcançando um nível sem paralelos de jogabilidade e detalhes que não se perdem. Suportando a tecnologia Dolby Pro Logic II e um modo progressivo das melhorias gráficas, Metroid Prime é um projeto que se destaca da maioria dos games de sua categoria (se é que, desde já, não criou uma outra tendência). Nam mesmo a ausência da modalidade widescreen parece contribuir para a lista de críticas.



## JOGAR O METROID DO CUBO É ASSIM

Os primeiros dez minutos de Metroid Prime são dedicados a introduzir o jogador ao sistema de controle, ajudando-o a aprender a usar as várias habilidades e truques de Samus. A roupa espacial dela é projetada com um visor de escaneamento, que lhe permite analisar e guardar uma quantidade grande de informações sobre as redondezas.

Falando mais claramente, esta é uma peça fundamental para revelar a profundidade da linha de história do Metroid do GameCube, da mesma forma que desvendar quebras-cabeças para avançar no jogo. A primeira mudança que pode

ser notada, é que a configuração dos controles é diferente dos shooters em primeira pessoa padrões: não há movimento análogo duplo aqui. Pelo contrário, você deve usar o stick analógico esquerdo para mover-se, e os botões esquerdo e direito traseiros para travar e conseguir uma observação livre. Saltos ficam restritos ao botão B e após um exame rápido, este sistema de natureza até então duvidosa se mostrará bem útil. Suas armas e os controles do visor estão concentrados no stick C e D, respectivamente, então, quando o jogador quiser fazer uma ataque primário, lançar mísseis e usar os botões

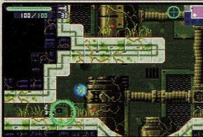
para se transformar em esfera (para chegar a locais intransponíveis do jeito normal), estará amarrado a um conjunto de controles ingênuos que são tanto intuitivos quanto simplistas. Na jogabilidade geral, isso é um verdadeiro trunfo.

## ENQUANTO ISSO NO GAMEBOY ADVANCE

Ao passo que muitos apreciadores dos velhos games da saga Metroid esperneiam pelo fato de Prime ser em primeira pessoa e colocar os conceitos da aventura de pernas para o ar, também respiram mais aliviados pelo fato de que aquelas idéias originais não foram totalmente esquecidas. É que Metroid Fusion, um título do portátil da Nintendo, recupe-

ra todos os valores da época do Super Nintendo e vai muito além. Praticamente tudo aquilo que consagrou as aventuras de Samus Aran no 16 bits da fabricante está de volta. Chamada pelos mais chegados de Metroid 4, é um autêntico sucessor do último capítulo apresentado no SNES, feito nos mesmos moldes 2D do original. E apenas um

pouco menor em algumas situações e bastante criativo em outras. Qualquer um que botar as mãos nesse jogo verá que ele tem um aspecto bem familiar, a contar os inimigos, que são iguais àqueles que já deram as caras em outras ocasiões. Mesmo que o nome Metroid seja o bastante para que muitos concordem em dar uma espiada, a Nintendo providenciou algumas boas novas: você é obrigado a partir em busca de vitalidade e power-ups que saem dos corpos dos adversários derrotados realmente pulverizando-os, do contrário, eles podem se recombinar e renascer como inimigos maiores e mais terríveis.



# LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Lançamento



## LINK VOLTA EM GRANDE ESTILO NO CUBE

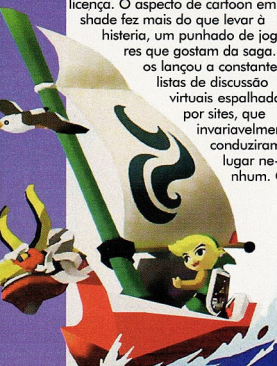
**S**e você é um fã de Zelda, provavelmente amou ou odiou o jogo proposto para o GameCube depois que viu as primeiras imagens divulgadas pela Nintendo, resgatando esta venerável licença. O aspecto de cartoon em cel-shade fez mais do que levar a história, um punhado de jogadores que gostam da saga. Isso os lançou a constantes listas de discussão virtuais espalhadas por sites, que invariavelmente conduziram a lugar nenhum. O

que foi mostrado na E3 deste ano silenciou as críticas; se não, uns poucos minutos com o controle do cubo nas mãos dos visitantes o fez. Talvez mais do que qualquer outro jogo na história, o novo Zelda entrega um desenho animado completamente interativo para os jogadores de todos os cantos do mundo. Caso você tenha ficado nervoso por causa dos gráficos, ou pela apresentação, ou ainda devido a qualquer aspecto do título, esteja assegurado de que o segundo jogo mais importante da Nintendo fará seu percurso até os novos tempos em grande estilo. O porquê você descobre agora mesmo.

### UM NOVO ZELDA PARA UM NOVO CONSULE

A primeira coisa que o jogador nota, é que este Zelda se parece muito com os desenhos de sábado de manhã com os quais aprendeu a conviver durante os anos - apenas muito melhor. A segunda, é o

quão suave ele é. Todos os aspectos do game passam a impressão de se ajustar adequadamente, sem nenhum esforço para que você acredite que aquela masmorra está mesmo ali. Isso cria uma estética que, até então, não se via no mercado. Agora Link se parece com a criação de Rodney Greenblat (o designer de Parappa the Rapper), suas orelhas élficas continuam pontiagudas, mas o nariz sumiu de vez. Muito depois, os demais detalhes começam a pipocar. Em uma das passagens demonstrativas (e jogáveis) disponibilizadas na E3, Link precisa atravessar por uma corda suspensa em uma ponte. O inimigo do outro lado vê nosso herói e, abandonando anos de estratégias da vilania presentes nos videogames, decide cruzar a ponte - ao contrário de ficar espantado que Link caminhe até ele para surrá-lo amiúde. Na ponte, Link entra em combate com o inimigo usando sua espada e escudo; um golpe mal calculado e pronto, lá está nosso candidato



## MUDANÇAS TAMBÉM NA HISTÓRIA

Cortesia de Shigeru Miyamoto, criador de Mario Bros., a história de The Legend of Zelda, do cubo, é um pouco mais complicada que as anteriores. Diferente do que já foi visto, o Link desta etapa é um jovemzinho que está fazendo doze anos de idade, um morador da ilha de Proro que, ao lado da irmã Aril e avô, recebe o conhecido uniforme esverdeado que o identificou na era NES e SNES. É a partir do presente dado por sua irmã, que aventura toma rumo. Observando o horizonte com o telescópio que ganhou, Link vê uma ave gigante e colorida que é seguida de perto por um navio pirata. Ela abre as grandes garras e solta uma

garotinha na ilha, levando o herói a sair correndo para ajudá-la. Com isso, o bicho emplumado pega Aril. A verdade é que a menina abandonada chama-se Teira, e ela é a líder dos piratas que ajudarão Link a encontrar a irmã sequestrada misteriosamente pelo pássaro.



## AS DIFERENÇAS DO NOVO ESTILO ZELDA

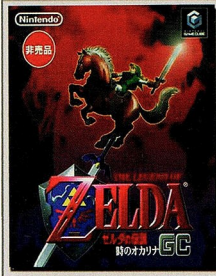
Link visto de um novo ângulo. Então ele ficou engraçado, não é? Bem, onde estão todos aqueles ambientes? Em uma inspeção mais atenta, e a despeito das disparidades gráficas, os ambientes têm a simplicidade que nos faz lembrar do Legend of Zelda do Super Nintendo; quando você não precisa de locais realistas, pode-se fazer coisas mais criativas com o hardware, colocar plantas idênticas em padrões geométricos sem perder qualquer charme e correr através de gramados que são lindos de observar, mas que resgatam memórias do velho

SNES. Claro, apenas uma fração do jogo foi vista, só que a carga gráfica carregada para todas as facetas da aventura do cubo parecem bem eficientes. Sem todo aquele "realismo" para o qual se direcionou, os desenvolvedores puderam se concentrar em outros aspectos, recursos técnicos como relâmpagos dinâmicos, efeitos de partículas quando espadas colidem, sombras em tempo real e toques de comédia. Tem-se a impressão que os controles e o sistema de ícones não foram retrabalhados, pelo menos é o que se conclui com base naquilo que foi mostrado na

tela da edição demonstrativa. Movimento, luta e manipulação de itens foram tirados diretamente de The Legend of Zelda: The Ocarina of Time. Os corações ainda representam a vitalidade de Link, enquanto as cenas de combates aparecem em uma caixa. Provavelmente, o botão Z serve para travar inimigos. Apanhando-se todos esses direcionamentos, podemos concluir que a aparência pode ser um pouco fora do clima de costume, mas a familiaridade da série é um

ponto que vai pesar na hora de experimentar o jogo. Os polígonos que formam os personagens não são visíveis, dada a originalidade que foi gasta para transformá-lo em algo muito singular. The Legend of Zelda, do GameCube, tem todos os ingredientes para fazer história.

## A SURPRESA DO OCARINA OF TIME



Para os felizardos que fizeram o pedido do jogo com antecedência, receberão um presente - um disco adicional contendo não apenas Legend of Zelda: Ocarina of Time por completo, mas também Ura Zelda, um game que nunca foi lançado. A cópia do novo jogo trará filmes demos de Resident Evil 4 e F-Zero GC. Para os desinformados, Ura Zelda é um título originalmente proposto para o periférico 64 Disk Drive. A aventura inclui um número considerável de novas dungeons para o engine de Ocarina of Time e estava concluída, só que nunca foi comercializada devido à vida curta do dispositivo. Alguns irão se lembrar que o Legend of Zelda original surgiu em um disk drive similar, para o Nintendo japonês. Para alívio dos fãs parece que a promoção irá se repetir aqui no ocidente.





# DICAS



## WAY OF THE SAMURAI

### RESTAURAR VITALIDADE:

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

### PERSONAGEM BRILHANTE:

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



## RESIDENT EVIL:

### CODE VERONICA X

### BATTLE MODE:

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade com qualquer ranking. Assim, este modo será gravado automaticamente no memory card e ficará selecionável no menu principal.

### PRIMEIRA PESSOA NO MODO BATTLE:

Complete o game nas dificuldades easy ou normal com qualquer ranking para habilitar a opção, e assim veja o modo primeira pessoa.

### STEVE BURNSIDE NO MODO BATTLE:

Pegue os Gold Lugers localizados no escritório do disco 2. A combinação para poder pegar é a seguinte: vermelho, verde, azul e marrom. Habilite, dessa maneira, Steve no lugar de Chris no modo Battle.

### ALBERT WESKER NO MODO BATTLE:

Termine o modo Battle com Chris. E jogue com este personagem.

### CLAIRE DIFERENTE NO MODO BATTLE:

Termine o modo Battle com a Claire original.

### LANÇADOR LINEAR NO MODO BATTLE:

Termine o game com ranking A lutando com Chris, Steve Burnside, Albert Wesker e as duas versões de Claire no modo Battle. O lançador aparecerá no inventário na batalha seguinte.

## ARMY MEN RTS

### NOVAS CORES:

Para mudar a cor das equipes no mapa, mantenha R2 pressionado durante o jogo e aperte os seguintes botões: quadrado, triângulo, 2 vezes quadrado, x, círculo.

### SUPER SOLDADOS:

Para fortalecer seus soldados, mantenha R2 pressionado durante o jogo e pressione os botões: 2x quadrado, x, triângulo, x, quadrado.

## HITMAN 2

### MUNIÇÃO EXTRA:

Em alguns momentos do jogo, você vai encontrar munições que não pode pegar. Agora vamos dar a dica para enganar o jogo. Assim que você se aproximar desses carregamentos, dispare uma vez com a respectiva arma e carregue-a, consiga assim quase o dobro das munições.

### GRAVIDADE ZERO:

Para se livrar da gravidade, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, 2x L2.

### MÁXIMO DE SAÚDE:

Para respirar energia por todos os poros, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIMA, BAIXO.

### MODO SLOW MOTION:

Para jogar em câmera lenta, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIA, L2.

### INVENCIBILIDADE:

Para se tornar imbatível, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, R2, L2, R1, L1.

## UNREAL TOURNAMENT 2003 (PC)



### POWER UP DE VELOCIDADE:

Quando a adrenalina chegar a 100 e começar a piscar, pressione: W quatro vezes, para conseguir habilitar um power up de velocidade.

### MUNIÇÕES COM FARTURA:

Pressione ESPAÇO, durante

um single player e escreva: allammo. Assim, você conseguirá munição infinita.

### TODAS AS ARMAS:

Pressione ESPAÇO, durante um single player e escreva: allweapons. Assim você conseguirá todas as armas.



## SOLDIER OF FORTUNE GOLD



### INVENCIBILIDADE:

Durante a partida, pressione os seguintes botões: SELECT, segure L1, L2, R1, R2 e QUADRADO (todos os botões juntos) e pressione o direcional esquerdo.

### INVISIBILIDADE

Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure L1, L2 e QUADRADO (todos juntos) e pressione o direcional esquerdo.

### ARMAS E MUNIÇÃO:

Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure R1, R2 e QUADRADO (todos juntos) e pressione o direcional esquerdo.

### MUNIÇÃO NO MÁXIMO:

Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure R1 e QUADRADO (juntos) e pressione o direcional esquerdo.



## STUNTMAN

### TODOS OS JOGOS, CARROS E BRINQUEDOS:

Entre com BindI como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo. Nota: a última letra é um "i". Todos os jogos, carros e brinquedos serão totalmente destravados, aproveite.

### TODOS OS BRINQUEDOS:

Entre com Meff como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

### TODOS OS REBOQUES:

Entre com fella como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

### TODOS OS CARROS:

Entre com spiDER como o nome do jogador "no menu NEW" do jogo.

## VIRTUA FIGHTER 4

### POSES DE VITÓRIA:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 2. Segure soco + chute + guarda durante o replay após ganhar a partida, para fazer a pose clássica de vitória. Use um lutador criado para alcançar o rank level 3. Segure soco + chute durante o replay após ganhar a partida, para fazer uma outra pose clássica de vitória.



### MODELOS DE VF 1:

Crie um lutador e use-o para alcançar pelo menos o rank level 1. Seleccione o lutador e então segure soco + chute até a partida começar.

### ALTERAR BACKGROUND MENU:

Seleccione o "Options" do menu principal, entre em "Settings", então em "Game" pressione L1 + R1.

### MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 1:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 1 para destravar o primeiro training stage para o versus mode.



### MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 2:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 5 para destravar o segundo training stage para o versus mode.

### MODO VERSUS PARA

### O TRAINING STAGE 3:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank Monarch para destravar o terceiro training stage para o versus mode.

### JOGAR COM DURAL NO VERSUS MODE:

Derrote Dural no modo Kumite para destravá-la no versus mode.

### MODO TRAINING TROPHY:

Complete o trial events no training mode com um lutador criado. Um icone de um pequeno troféu irá aparecer acima da barra de energia de seu personagem.



# DICAS PLAYSTATION 2

## ONIMUSHA: WARLORDS

### ROUPAS SECRETAS:

Termine o game e salve. Inicie um novo jogo e a opção Shinnosuke Normal/Special estará disponível.

### MINIGAME SPEED TRAIL:

Consiga todas as 20 Fluorites (pedras azuis) e termine o game. Salve e então, a opção speed trail minigame estará disponível.

## THE THING

### FAÇA O MÉDICO SEGUI-LO:

Peça ao médico para seguir você, mesmo quando entrar em combate com o segundo Thing Gigante. Ande até a porta grande da garagem, coloque o médico o mais perto da porta possível, dê o comando para o médico não parar de se seguir, empurre-o para mais perto da porta e feche, acione o mecanismo para abrir a

porta, assim o médico não consegue se mexer. Em seguida, dê o comando para ele te seguir novamente e acione o mecanismo novamente. Você e o médico estarão presos na sala com o segundo Thing Gigante. Use o médico para recuperar sua energia durante esta batalha.

## DEUS EX:

### THE CONSPIRACY

### TRAPAÇAS BÁSICAS

Para ativar uma trapaça, vá à tela "Goals-Notes-Images" e pressione os botões L2, R2, L1, R1, START, START, START. As seguintes opções ficarão disponíveis:

God;  
Full Health;  
Full Energy;  
Full Ammo;  
Full Mods;  
All Skills;  
Full Credits;  
Tantalus.

## ZONE OF THE ENDERS

### MODO VERSUS

Termine o single player em qualquer nível de dificuldade. Depois termine novamente para liberar mais dois estágios.

### PERSONAGENS E NÍVEIS NO MODO VERSUS:

Complete o jogo no nível easy com pelo menos uma nota D.

### OUTRO FINAL:

Ganhe um A em todas as chamadas de S.O.S. Haverá uma música nova neste final.



## DRAKAN: THE ANCIENT GATES

### INVENCIBILIDADE:

Aperte L1 + R2 + L2 + R1 (em ordem) e pressione X, para baixo, esquerda, cima, círculo, direita, quadrado, esquerda durante o jogo. Uma mensagem confirmará a entrada correta do código.

### AUMENTAR O NÍVEL:

Aperte L1 + R2 + L2 + R1 (em ordem) e pressione o quadrado, triângulo, círculo, X, direita, para baixo, esquerda, cima, durante o jogo. Uma mensagem confirmará a entrada correta do código. Nota: Repita este código doze vezes para nivelar o nível de seu personagem

### SAÚDE CHEIA:

Aperte L1 + R2 + L2 + R1 (em ordem) e pressione o triângulo, para baixo, o círculo, esquerda, quadrado, direita, X, cima, durante o jogo. Uma mensagem confirmará a entrada correta do código.

## TEST DRIVE

### TODOS OS CARROS E PISTAS:

No menu principal, pressione os botões direita, direita, esquerda, quadrado, cima, L2, L2 e R1. Feito isso, conseguir três carros extras, entre na SF Drag Race. Selecione o carro Dodge Concept Viper e consiga um novo tempo recorde. Entre com o nome "SOUNDMAX" na tela "Name Entry". O Jaguar XK-R "SoundMAX SPX", o Jaguar XK-R "Analog Devices" e o Aston Martin DB7 SoundMAX SPX" estarão disponíveis.

## UFC THROWDOWN

### GANHAR O CINTURÃO DE OURO:

Consiga o cinturão de prata. Depois vá ao modo UFC e inscreva o lutador (que obteve o cinturão) na competição "Free Weight". Basta vencer.

### JOGAR COM LORENZO FERTITTA:

Consiga o cinturão de ouro no modo "UFC" com um lutador criado por você.

### JOGAR COM MARIO YAMASAKI:

Para destravar Yamasaki, consiga o cinturão de ouro com algum lutador inicial.

### JOGAR COM DANA WHITE:

Primeiramente, vença todos os desafios com Lorenzo Fertitta. Vá à tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Fertitta e pressione L1.

### JOGAR COM JOHN MCCARTHY:

Vença todos os desafios com Mario Yamasaki. Depois, vá até a tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Yamasaki e pressione L1 no seu joystick.

### JOGAR COM BRUCE BUFFER:

Consiga o cinturão de ouro no modo "UFC".



## SEGA SOCCER SLAM

### EARTH BALL:

Na tela de título, pressione os seguintes botões: R, direita, direita, esquerda, X e X.

### OLD SCHOOL BALL:

Na tela de título, pressione os botões R, direita, esquerda, esquerda, Y e X.

### 8 BALL:

Na tela de título, pressione os botões R, direita, cima, cima, Y e Y.

### KID'S BLOCK BALL:

Na tela de título, pressione os botões R, esquerda, direita, direita, Y e Y.



### KID'S PLAY BALL:

Na tela de título, pressione



os botões R, direita, cima, baixo, X e Y.

### BIG HEAD MODE:

Na tela de título, pressione os botões R, L, cima, cima, Y e Y.

### TODOS OS TIMES:

Na tela de título, pressione os botões X, Y, baixo, baixo, baixo e baixo.



## ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

### INVENCIBILIDADE:

Termine o jogo três vezes no mesmo save para habilitar a opção de invencibilidade.

### FINAIS NOVOS:

Termine o jogo três vezes no mesmo save, todos com trajetórias diferentes durante sua jornada.

### TELA DO ESQUELETO:

No menu principal de "New Game", "Load Game" e "Options", escolha o "Options" e a foto de Alex irá girar em um esqueleto.

## SUPER MONKEYBALL 2

### NOVO MENU:

Após ganhar todos os games, uma nova opção vai aparecer no menu. Você poderá comprar mais vidas, filmes ou ver os créditos.

### FASES DE BÔNUS:

Selecione a opção "Beginner" e complete todas as dez fases no mundo 1 sem usar continúes. Assim, você desbloqueia 10 fases de

bônus da opção "Beginner". Selecione a opção "Advanced" e complete todas as 30 fases do mundo 2 ao 4 sem usar nenhum continue - com isso, você desbloqueia mais 10 fases de bônus do nível "Advanced". Depois disso, selecione a opção "Expert" e complete todas as 50 no mundo 5 ao 10 sem usar nenhum continue, assim você desbloqueia mais 10 fases de bônus "Expert".

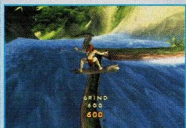
### OPÇÃO "MASTER DIFFICULTY":

Selecione a opção "expert", complete todas as 50 fases do mundo 5 até o 10 e as 10 de bônus sem usar nenhum continue.

### FASES BÔNUS "MASTER DIFFICULTY":

Complete as 10 fases "Master" sem usar nenhum continue - habilita mais 10 fases bônus.

## DISNEY'S TARZAN FREERIDE



### DESTRAVE TERK:

Termine com sucesso os três desafios de Terk nos níveis finais do jogo para destravar Terk como um personagem jogável.

### PERSONAGENS SECRETOS:

Para destravar Jane, em um modo jogável, termine todos os Challenges de Terk no primeiro mundo. Para destravar o Porter (pai de Jane), termine todos os Challenges de Terk no segundo mundo.



## THE LOST KINGDOMS

### CONTROLAR A TELA:

Quando estiver acontecendo um loading, use o analógico para movimentar a barra. Assim como em Castlevania para PSX. Este jogo não tem muitas dicas para habilitar, vai depender mais do seu esforço e de suas habilidades para terminá-lo. A sua capacidade de desvendar puzzles também será exigida.

## ZOOCUBE



Para ganhar o level secreto Gulf Of Mexico, complete o Pacific Ocean no Classic.

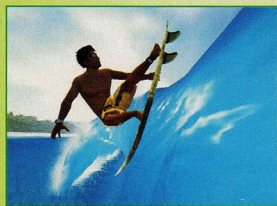
### DIFICULDADE GOLD:

Para jogar no nível de dificuldade Gold, vença o Pacific Ocean no Classic.

### LEVEL SECRETO GULF OF MEXICO:



## KELLY SLATER'S PRO SURFER



### SALTOS MAIS ALTOS:

Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 217-555-0217. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e assim você conseguirá saltar bem mais alto.

habilitada a perspectiva da primeira pessoa.

### EQUILÍBRIO PERFEITO:

Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite 213-555-5721. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e você poderá equilibrar-se com perfeição.

### PRIMEIRA PESSOA:

Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 877-555-3825. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e assim estará

### TIKI GOD:

Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 888-555-4506. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e Tiki God ficará disponível.

### TONY HAWK:

Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 323-555-9787. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e o ás do skate ficará disponível.

### TRAVIS PRASTANA:

Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 800-555-6292. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e Travis ficará disponível.

## CASTLEVANIA:

### HARMONY OF DISSONANCE



### MAXIM KISCHINE:

Escreva MAXIM como nome, depois de ter terminado o jogo pelo menos uma vez. Assim, jogue com Kischine, que é bem mais rápido e salta mais alto que Belmont.

### SEM MAGIA:

Para dispensar a ajuda das magias, escreva NO MAGIC como nome depois de ter terminado o jogo pelo menos uma vez.

### HARD MODE:

Para habilitar um modo de jogo mais difícil, escreva HARDGAME como nome depois de ter terminado o jogo pelo menos uma vez.

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

### SHAUN PALMER:

Para habilitar o campeão de snowboarding, primeiro alcance todos os objetivos do jogo e conquiste todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor, pelo menos cinco vezes e com um personagem diferente de cada vez.

### THE ZONE - NÍVEL GEO:

Para habilitar esse modo, primeiro consiga atingir todos os objetivos do jogo e conquiste todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor, pelo menos oito vezes e com um personagem diferente de cada vez.

### THE ZONE - NÍVEL FAN:

Para habilitar esse modo, primeiro atinja todos os objetivos do jogo e conquiste todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor, pelo menos nove vezes e com personagens diferentes.

## ICE AGE

### SELEÇÃO DE NÍVEIS:

Para selecionar o nível que quiser, escreva: NTTTT.

### PASSWORDS DE NÍVEL:

2. PBBQBB
3. QBCQBB
4. SBFQBB
5. DBKQBB
6. NBTQBB
7. PCTQBB
8. RFTQBB
9. CKTQBB
10. MTTQBB

## WOLFENSTEIN 3D

### INVENCIBILIDADE:

Durante a ação, pause o jogo. Pressione simultaneamente L + R enquanto pressiona o: A, A, B, A, A, A, A, A.

### ARMAS, MUNIÇÕES, CHAVES E SAUDÉ:

Pause o jogo e mantenha L + R pressionados. Em seguida, pressione: A, B, B, A, A, A, A, A. Se tudo correr

bem, ouça um grito e todas as armas e chaves serão desbloqueadas. A sua saúde e munições serão também repostas.

### SALTAR NÍVEL:

Pause o jogo e mantenha L + R pressionados. Em seguida, aperte A, B, A, A, B, B, B. Se tudo correr bem, você vai ouvir um grito e quando voltar ao jogo, começará no nível seguinte.



**GAME SHARK** 

**PlayStation2  
Stuntman**

**Código Mestre:**  
0E3C7DF21853E59E  
EE98F50EBCDD8AA  
**Tempo Infinito:**  
D1EE09DABCA95603  
**Mode Sem Parede:**  
DE989282BCA99884  
DE98928EBCA99884  
**Hideous Texture Blur:**  
DE98929EBCA99883  
**Brundle Cars:**  
DE94EB2EFB899883  
DE94EB2AFB899883  
DE94EB36FB899883  
**Monster Driver:**  
DE94F4EEF9EDD4DB  
DE94F4EAF9EDD4DB  
DE94F4F6F9EDD4DB  
**Códigos Turbo:**  
**A listagem para  
você usar os códigos  
dos carros.**  
**Constructor:**  
**Codes Blue Stuntman:**  
DE983002FF119883  
DE98300EFF119883  
DE98300AFE239883  
**Yellow 2-Door:**  
DE9830DAFF119883  
DE9830E6FF119883  
DE9830E2FE239883  
**Sedan Preto:**  
DE981C5AFF119883  
DE981C66FF119883  
DE981C62FE239883  
**Van Branca:**  
DE983612FF119883  
DE98361EFF119883  
DE98361AFE239883  
**Euro Cop Car:**  
DE9837B2FF119883  
DE9837BEFF119883  
DE9837BAFE239883  
**Tow Truck:**  
DE982312FF119883  
DE98231EFF119883  
DE98231AFE239883  
**USA Car:**  
DE98190AFF119883  
DE981916FF119883  
DE981912FE239883

**GAME SHARK** 

**Yellow/Black Stripe:**  
DE982BFAFF119883  
DE982B86FF119883  
DE982B82FE239883  
**Pickup Truck:**  
DE983422FF119883  
DE98342EFF119883  
DE98342AFE239883

**PlayStation2  
Suikoden 3**

**Código Mestre**  
0E3C7DF21853E59E  
E10EDA6ABD39B7FA  
**Max/Dinheiro Infinito**  
D10811EBCB8DDC2  
**Códigos de Hugo:**  
Max HP  
D1081732BF909E6A  
**Max Exp**  
C1081702BCA9C292  
**Max Skill**  
C108170EBCA9C292  
**Max Kills**  
C108170ABCA9C292  
**Max Power**  
C1081722BCA99E6A  
**Max Skill**  
C108172CBCA99E6A  
**Max Magic**  
C108172EBCA99E6A  
**Max Rep**  
C1081728BCA99E6A  
**Max PDF**  
C108172ABCA99E6A  
**Max MDF**  
C1081734BCA99E6A  
**Max Speed**  
C1081736BCA99E6A  
**Max Luck**  
C1081730BCA99E6A  
**Códigos de Geddoe:**  
Max HP  
D10816CABF909E6A  
**Max Exp**  
C108161ABCA9C292  
**Max Skill**  
C1081626BCA9C292  
**Max Kills**  
C1081622BCA9C292  
**Max Power**  
C108163ABCA99E6A

**GAME SHARK** 

**Max Skill**  
C10816C4BCA99E6A  
**Max Magic**  
C10816C6BCA99E6A  
**Max Rep**  
C10816C0BCA99E6A  
**Max PDF**  
C10816C2BCA99E6A  
**Max MDF**  
C10816CCBCA99E6A  
**Max Speed**  
C10816CEBCA99E6A  
**Max Luck**  
C10816C8BCA99E6A

**PlayStation2  
Armored Core 3**

**Código Mestre**  
0E3C7DF21853E59E  
E978FC2BCD7EE5A  
**Caixa Máximo**  
DE431EAE1C9E7B82  
**Infinito AP**  
CE4FAE1ABCA937BE  
**Infinito Poder**  
CE4FAE26BCA937BE  
**Infinito Right Ammo**  
CE4FA576BCA99E6A  
**Infinito Left Ammo**  
CE4F7D86BCA99BE6  
**Infinito Back Ammo**  
CE4FA5F6BCA99BE6  
CE4FA476BCA99BE6  
**Infinito Inside Ammo**  
CE4FA4F6BCA99BE6  
**Infinito Extension Ammo**  
CE4F9B76BCA99BE6  
**Weak Opp 1 Arena**  
DE4F7F5ABCA99B88

**GameBoy  
Advance  
Breath of Fire II**

**Código Mestre:**  
5D46B5D47DD9BAF7  
5457BDA3F2F68087  
**Dinheiro Infinito:**  
4C051DA23F3075B8

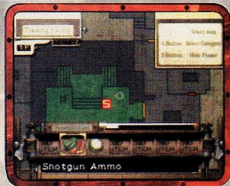
**GAME SHARK** 

**Códigos Personagem 1**  
**Personagem 1 Max HP:**  
457E87594E68320F  
F028ECFF750ABD35  
**Personagem 1 Max AP:**  
457E87594E68320F  
F028ECFF750ABD35  
**Personagem 1**  
**Max Level:**  
549B00547DA369EF  
95B13C4DFCBE3C82  
**Personagem 1**  
**Max Level:**  
09512FC446DA1D0D  
**Personagem 1 Dod**  
**Strength:**  
0DA11C1FFD07768A  
**Personagem 1**  
**Max Stamina:**  
BB3DB9E332848B46  
**Personagem 1**  
**Max Agility:**  
F02D821EFF8FBCCE  
**Personagem 1**  
**Excellent Cond:**  
75DBAE7215F25498  
**Personagem 1**  
**Max Offense:**  
412D7731E9CF3CA0  
**Personagem 1**  
**Max Defense:**  
AA471407817100E8  
**Personagem 1**  
**Max Vigor:**  
DA7D1C415D577860  
**Personagem 1**  
**Max Wisdom:**  
16697F71B5EE12E7  
**Personagem 1 Max Luck:**  
EC54CC5DEEEC6791  
**Personagem 1 Max Guts:**  
512BDD6A86DAAE8  
**Personagem 2 Codes :**  
**Char2 Max HP:**  
38670FCAD58129C4  
32BD104B5FD06D3E  
**Personagem 2 Max AP:**  
C84715A87DCB7584  
AA6F24974C4353C7  
**Personagem 2 Max Level:**  
8D678B622DFAB96B  
**Códigos Personagem 3:**  
**Personagem 3 Max HP:**  
15C443E9267044D  
543D1BA9A7BA1E3C  
2690ECA6BF1232F1

# RESIDENT EVIL ZERO

## Considerações Iniciais

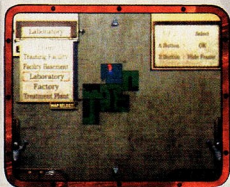
Aqui vamos explicar o jogo em si. Os comandos do controle e o que cada botão faz, estão explicados no próprio jogo, bastando acionar o menu options e buttons config. Lembramos que neste



Resident Evil, NÃO existem os famosos baús de itens. Portanto, se seu inventário estiver cheio e você precisar recolher algum objeto, será obrigado a deixar algum item para trás. Se você precisar novamente deste item abandonado, precisará voltar até o local onde ele foi deixado. Por isso, seja organizado e procure deixar os objetos que não irá usar, no momento, em locais



seguros e de fácil acesso. Ao acessar o mapa (botão Z), além de visualizar o local onde está, você poderá ver todos os objetos que deixou no local, pressionando o botão verde. Para que os objetos apareçam no mapa, você precisa, ao menos, ver o objeto pelo menu de opções.



Não é necessário pegar o objeto, só a visualização faz com que você possa localizar seus itens pelo mapa. O jogo é inovador, pois você irá controlar dois personagens (Rebecca e Billy), podendo alterná-los, quem seguirá na frente e quem ficará na retaguarda. Algumas vezes será preciso deixar um deles pa-

ra trás, para isso, pressione o botão start, para deixar ou chamar de volta um personagem. Procure ter em mente que Billy é muito mais resistente aos ataques, mas ele não sabe misturar as ervas para fazer as porções de recuperação de energia. Em certas situações, que exigem muita força física, Rebecca não efetuará a ação, porém ela é a única que pode passar por certos espaços pequenos. Quando os dois personagens estiverem juntos, poderão trocar ou repartir itens como munição.



Basta usar a opção, exchange, no menu do jogo. Existem três modos de jogo que são: Easy, Normal e Hard. No modo easy, os inimigos são mais fáceis de abater e a munição um pouco mais farta, porém neste modo, você não verá o seu ranking no final do jogo e só irá liberar o Extra Game chamado, Leech Hunter, onde você pode ganhar vários itens extra. Terminando o modo normal ou hard, no final do jogo, você terá o seu ranking e dependendo do tempo de jogo, você terá algum prêmio.

## Iniciando o Jogo

Após o movie inicial, Rebecca está dentro do trem e somente com uma opção de caminho a seguir. Passe pela porta, livre-se dos zumbis e siga adiante. Encontre a sala 202 e entre. Alguns objetos podem ser recolhidos a



vontade sem que ocupem espaço no seu inventário. É o caso das notas e páginas de diários (Passenger Diary). A munição (Handgun bullets) pode ser recolhida, pois ela vai se acumulando até o número máximo de 255, então, nunca a

deixe para trás porque você irá precisar. Pegue o Ink Ribbon e saia da sala. Entre na próxima porta (201). Aqui você encontra a máquina de escrever para salvar seu jogo. Pegue os outros ink ribbons para que fiquem juntos e deixe-os nesta



KN  
Faca de com  
encontra este  
e Billy já ve  
com ela. Si  
útil somente  
apelação ex

S.T.A.R.S  
Arma da Fa  
da S.T.A.R.S  
vem equipar  
arma. Serve  
ria dos inir  
usa muita n  
derrubá-los.  
sação, é faci  
caixas de m

MILITARY  
Arma exclus  
Billy já vem  
ela desde o  
mesmas car  
arma de Re  
vai ser muito  
te o jogo, p  
de de munic

PASSO  
A  
PASSO

42



sala (opção leave no menu). Pegue a Green Herb e saia da sala. Siga até o final do corredor e encontre um corpo caído no chão. Examine-o e pegue uma chave (Dining Car Key) e prepare-se para enfrentar dois cães. Volte todo o caminho até onde iniciou, sempre desviando ou matando os zumbis. Siga para a porta que está trancada e use a

FE  
ate. Rebecca  
faca no trem  
m equipado  
nceramente,  
em caso de  
rema.



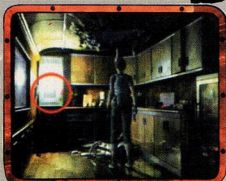
chave. Se a sua energia estiver baixa, suba as escadas e pegue mais uma Green Herb para combinar com a anterior e use-a. Desça novamente as escadas e entre pela porta que você destrancou com a chave. Suba as escadas e pegue os itens do local. Depois do movie, um Humanoid Leech irá atacar Rebecca. Cuidado,

HANDGUN  
ças especiais  
Rebecca já  
da com esta  
para a maio-  
rigo, porém  
unição para  
tem compen-  
de encontrar  
nição.



pois além de possuir longos braços, quando estiver morrendo, ele irá explodir e causar um sério dano em seu personagem. Quando você o encontrar pela primeira vez, atire sem parar até que um novo movie se inicie. Desta vez, Rebecca aceita o trabalho em conjunto com Billy e, de agora em diante, você irá

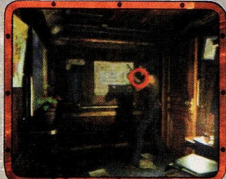
HANDGUN  
a do Exército.  
quipado com  
nício. Tem as  
cterísticas da  
becca. Porém  
usada duran-  
a quantidade  
que existe.



controlar os dois personagens. Procure deixar Billy na frente, porque ele é muito mais resistente do que ela. Vá até o fundo da sala e encontre uma janela aberta com uma escada. Suba e siga pelo teto do trem até um buraco. Troque de personagem e deixe Rebecca na frente. Passe toda a munição para



Billy e faça com que ela ligue os fios que estão partidos. Ela irá cair pelo buraco. Examine a sala e pegue a chave (Conductor's Key) e dirija-se para o mini-elevador de serviços. Coloque a chave e pressione o botão para enviar. Mude para Billy. Volte pelo caminho que veio e desça a escada. Siga em frente e desça para o nível inferior,



pela escada à direita. No hall, vire para a esquerda e entre pela porta que agora está destrancada por causa da ligação que Rebecca fez. Billy está na cozinha do trem, do lado esquerdo da porta de entrada onde existe um pequeno vão. Entre e encontre o mini-elevador. Pegue a chave e dirija-se para os vagões da frente do trem. Elimine os zumbis que estão pelo caminho

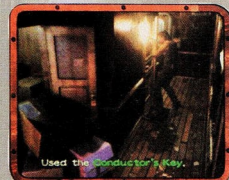
e vá até o vagão onde estão as salas 201 e 202. Passe por elas e use a chave na próxima porta. Dentro desta sala você encontra o mapa do trem, uma nota (note from conductor), duas ervas e, dentro do armário pegue a valise (Briefcase). Note um brilho na parede. Pressione o interruptor para a escada



descer. Suba para o andar superior e siga em frente até a próxima porta. Ao passar pela porta, examine um carrinho de servir bebidas, que está no canto inferior direito para encontrar o picador de gelo (Ice Pick). Siga em frente até a sala 101. Aqui você encontra o rifle de caça (Hunting Gun), munição para ela (Shotgun Shells), munição para a pistola (Handgun Bullets) e um



spray para recuperar energia (First Aid Spray). Deixe a valise e pegue pelo menos um Spray, a Hunting Gun e a munição dela, pois você irá enfrentar um chefe logo a seguir. Saia da sala e volte pelo mesmo caminho.



# RESIDENT EVIL ZERO

## Boss Fight



**E**ncontre o escorpião gigante. Espere ele se aproximar um pouco e, com a Hunting Gun, mire para baixo e atire quando ele for atacar. Se a munição terminar, use a Handgun, sempre mirando para baixo e esperando que ele se aproxime. Quando terminar com ele, volte e pegue a valise e retorne para a sala do escorpião. Siga em frente e do lado direito, pegue uma ferramenta (Panel Opener) para abrir um alçapão. Desça pelo buraco e volte até a cozinha. Coloque o Ice Pick no mini-elevador e mande para cima. Mude para Rebecca.



Para enfrentar este inimigo, use a hunting gun ou a handgun



**COQUETE**  
Combinação com as garrafas vazias e os inimigos que se movem ao fogo, como o Leech e o Leechoid. Pegue a gem e quebre-a para obter o necessário próximo do

## Resgatando Rebecca

**P**egue o Ice Pick e abra a porta. Pegue todos os itens da sala, principalmente a munição pois, você passou a sua para o Billy. Ao sair, você encontra dois zumbis flamejantes. Mate-os e saia pela

abertura e examine a porta para deixá-la aberta. Examine o restante da sala e pegue os itens necessários. O Gás Tank (tanque de gasolina) serve para você combinar com garrafas vazias e criar coquetéis molotov, muito útil para matar os Humanoid Leech que irá encontrar pelo caminho. No final da sala pegue o Gold Ring no chão. Examine o item e combine-o com a valise.

voltar até o vagão inicial onde Rebecca iniciou o jogo. Mate os zumbis e examine uma janela do



escadaria a sua direita. Entre na cozinha e econtre-se com Billy novamente. Mude para Billy. Chame Rebecca para que ela se junte novamente a ele. Use o Panel Opener no alçapão que está no final da cozinha à direita. Passe pela



Um dos anéis foi encaixado, falta o outro. Saia deste vagão e siga para a porta seguinte. Aqui é a parte traseira do último vagão. Do seu lado direito, você encontra o Gancho (Hookshot) mas, para pegá-lo, precisa acionar um painel com uma luz verde. Leve Rebecca para o painel e deixe Billy na frente do local onde está o gancho. Faça Rebecca acionar o painel e mude para Billy para que ele possa pegar o gancho antes da fechadura travar novamente. De posse do gancho, você deverá



lado da porta e note que existe uma escada quebrada. Use o gancho com Billy para subir novamente ao teto. Vá até o buraco e desça. Mate o zumbi desta sala deixe o Hookshot aqui e pegue a Jewelry Box. Examine-a e encontre o anel de prata (Silver Ring). Combine com a valise e examine-a. Encontre dentro da valise o Blue Keycard. Saia da



**HUNTING GUN**  
Espingarda com grande poder de fogo, porém, só dá uma vez, o que limita a velocidade dos inimigos são encontrados na grande vagão da cabine 101, dar, primeiro

**HANDGUN**  
Complemento da Hunting Gun, inclui uma cópia e um carregador deslizante para maior precisão e a capacidade de atirar, aumentando a velocidade. Dentro da Du (maleta), no Facility Base

PASSO A PASSO

44

## Sua missão: Parar o Trem

### MOLOTOV

da Gasolina  
afas vazias,  
ideal para ini-  
o vulneráveis  
o os Humana-  
A desvantaja-  
ara usá-la é  
estar muito  
nimigo.



sala e encontre-se com Rebecca. Juntos, vá até o vagão frontal do trem (onde encontrou um corpo caído no chão com a chave). Passe o cartão no local e entre na porta. Após o movie, dirija-se para a locomotiva do trem. Seu objetivo agora é parar o trem. Um dos personagens a escolher terá que ir até o último vagão (onde encontrou



o gancho) e o outro deverá ficar na locomotiva. Escolha Rebecca para ficar na locomotiva e vá com Billy para o fundo do trem. Antes de sair, pegue o Magnetic Card e a munição que está no local. Saia da locomotiva e ignore os dois zumbis que estão se levantando. Siga em frente pois, você tem apenas **3 minutos e meio** para realizar esta



operação. Siga pelos vagões e tente não perder muito tempo com os zumbis. Quando chegar ao último vagão, use o magnetic card no painel, que fica do lado esquerdo da porta. O painel irá ligar e um número irá aparecer. Você precisa digitar 10 números e fazer com que a soma de todos, seja igual ao número apresentado. A solução do problema é esta:

### SHOTGUN

de caça de  
de fogo. Po-  
ois tiros por  
mita muita a  
la quando os  
muitos. Ela é  
no trem, se-  
o, dentro da  
segundo an-  
classe.



### REBECCA

**42 = digite o número 4 nove vezes e uma vez o número 6.**  
**53 = digite o número 5 nove vezes e uma vez o número 8.**  
**67 = digite o número 7 nove vezes e uma vez o número 4.**

### BILLY

**36 = digite o número 3 nove vezes e uma vez o número 9.**  
**67 = digite o número 7 nove vezes e uma vez o número 4.**  
**81 = digite o número 8 nove vezes e uma vez o número 9.**

Após entrar com o código de Billy, é a vez de Rebecca fazer o mesmo. Porém o painel dela não possui o totalizador, somente o resultado. Siga a dica ao lado.



**A** pós a cena, você está fora do trem. Mate os zumbis que estão no local e repare que os objetos que você deixou no trem estão todos aqui. Pegue as munições necessárias, se houver, e não se esqueça do gancho (Hookshot). Siga pela porta e pelo caminho alagado, até encontrar uma escada. Siga por ela.

## Dentro da Casa

**V**ocê está no saguão de uma casa. Existem vários itens como a máquina de escrever para salvar o jogo, ink ribbons, munição (Handgun Bullets), uma Green Herb e uma Red Herb. Deixe o gancho aqui e os itens que não for usar no momento. Suba as escadas e examine uma estátua com uma balança. No momento nada a fazer. Entre pela porta que está atrás da estátua. Esta é sala de estudos. Examine o local e encontre a nota (Regulations of Trainees), pegue a munição (Shotgun Shells) e mais ink ribbons (não pegue). Só

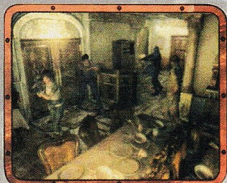


existe uma porta aberta. Do lado direito da porta por onde entrou. Entre e siga pelo corredor. Mate o zumbi e entre na primeira porta. Aqui é a biblioteca. Pegue o mapa (Facility Map), que está na mesa a sua frente. Aqui você encontra mais ink ribbons (deixe), pegue o Microfilm A. Nesta sala, existe um elevador manual. Lembre-se disso. Volte para o saguão e para o primeiro andar. Entre pelas portas duplas do lado direito. Mate os zumbis que estão na sala de jantar e pegue mais munição (handgun). Vá para o lado esquerdo da sala e entre na

### HANDGUN

o da Hand-  
mira tele-  
câmara  
para a muni-  
com que a  
velocidade do  
e considera-  
Encontrada  
Alumin Case  
andar B3 da  
ment.

# RESIDENT EVIL ZERO



única porta aberta. Neste corredor, há uma escadaria que desce para o porão, mas o caminho está impedido por um jato de vapor quente. Memorize este local. Volte, suba as escadas e siga em frente pelo corredor até a próxima porta. Mate os



zumbis e examine a sala. Pegue a Black Statue e a Shotgun. Há também um Gas Tank. Examine-o, mas não o pegue por enquanto. De posse da Shotgun, você pode passar toda a munição da Handgun



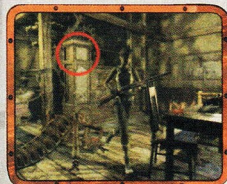
para Rebecca e usar a Shotgun que é muito mais eficiente. Volte para o saguão. Suba as escadas e vá para o lado esquerdo. Entre na próxima porta. Pegue a nota (Notice



to All Staff) e também a alavanca (Crank Handle). Volte até a biblioteca. Vá até o elevador manual e coloque o Crank Handle para que possa girar a manivela. Antes, troque de arma com Rebecca. Passe a Handgun e a munição para Billy e pegue a Shotgun e a munição.



Agora, faça com que Rebecca suba no elevador (do contrário não é possível, pois ela não tem força para levantar Billy) e, acione o elevador com Billy. No andar superior, tome cuidado com os insetos gigantes que estão no local. Aqui há



munição para a Handgun. Examine, mas não pegue para economizar espaço. Note um relógio que está no local. Depois você terá que voltar aqui. Siga pela única saída. Cuidado com os corvos. Se estiver precisando de energia, aqui tem



uma Green Herb e uma Red Herb, mas será necessário gastar munição para acabar com os corvos. Vá até a porta seguinte. Nesta grande área você irá precisar da ajuda de Billy, para acionar uma alavanca. Siga adiante e desça as escadas



que ficam à esquerda. Siga pelo corredor e destrave a última porta à direita. Entre por ela e mude para o saguão principal para encontrar Rebecca. Ainda não entre pela por-



ta que Rebecca destravou. Siga mais adiante e entre na próxima porta. Mate os dois insetos gigantes que estão na sala e pegue a Grenade Launcher, munição da Shotgun, e a White Statue. Saia e volte para o saguão. Vá até a estátua com a balança e deixe as duas partes da estátua branca e preta. Vá até a porta onde encontrou Rebecca. Siga



em frente e suba as escadas. No terceiro andar, passe primeiro a Shotgun e a Grenade Launcher com as munições para Billy. Se possível, deixe a Handgun com ele também. Agora, procure por um conjunto de alavancas. Deixe Rebecca esperando. Use a alavanca do meio. Mude para Rebecca e desça uma pequena escada que fica do lado direito da tela. Vá até onde está a gaiola que Billy está segurando e pegue a chave (Fire Key). Neste momento, você irá enfrentar um Boss.



**SHOTGUN**  
Arma com alto poder de dano. Emocionante e devastadora até sete metros. Excelente para mirmigões voadores e humanos. Encontrada no primeiro andar, no lado leste do Training Facility.



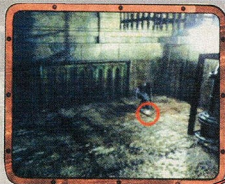
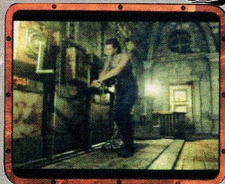
**MAGNUM**  
Uma das melhores armas do jogo. Poderosa em grande escala, como os humanos e chefes de nível. Encontrada no bondinho B2 em Lab 2. A certeza é a certeza de a tal do jogo.



**MAGNUM**  
Arma favorita de Burton. Você terminará o Leech Hunter B. Ao iniciar o game, ela vai do trem, na máquina, cabine, estar próximo ao que está

PASSO A PASSO

**SHOTGUN**  
 grande poder curtas distâncias. Pode matar vários consecutivamente contra inimigos, Hunters e Blood Leeches. Na sala de armeria não pode andar, da casa (Integrity).

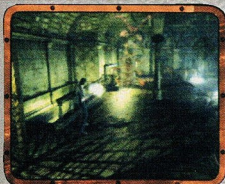


## Boss Fight

**R**ebecca foi presa pelo monstro, se você demorar muito para resgatá-la, ela morre e o game chega ao fim. Fique afastado para não ser atingido pelas garras frontais nem pelas centenas de patas laterais do monstro, pois o dano é grande. Use a Grenade Launcher e procure ser certeiro para não desperdiçar a munição. Se o monstro receber algum dano ele irá largar Rebecca temporariamente. Continue até matá-lo. Use a Shotgun se necessário a munição da Grenade Launcher terminar.



**NUM**  
 milhares armas pode ser usadas contra inimigos e até com as armas (Tyran). Está localizada no andar Laboratory. Com a arma mais le-

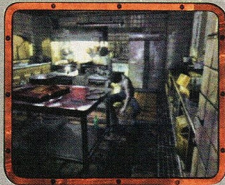


## Resolvendo os Enigmas

**D**epois de vencê-lo, deixe a Grenade Launcher (deve estar vazia) e vá para a sala de jantar, no primeiro andar, onde você encontrou uma porta vermelha. Use a Fire key e entre. Pegue o Lighter Fluid e combine com o isqueiro. Aqui existem garrafas vazias que combinadas com o Gás Tank,



a Statue of Good. Se estiver próximo da estátua com a balança, coloque-a num dos pratos. Entre na porta atrás da estátua e na primeira porta à direita. Siga o corredor até encontrar outra porta vermelha. Use a chave e desarte-a, pois não será mais necessária. Nesta sala, você encontra munição para a

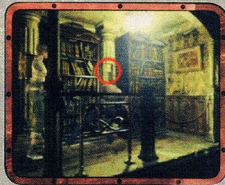


ma e empurre, para um dos lados, o armário que está ao fundo, para pegar um livro escondido (Book of Good). Examine o livro e dentro dele você encontra o Angel Wings. Volte até o local onde deixou a White Statue e combine ambos para ter



**REVOLVER**  
 ta de Barry a ganha, se Extra Game, no ranking para um novo estar dentro do terceiro vai-202. Ela vai de um corcovo local.

criam um coquetel molotov. Pegue, se quiser economizar munição. Volte para a biblioteca, no segundo andar, e vá até a porta que fica à esquerda da tela. Use o isqueiro na luminária que fica ao lado da porta para destravá-la. Entre preparado para enfrentar vários zumbis. Depois de abatê-los, pegue as Grenades (munição da Grenade Launcher) se quiser. Suba uma platafor-



Handgun, uma nota (Assistant Director's Diary) e munição para a Shotgun. Empurre a mesa que bloqueia o caminho até o final. Suba nela e passe para o lado onde existe um botão vermelho na parede. Acione o botão e note um brilho no chifre da cabeça de alce. Empurre a mesa até a cabeça e pegue o ponteiro do relógio (Iron Needle). Saia da sala e volte para o terceiro

# RESIDENT EVIL ZERO



andar, onde encontrou o relógio. Coloque o ponteiro (Iron Needle) no relógio e acerte o horário para 8:15 (no modo easy ou normal). Saia e volte para o segundo andar. Pegue o Microfilm A e deixe os outros itens que não serão usados. Vá para a porta que se destravou. Entre, elimine ou desvie dos zumbis

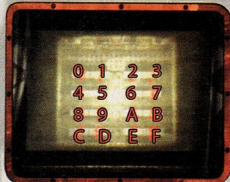


bis e pegue uma nota (A Verse of Poetry), munição para a Shotgun e o Microfilm B. Volte para o primeiro andar do saguão. Vá para a porta a sua esquerda. Se você deixou alguns coquetéis molotov aqui, essa é a hora de pegá-los para enfrentar um dos mais perigosos inimigos, o Humanoid Leech. A melhor estraté-



gia é entrar somente com Billy, equipado com a shotgun e os coquetéis molotov. Use os coquetéis e dê alguns tiros. Quando ele se preparar para explodir, vá para longe ou saia do corredor pela porta. Volte ao corredor e esteja livre dele. Entre na primeira porta, no banheiro há outro Humanoid Leech. Use a mesma estratégia. Depois de derrotá-lo, examine o local para encontrar garrafas

(empty bottles), gasolina (Gas Tank) e uma Green Herb. Saia e siga o corredor até a última porta. Entre na sala de projeção. Enfrente os zumbis e pegue munição da Handgun. Examine o projetor e coloque os dois Microfilmes (A e B). Veja a figura e decore os números e letras das mesas da sala de estudos. No final da projeção, pegue o M.O. Disk e saia da sala. Volte para



a sala de estudos. Vá até o palco e coloque o M.O. Disk no local e veja o código (2D, 47 ou 0A. É aleatório). Separe os personagens e coloque cada um deles na mesa correspondente, pressione o botão, com cada personagem, para destravar as três portas fechadas com as espadas. Entre na porta que destravou, nesta



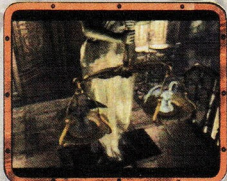
mesma sala. Mate os zumbis, vá até o final do corredor e entre na porta simples. Você está na enfermaria. Mais zumbis para matar. Pegue a nota (1st. Investigation Unit Notes) e um First Aid Spray. Coloque Rebecca na frente e procure por um cilindro verde no local. Examine e pegue o Green Chemical. Existem



aqui mais dois Blue Herbs. Examine-os, mas não os pegue no momento. Deixe para quando for envenenado, pois as blue herbs funcionam sozinhas. Saia da sala e volte pelo corredor, até as portas duplas, e entre. Aqui existe um grande tabuleiro de xadrez no chão. Pegue a munição da



Handgun e a Napalm Grenades (munição excelente da Grenade Launcher). Vá até a mesa, observe a posição do Rei no tabuleiro pequeno. Seu objetivo é empurrar a peça do Rei até o local certo. Só empurre a peça do Rei. Outras peças, se movimentadas, lançarão gás por toda a sala, envenenado



os personagens. Com cuidado, você consegue. Colocando o Rei na posição, o painel da mesa se abre. Pegue o Book of Evil e uma nota (Marcus Diary 1). Examine o livro e pegue a Black Wings. Saia da sala e volte até a estátua com as balanças. Pegue a Black Statue e combine com a Black Wings, para ter a Statue fo Evil. Coloque a estátua no outro prato da balança para abrir o painel frontal, onde está a



## GRENADE

As granada melhores pa e os insetos. Napalm são os Human. Esta arma e no estúdio, s da casa (Tra



## ROCKET

Arma dispo terminar o de 3:30 Ranking S. Pa ilimitada e e te no inventa ca da próxim ciar o jogo.



## SUB-MAC

Uma metralh til. Sua mur está em 10 300 tiros. Est rá disponive minar o Extra Hunter no Re arma é ótim oria dos ini não é indic monstros n como os hu setos (Plagu

PASSO  
A  
PASSO

48

Zero



## LAUNCHER

As ácidas são para os hunters. As granadas ótimas para os Leeches. Já localizada segundo andar (Training Facility).

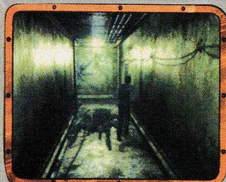


foto de Marcus. Vá até a entrada e desça as escadas. Prepare-se para enfrentar um grupo de aranhas gigantes. O ideal é ir somente com um personagem e entrar atirando. Cuidado para não ser envenenado. Matando todas as aranhas, junte os personagens e siga o corredor até a última porta que está aberta. Pe-



## LAUNCHER

ível se você jogar em menos horas e no seu munição estará presente no inventário de Rebecca a vez que ini-

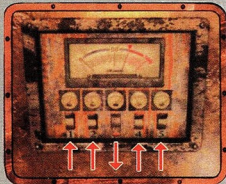


gue a nota (Correctional Institute Inmates List), uma Green Herb e uma Blue Herb que estão no local e o mapa do local (Training Facility Basement Map), mais ink ribbons e uma máquina de escrever para salvar o seu jogo. Entre na outra sala. Agora passe todo o seu armamento pesado para Billy e deixe o simples com Rebecca. Note uma



## SHOTGUN

adora portátil quando 90% equivale a arma esta-se você ter-Game Leech A. Esta para a maioria, porém dada para os mais rápidos (Crawlers).

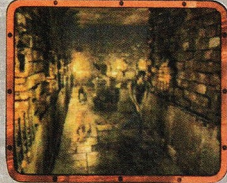


entrada de ar no alto da parede. Somente Rebecca pode passar. Ela sai numa sala de torturas. Pegue a nota (About the Power Regulator). Procure um painel de força que está num canto da sala. São cinco botões para ligar. Você precisa deixar na marca exata para funcionar. A solução é: para cima, para cima, para baixo, para cima e para cima. Após ligar, Rebecca cai num buraco

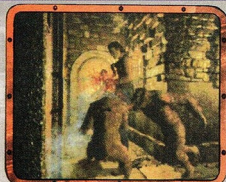
e fica pendurada. Hora de mudar de personagem. Pelo movie que passou, você deve ter visto que aquele vapor que impedia o seu caminho foi desligado. Lembra-se do aviso que dei para memorizar o local. Pois agora é hora de correr até lá. Primeiro, ao sair da sala, entre na próxima porta, detone os zumbis e pegue a munição da Shotgun e da Handgun. Examine o Gás



Tank mas deixe-o de lado. NÃO ENTRE na porta que dá acesso à sala de tortura (de onde Rebecca caiu). Se entrar, Rebecca irá cair e fim de jogo! Vá para o primeiro andar, entre na cozinha e saia pela outra porta (não a vermelha) e desça as escadas. Vá para a esquerda e siga o caminho. Ignore as Herbs que estão no caminho, pois Billy



não consegue fazer a mistura. Desça novamente e entre pela porta. Cuidado com os macacos assassinos. Siga sempre em frente (não dê a volta pelas estátuas); se puder, pegue a munição da Handgun e entre pela porta. Veja o movie. Com Rebecca salva, vasculhe a sala e pe-



gue o ink ribbon e salve o seu jogo na máquina de escrever. Deixe o resto do ink ribbon aqui e saia da sala. Se prepare para enfrentar e eliminar os macacos novamente. Com a sala livre, observe as estátuas. Aqui o objetivo é acender as tochas de cada estátua na ordem correta. A lógica, conforme o texto, é do mais fraco para o mais forte. A ordem correta é:

## DICAS

Deer (veado), Wolf (lobo), Horse (cavalo), Tiger (tigre), Snake (cobra), Eagle (águia).



Completada a tarefa, a porta com grades se abre. Chame Rebecca e siga adiante.



CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

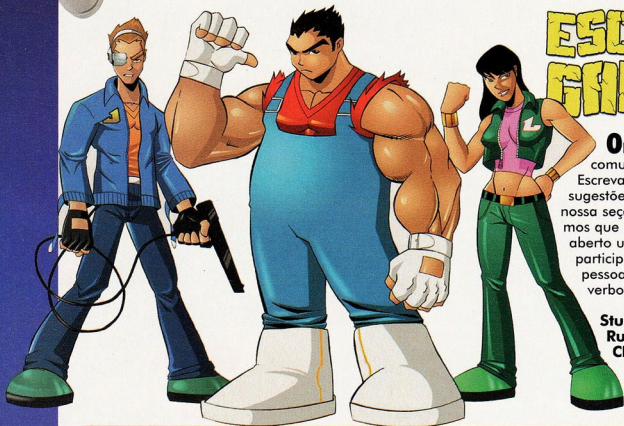
• GAME CUBE • Fabricante: Nintendo

# WAVE BIRD

**P**reocupando-se com o emaranhado de fios formado entre os joysticks que você usa e o cubo que acabou de comprar? Não agüenta mais ver seu irmãozinho tropeçando neles e correndo o risco de danificar seu console? Se você é um grande fã do controle do GameCube, é hora de saber que já é possível jogar com sua versão sem fio, o Wave Bird. Este apetrecho dá exatamente a mesma sensação do joystick normal do cubo, também mantendo sua durabilidade. A única exceção é um ruído contínuo emitido por ele, um preço mínimo a se pagar considerando-se que ele permite a



você jogar enquanto estiver em qualquer lugar da sala, em qualquer ângulo. Experimente jogar Super Mario Sunshine com ele para comprovar. A Sony e a Microsoft bem que poderiam tentar arriscar algo parecido, mas por agora ficaremos com o recurso disponível exclusivamente para o GameCube, que traz um posicionamento excelente dos botões e tamanho para um prático e eficiente manuseio. Ele é um pouco mais espesso que o original do console da Nintendo, mas uns poucos minutos praticando serão suficientes para que você nem perceba a diferença. O produto é da Nintendo, o que garante uma boa qualidade e segurança ao equipamento. Precisando de um controle extra para derrotar uns zumbis em Resident Evil, guiar as gerações dos Roivas por Eternal Darkness ou conduzir sua brigada em Pikmin, lembre-se do Wave Bird. Altamente recomendado e encontrado na cor cinza.

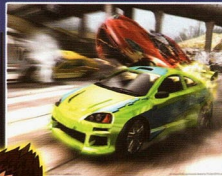
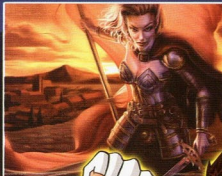
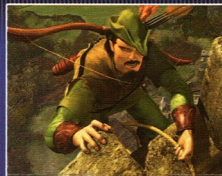
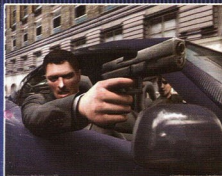


## ESCREVA PARA GAMEDMANNIA

**O**lá amigos! Este será o nosso canal de comunicação entre a gente e vocês. Escrevam, opinem, critiquem, mandem suas sugestões e desenhos que serão colocadas na nossa seção de cartas. Aproveitando, informamos que a partir da próxima edição, será aberto um concurso para que todos possam participar e com prêmios da hora! Vamos lá pessoal, peguem a caneta e soltem o verbo. Contamos com a sua participação!

**Studio Ponto 3**  
 Rua Domélia, 30 - São Paulo - SP  
 CEP: 02308-100

**A GEMEMANIA ESTÁ PREPARANDO UMA SURPRESA PARA VOCÊ QUE CURTE GAMES PARA COMPUTADORES!**



PORT **3**

**NÃO PERCA EM JANEIRO GEMEMANIA ESPECIAL PC**

EM 2003 UM NOVO SUCESSO CHEGA ÀS BANCAS  
A REVISTA DE ANIME QUE VAI MEXER COM VOCE!

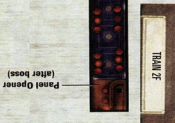
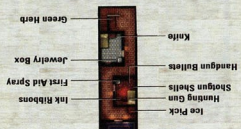
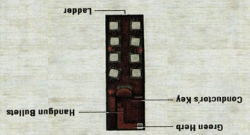
EM BREVE  
JANEIRO

RETRO  
AVENGERS

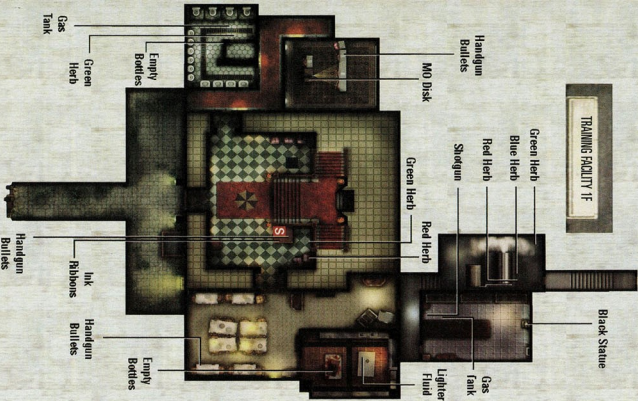
マクロスゼロ  
MACROSS ZERO

DRAGON BALL GT • INUYASHA • ROBIN • X • SOULTAKER • HACK  
YUYU HAKUSHO • SAMURAI X • GUNDAM SEED • E MUITO MAIS

# MAPPIS LA PARTIE



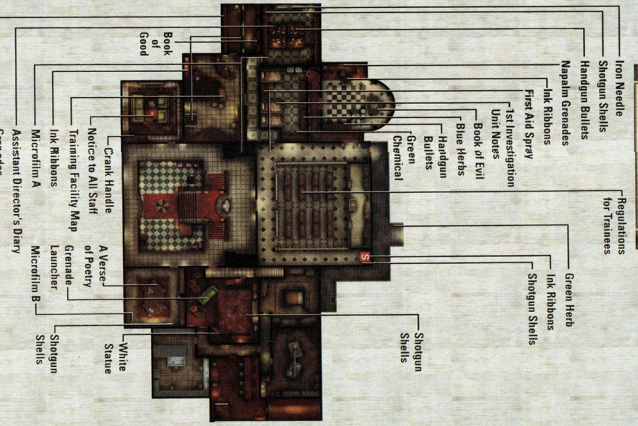
## TRAINING FACILITY 1F



### Black Statue

- Green Herb
- Blue Herb
- Red Herb
- Shotgun
- Red Herb
- Green Herb
- Red Herb
- Gas Tank
- Lighter
- Fluid
- Handgun Bullets
- MO disk
- Empty Bottles
- Green Herb
- Gas Tank
- Green Herb
- Empty Bottles
- Ink Ribbons
- Handgun Bullets
- Gas Tank
- Handgun Bullets
- Empty Bottles

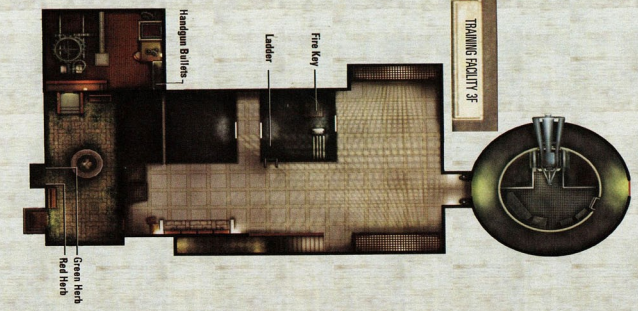
## TRAINING FACILITY 2F



### Regulations for Trainees

- Iron Needle
- Shotgun Shells
- Handgun Bullets
- Shotgun Bullets
- Napalm Grenades
- First Aid Spray
- First Investigation
- Jump Boots
- Book of Evil
- Blue Herbs
- Handgun Bullets
- Green Chemical
- Green Herb
- Ink Ribbons
- Shotgun Shells
- Shotgun Shells
- Shotgun Shells
- White Statue
- Book of Good
- Book of Evil
- Crank Handle
- Notice to All Staff
- Training Facility Map
- Ink Ribbons
- Microfilm A
- Assistant Director's Diary
- Green Ads
- A Verse of Poetry
- Grenade Launcher
- Microfilm B
- Shotgun Shells

## TRAINING FACILITY 3F



### TRAINING FACILITY 3F

- Fire Key
- Ladder
- Handgun Bullets
- Green Herb
- Red Herb

CAPCOM

GAMEMANIA



# Resident Evil Zero

È UN GIOCO A PAGAMENTO. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. CAPCOM È UN MARCHIO REGISTRATO. CAPCOM CO., LTD. È UN MARCHIO REGISTRATO. CAPCOM CO., LTD. È UN MARCHIO REGISTRATO.



# RETRO AVENGERS AVENGEVS WELLBO



## Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


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


Digitalizado por: [evil\\_arthas](#)

Editada por: [anderbass](#)

Revista: [Alberto\\_SSA](#)

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

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

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

