

max games • playstation • dreamcast • max games • nintendo 64 • max games • p



ANO 1
Nº 1
R\$ 3,90

GOLPES - DICAS

NOVIDADES E UM VISUAL
INCRÍVEL!!!



RIDGE RACER 4
TODOS OS 300 CARROS!?
DETONAMOS COM 321!!!

STREET FIGHTER
ZERO 3 • PASSO A PASSO

ZELDA: OS 1ºS PASSOS
PARA DOMINAR O JOGO

RESIDENT EVIL 2:
A CONVERSÃO +
ESPERADA DO
SÉCULO



THE
GAME



Editorial Índice

Já faz um bom tempo que não aparece uma novidade tão boa na área de games. Não queremos ser pretensiosos, mas chegamos para ser a melhor revista de videogames. **MaxGames!**

Games, internet, computadores, card game e animação. Tudo analisado e pesquisado para você ter sempre a melhor fonte de informação do mercado. Do Playstation trouxemos, entre outros, **Ridge Racer 4**. Leia e releia a detonante matéria de RR4: **nossos pilotos estão entre os melhores do mundo!!!** O que está esperando? Coloque seu recorde na home-page da Namco do Japão e **mostre que você também sabe dirigir!** Afinal, aqui no Brasil temos os melhores pilotos. Do Nintendo 64 apresentamos o **Castlevania**. Além de dicas e novidades sobre jogos para computadores. **Fizemos também um resumo todo especial sobre o mangá** (que tem muito a ver com o nosso querido vídeo game) e as novidades na área de animação: **Macross Dynamite Seven**.

Logo de cara, um concurso para você. Mande suas dicas e sugestões e concorra a **camisetas com estampas exclusivas Max Games!!!** Fale conosco! Mande suas sugestões e dicas, pois vamos oferecer o que temos de melhor nessa leva de games que chega em 1999.

Acreditamos que este é apenas o início de um grande trabalho. A cada número estaremos melhor e, é claro, contando com seu apoio. No próximo número já estamos com matérias quentíssimas: **Final Fantasy 8**, **Dragon Quest 7**, **Blood Roar 2**, **Ace Combat 3**, matéria sobre emuladores, sites quentes de games na Internet. Falaremos sobre o desenho **POKEMON** (que logo, logo, estreia no Brasil), mais recordes, dicas, estratégias e tudo que pintar de novidade para games. Ufa!!! Estamos preparando um material para você detonar. E este é só o começo! **A MAX GAMES CHEGOU!!!**



Mal chegamos e você já começa ganhando prêmios!

Participe hoje mesmo! Envie-nos dicas e sugestões! Os autores das cinco melhores dicas ganharão camisetas com a estampa da capa da edição em que elas forem publicadas. Isso mesmo!!! Com a estampa do desenho da CAPA!!! Uma camiseta exclusiva só para você! Avise seus amigos e participe!!!

Temos também um espaço para você, leitor. Coloque suas sugestões e dúvidas. Estamos esperando sua carta. Responderemos suas perguntas e o melhor... Além da promoção das dicas, aqui seus **desenhos** também ganham prêmios! Os autores dos cinco melhores desenhos ganharão camisetas com a estampa da capa. Portanto, se você não puder mandar as dicas, mande-nos o desenho, ou vice-versa. Está esperando o quê? Mande já sua carta e participe. **A Max Games está esperando para conhecer você.**

MAX GAMES "Concurso MAX Dicas" ou "Concurso MAX Arte"
Rua Iapó, 342-Casa Verde
São Paulo - SP
CEP-02512-020



MaxGames nº 1 é uma publicação da:
Editora Canaã é uma marca registrada da Editora Heavy Metal, Editora, Importadora e Exportadora LTDA.
Rua Iapó, 342-Casa Verde
São Paulo-SP.
Tel: (011) 857-4602
e-mail: canaa@node1.com.br
Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68

Distribuição para todo o Brasil:

Di Press

Rua Américo Vespúcio, nº 800
Osasco - SP
PROJETO E REALIZAÇÃO
Estúdio:



Diretor: Rick Mann **Chefe de Redação:** Ed Martins **Assistente de Redação:** Arby

Rosanzik Edição de Arte: Eduardo Louzada **Editor:** Cláudio B. dos Santos **Players:** Cláudio Fusisake (JOTA), Fábio Osborne, Glauco de Moraes Arantes, Graziela de Moraes Arantes, Gustavo Torloni, Guilherme Torloni e Rodrigo Abarca **Correspondentes Internacionais:** Miguel Morita (Japão); Spencer Fishman (E.U.A.) **Ilustradores:** Daniel Ching e Lilian Maruyama **Capa:** Alexandre Jubran



O arcade mais interativo dos últimos tempos



A nova aventura agora é 3D



Ridge Racer 4

Secões:

Drops.....05
News.....09
Dicas.....52

Matérias:

Nintendo 64 (Zelda).....22

Playstation (Ridge Racer 4).....28
(Street Fighter Zero 3).....36

Dreamcast (Console).....44

Arcade (Power Stone).....50

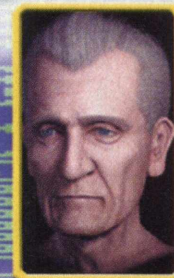
Computadores

{Resident Evil 2 (PC)}
{Linux (sistema operacional)}
{Enciclopédia Star Wars}.....46

Mangá Animação Multimídia.....56

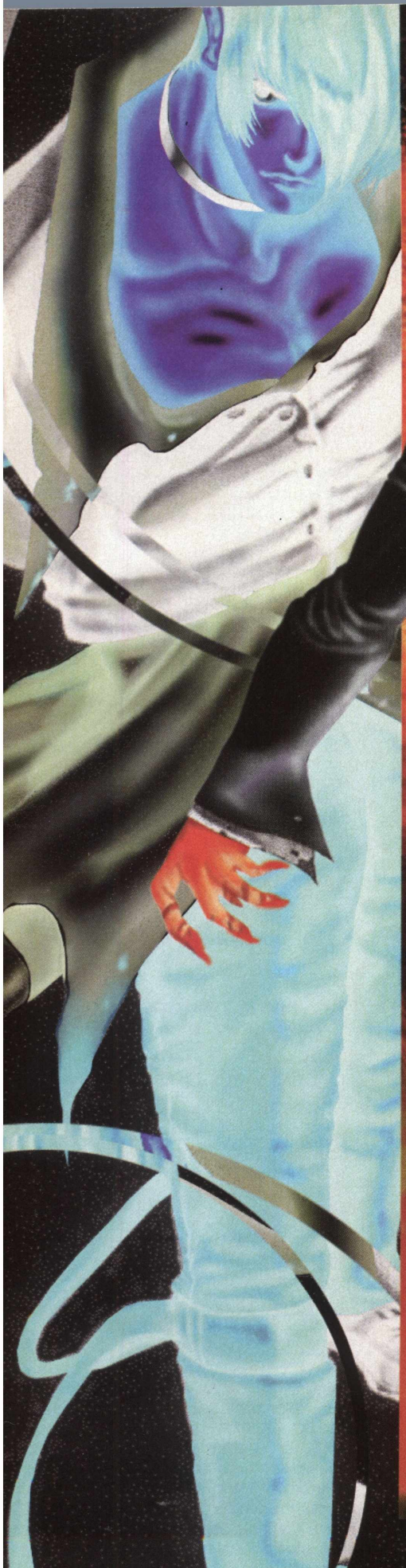
Card Game: Arquivo X.....62

Viva Luke Skywalker em um jogo de pura emoção

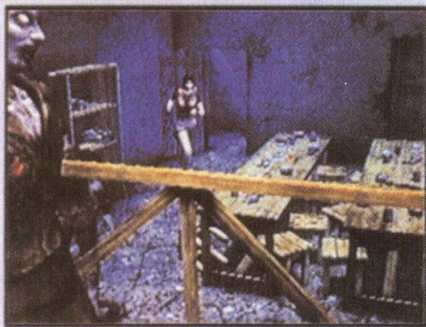


Final Fantasy Movie





Rapidinhas



A **Capcom** anunciou oficialmente o adiamento de **Resident Evil: Code Veronica** para uma data não divulgada de 1999. O motivo seria a baixa penetração que o *Dreamcast* tem no mercado.

Planejando vender **1 milhão** de cópias de *Code Veronica*, seria necessário uma base instalada de 3 milhões de consoles. Como as previsões da Sega apontam para uma base instalada de 5 milhões de consoles apenas no final do ano, a Capcom sabiamente resolveu esperar. Enquanto isso, o jogo será aperfeiçoado, lembrando que as fotos divulgadas não são do jogo em si, e sim de um rascunho inicial rodando em computadores. A Capcom anuncia que *Code Veronica* (uma história paralela a *Resident Evil 2*) e *Resident Evil 3* completam a saga, sendo portanto os últimos títulos na linha *Resident Evil*. E vem aí uma versão para N64 de *Resident Evil*, mas não produzido diretamente pela Capcom, além da nova versão para Playstation. A Capcom já anunciou que será o maior game da série. Vai sair Zumbi para todo lado...



Em **Sega Rally 2**, até quatro jogadores poderão se confrontar simultaneamente através da Internet. O jogo já arrasa como **segundo "grande" título** para o console. Playstation e Nintendo 64 vão ter que rebolar...



Air Combat 3: Electrosphere

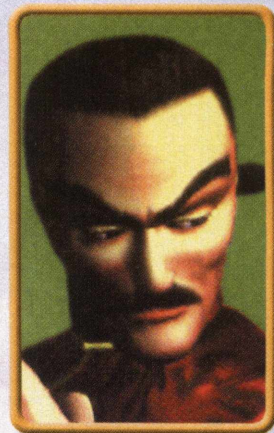
Sem dúvida nenhuma a Namco continua sendo a força predominante no Playstation. Os jogos que ela produz não só são seqüências, como também continuações bem melhoradas. O esquema de controle simples combinado com a melhor jogabilidade no estilo de simulação, fez da linha *Air Combat* um jogo que ganha vez pelo mundo. Desta vez a Namco pretende **arrasar com Air Combat 3** e apresentar elementos melhores que o AC2. Mais aviões, novos modos de jogo, e agora, introduzindo personagens, o que nos leva a esperar um modo *history*. A data de lançamento ainda é um mistério, talvez mais para o final de 99. Agora é torcer os dedos e esperar.



A **Activision** já está trabalhando numa nova versão de **V8: Second Offense**, que dá seqüência a seu último sucesso, **Vigilante 8**. Produzido pela *Luxoflux Corp.*, **Vigilante 8: Second Offense** traz novos carros, que além de ter suas capacidades aumentadas, possui uma variedade de personagens carismáticos. Tem também novos estágios com objetivos mortais e batalhas em arenas *off roads* realísticas através dos EUA. O modo *quest* continua presente, adicionado de mais desafios e dificuldades. Agora suas armas podem ser melhoradas (*power-ups*). Além disso, a Activision promete uma qualidade gráfica e efeitos especiais incríveis, como efeitos de água e fog.



VR2



A **Sega**, continua trazendo jogos interessantes para seu novo console. Entre eles está a conversão do grande sucesso **The House of Dead 2**, sendo que sua data de lançamento fica para 18 de março em dois pacotes. **Pop'n Music** foi adiado para o final de fevereiro. **Castlevania** também está pintando por aí (será que vai desbancar a versão da Nintendo que acabou de ser lançada por aqui!?!).

Mais algumas novidades sobre o novo **Playstation 2:**

O presidente da **Square** do Japão disse que sua empresa já está desenvolvendo jogos para o Playstation 2, embora não especificou quais. Afirmou também que o novo Sony será um poderoso console de 128 bits e que poderia ser lançado antes da metade do ano no Japão. Quando perguntado se a Square planejava desenvolver jogos para o **Dreamcast**, afirmou que apesar de o console ser atraente tecnicamente, não há planos para tal. É a primeira vez que uma empresa de grande porte na área fala abertamente sobre o Playstation 2. E, a se julgar pelo discurso, prevemos que a Square esteja desenvolvendo **Final Fantasy IX** ou **Final Fantasy X** para o lançamento do console. Simplesmente um sucesso na certa. A Square é considerada a empresa mais importante



no desenvolvimento de jogos no mercado japonês. Todas as três grandes fabricantes de videogames (Sony, Sega e Nintendo) disputam à foice a adesão da empresa para o seu formato. A Square é também a produtora dos melhores RPG's de toda a história e a maior consumidora de computadores Silicon Graphics depois da NASA. É uma empresa bilionária, e parece que sua aliança com a Sony está ficando cada vez mais forte, levando-se em consideração que o Playstation já chegou à marca de **50 milhões de unidades vendidas em todo o mundo**, quatro anos após o lançamento. É a Sony mais uma vez se preparando para o sucesso na área.

NINTENDO 2000???

Há rumores na Internet de que o presidente da Nintendo Americana, Minoru Arakawa, em recente entrevista à imprensa japonesa, confirmou o que todos suspeitavam: **A Nintendo estaria desenvolvendo o sucessor do N64, que deverá ser lançado no ano 2000 ou 2001.** A Silicon Graphics foi abandonada inicialmente pela Nintendo, e os parceiros envolvidos no projeto do novo console são a **ArtX, Alps, Rambus, Nam Tai e Softimage.** Dessa vez o console **não usará cartuchos.** A Nintendo está pesquisando novos formatos e entre os mais cotados está o **DVD.** Segundo se sabe, o próximo console será bem mais poderoso que o Dreamcast, Nintendo 64 e Playstation 2, levando-se em consideração o seu lançamento posterior. O jeito é esperar e ver o que a Big "N" está preparando para os gamemaníacos do mundo.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2



Confirmadas algumas datas de lançamento de jogos para o DC: **Mônaco GP Racing Simulation - Fevereiro**, Aero Dancing, Psychic Force 2012, Puyoon - Março e Buggy Heat - Abril; Sonic Adventure, Virtua Fighter 3 TB, Pen Pen Tricelon serão os primeiros jogos lançados para o Dreamcast brasileiro.

A SNK lança no Japão o game **King of Fighter's 98** para o *Neo-Geo Cd*. A edição 98 da série King of Fighter's traz algumas novidades se comparada à versão Arcade do game. Para começar, a embalagem do game traz um calendário exclusivo de 1999 bem transado, com os personagens da série King of Fighter's. O preço base do game é \$ 59,90 no Japão e chegando a **R\$ 120,00** no Brasil caso queira importar o game. Mas lembre-se: **tome cuidado com os impostos...**



Outras novidades da SNK:

Vem aí algumas novidades da nossa querida SNK...

São elas: **Samurai Shodow 5 Amakusa Revenge II** para o velho NeoGeo, **Fatal Fury Ambition** para Hyper NeoGeo 64, um game poligonal, mas com uma visão próxima aos velhos 2D. Já lançado no Japão.

The Kings of Fighter's 98 para Dreamcast e Playstation e ainda **The Kings of Fighter**, ou **99** para os íntimos, com promessa da SNK de mudanças significativas, mas não reveladas. É claro que a Max Games ficará ligada nesses lançamentos e traremos tudo para vocês.



Riven, a seqüência do consagrado game **Myst**, foi lançado pela TecToy para o Sega Saturn exclusivamente no Brasil. O game é totalmente em português e está sendo vendido no Brasil, por cerca de **R\$59,90**. A TecToy garante que continuará a suportar o Saturn com bons games e alguns exclusivos, como ela continua fazendo com o Master System e o Mega Drive. Realmente um exemplo de respeito pelos consumidores.

drops

Wipeout 3 está chegando para **Playstation**, e parece que será **exclusivo** para o console da Sony. A **Psygnosis** anuncia que **Wipeout 3** terá oito novas pistas, três novas equipes, novos modos de jogo, além da compatibilidade com **Dual Shock**. Sem dúvida nenhuma **Wipeout** é reconhecido como um jogo revolucionário e faz sucesso através da Europa e no restante do mundo. A **Psygnosis**, uma das maiores produtoras da primeira safra de jogos para **Playstation**, está atravessando um período de crise e precisa de nomes de peso como **Wipeout** para reconstruir sua fama. Por isso, o rumor soa bem sensato aos nossos ouvidos.

3Dfx

A 3Dfx acerta novamente e vem com uma nova geração que a cada dia que passa mostra uma evolução que não tem fim. E o que a 3Dfx nos mostra com sua nova geração é o **Voodoo3**. Com relação a qualidade gráfica, o **Voodoo3** permanece em 16 bits de cores tal qual o **Voodoo2**. Os processadores 3D ainda não têm potência o suficiente para segurar 60fps em 32 bits e, segundo a empresa, velocidade é mais importante do que qualidade gráfica, lembrando que os drivers **GLIDE** usam tecnologia que, aparentemente, exibem imagens com qualidade de 22 bits. A performance é fantástica, mas não diminui tanto a qualidade e performance das outras. Entretanto, para quem só tem uma **Voodoo** ou nenhuma placa 3D, é uma opção mais barata do que duas placas juntas tradicionalmente usadas para performance máxima. Fora isso, a outra vantagem é que a **Voodoo3** é 2D/3D, trazendo suporte total a **Open-GL**, o que nos garante uma leva de games com gráficos simplesmente fantásticos.



Jam!! no Brasil

Para quem sempre teve vontade de **ligar o seu console em um monitor de computador**, e nunca conseguiu, chegou uma novidade que já rola lá no Japão há algum tempo. A empresa **Aimslab** possui um interessante periférico com o qual você poderá visualizar seus jogos com resolução gráfica muito maior. O **JAM!!** permite que um **Nintendo 64**, **Saturn** ou **Playstation** sejam ligados diretamente a um monitor **VGA** ou **SVGA** de **PC** ou **Macintosh**. Já disponível no Brasil por **R\$ 145,00** através do distribuidor **Ingram Micro**. O pacote do **Jam!!** vem com o hardware, cabos, transformador, placa de registro e guia do usuário.



Pentium 3

A notícia sobre o **Pentium 3** não se refere a performance ou preço, mas à polêmica criada com o anúncio de que os chips virão de fábrica com número serial embutido. Este número poderá ser fornecido via *browser*, por exemplo, a qualquer site que o solicite perante permissão do usuário. Com ele, o site poderá verificar se o micro é mesmo do usuário ou é de outra pessoa se fazendo passar por ela. Isso logicamente poderá acarretar discriminações e identificações não desejadas, além da falsificação de números seriais, uma vez que estes são gravados no chip, e que segundo a própria Intel isso torna impossível a falsificação. As notícias recentes mostram que a Intel pode voltar atrás nessa história. Levando-se em consideração que a maioria dos usuários não gostou nem um pouco de ser vigiada pela rede. **Avanço tecnológico sempre, invasão de privacidade nunca.** Nos EUA vários grupos estão começando a se organizar e iniciando um **movimento judicial** para impedir a comercialização desses chips. Vamos esperar e ver se nossa privacidade vai continuar intacta.



Castlevania

Castlevania 64

Console: Nintendo 64

Distribuidor: Konami

Data de Lançamento: Disponível

Como era de se esperar: Castlevania chega ao Nintendo 64. Agora o terror é tridimensional. É a primeira vez que a série Castlevania abandona os ambientes em 2D mostrando seus novos gráficos 3D. Sorte do N64 que vai ter mais um belo jogo, com aquele visual que já está se tornando comum no console, tipo *Mario 64* e *Zelda 64*. Em **Castlevania 64**, o jogador poderá escolher seu personagem. Existem quatro com características diferentes. **Schneider Belmont** é o mais tradicional personagem de Castlevania, e usa obviamente um chicote. Para controlar o chicote de Belmont num ambiente 3D, o jogador terá o auxílio de uma **mira que muda de verde para vermelha** quando o inimigo atinge o raio de alcance da chicotada. Já **Cornell Reinhart** prefere a luta corpo a corpo, com chutes e socos, além de poder se transformar em um lobo. **Carrie Eastfield** é uma menina de 12 anos com grande habilidade em magia. E **finalmente Kola**, um troglodita que usa uma motosserra. O jogo terá uma simulação realística de noite-dia que irá afetar não só a parte visual, com sombras e outros efeitos de luz, mas também a jogabilidade. Durante o dia, você poderá explorar certas regiões com segurança, livre dos vampiros e outras criaturas da noite. Mas, mesmo durante o dia, lugares sombrios serão abrigo dessas criaturas, portanto **nada é 100% seguro**. À noite os vampiros irão estar por toda parte, portanto o jogador deve estar atento ao relógio (um dos itens do jogo) que irá preveni-lo das horas mais perigosas para a exploração. Qualquer raio de luz que penetre por uma janela, por exemplo, poderá também ser explorado pelo jogador, atraindo os vampiros para o local de perigo.



Normal view

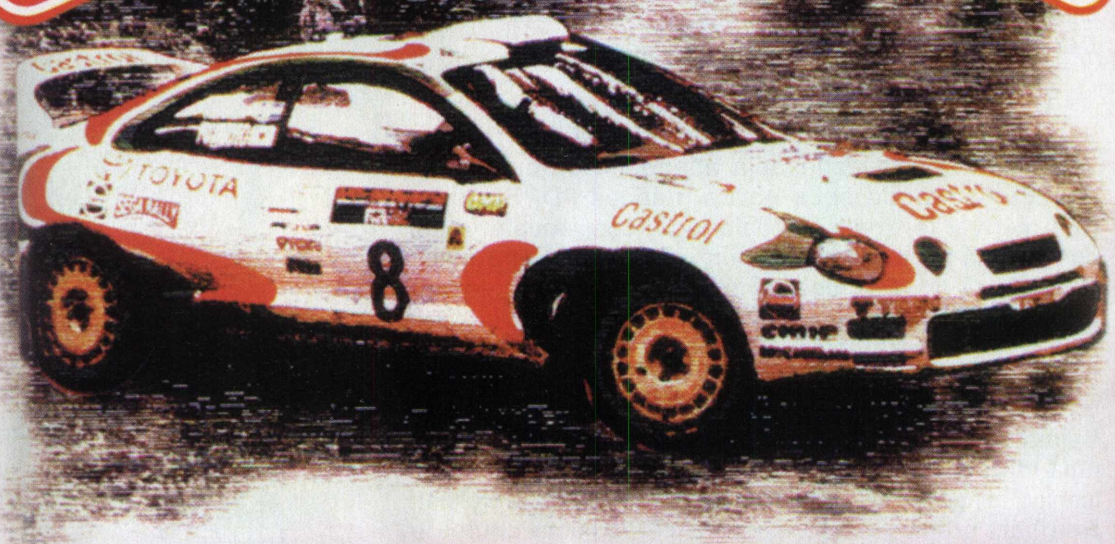


Normal view



Boss view

SEGA RALLY



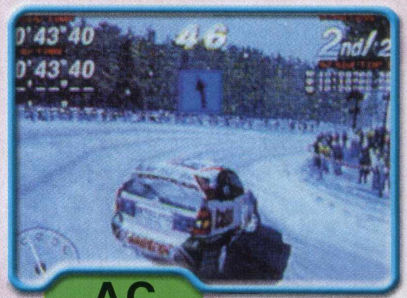
Obs: Fizemos fotos comparativas da conversão para dreamcast da seguinte maneira:

AC: arcade
DC: dreamcast

AC



SEGA Rally 2
Console: Dreamcast
Distribuidor : SEGA
Categoria: Corrida
Data de Lançamento: já disponível



AC

DC



DC





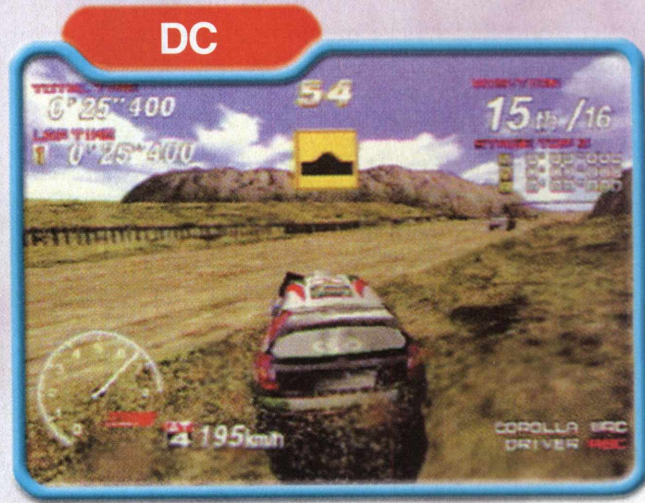
Pegas e mais pegas!!!

O melhor jogo de rally já lançado sai para o Dreamcast. Gráficos de primeira, física realística e excelente jogabilidade fizeram deste jogo da Sega um dos melhores de todos os tempos. Lançado em 1994, **Sega Rally** já não impressionava como antes, e por isso o renomado time de programadores **AM3** começou a trabalhar em sua continuação (ainda em 1996). *Sega Rally 2* chega este ano aos arcades brasileiros e aos felizes japoneses que compraram o novo Dreamcast, lançado dia 20 de novembro do ano passado em terras orientais. O novo game acrescenta novos elementos para tornar os "pegas" em estradas de terra ainda mais emocionantes. A versão para o Dreamcast está absolutamente idêntica ao arcade (que roda na poderosa

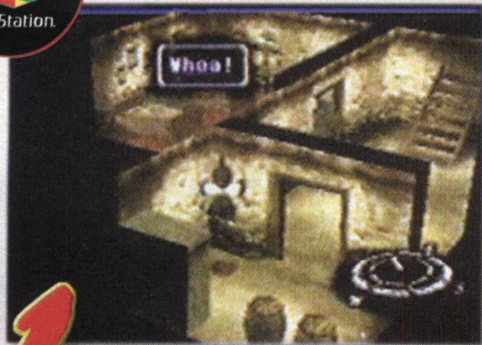
placa Model 3 , capaz de gerar mais de 2 milhões de polígonos), e ainda por cima terá uma ou duas pistas a mais, das quatro originalmente planejadas para a versão arcade. O jogador poderá dirigir carros como um **Lancia Stratos HF, Subaru Impreza WRC' 97, Toyota Corolla WRC, Mitsubishi Lancer Evo e Peugeot 306 Maxi 97**. Desafios via modem e Internet estão incluídos, graças às capacidades *on line* do console. Rumores acenam para um exclusivo editor de pistas e novos carros. A grande safra de jogos de corrida prontos para o lançamento do Dreamcast (Super GT, Daytona 2) fará com que o lançamento de *Sega Rally 2* seja adiado por algumas semanas. Vale a pena esperar e ver...



Pilote os melhores carros do mundo!!!



**N
E
W
S**



XENOGEARS

Console: Playstation / Windows 98

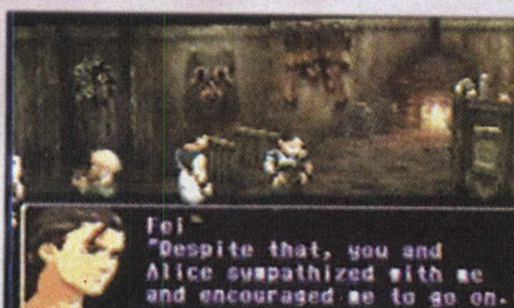
Distribuidor: EA/Square

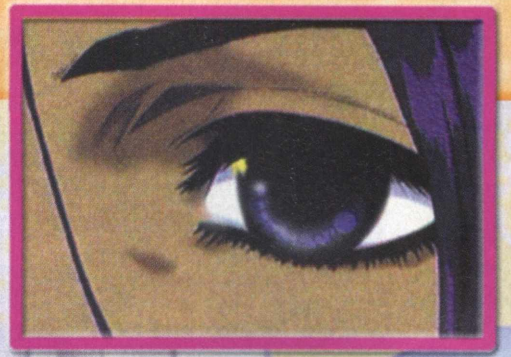
Categoria: RPG

Data de Lançamento: Disponível

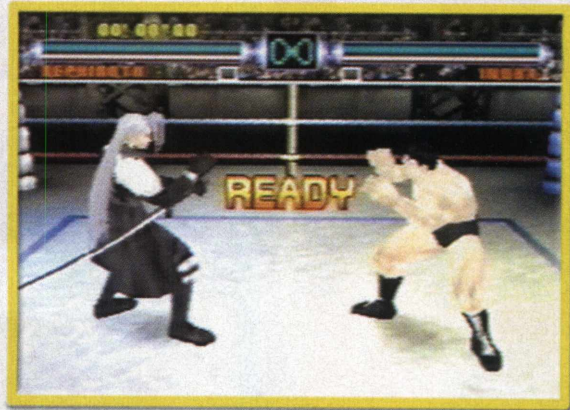
Há 10 mil anos atrás, em um planeta distante, uma civilização altamente desenvolvida desaparecia com os problemas de uma superpopulação. Dominando a tecnologia das viagens espaciais, esta civilização construiu uma gigantesca nave a fim de transportar colonos para novos mundos. Com a nave no espaço, um estranho acidente ocorre. Uma força misteriosa assume o controle dos computadores e começa a dizimar toda a tripulação. Alguns tentam escapar em pequenas naves de emergência. Os próprios mecanismos de defesa se voltam contra eles. Ao capitão não resta outra alternativa senão acionar o mecanismo de autodestruição. A nave cai em um planeta próximo. Entre os destroços, uma misteriosa mulher surge como a única sobrevivente. Dez mil anos depois, um jovem artista chamado **Fei** está se preparando para o casamento de seus amigos da vila de **Rahan**, enquanto tenta readquirir a memória, afetada por uma amnésia. Eis então que surge na vila um enorme robô (*gear*) que inicia uma batalha sangrenta, incendiando casas e matando todas as pessoas queridas de Fei. Em busca do passado e em meio às incertezas de seu destino, começa a aventura de Fei e a história de **Xenogears**.

Não é preciso dizer mais nada, a *Square* acertou novamente. **Xenogears** foi lançado no Japão há quase um ano atrás. Superou todos os receios de um tema pesado que envolve religião e outras polêmicas impróprias para menores. Agora, com a versão em inglês, ficou bom para os jogadores de RPG, e deverá ser uma agradável experiência. O jogo traz muitas boas novidades. Para muitos, chega a ser melhor que *Final Fantasy 7*. Além da história profunda e adulta, **Xenogears** se destaca principalmente pelo sistema de batalhas, que continua sendo em turnos, mas com uma nova característica que permite maior variedade e diversão. São três tipos básicos de ataque: fraco, médio e forte, que consomem unidades de ataque (AP). Acumulando APs, o jogador poderá desencadear "combos", golpes complexos como nos jogos de luta. Graficamente, também se mostra extremamente competente como qualquer grande jogo da *Square*. Os cenários 3D são gerados em tempo real e podem rodar horizontalmente pelo jogador. Há grande variedade de texturas. Os detalhes são o suficiente para satisfazer quem já está acostumado aos grandes espetáculos de jogos como *Final Fantasy 7*. Várias introduções durante o jogo em forma de Anime (desenho animado japonês), sem contar com um final simplesmente incrível. **Xenogears** vem em dois CDs e tem uma duração média de 60 horas. Com certeza vai valer a pena cada minuto gasto quando você chega ao final.





N
E
W
S



Ehrgeiz

Glauco e Graziella de Moraes Arantes

Ehrgeiz é um jogo de luta 3D semelhante ao *Tobal No 1* e *Tobal No 2*. São 11 personagens para escolher e mais seis personagens secretos, entre eles alguns do famoso RPG *Final Fantasy VII*: *Cloud*, *Tifa*, *Sephiroth*, *Vincent*, *Yuffie* e *Zax*. Os cenários são bem feitos, não apresentando falhas na textura. Possui um sistema de combos parecidos com *Tobal*, tendo um controle simples, o que faz de *Ehrgeiz* um jogo fácil e dinâmico, apresentando uma excelente jogabilidade. Vale a pena conferir. Em *Ehrgeiz*, além do modo arcade, há os modos **Brand New Quest** e **Mini-Games**. Em *Brand New Quest* você joga com os personagens *Koji Masuda* e *Clair Andrews*, estilo RPG, podendo escolher com qual dos dois deseja jogar. Perdendo um dos personagens, automaticamente passará a jogar com outro. Você inicia o jogo em uma cidade, podendo comprar itens e conversar com outras pessoas, existindo também um labirinto com vários andares onde seu personagem melhora suas habilidades para enfrentar os chefes de cada labirinto. Este modo de jogo é difícil e exige paciência e muita atenção, mas possui uma grande jogabilidade. Existem quatro tipos diferentes de mini-games em *Ehrgeiz* sendo:

- **Infinity Battle**: É um modo onde você joga várias lutas podendo acumular mais que uma barra de energia.
 - **Battle Runner**: Consiste em uma corrida onde além de correr você pode bater em seu inimigo para atrasá-lo. Para vencer está corrida é necessário que sua barra de energia esteja maior que a do adversário.
 - **Battle Beach**: É o mini-game mais divertido, onde existe uma mistura de velocidade com habilidades.
 - **Battle Panel**: Este mini-game exige mais esperteza para vencer, pois é necessário transformar as pedras azuis em vermelhas. Com um pouco de paciência e persistência você consegue vencer, pois a máquina é muito traiçoeira.
- Esses mini-games não abrem nada extra no jogo, é somente para diversão.

Terminando o jogo com os personagens indicados, abrem-se os demais. Aqui vai uma lista deles:

| | | | |
|------------------|----------------|---------------|--------------|
| Tifa | Vincent | Lee | nenhum |
| Cloud | Yuffie | Dasher | nenhum |
| Sephiroth | nenhum | Prince | nenhum |
| Han | nenhum | Yoyo | Clair |
| Sasuke | Koji | Jo | nenhum |
| Godhand | <i>nenhum</i> | | |

Terminando o jogo com os personagens de *Final Fantasy VII*, ou seja, *Tifa*, *Cloud*, *Sephiroth*, *Vincent* e *Yuffie*, *Zax* estará disponível. *Django* também estará, assim que terminar com todos os personagens.



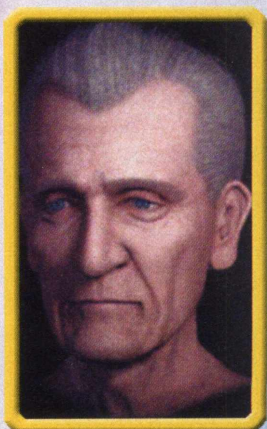
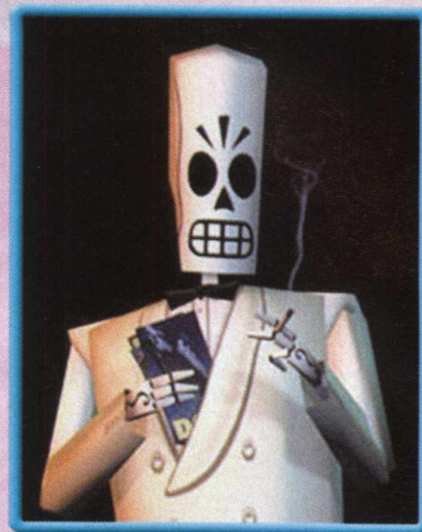
Grim Fandango

Distribuidor: Brasoft

Categoria: Aventura

Data de Lançamento: Disponível

Grim Fandango é um jogo de aventura feito pela LucasArts. Criado por **Tim Schafer** (*Full Throttle*, *Day of the Tentacle*), o jogo se inspira nas festas dos mortos do folclore Mexicano e nos filmes da década de 50. O personagem principal de **Grim Fandango** é **Manuel Calavera**, um esqueleto que trabalha como agente de viagem da morte. Sua função é levar as pessoas do mundo dos vivos para um viagem macabra de quatro anos pelo mundo dos mortos. Só que a já amaldiçoada profissão se torna ainda mais horrível quando Manuel percebe que um complô faz com que ele só pegue os "clientes" errados e se meta numa enrascada que põe em risco a chance da sua própria alma descansar em paz. Como se já não bastasse, o enredo bizarro e criativo, um dos mais originais já experimentados pela LucasArts. *Grim Fandango* tem ótimos gráficos, com arquitetura que mistura **arte** com as mais antigas **culturas Mexicanas dos Astecas**. Imagens "renderizadas" e animadas em programas 3D deixam o visual ainda mais sofisticado e atual: é bastante diferente dos jogos da LucasArts que estamos acostumados a ver. Mas a maior novidade da versão nacional de *Grim Fandango* é a completa dublagem do jogo em português. Desta vez, não só as legendas foram traduzidas, mas sim todos os diálogos presentes durante o decorrer da aventura. As pessoas responsáveis pelo lançamento estão de parabéns pela iniciativa de "localizar" os jogos para o mercado brasileiro. *Grim Fandango* é diversão pura. Sorte para os jogadores de Windows 98. Esperemos outros games nesse nível. Ponto para as distribuidoras brasileiras.



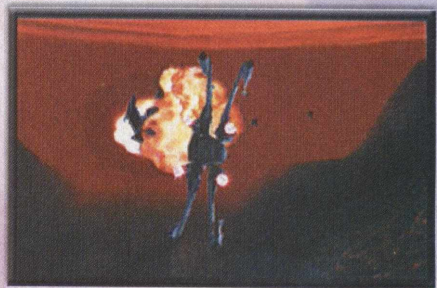
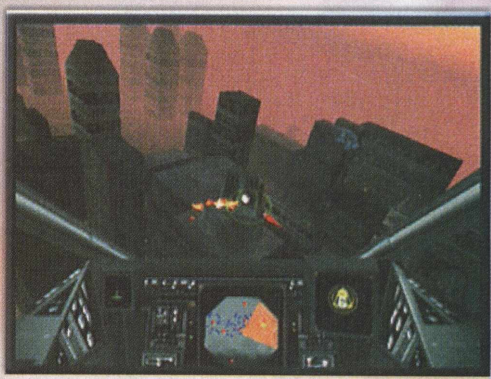
Final Fantasy Movie Clip

Vem aí a versão *Movie* de *Final Fantasy*. Conseguimos um endereço na internet onde você irá encontrar os primeiros *trailers* e *demos* dessa obra prima. Esses filmes mostram pessoas com um visual incrivelmente real. O detalhe é que o filme será totalmente produzido em Computação Gráfica. Existem rumores de que essa produção já está levando dois anos e agora aparecem as primeiras cenas e mostram que eles não brincaram em serviço. Fiquem ligados na próxima edição para mais informações.

<http://www.gaming-intelligence.com/features/ffmovie/ffmoviemedia3.html>

GUERRA NAS ESTRELAS ROGUE SQUADRON™

3D



No ano de estréia da nova trilogia de Star Wars, vão pintando cada vez mais surpresas. Algumas muito boas...



Star Wars Rogue Squadron (Nintendo64)

A Lucas Arts lança a versão de seu novo game para Nintendo 64. Baseado na jogabilidade de seu antecessor, **Rogue Squadron** dá um show. Considerado um dos melhores simuladores de vôo para Nintendo 64, é o **primeiro a utilizar os 4Mb ram Expansion Pack**. Com ele você joga **Star Wars em alta resolução**. Simplesmente fantástico. Gráficos 3d e naves muito bem trabalhadas trazem toda a magia do filme para o console. Uma variedade de naves a sua escolha: X-wing, A-wing, Y-wing, V-wing e Snowspeeder. Além de algumas naves secretas, entre elas a Millennium Falcom. Apesar de a velocidade não ser o forte desse game, você pode encontrar uma variedade muito grande, o que torna o game muito interessante. Nas primeiras missões você poderá escolher uma nave, mas seguindo no game você terá acesso a outras. Completando as cinco primeiras fases você poderá voltar e melhorar seu *score* escolhendo as naves liberadas, já que seu desempenho é avaliado ao término de cada missão. Você pode receber medalhas, variando entre **ouro, prata e bronze, o que determina qual nave secreta aparecerá para você**. Musicas com qualidade de CD e efeitos sonoros fantásticos trazem toda a emoção da trilha do filme. Não percam, na próxima edição, a estratégia completa deste game incrível. **Dica Max Games!**



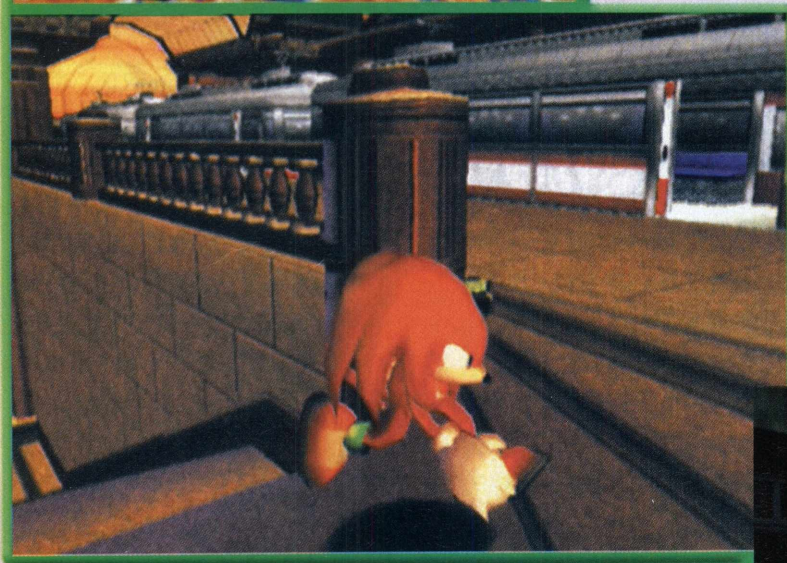
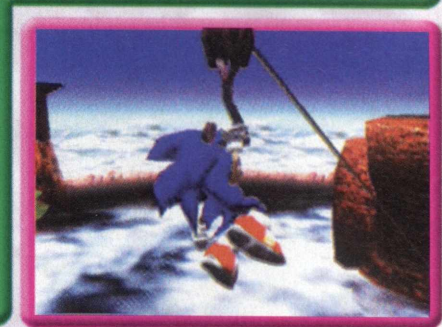
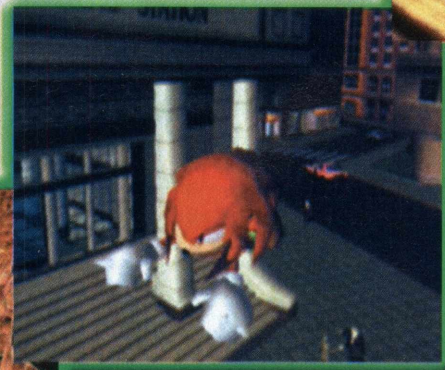
SONIC ADVENTURE



Sonic Adventure
 Fabricante: Sega
 Console: Dreamcast
 Lançamento: Disponível
 (Por Miguel Morita)

Sonic Adventure (as aventuras do Sonic) trará seis mundos enormes para serem explorados: **Ice World, Inca, Lava World, Lost World, Red Mountain e Speed Highway**. Cada um desses mundos possui características totalmente diferentes. O Ice World é um mundo repleto de geleiras enormes, ventos congelados e muita neve. Nesse mundo você também poderá utilizar um dos veículos do jogo, o **Snowboard**. O Inca é um mundo repleto de ruínas e florestas tropicais. O **Sonic Team** veio até nosso **continente Sul Americano para reproduzir com fidelidade esse mundo (Inca)**. O Lava World é um mundo cheio de lava, que levará você para as profundezas de um vulcão. Lost World fará com que você explore florestas imensas, cheias de armadilhas mortais. Red Mountain é um deserto cheio de montanhas irregulares. E finalmente, a Speed Highway é o mais impressionante de todos os mundos, pois se passa nas ruas das grandes cidades!



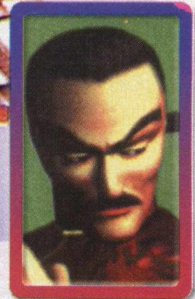
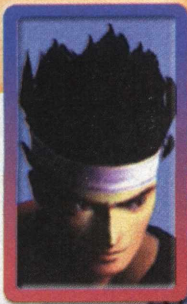


No final de cada fase, como era de se esperar, vem o chefe (cada um maior que o outro) cada um deles possuindo um ponto fraco. **Existe a possibilidade de fases e chefes secretos.** Sonic Adventure trará vários personagens selecionáveis. São eles: Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Big, Eggman e um robô.

Personagens familiares para os jogadores de Sonic R para o Saturn. Os gráficos trarão uma **resolução espetacular (640x480)!** O game rodará a uma taxa de 60 frames por segundo, sem nenhuma perda de velocidade. Você poderá explorar livremente os mundos de *Sonic Adventure*, como em Mario 64 e Banjo-Kazooie (ambos de Nintendo 64). Porém, segundo a Sega, a ambientação 3d será bem superior aos dos jogos da Nintendo. Vários veículos poderão ser controlados pelos personagens, como Snowboards e Aviões. Um modo de você conseguir coletar o maior número de argolas

que puder, em uma ambientação totalmente tridimensional. A velocidade é incrível, precisando de um certo treino para poder desfrutar as incríveis subidas e descidas do porco-espinho. Depois que se habituar, é um show de velocidade. Com uma apresentação fantástica, nos resta sonhar com o que vem por aí. A equipe Sonic Team não economizou talento. **Sonic Adventure** é apenas uma pequena amostra do potencial do *Dreamcast*, ou seja, música de primeira qualidade, gráficos e resolução incríveis e jogabilidade nota 10. Dá para imaginar os próximos lançamentos com uma qualidade melhor? Sonic Adventure será compatível com o **VMS (Visual Memory System)**, e você poderá usá-lo para cuidar do Sonic. Algo semelhante ao Pocket Station da Sony para Playstation. lançado algumas semanas depois do Dreamcast, já é o título mais vendido para o sistema, agora (como sempre) é torcer e esperar seu lançamento no Brasil.



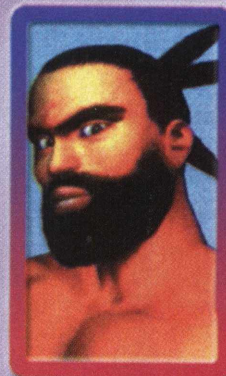
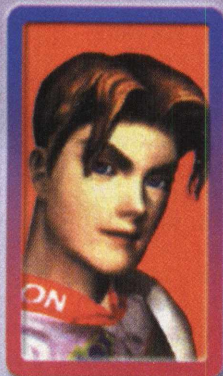


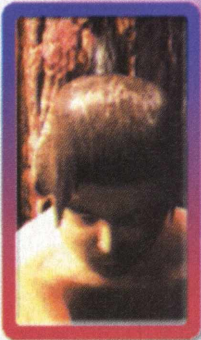
Virtua Fighter



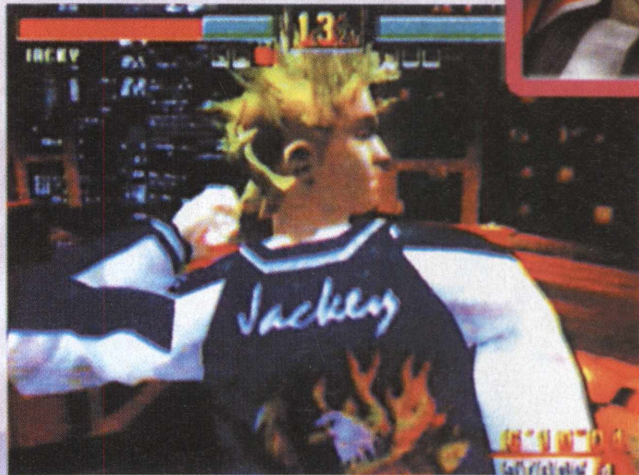
Virtua Fighter chegou junto com o Dreamcast e marcou seu nome como o melhor da série *Virtua Fighter*. O game é o mais tático da série — golpes, danos no adversário, colisões, agarrões e esquivas idênticos ao Arcade. No que se refere a som, o VF3 traz no Dreamcast toda fidelidade do som do Arcade, com um processador da Yamaha de 16 bits a 44 Khz, ou seja, um som puro e agradável. Os gráficos são um show à parte.

VF3 chega bem próximo ao arcade. Movimentação das roupas, detalhes dos personagens e cenário mostram que o Dreamcast não está para brincadeira e desafia aos concorrentes se mexerem atrás de inovação. Um detalhe que temos que frisar é o tempo de leitura do CD no Dreamcast, que chega a dois ou três segundos por luta. O que nos mostra **uma grande evolução** com relação aos outros games com Cd.





3tb



Modos de jogo:

Team Battle (Baseado na versão de 97-3 contra 3)

Normal Battle

(Igual à versão original de arcade)
Training Mode (Não é possível fazer configurações e não há Move List para conhecer os golpes de seu personagem. Mal aproveitado.)

VS. Record

(Exibição de recordes de tempos, vitórias entre outros e salvá-los para o VMS.)

History

(atraente, mas limitado. A verdade é que a idéia foi mal executada, dando a impressão que foi um trabalho feito numa grande correria)

Options

Pois é, faltou o **modo Vs** para 2 jogadores, mas você pode desafiar seu amigo entrando no modo normal e iniciando a luta.

O game é relativamente fácil e pode não ser o preferido de sua coleção, mas vale a pena conferir. Principalmente para tirar umas disputas com os amigos. **Virtua Fighter 3** traz até sua casa uma parte do poder da famosa **Model 3** da Sega. É claro que a empresa ainda precisa melhorar algumas coisas no seu principal game poligonal, mas vamos esperar, e quem sabe numa próxima versão ela nos traz o melhor jogo de luta poligonal já feito. Afinal, a Sega esta apenas começando com o Dreamcast e **muito mais está por vir.**



Estratégia



A princípio, nesta primeira edição, mostraremos o nosso herói Link desde criança até se tornar adulto. Resumindo, mostraremos o básico do game, desde a floresta Kokiri até o templo do tempo. Logo mais, estaremos trazendo a estratégia completa (que quase todo mundo já fez, porém creio que teremos alguns segredinhos escondido nas mangas) deste que atualmente é o melhor jogo do Nintendo 64.

Kokiri forest

O jogo começa com Link dormindo em sua casa em Kokiri forest. Ele tem um sonho de Zelda sendo levada por uma mulher e logo depois olha para trás e vê Ganondorf, que por sua vez rapta Zelda. Depois, Navi (a fada amiga de Link durante o jogo) vai acordar Link se apresentando. Link acorda, conversa com **Navi**, e levanta-se.



Ao sair da casa, **Saria** fala com você. Para pegar a Kokiri sword você deve subir uma pequena colina, passar pelo campo de treinamento, e entrar numa pequena caverna rastejando; lá dentro você deve seguir uma pedra até um lugar onde tem outra pequena colina e em cima da colina um baú, nele está a **Kokiri sword**. O deku shield você deve comprar no Kokiri shop com 40 ruppens, que você consegue cortando mato e quebrando pedra. Agora você deve falar com **Mido**. Ele está próximo ao mercado fechando um caminho que leva a Deku Tree.

The Great Deku Tree

Dentro de Deku Tree, mate um inimigo e ganhe a **deku nut**. Suba a escada até encontrar uma porta, mate o inimigo, e continue. Acenda o **deku sticks** no fogo e acenda a tocha apagada para abrir a porta. Suba no switch para levantar as pedras, pule direto para frente até o baú, onde você encontra o estilingue; volte e mate os **skulltulas** com o estilingue, suba pelas teias até o fim e vá para os lados para cair em cima da ponte mais alta. Siga para um lugar onde tem uma aranha gigante. Mate-a quando ela se virar. Depois de matá-la, você deve pular exatamente no meio da teia que está no chão lá no primeiro andar. Depois de cair, você deve apertar um switch que acende uma tocha. Pegue o Deku sticks e acenda-o. Leve para uma teia que está tapando uma porta, queime com o fogo e entre na porta; depois, na porta que tem grades com um olho em cima, atire uma pedra com estilingue no olho para abrir as grades. Na parte da água, você deve mergulhar até o switch para abaixar a água, correr para a pedra que se mexe



e passar até o outro lado. No outro lado você deve empurrar a pedra e subir. Na outra sala você deve acender todas as tochas. Acenda o deku sticks e queime a teia que não tem um monstro por trás. Depois da teia, passe pelo buraco rastejando. Na outra sala você deve empurrar a pedra para cair na água, depois acenda o deku sticks, suba na pedra, vá até a teia no chão e dê uma paulada na teia para queimar. Depois de cair, paralise os bichos na ordem: **2, 3, 1.**

*Volte para kokiri,
vá a um túnel e
Saria lhe dará a
Ocarina Fairy*

CHEFE: Aranha gigante. Olhe para cima e procure por uma mancha amarela. Depois de olhar, a aranha irá aparecer. Você deve enfrentá-la. Espere ela se aproximar...quando ela atacar, acerte o seu olho com a deku nut. Depois, quando ela ficar verde, acerte-a com a espada até ela fugir. Quando ela subir na parede e estiver no teto, acerte-a com o

estilingue bem na hora que o olho dela ficar vermelho. Quando ela cair e estiver verde, acerte-a até ela fugir. Repita a estratégia até você conseguir matá-la.

Quando você sair de Deku Tree, volte para kokiri e vá até um túnel que está perto da casa de Link. Ao entrar, **Saria** irá falar com você e lhe dará a Ocarina Fairy.

Hyrule Field

Quando você estiver em Hyrule field, você deve ir para o castelo de Hyrule. No market, fale com **Malon**. Siga para o castelo. Fale com Malon novamente e ela lhe dará o ovo. Use-o até virar galinha, depois, quando estiver de dia, fale com o guarda até ele pedir 10 ruppens para abrir o portão; siga até você ver dois guardas na frente de longe; suba uma colina e passe por trás de outro guarda e não deixe que ele o veja. Siga até encontrar outro guarda, vá pro outro lado dele até encontrar um lugar onde você possa subir.



Continue até encontrar a pedra das horas. Pule lá em baixo, caia na água e nade em direção a correnteza; suba em umas escadas e fale com Talon; ele continuará dormindo; pegue a galinha e acorde-o. Falando, ele sairá correndo; empurre as duas caixas na água, pule para onde está saindo água e entre no buraco.

Castelo de Hyrule

Dentro do castelo, siga em frente e despiste todos os guardas até encontrar Zelda. Fale com ela, depois de ela te dar o papel. Fale novamente com Zelda e volte para falar com a mulher. Ela lhe ensinará uma melodia e o levará para fora do castelo. Depois siga para Kokiri forest, e de lá para Lost Woods.

Lost Woods

Em Lost Woods vá pelos caminhos: Direita, esquerda, direita, esquerda, acima, esquerda e direita. Chegando lá você terá que enfrentar um lobo; mate-o e a porta se abrirá; continue até chegar lá em cima e encontrar Saria; fale com ela e ela lhe ensinará a melodia Saria's Song.

Lon Lon ranch

Siga para Lon Lon ranch; fale com Malon, pegue a flauta do lado dela e ela lhe ensinará a melodia de Epona.

Kakarico village

Agora vá para Kakarico, siga até o guarda que está fechando o caminho da Montanha, fale com ele e depois mostre o papel que Zelda lhe deu. Ele irá abrir o portão e lhe dirá para voltar para Hyrule castle com um escudo melhor e uma máscara.

Hyrule castle

Em Market, vá para o bazar e compre o Hylian shield por 80 ruppens, depois vá para o Mask shop e compre a máscara amarela. Volte para Kakarico, siga até o soldado, coloque a máscara e fale com ele. Esse soldado lhe pedirá a máscara. Dê a ele, equipe-se com o Hylian shield e siga em frente até Goron city.

Fale com Zora e Ganhe o Silver Scale



Goron city

Em Goron city vá até o andar mais baixo. Vá para o tapete que prende a porta principal e toque a melodia de Zelda. A porta se abrirá. Fale com o rei Goron. Toque a melodia de Saria. O rei lhe dará o bracelete. Acenda o deku stick e acenda todas as tochas que estão em volta do grande Goron. No terceiro andar, onde tiver duas bombas em uma porta fechada, levante uma das bombas e coloque na porta para explodir. Continue quebrando todas as portas até chegar no gigantesco Goron. Fale com ele. Saia de Goron city e siga para a direita. Levante a bomba que está lá e jogue lá em baixo, abrindo a caverna de Dodongo.

Dodongo's cavern

Siga em frente até a larva. Pule para o meio e depois para a direita. Pegue a bomba e exploda a parede que está depois do monstro que solta raio. Continue até o lugar onde tem fogo na pedra, atire uma com o estilingue no olho para o fogo apagar e siga em frente. Quando você chegar no botão, aperte-o e a porta se abrirá no outro lado. Desça e vá até a porta que se abriu, entre na porta, e no lugar que tiver muitas bombas, pegue a bomba que está encostada na porta fechada e coloque no meio de onde não tem bomba. Terá que explodir todas as bombas para a escada descer. Siga pelo lado direito subindo até a porta. Depois de você passar pelas lâminas e chegar até os fogos nas pedras, atire no olho, pule na pedra e pule para a porta à esquerda. Quando você estiver em cima, vá na ponte e caia em cima da cabeça da estátua. Acenda a

bomba nos dois olhos da estátua. Depois de a boca descer, entre na boca e, chegando na sala, suba na entrada mais baixa; Após derrubar a pedra, coloque-a no buraco para a porta se abrir, entre e coloque uma bomba para o buraco se abrir. Não esqueça de pegar o baú com mais bombas e caia no buraco.

Chefe: King Dodongo. Mire sempre no chefe com o Z, quando ele abrir a boca para jogar fogo. Atire uma bomba dentro da boca dele; quando ele cair, acerte-o com a espada, repita isso até matá-lo. Quando estiver fora da caverna, o rei Goron irá aparecer e lhe dará o segundo tesouro; Vá para a parte da montanha onde tem duas pedras impedindo a passagem. Lá em cima, corra até o outro lado passando por onde as pedras caem. Suba as teias e entre na caverna da esquerda; Lá, toque a melodia de Zelda, no Triforce, e a fada irá aparecer. Ela lhe dará a barra de magia. Agora, siga para Zora's river.

Zora's river

Em Zora's river você deve explodir as pedras. Depois pegue a galinha. Ao encontrar com o homem, pule para o outro lado, siga em frente, depois vá pela direita. Continue, atravesse o rio pulando e suba a colina. Quando você estiver de frente com a cachoeira em cima de um bloco de madeira, **toque a melodia de Zelda** e atravesse para chegar em Zora's Domain.

Zora's Domain

Siga o caminho de pedra até em cima. Quando você estiver na sala do rei, vá pelo outro caminho, onde tem uma placa indicando. Continue e **fale com Zora**, pule pela cachoeira, pegue todos os ruppens que ele joga lá embaixo antes que o tempo acabe. Assim que conseguir, volte nele e ganhe o **silver scale**, para você poder



ficar seis segundos debaixo d'água. Lá em baixo, de costas para a cachoeira, há uma caverna. Debaixo da água, entre na caverna mergulhando, e você irá aparecer no **Lake Hylia**. Indo reto, você verá um pote debaixo d'água. Nade até lá, pegue o pote, volte pela caverna que você saiu, vá até o rei e mostre o pote. Link lerá o papel para o rei e este irá pedir para Link salvar a princesa. Antes de ir até Zora's fountain, vá até a loja e compre o peixe que custa 200 ruppens, **agora sim** vá para **Zora's fountain**.

Zora's Fountain

Vá até a boca da baleia e deixe cair o peixe. A baleia irá engoli-lo junto com o peixe.

Jabu Jabu's Belly

Na porta onde tem teias, pegue o estilingue e atire no cristal amarelo que está acima da porta, um pouco mais para trás. Após entrar, continue até a outra porta. Lá dentro você irá encontrar a **princesa Ruto**. Fale com ela e ela irá cair em um buraco. Caia no mesmo buraco que ela, fale com ela novamente e ela irá se abaixar. Levante-a e carregue-a para a porta. Lá dentro, quando chegar aonde tem um buraco e um botão no meio, caia e não aperte o botão. Jogue a princesa do outro lado. Agora, sim, aperte o botão; quando a água subir, suba no lado que você jogou a princesa, e passe pela porta. Na outra sala, suba na pedra que abaixa e sobe; pule para o lado que não tem o botão. Lá, vá pela mesma porta que você foi para encontrar a princesa. Agora, não caia em nenhum buraco, passe para o outro lado e entre na porta; Lá, entre nas portas para a direita. Uma delas terá o **Boomerang**. Para pegar, mate os monstros da sala. **O boomerang estará onde tem apenas monstros que dão choque**. Volte para a sala onde você encontrou a princesa, caia no buraco onde tinha uma planta verde com a princesa. Entre na porta que fica no caminho detrás da pedra; lá a princesa lhe pedirá para colocá-la em cima da pedra. **Ela pegará o terceiro e último tesouro**, mas ela será presa lá em cima pelo o sub-chefe.

Sub-chefe: atire o boomerang nele para paralisá-lo. Assim que ele se libertar e começar a rodar, atire novamente o boomerang. Se ele aparecer de costas, acerte com a espada no cristal. Repita até que ele morra. Depois, suba na pedra e ela te levará para cima. Entre na porta. Na próxima sala, atire com o boomerang nas esponjas para que elas paralisem. Passe até a porta, quando chegar a sala que tem um botão. Aperte e uma pedra levantará até uma sala com um botão. Pegue uma caixa, vá até o botão, suba nele, deixe a caixa e entre na porta, na sala com teias subindo em uma pedra onde tem monstros que dão choque. Suba a teia, fique de frente para um vidro, mire com Z no cristal e atire com o boomerang; quando a porta abrir, vá até lá para se encontrar com o chefe. **Chefe: Berinade.** Destrua seus tentáculos com boomerang, depois jogue o boomerang no meio dele e acerte-o com a espada; Quando ele começar a girar, acerte-o com o boomerang, depois acerte de novo com o boomerang para ele paralisar. Acerte-o com a espada, e repita até que ele morra. **Pegue o coração e vá para a luz azul.** Ruto fala com

você e vocês vão embora. Lá fora, Ruto lhe dará o **terceiro tesouro.** Agora siga para o Hyrule castle.

Hyrule castle

Quando você estiver chegando no castelo, ficará a noite, e a ponte irá se abrir. Zelda estará com a mulher que cuida dela de cavalo em alta velocidade. Zelda jogará uma coisa na água, e logo depois aparece Ganondorf. Link tira a espada e o escudo. Ganondorf solta uma magia em Link e vai embora. Depois, vá na água e pegue o que Zelda jogou lá, a Ocarina of time. Zelda lhe ensinará **a melodia do tempo.** Vá para o temple of time.

Temple of time

Fique em frente à pedra e toque a melodia do tempo. Os três tesouros se encaixarão e abrirão a porta do tempo. Chegue até a espada e levante-a. Ganondorf irá aparecer e rirá. Um sage irá aparecer e falará com você. Link se olha e vê que está grande. **Depois do Hyrule castle siga para Kokiri forest, e de lá para Lost Woods.**



Ridge Racer Type 4
Por Claudio (jota) Fuzisaki



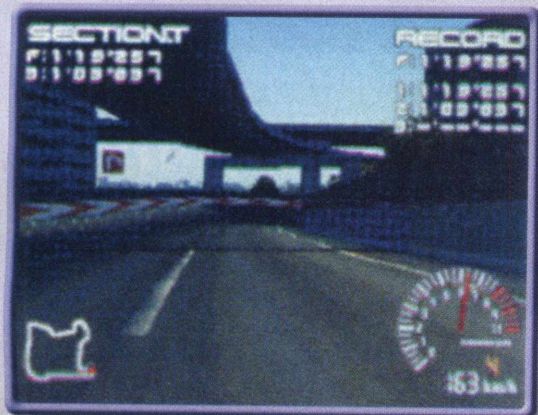
NOVIDADE

Ridge Racer Type 4 é o 4º na série de racing que a **NAMCO** lança para Playstation. Este jogo segue bem de perto ao Ridge Racer e Rage Racer. A Namco somou reflexos, sombras e texturas bem claras, ou seja, **os melhores efeitos gráficos já vistos na série**. A maior novidade desta vez são os carros. São 320 no total. Com certeza tem tudo para ser o melhor Ridge Racer da série. A princípio, somente quatro pistas são jogáveis. Complete o Grand Prix principal uma vez e todos as oito pistas estarão abertas. Além, é claro, de pistas de contrário estarem disponíveis no modo de TimeAttack. Você pode identificar entre Normal e pistas Inversos pelos símbolos **R** e **N** ao lado do logotipo da pista.

Equipes e Fábricas:

No modo Grand Prix são quatro times, cada um com uma diferente dificuldade.

| Dificuldade- | Team Name |
|-----------------|--|
| Expert - | Dig Racing Team-D.R.T. (USA) |
| Easy- | R.C. Micro Mouse Mappy-M.M.M. (France) |
| Normal- | Pac Racing Club-P.R.C. (Japan) |
| Hard- | Racing Team Solvalou-R.T.S. |



RRA

RIDGE RACER TYPE 4





Depois de escolher seu time, selecione um fabricante de carro.

Drift Types - Assoluto (Italy), Lizard (USA)
Grip Types - Terrazi (Japan), Age solo (France)

Drift cars são geralmente mais difíceis de controlar, desde que tenham um ângulo de curva relativamente menor que grip cars.

Gran Prix

Grand Prix consiste em oito corridas.

Heat 1-Stage 01

1-Helter Skelter (Japan, Yokohama)
2-Wonderhill (Japan, Fukuoka)

Heat 2-Stage 02

3-Edge of the earth (USA, N.Y.)
4-Out of the blue (Japan, Yokohama)

Final GP-Stage 03

5-Phantomile (Japan, Yokohama)
6 - Brightest nite (USA, N.Y.)
7 - Heaven and hell (Japan, Fukuoka)
Stage 04
8 - Shooting Hoops (USA, L.A.)

As fases indicam os tipos de carros usados. Você receberá um carro novo e mais rápido no começo de próxima fase.



Para se classificar:

Heat 1: Mínimo 3º Lugar

Heat 2: Mínimo 2º Lugar

GP final: Somente 1º lugar

(O seu número de posicionamento começará a piscar quando estiver na posição de classificação). Você tem quatro tentativas para conseguir essa classificação, além de ter a opção de Save no final de cada corrida.



Modo Versus

Nessa nova versão de Ridge Racer você poderá gravar seus recordes e carros e utilizá-los no modo Battle. Utilizando as duas aberturas de Memory Card, você poderá desafiar um amigo. Caso ele não o tenha, você poderá carregar seus carros no Slot 1 e logo depois colocá-lo no Slot 2 e assim carregar o carro desejado para a disputa. Mas lembre-se: tome cuidado na troca de Slots do cartão de memória, pois há o risco de os dados se apagarem se você trocá-los enquanto o Playstation estiver fazendo a leitura dos dados. Espere carregar todos os dados para fazer a troca. Com um cabo Link, você pode unir 2 Playstations e disputar uma corrida com 4 jogadores. E acreditem, isto **é fantástico!**

Garagem

Neste jogo, há dois jogos de carros disponível: Garagem e Preset. Primeiro você completa o Gran Prix de um time-fabricante combinado. Ficarão disponíveis 4 carros. Na sua garagem, você está permitido ter 8 carros utilizáveis de cada vez. Assim, cada vez que você quiser mudar seus carros, vá para a garagem, selecione um carro não desejado e escolha a opção "change". Há um total de 320 carros. Os Grand Prix subseqüentes somarão de a 3 carros na sua lista.



Além disso você poderá criar seus próprios adesivos para os carros na sua garagem. Há 16 cores e 24 adesivos para escolher. Você pode também desenhar seu próprio adesivo no modo de Edit, criando assim sua própria marca. Abaixo vem o **quadro de posições** que mostra a ordem de chegada em cada corrida para que você libere os carros para sua garagem. Este é um exemplo simples de se adquirir 19 carros. **(Entenda a tabela: Cada Grand-Prix está distribuído em 8 corridas, sendo dividida em 3 estágios (1st Heat, 2nd Heat e Final Grand-Prix). A variação de seu posicionamento de chegada varia os carros ganhos para próxima fase)**

| 1st Heat | 2nd Heat | Final GP | GP | Car number |
|---------------|----------|----------|----|--------------|
| (Stage 01-04) | | | | |
| 3 3 | 2 2 | 1 1 1 1 | | 1, 2, 6, 13 |
| 3 3 | 2 1 | 1 1 1 1 | | 1, 2, 8, 15 |
| 3 3 | 1 1 | 1 1 1 1 | | 1, 2, 9, 16 |
| 2 2 | 2 2 | 1 1 1 1 | | 1, 3, 7, 14 |
| 2 2 | 1 1 | 1 1 1 1 | | 1, 3, 10, 17 |
| 2 1 | 1 1 | 1 1 1 1 | | 1, 4, 11, 18 |
| 1 1 | 1 1 | 1 1 1 1 | | 1, 5, 12, 19 |

Isto significa que você tem que completar sete vezes cada equipe combinando os fabricantes.

(C é número de Carro, OK?!)

Stage 01

- C01 — 3rd 2nd — C02
 3rd 3rd
 1st 3rd
 3rd 1st — C03
 2nd 2nd
 1st 2nd — C04
 2nd 1st
 1st 1st — C05

Stage 02-04

- C02 — 2nd 2nd — C06 — 1st 1st 1st 1st — C13
 1st 2nd — C07 — 1st 1st 1st 1st — C14
 2nd 1st — C08 — 1st 1st 1st 1st — C15
 1st 1st — C09 — 1st 1st 1st 1st — C16

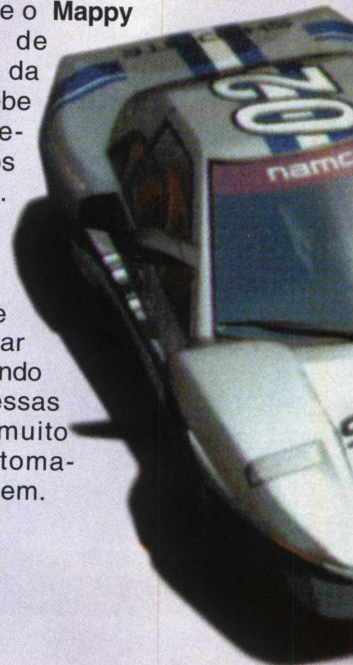
- C03 — 2nd 2nd — C07 — 1st 1st 1st 1st — C14
 — 1st 2nd — C08 — 1st 1st 1st 1st — C15
 — 2nd 1st — C09 — 1st 1st 1st 1st — C16
 — 1st 1st — C10 — 1st 1st 1st 1st — C17

- C04 — 2nd 2nd — C08 — 1st 1st 1st 1st — C15
 — 1st 2nd — C09 — 1st 1st 1st 1st — C16
 — 2nd 1st — C10 — 1st 1st 1st 1st — C17
 — 1st 1st — C11 — 1st 1st 1st 1st — C18

- C05 — 2nd 2nd — C09 — 1st 1st 1st 1st — C16
 — 1st 2nd — C10 — 1st 1st 1st 1st — C17
 — 2nd 1st — C11 — 1st 1st 1st 1st — C18
 — 1st 1st — C12 — 1st 1st 1st 1st — C19

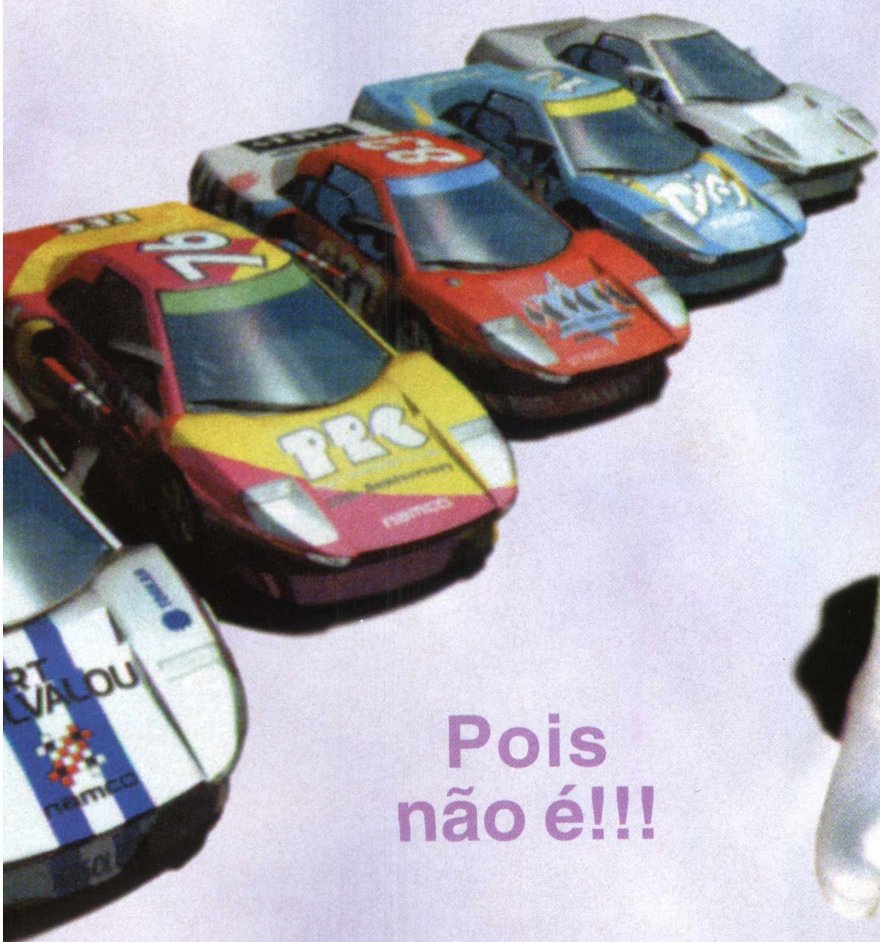
O modo Extra Trial

Este modo aparecerá ao fundo do menu principal depois que você tiver completado o Grand Prix uma vez. Você pode usar os carros que liberou no Grand Prix nesse modo. Existem alguns carros escondidos aqui também, e podem ser liberados para sua garagem. Para liberar os carros, você vai ter que vencê-los na disputa e ganhar. Não é tão difícil, mas se quiser começar bem, use o **Mappy (M.M.M.)**, um modelo fácil de dirigir. Além disso, use carros da fase 4 (o último que você recebe num Grand Prix) porque a velocidade dos carros escondidos nessa fase são superiores. (Não esqueça de mudar seus carros na garagem) Parece quase impossível derrotar os carros escondidos em Hard e Expert, então você poderá tentar o velho método (bloquear quando tentar ultrapassá-lo). Quando essas máquinas es-tranhas, mas muito rápidas, forem vencidas, automaticamente irão para sua garagem.





São 320 carros!...
Mas não pense que é
moleza...



Pois
não é!!!



PLAYSTATION

Lista de Carro completa
Embora haja 320 carros, a maioria é variação de um ao outro, diferindo em fase, fabricante e velocidades.

Fábrica: Assoluto (Italy, Drift Type)

| Car No. | Car Name | Top Speeds | | | |
|---------|----------|------------|--------|--------|--------|
| | | D.R.T. | M.M.M. | P.R.C. | R.T.S. |

Stage 01

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 01 | Promessa | 166 | 162 | 171 | 180 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 02

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 02 | Promessa | 180 | 178 | 187 | 194 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 03 | Bisonte | 184 | 182 | 191 | 200 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 04 | Regalo | 191 | 187 | 198 | 205 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 05 | Fatalita | 203 | 194 | 203 | 212 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 03

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 06 | Promessa | 196 | 194 | 200 | 212 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 07 | Bisont | 203 | 196 | 207 | 216 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 08 | Regalo | 207 | 203 | 212 | 223 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 09 | Fatalita | 212 | 205 | 216 | 226 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 10 | Rondine | 223 | 212 | 221 | 232 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 11 | Cavaliere | 232 | 216 | 226 | 237 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 12 | Infinito | 248 | 221 | 232 | 242 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 04

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 13 | Promessa | 285 | 280 | 290 | 301 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 14 | Bisonte | 292 | 287 | 296 | 306 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 15 | Regalo | 296 | 292 | 303 | 312 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 16 | Fatalita | 303 | 296 | 306 | 317 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 17 | Aquila | 312 | 303 | 312 | 321 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 18 | Estasi | 324 | 308 | 317 | 326 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 19 | Squalo | 340 | 312 | 321 | 331 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

20 **Veja os carros escondidos**

Fábrica: Lizard (USA, Drift Type)

| Car No. | Car Name | Top Speeds | | | |
|---------|----------|------------|--------|--------|--------|
| | | D.R.T. | M.M.M. | P.R.C. | R.T.S. |

Stage 01

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 01 | Bonfire | 164 | 162 | 169 | 178 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

Stage 02

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 02 | Bonfire | 178 | 175 | 184 | 194 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 03 | Detector | 184 | 178 | 189 | 198 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 04 | Wisdom | 189 | 184 | 194 | 203 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 05 | Officer | 189 | 184 | 194 | 203 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

Stage 03

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 06 | Bonfire | 194 | 191 | 198 | 210 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 07 | Detector | 200 | 196 | 205 | 214 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 08 | Wisdom | 205 | 200 | 207 | 219 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 09 | Officer | 205 | 200 | 207 | 219 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 10 | Colleage | 221 | 210 | 219 | 230 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 11 | Comrade | 230 | 216 | 223 | 235 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 12 | Ignition | 246 | 219 | 230 | 239 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 04

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 13 | Bonfire | 285 | 280 | 290 | 301 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 04 | Detector | 290 | 285 | 294 | 306 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 15 | Wisdom | 294 | 290 | 301 | 312 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

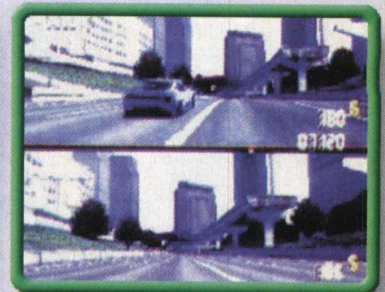
| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 16 | Officer | 294 | 290 | 301 | 312 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 17 | Tamer | 310 | 299 | 310 | 321 |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 18 | Cataract | 319 | 303 | 317 | 324 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 19 | Reckless | 335 | 308 | 319 | 328 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

20 **Veja os carros escondidos**



Fábrica: Terrazi (Japan, Grip Type)

| Car No. | Car Name | Top Speeds | | | |
|---------|----------|------------|--------|--------|--------|
| | | D.R.T. | M.M.M. | P.R.C. | R.T.S. |

Stage 01

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 01 | Ambitious | 166 | 159 | 171 | 180 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 02

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 02 | Ambitious | 182 | 175 | 187 | 198 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 03 | Troop | 187 | 180 | 191 | 203 |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 04 | Rumor | 191 | 187 | 196 | 207 |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 05 | Wildboar | 203 | 191 | 200 | 212 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 03

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 06 | Ambitious | 194 | 189 | 203 | 210 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 07 | Troop | 200 | 196 | 207 | 216 |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 08 | Rumor | 205 | 203 | 210 | 221 |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 09 | Wildboar | 212 | 205 | 216 | 226 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 10 | Capital | 219 | 210 | 219 | 230 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 11 | Cowboy | 230 | 214 | 223 | 235 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 12 | Starlight | 246 | 221 | 232 | 239 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 04

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 13 | Ambitious | 285 | 278 | 292 | 301 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 14 | Troop | 287 | 283 | 296 | 303 |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|
| 15 | Rumor | 296 | 287 | 299 | 310 |
|----|-------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 16 | Wildboar | 301 | 294 | 306 | 317 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 17 | Decision | 310 | 301 | 310 | 319 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 18 | Terrific | 321 | 306 | 315 | 326 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 19 | Destroyer | 337 | 310 | 319 | 331 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

20 **Veja os carros escondidos**

Fábrica: Age Solo (France, Grip Type)

| Car No. | Car Name | Top Speeds | | | |
|---------|----------|------------|--------|--------|--------|
| | | D.R.T. | M.M.M. | P.R.C. | R.T.S. |

Stage 01

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 01 | Prophete | 164 | 159 | 169 | 164 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

Stage 02

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 02 | Prophete | 180 | 173 | 187 | 180 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 03 | Dirigeant | 187 | 178 | 189 | 187 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 04 | Bataille | 189 | 184 | 194 | 189 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 05 | Megere | 200 | 189 | 198 | 200 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

Stage 03

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 06 | Prophete | 196 | 191 | 200 | 196 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 07 | Dirigeant | 200 | 194 | 205 | 200 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 08 | Bataille | 203 | 200 | 207 | 203 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 09 | Megere | 210 | 203 | 216 | 210 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 10 | Antilope | 219 | 207 | 219 | 219 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 11 | Averse | 228 | 214 | 223 | 228 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|
| 12 | Licorne | 244 | 219 | 230 | 244 |
|----|---------|-----|-----|-----|-----|

Stage 04

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 13 | Prophete | 287 | 283 | 287 | 287 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 14 | Dirigeant | 290 | 287 | 294 | 290 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|
| 15 | Bataille | 294 | 290 | 301 | 294 |
|----|----------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 16 | Megere | 299 | 297 | 303 | 299 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|
| 17 | Espion | 312 | 301 | 308 | 312 |
|----|--------|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|
| 19 | Supernova | 335 | 310 | 321 | 335 |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|

20 **Veja os carros escondidos**

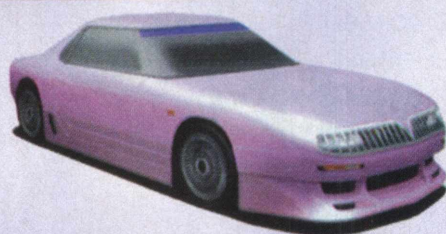
Carros escondidos



Car Name: Vulcano

Type Drift
Maker: Assoluto
Stage: 04
Top Speed: D.R.T. - 360
M.M.M. - 356
P.R.C. - 358
R.T.S. - 374

Comentário: Este é um carro baixo e largo. Tem relativamente uma alta aceleração, mas reduz a velocidade depois de 300 Km/h. Apesar de ser um veículo de tipo drift, tem uma ótima performance para curvas fechadas.



Car Name: Nightmare

Type: Drift
Maker: Lizard
Stage: 04
Top Speed: D.R.T. - 369
M.M.M. - 351
P.R.C. - 353
R.T.S. - 358

Comentário: O 13º corredor volta como Nightmare nessa versão. Tem aceleração alta e performance de curva muito boa, mas num ângulo menor que Vulcano. Pode chegar a 350 Km/h dentro de 4 segundos.



Car Name: Utopia

Type : Grip
Maker: Terrazi
Stage : 04
Top Speed: D.R.T. - 395
M.M.M. - 392
P.R.C. - 399
R.T.S. - 397

Comentário: Este carro foguete tem a aceleração mais lenta entre os carros escondidos, mas tem uma velocidade máxima surpreendente. Tende a reduzir a velocidade 360 Km/h enquanto faz uma curva, a qual tem performance quase igual a Nightmare.



Car Name: Ecureuil

Type : Grip
Maker : Age solo
Stage : 04
Top Speed: D.R.T. - 301
M.M.M. - 312
P.R.C. - 294
R.T.S. - 306

Comentário: Não menospreze esse carro de brinquedo. Essa pequena maravilha tem uma habilidade para alcançar 300 Km/h em 1 segundo. Isso mesmo! Tem uma habilidade de curva mais alta que qualquer carro em R4. Além disso, faz facilmente as curvas fechadas sem reduzir velocidade.



PACMAN? Eu conheço este nome...

Foram mencionados 320 carros, porém, ainda há um a mais... Você tem que completar toda a lista de 320 antes de chegar nesse secretíssimo carro:

Car Name : Pacman

Type : Drift
Maker : N/A
Stage : 04
Top Speed: No Team - 242

Comentário: Um carro de performance razoável e de velocidade média. No entanto, vale o desafio para pegá-lo. Conseguimos! Agora é a sua vez!!!

Lembre-se:

Toda a Fase 01 os carros têm 4 marchas. Toda a Fase 02 os carros têm 5 marchas.. Toda a Fase 03 e 04 os carros têm 6 marchas, com exceção de Ecureuil, que tem só uma marcha.

Nota: Os testes das velocidades de carros escondidos comentados são baseados em Mappy Team carros.

Super Dicas

Tente dominar a Transmissão Manual. MT tem uma aceleração mais alta que Transmissão Auto (A) carros. MT lhe permite ter uma recuperação mais rapidamente que a transmissão automática. Quando estiver no grid de largada com MT, pise no acelerador durante a contagem regressiva. Quando ouvir o "GO", troque para 2ª marcha imediatamente. Com certeza será uma largada e tanto!. Tente permanecer tranquilo ao longo

da corrida inteira. Não se empolgue ("Eu sou primeiro! Eu sou primeiro"! Então alguém acerta sua traseira e você bate na parede). Este jogo consegue o que alguns tentam há anos: **competitividade!!** Depois que você completar um Time Attack, aparecerá uma tela com as seguintes opções: (change/exit de retry/car&course). Aperte quadrado e triângulo para revelar uma senha. Esta senha é usada para entrar no Ranking Namco R4, através da internet. Nossos pilotos Claudio "Jota", Claudio "Baboo", Colton (Guilherme), Wilson (Hiro)," e outros já se encontram com seus tempos nesse ranking (Primeira Pista, principalmente) com seus respectivos nomes, e com o nome de **BRAZILIAN TEAM** para a equipe. Visite a home page da Namco no Japão e participe. Nossos pilotos estão te esperando entre os primeiros colocados! (Importante: As senhas conseguidas através de truques e Games Shark não serão aceitas pelo sistema, por isso é bom treinar e ir na raça!!)

Aqui vai o site da NAMCO no Japão:
<http://www.namco.co.jp/main/cs/ps/r4/timeattack/index.html>

Estamos te esperando no Ranking!!!



Matéria



O que é o PocketStation?

PocketStation é o PDA a ser lançado pela Sony (Assistente Digital Pessoal) para uso com PlayStation. Salva e guarda seus dados como um cartão de memória, mas também tem uma pequena tela de cristal líquido (LCD) e gamepad como controles que permitem interação limitada com dados de jogos de PlayStation compatíveis. Pode ser usado, teoricamente, para criar os monstros, treinar personagens de jogos de luta, melhorar carros etc. Os dados podem voltar e ser recarregados no PlayStation, podendo assim usar em seus jogos compatíveis. Os jogadores carregam dados de jogos de PlayStation compatíveis com o PocketStation e interagem com esses dados no estilo "**Tamagotchi**" - pelos quatro botões de movimento e botão de ação. O painel de controle se abre e revela a interface de PocketStation, que é inserida no PlayStation assim como um memory card comum para transferir os dados do jogo escolhido.

Jogos compatíveis

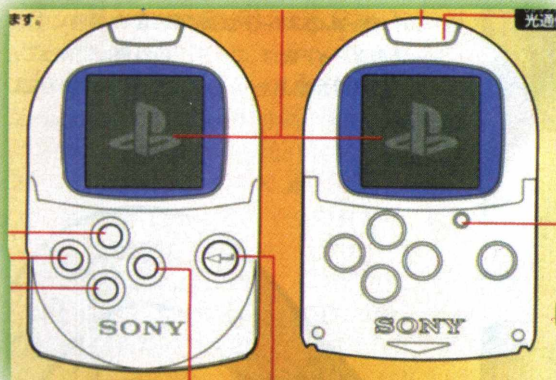
A lista de softwares compatíveis com PocketStation inclui: **Monster Compriworld**, **Go! Pirates**, **Lunatic Dawn III**, **Circuit Wolf II**, **Theme Aquarium**, **Karorinko**, **Street Fighter Zero 3**, **Purumui Purumui**, **Burger Burger**, **Monster Race**, **Shivers 1 2 3**, **Battle Insect**,

Final Fantasy VIII, **I.Q. Final**, **Capa**, **Anywhere Together**, **Crash Bandicoot 3**, **Poke Tan**, **Poke Juku**, **Pocket Dungeon**, **Pocket Muumuu**, **Ragunakyule Legend**, **Fish Hunter**, **Store Owner**, **Monster Farm 2**, **Kyoro-chans Print Club Tactics**, **Hello Kitty White Present**, **Bus! Baido!**, **Fire Pro Wrestling**, **Sun Story**, **Mister Prospector**, **World Neverland 2** e **Ridge Racer 4**.

Especificações:

PocketStation utiliza um microprocessador 32MHz ARM7T, tem 2k de SRAM, 128k de RAM, PCM sound, uma tela de cristal líquido com 32x32 pontos, tela em preto e branco e um transmissor de IR, o que ajuda e muito na comunicação entre PocketStations. Tem um pouco mais de 2 cm de altura e pesa em torno de 30 gramas e utiliza duas baterias tipo CR2302. Com capacidade para 15 blocos. Além disso o PocketStation terá um mini alto-falante e um PCM processador, capazes de produzir efeitos limitados (comparável aos Tamagotchi - os bichinhos virtuais).

PocketStation lançado no Japão em janeiro terá sua estréia no mercado americano em março, com o preço aproximadamente em torno de **US\$ 20,00** - ou seja, o mesmo preço que foi lançado no Japão.





Street Fighter Zero 3

Por Guilherme e Gustavo Torloni

A série Street Fighter Zero chega ao seu terceiro game, e a Capcom traz inovações para os jogos de luta. Sua versão para o Playstation se iguala ao Arcade, mas com algumas novidades a mais. Opções velhas e novas, cenários novos e nove personagens extras!!

Novas Opções

No Mode Menu você encontrará à sua disposição os seguintes modos:

Arcade Mode- Jogo principal com uma história para cada personagem.

Vs. Mode- Permite a você lutar contra um amigo.

Training Mode- Onde você pode treinar os golpes de seu personagem contra outro a sua escolha.

World Tour- Tipo de jogo RPG em que você viaja pelo mundo enfrentando adversários, ganhando pontos e melhorando seu lutador preferido.

Entry Mode- Permite que você use o seu personagem do modo **WorldTour** em qualquer outro modo do jogo.

Options- Menu de opções e configurações do jogo.

Pocket Station- Permite o uso do novo Pocket Station (ver matéria).

Faltam, na verdade, mais 4 opções nesse menu, que são secretas. São elas :

Team Battle- Nesse modo, você poderá criar seu time de até três lutadores.

Survival Mode- Tente sobreviver ao maior número de rounds possíveis.

Dramatic Battle- Modo criado em Street Fighter Zero 1, baseado no desenho animado onde Ryu e Ken enfrentam M. Bison.

Final Battle- Apenas lute com M. Bison e veja o final de seu personagem.

Como abrir ??

Fácil. Apenas termine o modo World Tour para abrir o **Team Battle** e o **Survival Mode**. Os modos **Dramatic Battle** e **Final Battle** estarão disponíveis ao completar o modo Arcade na dificuldade máxima (8 estrelas). Termine o modo Dramatic Battle nas opções **Ryu & Ken** e **Juni & Juli**, e você abrirá duas novas opções:

A & A'-Nesse modo, você terá que formar uma dupla para o Dramatic Battle. Ao escolher o lutador (A) automaticamente o lutador (A) será o mesmo, só que de cor diferente.

A & B vs. A ou B - Escolha o lutador A e outro amigo ou o computador escolhe o lutador B, e os dois lutarão contra o lutador A ou o lutador B.

Obs: Há uma outra apresentação do jogo escondida. Ela revela os personagens novos e o secretos. Para acioná-la, você terá que jogar pelo menos 48 horas. As horas são marcadas na opção "Option", portanto, não esqueça de gravar periodicamente para acumular horas de jogo !!

Personagens

Além dos 25 Street Fighters do Arcade, a versão do Playstation contém nove personagens a mais. São eles: **Balrog**, **Fei Long**, **T. Hawk**, **Dee Jay**, **Juni**, **Juli** e os secretos **SuperAkuma**, **Evil Ryu** e **Guile**.

Como abrir os lutadores secretos

Vá no modo World Tour e escolha um personagem. Você começará com o nível 0 (zero) de experiência tanto para o personagem, como para os modos **Z**, **X** e **V**. Quanto maior o número de pontos, maior será a experiência ganha. Isso implica fazer "combos", "Perfects" e terminar os rounds com **Super Combo Finish** (golpes que gastam a barra de Super). Não se assuste se vier mais de um lutador contra você, essa é a regra. Ao todo são 19 lugares ao redor do mundo para explorar. Até completar os 19 lugares, você deverá estar com os modos **Z**, **X** e **V** pelo menos com nível 4 ou superior (o nível 6 é o máximo de cada modo) e somando esses níveis com o do seu personagem, atingir 40 ou mais.

Ex:

Rolento - Level 32

X - level 6 Master

Z - level 6 Master

V - level 6 Master

Portanto $26 + 6 + 4 + 5 = 41$

De uma luta para a outra, você poderá mudar o estilo (modos **X**, **Z** e **V**), para distribuir melhor a sua experiência. Note que algumas lutas terão que ser ganhas de modos especiais (indicados no canto inferior direito da tela, acima da barra de "Super" do adversário), como:

Super Combo Attack- O adversário só perderá energia quando atingido por um **Super Combo** (**X** e **Z** Mode).

Original Combo Attack- Utilize o **V** Mode e acione o **Original Combo** (pressione soco + chute da mesma força).

Time Attack- Você terá 30 segundos ou menos para vencer o adversário.

Combo Attack- O adversário perderá energia se acertado por um "combo" de 3 ou mais "hits".

Guard Cancel Attack- Todo lutador tem uma barra de defesa que, ao esgotar, "abre" a guarda dele. Ele ficará um tempo paralisado, e é aí que você ataca.





Após terminar os 19 lugares e atingir acima de 40 níveis (todos somados), mais três lugares novos irão aparecer.

Guile estará nos EUA. **Evil Ryu** no Japão e **Super Akuma** em uma ilha perto do Japão. Derrote-os e eles estarão disponíveis em todos os modos do jogo.

Nota: Para selecionar o **Super Akuma** em qualquer modo de jogo, coloque o cursor sobre **Akuma** e com o **L2** pressionado, aperte qualquer outro botão para pegá-lo. Tente isso... 99 hits....

Cores e Pose de Vitória

Cada lutador possui seis cores diferentes:

? - Cor original
R1 e R2 - Outras cores.

Já nas poses de vitória, a quantidade varia de acordo com o lutador: Há casos como o de **Rolento**, **Rose**, **Sakura**, **Birdie** e **Adon**, que possuem seis poses diferentes. Mas há aqueles que possuem apenas uma pose. Eles são: **Blanca**, **Cody**, **R. Mika** e **M. Bison**. As teclas são: **SR**, **SM**, **SF**, **CR**, **CM** e **CF** (ver legenda de golpes) e devem ser pressionadas ao aparecer as letra "KO" no término do round. **X, Z, e V Mode**.

Há três modos de jogo no qual você poderá optar por um deles. Vamos explicar cada um a vocês:

X - ism Mode- Esse modo é baseado em **Super Street Fighter II Turbo**, onde cada lutador possui apenas **uma** barra de Super Combo. Geralmente o Super Combo deste modo tira um pouco mais do que um Super Combo nível 3 do Z Mode. Nesse modo não há defesa no ar, Zero Counter, recuperação no chão e não há provocações, mas a barra de defesa é um pouco maior do que os outros modos.

Z - ism Mode- Como em **Street Fighter Zero 1** e **2**, a barra de Super Combo é dividida em três níveis: Nível 1 - Acionado com os botões de golpe fraco. Nível 2 - Acionado com os botões de golpe médio. Nível 3 - Acionado com os botões de golpe forte. O número de Super Combos disponíveis pode variar de um lutador para outro podendo chegar até quatro Super Combos diferentes. Há defesa no ar, Zero Counter, recuperação no chão e a barra de defesa é um pouco menor.

V - ism Mode - Nesse modo, a barra de Super Combo será trocada pela barra de **Variable Combo** (Original Combo de **Street Fighter Zero 1** e **2**). Ela marcará uma porcentagem que indica o seu tempo para fazer o Variable Combo. Para acioná-lo, aperte soco + chute da mesma força. Fazendo isso, aparecerão três sombras. A distância entre as sombras varia de acordo com a "força" dos botões pressionados.



Lembre-se: Apenas você e sua última sombra acertarão o adversário. O Variable Combo irá terminar quando sua barra terminar, ou você for acertado. Não há Super Combos neste modo. A barra de defesa é a menor de todos os modos, mas possui as outras características do Z Mode. No caso do Zero Counter, ele irá consumir 50% de sua barra.

Movimentos básicos e lista de golpes

Legenda:

S - soco (qualquer)

C - chute (qualquer)

SR - soco rápido

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido

CM - chute médio

CF - chute forte

(s) - segurar por dois ou mais segundos

+ - pressionar ao mesmo tempo

, - pressionar em seqüência

SS ou **SSS**- pressionar 2 ou 3 botões de soco ao mesmo tempo

CC ou **CCC**-pressionar 2 ou 3 botões de chute ao mesmo tempo

X **Z** **V**

Modos pelos quais o golpe pode ser aplicado.

Movimentos básicos:

Defesa-ou. Pode ser feita no ar, mas não defende Super Combo.

Arremesso-ou + **SS** ou **CC**. Alguns lutadores não têm arremesso com chute, mas todos arremessam no ar.

Escapar do arremesso - Na hora em que for agarrado, pressione ou + **SS** ou **CC**.

Provocação - Pressione **Select**.

Recuperação no ar - **SS** ou **SSS** após ser golpeado.

Recuperação no chão - **CC** ou **CCC**.

Zero Counter - Quando defender, faça + **S** + **C** da mesma força (gasta barra de Super Combo e Barra de Defesa).

A partir da próxima página, uma lista de golpes completa de todos os integrantes do jogo.





Chun-Li

X Z V
Hyaku Retsukyaku:
 C repetidamente
Z V
Tenshoukyaku : (s) ↓ ↑ + C
X
Tenshoukyaku : (s) ↓ ↑ + C
 (no Reversal)
Z V
Kikou-ken : ↻ ↓ ↻ + S
Z V
Sen'enshu : ↻ ↓ ↻ + C
X
Souhaken : (s) ↻ + S
X
Spinning Bird Kick : (s) ↻ + C
 (Vale no ar)
X Z
Senretsukyaku :
(s) ↻ + C
Z
Hazan Tenshoukyaku :
(s) ↻ ↻ ↻ + C
Z
Kikoushou : ↓ ↻ ↻ + S



Ryu

X Z V
Hadou-ken : ↓ ↻ + S
X Z V
Fire Hadou-ken : ↻ ↓ ↻ + S
X Z V
Hadou no Kamae : ↓ ↻ + Select
X Z V
Shoryu-ken : ↻ ↓ ↻ + S
X Z V
Sempuukyaku : ↓ ↻ + C
 (Vale no ar)
X Z
Shinku Hadou-ken :
 ↓ ↻ ↻ + S
Z
Shinku Sempuukyaku :
 ↓ ↻ ↻ + C
Z
Metsu Shoryu-ken :
 ↓ ↻ ↻ + C
 (Nível 3 somente)



Cammy

X Z V
Spiral Arrow : ↓ ↻ + C
X Z V
Cannon Spike : ↻ ↓ ↻ + C
X Z V
Spinning Knuckle :
 ↻ ↓ ↻ + S
X Z V
Hooligan Combination :
 ↓ ↻ ↻ + S
 (+ CM ou CF o golpe varia
 com a distância)
X Z
Spin Drive Smasher :
 ↓ ↻ ↻ + C
Z
Reverse Shaft Breaker :
 ↓ ↻ ↻ + C
Z
Killer Bee Assault :
(s) ↻ ↻ ↻ + C
 (Somente nível 3)



Ken

X Z V
Hadou-ken : ↓ ↻ + S
X Z V
Shoryu-ken : ↻ ↓ ↻ + S
X Z V
Sempuukyaku :
 ↓ ↻ + C (Vale no ar)
Z V
Zempou Tem-shin :
 ↓ ↻ + S (Rola no chão)
Z V
Zentou : ↓ ↻ + Select
X Z
Shoryu Reppa :
 ↓ ↻ ↻ + S
Z
Shinryu-ken :
 ↓ ↻ ↻ + C
Z
Shippu Jinraikyaku :
 ↓ ↻ ↻ + C



Rose

X Z V
Soul Spark : ↻ ↓ ↻ + S
X Z V
Soul Throw : ↻ ↓ ↻ + S
X Z V
Soul Reflect : ↓ ↻ + S
X Z V
Soul Spiral : ↓ ↻ + C
X Z
Aura Soul Throw : ↓ ↻ ↻ + S
Z
Aura Soul Spark : ↓ ↻ ↻ + S
Z
Soul Illusion : ↓ ↻ ↻ + C



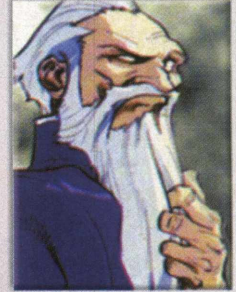
Dan

X Z V
Gadou-ken : ↓ ↻ + S
X Z V
Kouryu-ken : ↻ ↓ ↻ + S
 (Há uma probabilidade
 de 1/8 do Kouryu-ken sair
 brilhante e invencível)
X Z V
Dankuu-Kyaku : ↓ ↻ + C
 (Pode ser aplicado no a,
 menos no estilo X)
Z
Especial de Provoações :
 ↓ ↻ ↻ + Select
X Z V
Provoações : ↑ + Select,
 ↓ + Select, ↓ ↻ + Select,
 ↓ ↻ + Select (No X Mode
 as chamadas acertam o
 adversário. Encoste
 nele e aplique)
V
Saikyo Defense Style : ↻ + SSS
 (um tipo de Advanced Guard)
X Z
Hisshou Burai-ken : ↓ ↻ ↻ + C
Z
Shinku Gadou-ken : ↓ ↻ ↻ + S
Z
Kouryu Rekka : ↓ ↻ ↻ + C



Blanka

X Z V
Electric Thunder :
 S repetidamente
X Z V
Rolling Attack : (s) ↻ + S
X Z V
Vertical Rolling Attack :
(s) ↓ ↑ + C
X Z V
Beast Leap : (s) ↻ + C
X Z V
Beast Avoid : SSS
X Z
Ground Shave Rolling :
(s) ↻ ↻ ↻ + S (Deixe o soco
 pressionado para carregar
 o golpe)
Z
Tropical Hazard :
(s) ↻ ↻ ↻ + C



Gen

Z V
Estilo Louva-a-Deus : SSS
 Golpes do estilo
Louva-a-Deus
X Z V
Hyaku-renkou :
S Repetidamente
X Z V
Gekirou : ↻ ↓ ↻ + C
 (+ C para continuar)
X Z
Zan'ei : ↓ ↻ ↻ + S
Z
Shitenshu : ↓ ↻ ↻ + S
Z V
Estilo Garça : CCC
 Golpes do estilo Garça
X Z V
Jassen : (s) ↻ + S
Z V
Ouga : (s) ↓ ↑ + C
Z
Jakou'ha : ↓ ↻ ↻ + C
Z
Kouga : ↓ ↻ ↻ + C
 Nota: No modo X-ism há
 uma mistura dos estilos
 de Gen





Sakura

- X Z V**
Hadou-ken : ↓↘⇒ + S
(Pode ser carregado)
- X Z V**
Shou-ken : ⇒↓↘ + S
- X Z V**
Shunpukyaku : ↓↘⇒ + C
- Z V**
Sakura Otoshi : ⇒↓↘ + C
(+ S Para atacar)
- X Z**
Midare Zakura :
↓↘⇒↓↘⇒ + C
- Z**
Shinku Hadou-ken :
↓↘⇒↓↘⇒ + S
- Z**
Haru Itiban :
↓↘⇒↓↘⇒ + C



Guy

- X Z V**
Sempuu-kyaku : ↓↘⇒ + C
- X Z V**
Izuna-Otoshi : ↓↘⇒ + S
(+ S para atacar, se estiver por cima do Adversário, ele agarra)
- X Z V**
Haya-gake : ↓↘⇒ + C (+ C para atacar, variando a força do chute, o golpe mudará)
- X Z V**
Houzantou : ↓↘⇒ + S
- X Z**
Bushin Mussourenka :
⇒↘↓↘⇒⇒↘↓↘⇒ + S
(Somente nível 3)
- Z**
Bushin Hassou-ken : ↓↘⇒↓↘⇒ + S
- Z**
Bushin Gouraikyaku : ↓↘⇒↓↘⇒ + C



Cody

- X Z V**
Criminal Upper : ↓↘⇒ + S
- X Z V**
Raffian Kick : ↓↘⇒ + C
- X Z V**
Bad Stone : ↓↘⇒ + S (Manter S pressionado para carregar o golpe, se estiver com a faca ela será jogada)
- X Z V**
Bad Spray : ⇒↓↘ + S
(No Reversal)
- X Z V**
Pegar faca : ↓ + SS (Em cima dela)
- X Z**
Final Destruction : ↓↘⇒↓↘⇒ + S
- Z**
Dead End Irony : ↓↘⇒↓↘⇒ + C
Nota: No X Mode, ao usar o Final Destruction, Cody ficará como se estivesse no jogo Final Fight podendo fazer combos exatamente igual ao Arcade. No V Mode, Cody se esquivará durante a defesa.



E. Honda

- X Z V**
Hyaku-hetsu Hariet :
S repetidamente
- X Z V**
Super Zutsuki : (s) ⇒⇒ + S
- X Z V**
Super Haykkan Otoshi : (s) ↓↑ + C
- X Z V**
Oitchonage : 360º + S
- X Z**
Onimussou : (s) ⇒⇒⇒⇒ + S
- Z**
Fuji Oroshi : (s) ⇒⇒⇒⇒ + C
- Z**
Tchosetsunage : 720º + S



Karin

- X Z V**
Guren-ken : ↓↘⇒ + S, S, S Após 2 hits pode-se continuar com ↑ ou ↓ ou ⇒ + C Ou depois do segundo hit pode-se continuar com ⇒ ou ⇒ + S ou até com ↓ + SS
- X Z V**
Mujin-kyaku :
⇒↓↘ + C
- X Z V**
Houshou : ⇒↓↘ + S
- X Z V**
Yasha Gaeshi :
↓↘⇒ + S
(Segura os golpes altos)
- X Z V**
Yasha Gaeshi :
↓↘⇒ + C
(Segura os golpes baixos)
- X Z V**
Ressen-ha :
↓↘⇒ + C
- X Z V**
Tetsuhiji :
⇒↓↘ + S, S
- X Z**
Kouou-ken :
↓↘⇒↓↘⇒ + S
- Z**
Shimpi Kaikyaku :
↓↘⇒↓↘⇒ + C



Zangief

- X Z V**
Spinning Clothesline :
SSS (Invencível na parte de cima do corpo)
- X Z V**
Double Spinning Lariat :
CCC (Invencível nas pernas)
- X**
Banishing Flat : ⇒↘↓ + S
(Anula magia)
- Z V**
Banishing Flat : ⇒↓↘ + S
(Anula magia)
- X Z V**
Spinning Pile Driver :
360º + S
- X Z V**
Siberian Suplex : 360º + C
(Se for aplicado longe do adversário, o golpe se torna o Siberian Bear Suplex)
- X Z**
Final Atomic Buster : 720º + S
- Z**
Aerial Russian Slam :
↓↘⇒↓↘⇒ + C



Vega

- X Z V**
Barcelona Attack : (s) ↓↑ + C (+ S para atacar ou ↓ + S de perto para fazer o Izuna Drop)
- X Z V**
Rolling Crystal Flash :
(s) ⇒⇒ + S
- X Z V**
Sky-high Claw : (s) ↓↑ + S
- X Z V**
Scarlet Terror : (s) ⇒⇒ + C
- X Z V**
Back Slash : SSS
- X Z V**
Short Back Slash : CCC
- X Z**
Rolling Barcelona Attack : (s) ⇒↘⇒↘⇒ + C (+ S para atacar, ou ↓ + S de perto para fazer o Rolling Izuna Drop)
- Z**
Super Crystal Flash : (s) ⇒⇒ ⇒⇒ + S (Somente nível 3)
- Z**
Scarlet Mirage :
(s) ⇒⇒⇒⇒ + C
Obs: Se Vega apanhar muito, sua garra irá cair. Se Vega apanhar mais, sem a garra, sua máscara irá cair. Vega tem uma provocação sem a máscara !!



Sagat

- X Z V**
Tiger Shot : ↓↘⇒ + S ou C
- Z V**
Tiger Blow : ⇒↓↘ + S
- X**
Tiger Uppercut : ⇒↓↘ + S
- Z V**
Tiger Crush : ⇒↓↘ + C
- X**
Tiger Crush : ↓↘⇒ + C
- Z**
Tiger Angry : ↓↘⇒ + Select
(O próximo Tiger Blow ficará mais forte)
- X Z**
Tiger Genocide : ↓↘⇒↓↘⇒ + C
- Z**
Tiger Cannon : ↓↘⇒↓↘⇒ + S
- Z**
Tiger Raid : ↓↘⇒↓↘⇒ + C



Dhalsim

- X Z V
Yoga Fire : ↓↘↵+S
- X Z V
Yoga Flame : ⇒↘↓↵↵+S
- X Z V
Yoga Flame : ⇐↘↓↵↵+S
- X Z V
Yoga Blast : ⇒↘↓↵↵+C
- X Z V
Yoga Blast : ⇐↘↓↵↵+C
- X Z V
Yoga Teleport : ⇒↓↘↵ ou ⇐↓↘↵+SSS ou CCC (Pode ser feito no ar)
- X Z V
Yoga Escape : ⇐↘↓+C (No Reversal)
- X
Yoga Inferno : ⇐↘↓↵↵↵↵↵↵+S

- X Z V
Yoga Inferno : ↓↘↵↵↵↵↵↵+S
- X Z V
Yoga Strike : ↓↘↵↵↵↵↵↵+C
- X Z V
Yoga Stream : ↓↘↵↵↵↵↵↵+S



R. Mika

- X Z V
Flying Peach : ↓↘↵+S
- X Z V
Shooting Peach : ↓↘↵+C
- X Z V
Daydream Headlock : 360°+C Repetidamente
- X Z V
Paradise Hold : 360°+S
- X Z V
Wingless Airplane : No ar ⇒↘↓↵↵↵+C
- X Z V
Thirteen's Peach Special : ↓↘↵↵↵↵↵↵+C
(Faz Mika correr)
Durante a corrida, use S para dar um Dageki e C para dar um Tobikoshi.
Após acertar um Dageki, você poderá fazer:
Moonsault Press : S
Missile Kick : C
Wingless Airplane : ⇒+S
Paradise Hold : ⇒+C
Após acertar Tobikoshi, aperte qualquer botão para agarrar pelas costas, e então faça:
Enzui Lariat : S
Enzui Drop Kick : C
Rainbow Suplex : ⇒+S
Daydream Headlock : ⇒+C
- X Z V
Rainbow Hip Rush : ↓↘↵↵↵↵↵↵+S
- X Z V
Heavenly Dynamite : 720°+S Repetidamente



Rolento

- X Z V
Patriot Circle : ↓↘↵+S (Pode ser feito até 3 vezes)
- X Z V
Stinger : ⇒↓↘↵+C (+C para atirar a faca)
- X Z V
Mekong Delta Attack : SSS (+S no chão)
- X Z V
Mekong Delta Air Raid : ↓↘↵+S (+S para atacar)
- X Z V
Mekong Delta Escape : ↓↘↵+C (+botão para atacar)
- X Z V
Trick Landing : Pule e aperte CCC quando tocar no chão
- X Z V
High Junp : ↓↘↵
- X Z V
Take no Prisoner : ↓↘↵↵↵↵↵↵+S
- X Z V
Mine Sweeper : ↓↘↵↵↵↵↵↵+S
- X Z V
Steel Rain : ↓↘↵↵↵↵↵↵+C



Guile

- X Z V
Sonic Boom : (s) ⇐⇒+S
- X Z V
Sumersault Kick : (s) ↓↑+C
- X Z V
Knee Bazooka : ⇒+CR
- X Z V
Roundhouse : ⇐+CF
- X Z V
Super Combo 1 : (s) ⇐⇒⇐⇒+S
- X Z V
Super Combo 2 : (s) ↘↘↘↘↘↘+C



Balrog

- X Z V
Dash Straight : (s) ⇐⇒S
- X Z V
Dash Lowstraight : (s) ⇐⇒+S
- X Z V
Dash Upper : (s) ⇐⇒+C
- X Z V
Shoulder Butt : (s) ↓↑+S
- X Z V
Final Punch : (s) SSS ou CCC (Quanto mais tempo for carregado, mais forte ficará o golpe)
- X Z V
: (s) ⇐⇒⇐⇒+C
- X Z V
: (s) ⇐⇒⇐⇒+C (Somente nível 3)
- X Z V
: (s) ⇐⇒⇐⇒+S



Juni

- X Z V
Cannon Spike : (s) ↓↑+C
- X Z V
Spiral Arrow : (s) ⇐⇒+C
- X Z V
Earth Direct : ⇐↘↓↵↵↵↵↵↵+S
- X Z V
360°+S
- X Z V
↓↘↵+C
- X Z V
Super Combo 1 : (s) ⇐⇒⇐⇒+S
- X Z V
Super Combo 2 : (s) ↘↘↘↘↘↘+C



M. Bison

- X Z V
Psycho Shot : (s) ⇐⇒+S
- X Z V
Psycho Crusher : (s) ⇐⇒+S
- X Z V
Double Knee Press : (s) ⇐⇒+C
- X Z V
Head Press : (s) ↓↑+C (+S para fazer o Somersault Skull Driver)
- X Z V
Somersault Skull Driver : (s) ↓↑+S (+S para atacar)
- X Z V
Devil Reverse : (s) ↓↑+S (+S para atacar)
- X Z V
Bison Warp : ⇐↘↵ ou ⇐↘↵+SSS ou CCC
- X Z V
Knee Press Nightmare : (s) ⇐⇒⇐⇒+C
- X Z V
Psycho Crusher : (s) ⇐⇒⇐⇒+S



Charlie

- X Z V
Sonic Boon : (s) ⇐⇒+S
- X Z V
Somersault Shell : (s) ↓↑+C
- X Z V
Dash : ⇒⇒
- X Z V
Knee Bazooka : Durante o Dash aperte C
- X Z V
Knee Bazooka : ⇐ ou ⇒+CR
- X Z V
Somersault Justice : (s) ↘↘↘↘↘↘+C
- X Z V
Sonic Brake : (s) ⇐⇒⇐⇒+S (+S para soltar mais magia)
- X Z V
Crossfire Blitz : (s) ⇐⇒⇐⇒+C



Akuma / Super Akuma

X Z V
Gou-Hadou-ken: ↓↘↙+S (Vale no ar)

X Z V
Fire Gou-Hadou-ken: ⇒↘↓↙↘+S

Z V
Zempou Tenshin: ↓↙↘+S
(Rola no chão)

X Z V
Gou-Sho-ryu-ken: ⇒↓↘+S

X Z V
Tatsumaki Sempukyaku:
↓↙↘+C (Vale no ar)

Z V
Hyakishu: ↓↘↙↘+S (+S ou C para
atacar. O golpe varia com a distância)

X Z V
Teleport: ⇒↓↘ ou ↘↓↙+SSS ou CCC

X Z V
Shungokusatsu: SR, SR, ⇒, CR, SF
(Somente nível 3)

Z
Messatsu Gou-Sho-ryu:
↓↘↙↘↘+S

Z
Tenma Gou-zanku: No ar ↓↘↙↘↘+S

Z
Massatsu Gou-Hadou:
⇒↘↓↙↘↘↘↘+S



Adon

X Z V
Jaguar Tooth: ⇒↘↓↙↘+C

X Z V
Rising Jaguar: ⇒↓↘+C

Z V
Jaguar Kick: ↘↓↙+C

X
Jaguar Kick: No ar ↓↙↘+C

X Z
Jaguar Varied Assault:
↓↘↙↘↘+S

(Pressione S ou C repetida-
mente para mudar o golpe)

Z
Jaguar Revolver:
↓↘↙↘↘+C



Birdie

X Z V
Bull Head: (s) ↘↙+S

X Z V
Bull Horn: (s) SS ou CC
(quanto mais tempo
pressionados, mais
forte será o golpe)

X Z V
Murderer Chain: 360°+S

X Z V
Bandit Chain: 360°+C

X Z V
The Birdie: (s) ↘↙↘↙+S

Z
Bull Revenge: ↓↘↙↘↘+
qualquer botão



Sodon

X Z V
Jigoku Scrape: ↓↘↙+S

X Z V
Shiraha Catch: ⇒↓↘+C
(Para contra golpe)

X Z V
Yagura Reverse: ↘↓↙+C

X Z V
Butsumetsu Buster: 360°+S

X Z V
Daiko Burning: 360°+C

X Z V
Tengu Walking: ↘↙↘+C
(No Reversal)

X Z V
Kouten Okiagari: ⇒↘↙+S
(No Reversal)

X Z
Meido no Miyage: ↓↘↙↘↘+S

Z
Tentchusatsu: 720°+s



T. Hawk

X Z V
Condor Dive: SSS

X Z V
Tomahawk Buster: ⇒↓↘+S

Z V
↘↓↙+C

X Z V
Mexican Typhoon: ↘↙↘↙↘+S

X Z V
Storm Hammer: 360°+S

X Z V
Atomic Storm Hammer: 720°+S

X Z V
Super Combo 1: ↓↘↙↘↘+S

Z
Super Combo 2: ↓↘↙↘↘+S

Z
Super Combo 3: (s) ↘↙↘↙↘+S



Dee Jay

X Z V
Air Slasher: (s) ↘↙+S

X Z V
Rolling Sobat: (s) ↘↙+C

X Z V
Machinegun Upper: (s) ↓↘↙+S
repetidamente

X Z V
Aerial Sobat: (s) ↓↘↙+C

X Z
Super Combo 1: (s) ↘↙↘↙↘+C

Z
Super Combo 2: (s) ↘↙↘↙↘+C

Z
Super Combo 3: (s) ↘↙↘↙↘+C



Fei Long

X Z V
Rekka-ken: ↓↘↙+S
(3 vezes para o golpe completo)

X Z V
Shien-kyaku: ↘↙↘+C

X Z V
Projection Kick: ↓↘↙↘+C

X Z
Super Combo 1: ↓↘↙↘↘+S

Z
Super Combo 2: ↓↘↙↘↘+C

Z
Super Combo 3: ↓↘↙↘↘+S
(Somente nível 3)



Juli

X Z V
Cannon Spike:
⇒↓↘+C

X Z V
Sniping Arrow:
↓↘↙+C

X Z V
Spin Knuckle:
⇒↘↙↘↘+C

Z
Super Combo 1:
↓↘↙↘↘+C

X Z
Super Combo 2:
↓↘↙↘↘+C

Matéria

Por: Miguel Y. Morita (direto do Japão)

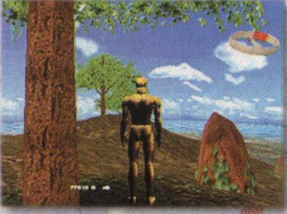
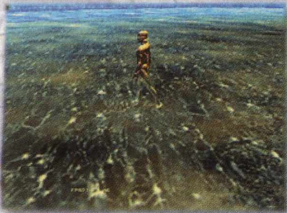


O **Dreamcast** é bem menor que os outros consoles, mas pesa 1,5 kg bem pesado pelo seu tamanho. Uma das coisas mais interessante é o sistema de refrigeração. Ele tem um mini ventilador, igual aos usados em computador. É o primeiro console a ter isso. Um pequeno notável!

O plug do controle, quando encaixado, trava e não solta facilmente como o do Saturn. O controle é bem anatômico e encaixa perfeitamente nas mãos como o do Nintendo 64. A Sega deveria ter colocado mais dois botões na frente do controle, pois ele tem apenas quatro na frente (A,B,X,Y) e dois em cima (L,R). O controle analógico é muito bom, melhor que o do Nintendo 64, mas um pouco inferior ao Dual Shock do Playstation. O fio do controle ficou em um lugar um pouco ruim. Ele sai ao contrário de todos os outros e atrapalha um pouco.



Deu a impressão de que ele foi mal projetado. O DC tem o sistema operacional parecido com o do Saturn, além de trazer também o Windos OE, que logicamente será aproveitado pelo mercado. Quando se liga o aparelho sem cd ele vai para o sistema de player, e lá pode mexer no VMS (Visual Memory System), rodar cd's de audio e mudar algumas opções como relógio, idioma (japonês, inglês, alemão, italiano, francês e espanhol), som, e se o usuário desejar, entra no sistema operacional sempre que ligar o aparelho, mesmo tendo um cd de game dentro. Tudo isso com gráficos de arrasar. Quando, por exemplo, você entra na tela de rodar cd's de audio em cima dos controles (play, stop, avanço...) tem um cd que fica girando, e quando se coloca um cd de game como o do Sonic, aparece o desenho que vem estampado no próprio cd na tela. Esperemos que isso funcione com todos os CDs. A primeira leva de jogos para o Dreamcast é bastante fraca, com exceção de Virtua Fighter 3 TB. Fora o clássico de Yu Suzuki, nenhum dos outros títulos pode ser considerado ótimo ou excelente. Pen Pen Tricelon, July e Godzilla são meros coadjuvantes. As vendas de Virtua Fighter 3 TB foram excelentes, sendo seguido de perto por Pen Pen Tricelon. Como as opções são escassas, a tendência lógica é destes jogos serem bons de venda no início. O Dreamcast teve jogos bastante fracos no seu lançamento, se comparados aos que foram lançados para Super NES, Playstation e Nintendo 64. Isto é uma infeliz característica da Sega. Mas o futuro é promissor para os usuários do console. Prever o futuro não é nossa especialidade, especialmente neste mercado bastante mutável, que é o de videogames. Mas, baseado em fatos, podemos afirmar com convicção que o **Dreamcast já nasceu como vencedor**. O grande suporte que ele está tendo das melhores softhouses do planeta, e a grande quantidade de jogos com temas tipicamente japoneses, vão fazer com que o console seja um sucesso de vendas a médio prazo; pelo menos até a chegada do Playstation 2.





Sega Rally 2, Resident Evil: Code Veronica, Geist Force, Shenmu (Virtua Fighter RPG), Grandia 2, Climax Landers, Monaco Racing Simulation, Daytona 2, Virtual On 2, Blue Stinger e diversos outros clássicos devem ser lançados até o final de 1999. Com certeza, o lançamento nos países ocidentais será bem mais generoso do que foi o japonês. Até o final de 1999, a Sega terá como preparar excelentes jogos para estarem disponíveis no dia do lançamento do Dreamcast; e atrair a atenção dos desconfiados amantes da marca. A opção de acessar a Internet e poder jogar via modem também fará muito sucesso por aqui. O Dreamcast será uma ótima opção para quem é apreciador de jogos. Os concorrentes já estão agitando para o lançamento de consoles novos, pois a Sega saiu na frente e, diga-se de passagem, saiu muito bem. Ponto para SEGA!!



Especificações Técnicas:

CPU
Placa Gráfica

Cores
Som

Drive de Gd-Rom
Modem Embutido
Memória
Lançamento no Brasil
Preço no Brasil

Hitachi-128 Bits-200Mhz
Power VR2 - Mais de 3 milhões de polígonos por segundo
16,7 milhões
Placa Yamaha ADPCM de 64 canais de som
12 velocidades (capacidade: 1 giga)
33,6 Kb/s
16 Mb
Segundo semestre de 99
(Não confirmado)



SEGA RALLY 2

D2



CODE VERONICA



DREAMCAST

PC Games: **Resident Evil 2**

Matérias: **Enciclopédia digital Star Wars**

Linux Sistema Operacional



RESIDENT EVIL

2

Resident Evil 2 chega no seu PC!

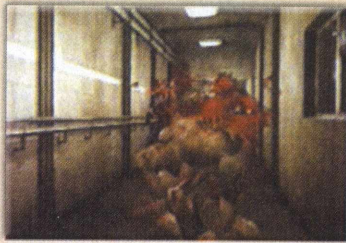
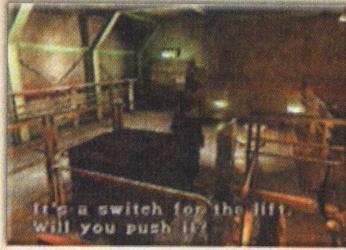
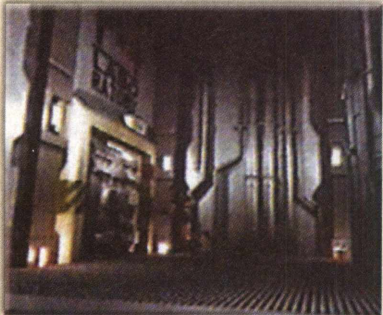
Seguindo o esquema do Playstation, você tem dois personagens para escolher: *Leon Kennedy*, um policial novato que chega para seu primeiro dia de trabalho; e *Claire Redfield*, que vem à procura do seu irmão Chris (nosso herói do primeiro *Resident Evil*). O jogo começa na delegacia de Raccoon City, cujos habitantes você descobre terem todos virado zumbis. Muita coisa para se desvendar. No *Resident Evil 1*, a *Corporação Umbrella* estava desenvolvendo uma toxina para usar em suas armas biológicas. Quando houve a explosão do laboratório na mansão, esse vírus se espalhou pela cidade e contaminou seus moradores. Mas esse não foi o fim da *Corporação* nem de suas idéias tenebrosas e agora há outro vírus à solta. Nossos heróis da primeira aventura foram atrás dos cabeças da *Umbrella* na Europa (talvez o enredo para *Resident 3*). Os zumbis irão te seguir por toda parte. Prepare-se para levar muitos sustos, detalhe que faz a linha *Resident Evil* o melhor game no gênero. Como se não bastassem os monstros serem difíceis de matar, eles agora

podem surgir do nada. As mudanças feitas em relação ao primeiro dizem respeito à quantidade de monstros que você vai encarar, à maior variedade também de armas e de Ink Ribbons (item para gravação do jogo muito raro no primeiro *Resident Evil*). Tente escapar se arrastando de um bando de zumbis sedentos de sangue que parecem ter um raio de ação três vezes maior que o seu. Os cenários e os gráficos também estão mais apurados e você vai sair por aí explorando lugares bem diferentes. Lembre-se de que no caso de alguns monstros vale mais a pena sair correndo do que bancar o durão. Não desperdice munição se você pode despistá-los. Na próxima edição, super dicas desse game assustador, mas imperdível...

Configuracao:

- **Pentium133MHz com placa 3D**
- **Pentium166MMX sem placa 3D**
- **Pentium166MMX com placa 3D recomendado**
- **16Mb RAM (24Mb recomendados)**
- **Windows 95/98 DirectX 6N 4XCD-ROM drive**
- **Windows 95/98**

Finalmente chega uma das conversões mais esperadas de todos os tempos!



Será que dormiremos tranquilos?

Por trás das câmeras, biografia completa e clips cinematográficos

Star Wars - Behind the Magic Lucas Arts - Enciclopédia

LucasArts teve o bom senso de dar aos fãs de Star Wars aquilo que eles vinham ansiosos para ter, há algum tempo, uma enciclopédia interativa de conhecimento sobre **Star Wars**. Compilações de informação sobre o tempo e espaço do universo de Star Wars estão agora a um clique de mouse. Personagens (com as subcategorias, personagens, Criaturas & Grupos Alienígenas & Organizações); Tecnologia (com as subcategorias, veículos, armas e itens); Locais; Cena por cena (com as subcategorias *Star Wars*, *O Império*

Contra Ataca, *Retorno de Jedi* e *Lost Scenes*); Glossário; Por trás das Cenas (com as subcategorias, pessoas, Processos, Cultura, Lucas Companies e Linha de Tempo); Universo Expandido (com subcategorias, origem e Linha de Tempo); Eventos; um Preview do Episódio 1. Todas estas categorias possuem ainda mais subcategorias para escolher, e a quantidade de

informação fornecida nestes dois CDs é imensa. Temos de biografias detalhadas dos personagens a design e comprimento de naves espaciais. Ex: se você procurar a Princesa Léia na entrada sobre Personagens. Ali você encontrará opções, como imagens dela

em seus filmes, informações, "por trás das câmeras", curiosidades, características, um clipe cinematográfico, biografia completa, algumas de suas medidas e até mesmo um show de moda mostrando a Princesa Léia em todos seus trajes. O nível de detalhes que é colocado em cada entrada é realmente fascinante. Existem tabelas comparando todas as naves espaciais em tamanho e velocidade, uma linha temporal descrevendo todas as fontes de informação de Star Wars, de quadrinhos, livros até filmes. A interface de indexação através das informações, é de aponte e clique. Você clica em uma categoria, depois em uma subcategoria, depois em uma entrada e finalmente em peças individuais de informação desta categoria. Existe um mapa do site, como também um mapa de categorias, que irá permitir que você navegue facilmente através da informação e corretamente alcança o que procura com apenas alguns cliques. As imagens e medições por si só são todas de grande qualidade. O layout e o design das páginas que desvendam todas estas informações são igualmente

de prender o fôlego.

A seqüência de abertura na montagem das cenas da trilogia também é impressionante. Existem seqüências animadas por computador quando selecionadas algumas categorias. Um bom exemplo é o duelo entre *Luke* e *Darth Vader* no salão de Charbonite em Bespin escolhendo a categoria *Personagens*. Existem também algumas possibilidades especiais que também vêm junto com as informações e curiosidades. O show de moda de Léia, um tour pela Millennium Falcon e um teste de Armas. O show de moda, como mencionado anteriormente, é um modelo animado por computador de *Carrie Fisher* em todos seus trajes através dos filmes caminhando. O Walthrough pela Millennium Falcon não é curto e não permite a você acesso a toda a nave, porém é divertido navegar pelas várias partes da nave e observar certas coisas de uma perspectiva diferente. A cada uma das estações você recebe informação de sua função e alguma referência dos filmes. Existem também cerca de 300 perguntas e curiosidades pelo CD que você pode tentar sua sorte respondendo-as. Existem questões comparativas, de identificação e de conhecimento geral. A única possibilidade extra que tem um gosto questionável é o teste

de Armas. Você pode escolher das Rochas dos Ewoks, Sabre de Luz e até o raio da Estrela da Morte. A única coisa que não possui muitas estatísticas são o RPG e veículos de brinquedo. Eles possuem imagens e muitas das figuras de ação são realmente divertidas de se olhar. Vocês

podem ver a progressão de seu design e detalhe através dos anos, dos originais aos que hoje estão no mercado. Assim, deixando de lado todo o merchandising, e o fato de que estamos realmente esperando ver Episode One, esta é a melhor fonte de informações sobre Star Wars.

Com os trailer saindo pelas mídias e o filme preste a estrear, nos resta ficar com os dedos cruzados esperando que apareça logo nos cinemas por aqui. Este com certeza não será o único lançamento que veremos para a linha Star Wars. A linha de video games, revistas quadrinhos e brinquedos, esperam uma avalanche de lançamentos. Rogue Squadron chegou para Nintendo e Windows. *Star Wars - Behind the Magic* é apontado como a melhor fonte de informações sobre a trilogia, então podemos ter uma certeza: quem ganha somos nós, os fãs!

Configuração:
CPU P133 ou superior.
Windows 95/98 e DirectX. Compatível
Placa de vídeo PCI Graphics card.
Memória de 16MB RAM.
CD-ROM, Placa de som

LINUX, um novo sistema que veio para ficar.

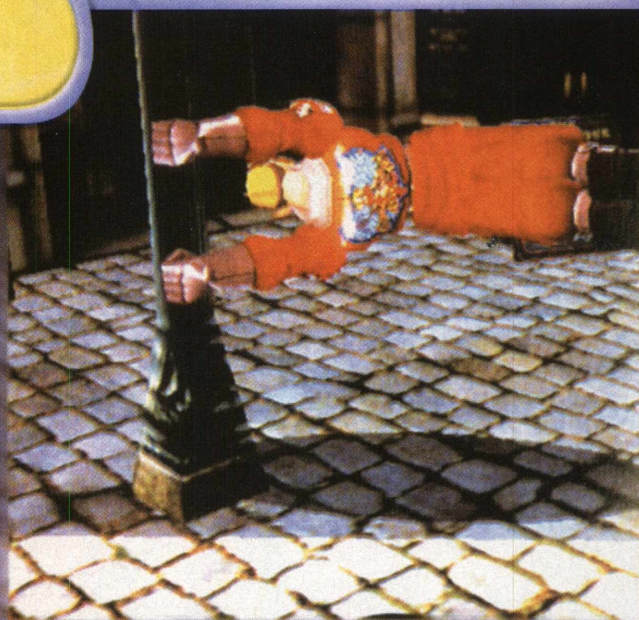
Sistema operacional é um programa responsável pelo funcionamento total de sua máquina, hoje dominado em sua maioria pela Microsoft e seu *Windows*. O sistema operacional Linux entrou no mercado discretamente e já toma sua fatia, aumentando sua presença sutilmente. Usuários que já se habituaram ao *Windows* ou ao sistema operacional *MAC-OS* pode não ter uma boa impressão ao instalar o Linux pela primeira vez. O sistema ainda opera no modo texto. O ambiente de janelas não executa automaticamente e seu modo gráfico precisa ser ajustado para cada tipo de placa de vídeo e monitor. O Linux pode ser livremente copiado e instalado. Isso significa que a partir de um site da Internet ou de um CD ao custo de alguns dólares, é possível instalar o Linux em uma ou várias CPUs, sem que isso signifique qualquer contravenção ou risco de multas ou prisão, o que torna o sistema atrativo. Pode ser colocado em uma mídia (por exemplo, um CD) e comercializado por valores que remunerem o meio, manuais e algum serviço agregado, como o suporte técnico. No Brasil, a versão local do Linux (www.conectiva.com.br) tem um preço sugerido para o usuário final de **R\$ 49,00**, com direito a manual, partes do sistema em português e suporte à instalação. Detalhe: mais de 500 em mais de 600 MB estão disponíveis em conjunto com o Linux. O Linux ou mais precisamente seu código-fonte e partes de outros programas livremente distribuídos podem ser utilizados na construção de outros programas. A comunidade Linux, como vem sendo chamado o agrupamento de indivíduos que auxiliam no desenvolvimento do sistema e seus produtos, é um tanto vasta e dispersa pelo planeta. Entre hackers e curiosos, encontram-se engenheiros de software de grandes, médias, pequenas empresas, que usam o Linux. Pode-se encontrar empresas que por algum motivo precisaram de alguma forma do Linux, como por exemplo trabalhos que vêm sendo desenvolvido por um laboratório americano, e com aval da NASA. Essas corporações vêem nesse pequeno, mas notável, uma oportunidade de se livrar um pouco das malhas da Microsoft. Lembrando que é um sistema que exige uma máquina de pouca performance. Caso você esteja interessado, no Brasil a Conectiva tem a versão da distribuição do Red Hat em português. Mas lembre-se que a instalação exige algum conhecimento. Procure se informar bem antes de se aventurar. (www.conectiva.com.br)

Visite o site do Linux para obter mais informações:
www.linux.org/

Arcade: PowerStone
Fabricante: Capcom

Power Stone

A Capcom marca mais um ponto. No seu histórico, sabemos que traz uma leva de jogos de luta simplesmente imbatíveis, sem mencionar sua obra prima *Street Fighter*, que nos trouxe várias seqüências. Agora ela pula do já cansado plano 2d e investe na sensação do momento, o 3D. Decidida em revolucionar, assim como fez com a séria *Street Fighter*, a Capcom decide inovar ate mesmo o que existe no mercado de luta 3d: *Power Stone*. O game utiliza totalmente os cenários poligonais (interatividade). Você pode pegar tudo que existe na cena da luta, subir em postes, quebrar caixas, vidros e tudo que encontrar. Dessa forma você pode utilizar esses detalhes a seu favor, aumentando as possibilidades e forma de luta. Com uma jogabilidade totalmente 3d superior aos nossos conhecidos da Namco e Sega. Você dispõe de oito lutadores totalmente diferentes entre si, ou seja, para cada jogador, uma estratégia.

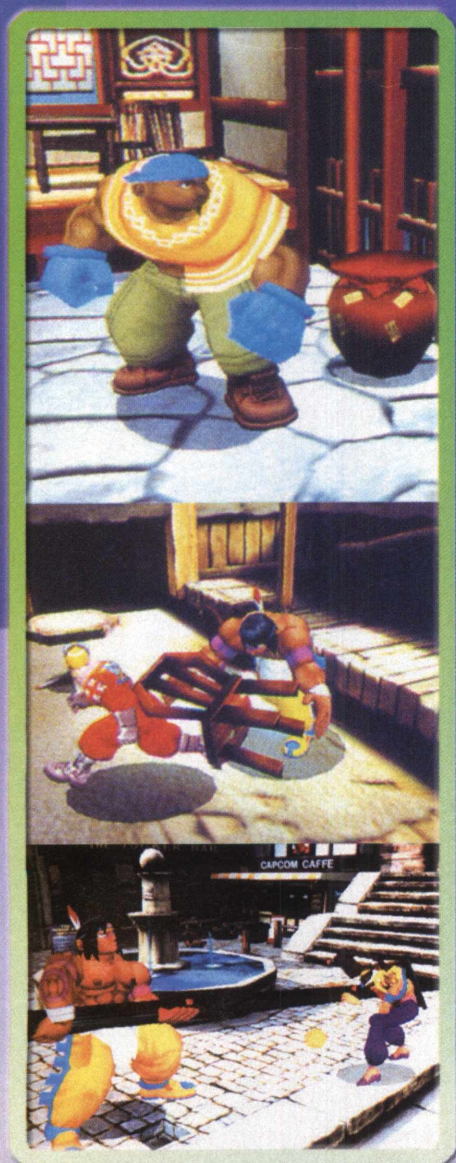


POWER STONE



Um elemento importante no jogo são as Pedras Preciosas (Power Stone) que darão ao jogador poderes especiais. Você começa o jogo com uma e precisa buscar as outras duas. Conseguindo todas, por um breve período você ganha uma super habilidade aumentando seu alcance e o poder devastador de seus golpes. Além disso, existem outras armas e power-ups espalhados pelos cenários. Com um visual impressionante, percebe-se sua superioridade em gráficos, principalmente na área de polígonos. Você simplesmente não percebe emendas ou dobras comuns nos atuais games do gênero. Já lançado em arcades no Japão, utiliza a placa **NAOMI**, que nada mais, nada menos, é do Dreamcast. Ou seja, os usuários do novo super console da Sega podem ir se preparando, pois até março a Capcom promete sua versão doméstica com algumas novidades, é claro. A Capcom utilizará seu VMS (memory card) para uma interatividade entre o Arcade e o Dreamcast.

Interatividade Absoluta



ARCADE

Hyper dicas

NINTENDO 64



FIFA 99 (N64)

Atlanta attack Team - Vença a Champions Cup com o time do Brazil em modo profissional.

Mortal Kombat Mythologies sub zero: password de invulnerabilidade - coloque o password TDFCLT

NHL breakaway'98: Menu de truques - no menu principal, aperte C(esquerda), C(direita), C(esquerda), C(direita), R, R.

Fifa 98: No menu, escolha customize squad e escolha a opção player edit. jogadores invisíveis - escolha england, seleccione sheffield e digite wayne como nome do jogador. Sem estádio - escolha qualquer time e escreva catch22.



Yoshi's island: Yoshi roxo - pegue todas as moedas de todas as fases.

Wild Choppers: Debug Mode - na tela do titulo, segure o botão Z e faça direita, esquerda, acima, abaixo, A, B e Start.

Forsaken: Invencibilidade - Na tela press start, digite A, Z, Z, Z, acima, esquerda, C(esquerda), C(esquerda), C(baixo). Seleção de fases - na tela press start, digite A, R, Z, acima, acima, C(acima), C(abaixo), C(abaixo).

Gex: Enter the gecko. Password animal - Digite MX68KQY3S68KQYW8.





PLAYSTATION



Bust a move 4 (PSX)

Outro mundo - Na tela original pressione triângulo, esquerda, direita, esquerda, triângulo. Um pequeno personagem aparecerá no lado esquerdo superior. Então vá para o modo Puzzle e escolha Arcade para acessar novos Puzzles.

Personagem Bônus: - Para Ter acesso a 5 novos personagens, acabe o modo Story no modo Player vs Computer. Feito isso, acesse Luna e Dreg, vá para o modo Contest, encontre o novo personagem, vença-o e será seu.

Batman & Robin:

Na tela título, aperte L1, R2, R1, L2, Select, X, círculo - invencível
International Superstar soccer 98:
Time Classic all stars - Na tela de menu principal, coloque o cursor em Exhibition game e aperte acima, acima, abaixo, abaixo, esquerda, direita, esquerda, direita, círculo, X. Depois vá para a tela de seleção de times e segure L1+R1.

Spyro the dragon:

Demo de crash bandicoot 3 - na tela de press start, pressione L1+triângulo

Twisted Metal 2:

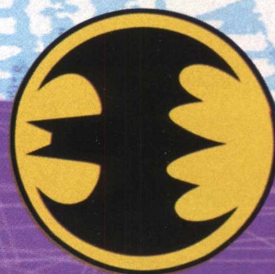
Supermetranca - durante o jogo, aperte e segure R2 e digite acima, abaixo, esquerda, direita, direita, esquerda, abaixo, acima.

Metal gear solid:

Para matar mantis facilmente, na hora da luta conecte seu joystick na entrada do joystick 2. Rle não poder's prever seus ataques, mas esse truque só serve com ele.

Libero Grande

Jogue no modo World Cup France 98
Jogue no International Cup, vá para New Game!
Continue Segure L1+L2+R1+R2, pressione círculo para entrar e os times serão exatamente os mesmos da Copa do Mundo 98



Darksstalkers 3

Use os personagens secretos
Dark Gallon: coloque o cursor em Gallon (Jon Talbain) e faça Select + SS ou Select + CC. Shadow: coloque o cursor em ?, faça Select cinco vezes e aperte soco ou chute. Se quiser escolher o personagem inicial, aperte Select três vezes no personagem desejado e depois faça o comando para pegar o Shadow. Marionette: coloque o cursor em ?, faça Select sete vezes e aperte soco ou chute. Marionette se transforma no oponente quando começar a luta.

Vampire Savior EX

Jogue com Shadow - Coloque o cursor sobre o icone ?, pressione Select 5 vezes e qualquer botão para escolher
Jogue com Gallon (original) - Acabe o jogo com Gallon, coloque o cursor sobre ele e pressione Select + SS ou select+CC para escolher
Jogue com Marionet - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o icone ?, pressione select 7 vezes e qualquer botão para escolher
Jogue com Vampire Hunter Phobos - Segure Select para escolher Phobos

Rival Schools: Legend of Heroes

Personagens Secretos

- Há 4 personagens secretos, que são: Hinata, Natsu, Tiffany e Kyoko.
- Hinata em Roupa de Banho: Vença com Hinata, Batsu e Kyosuke.
- Tiffany em seu uniforme escolar: Vença com Tiffany, Roy e Boman.
- Natsu em um vestido de uniforme: Vença com Natsu, Shoma e Roberto.
- Kyoko de pijama: Vença com Kyoke Hideo.

H

PC

Starcraft:

power overwhelming - invencível
 show me the money - Ganha 10 mil moneiras e
 vespene
 there is no cow level - Vence a missão
 something for nothing - Todos os upgrades
 disponíveis
 black sheep wall - mostra o mapa completo
 operation cwal - aumenta a velocidade
 ophelia - pressione enter e o número da missão
 Deathtrap dungeon:
 elvis - vida ilimitada
 mmmungo - força
 billy - velocidade
 caffaine - 100 de energia
 tolls - inventário completo
 taxi - pula de fase, digite + - para escolher

Jedi Knight 2:

jediwannabe on - invencível
 eriamjh - voar
 thereisnotry - pular de fase

Quake2:

give all - Todos os itens
 give weapons - todas as armas
 give ammo - toda munição
 god - invencível
 Need for speed 2:
 hollywood - pista nova
 pioneer - motores melhores para os carros novos
 bus - Ônibus
 semi - Caminhão
 armytruck - Caminhão do Exército
 wwbug - fusca
 red 5 - todas as armas

Warcraft 2:

glittering prizes - muito ouro
 on screen - mapa completo
 hatchet - madeira rápida
 it is a good day to die - invencível



NEO GEO

Kings of fighter R1 (Neo Geo Pocket)

Escolha o Chefe: Termine o game com 4 times completos, 1 no modo edit com Shingo, 1 no modo edit com Leona no em qualquer level. Voce terá acesso a um chefe a cada vez que terminar, num total de 6 chefes. Level Select: Termine o game uma vez e vá para o modo Setting; você podera escolher o Level. Jogue com Kyo from King of Fighters '94: Para acessar a versão clássica de Kyo, simplesmente seleccione Kyo e use o botão Option.

PC

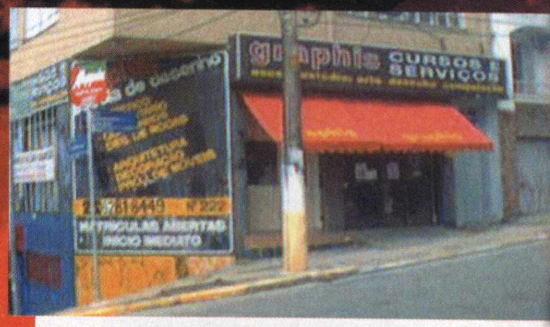


graphis
escola / estúdio
arte · desenho · computação

CURSOS E SERVIÇOS

Cursos:

- *Desenho Artístico *Pintura *Arte Infantil
- *Artesanato *Ilustração *Desenho Publicitário
- *Desenho de Modas *História em Quadrinho
- * Mangá (HQ Japonesas)
- *Desenho Técnico Básico *Arquitetura
- *Decoração *Projeto de Móveis *Perspectiva
- * Computação Gráfica

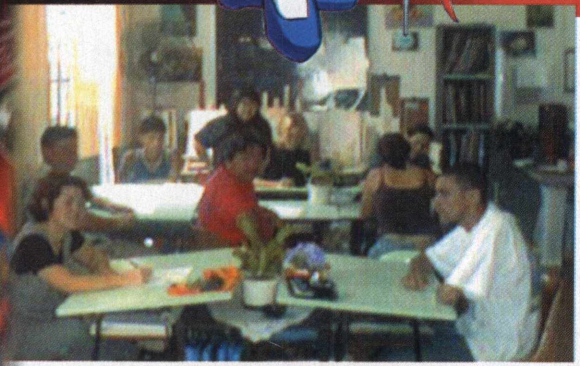


Serviços:

- *Arte *Desenho *Ilustração *Pintura
- *Impressão e Cópias *Diagramação
- * Design Gráfico *Computação Gráfica
- * Editoração Eletrônica

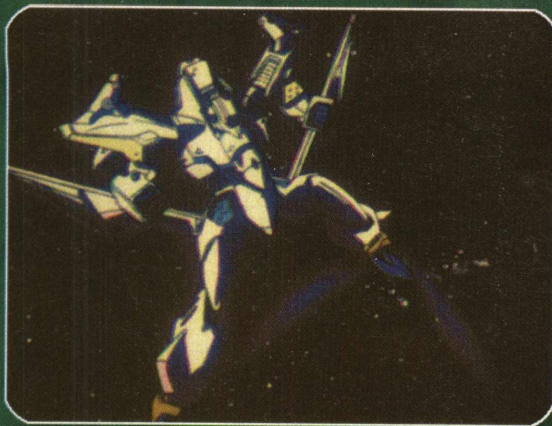
Unidades:

- Santana: R Conselheiro Saraiva, 222 - Tel: (011) 6281-8449
Pca da Árvore: Rua Itaipú, 161 - Tel (011) 5072-2925
Tatuapé: Pça Silvio Romero, 77 - Tel (011) 5072-2925
Lauzane: R Lacerda Marques, 902 - s/loja - Tel (011) 6950-4404



ANIME MANGÁ MULTIMEDIA





Animação e Mangá.

por Suzana Fukumoto

Com o crescente interesse que o mangá (história em quadrinhos japonesa) vem despertando no mundo todo, é sempre bom conhecer um pouco de sua origem histórica.

Nem sempre o estilo de desenho japonês já fazia parte da cultura japonesa e, se pensarmos bem, notaremos que a própria escrita japonesa - os ideogramas - são um tipo de desenho. As HQs, no entanto, tiveram um crescimento considerável apenas no final da Segunda Guerra Mundial. A explicação disso é que havia um interesse muito grande do governo japonês, derrotado na Guerra, em aumentar as formas de distrações para que o povo nipônico apagasse,

lentamente, influências das culturas ocidentais. Obviamente, as primeiras produções, então, manifestavam claramente o intuito didático de exaltar o povo japonês e sua tradição. Ao longo dos anos subsequentes, porém, houve uma grande renovação nos mangás e em grande parte o responsável por isso foi Osamu Tezuka. Sensível às mudanças que o novo Japão exigia e apresentava, Tezuka introduziu os famosos olhos grandes, a narrativa cinematográfica, os enquadramentos dinâmicos e os enredos mais elaborados, atingindo o público infanto-juvenil muito mais pelo lado

imaginário que pelo didático. A partir de então, tudo que se produziu teve esse grande desenhista como referência e as características que ele desenvolveu passaram a ser constantes nas criações atuais. A tal ponto chegou a popularização do mangá que até produções ocidentais estão sendo influenciadas por esse estilo e, assim, cada vez mais o mangá tem se alastrado pelos quatro cantos do planeta. Para saber mais (muito mais) sobre esse estilo maravilhoso de desenho, leia o livro escrito por Sonia Bibe Luyten, **MANGÁ, o Poder dos Quadrinhos Japoneses**, da Editora Estação Liberdade.



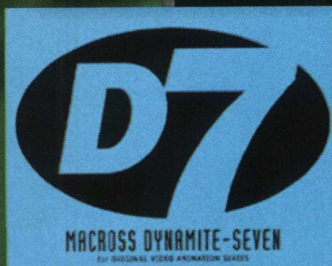
PROFILE



ANIME MANGÁ MULTIMÍDIA

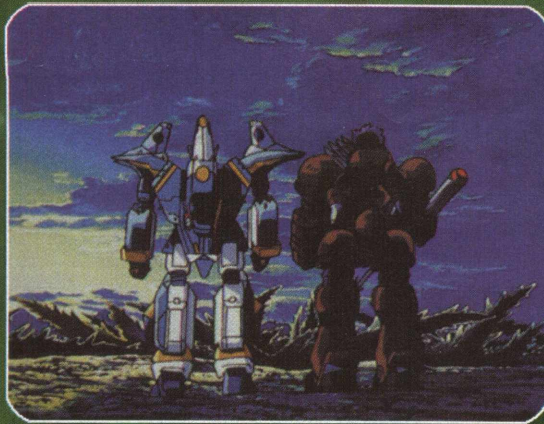


PROFILE



Em 1998 a série *Macross* completou 15 anos. Desde o seu início apareceram inúmeras séries para a televisão e cinema que deram continuidade à série. Uma das últimas séries apresentadas na televisão japonesa foi *Macross Dynamite Seven*, baseada na serie original de TV *Macross Seven*. O novo episódio começa com um ano após a batalha com o Protodevilion (inimigo da série). O protagonista da série, Basara, sai em viagem por motivos desconhecidos rumo ao planeta Zola.





Em seu caminho, Basar acaba se envolvendo com um grupo de mercenários que querem capturar uma baleia branca espacial (versão futurística de Moby Dick) que ronda os anéis de asteróides do planeta Zola. Basara acaba conhecendo uma jovem garota chamada Elma e seu pai, o gigante Grahan, decidido a matar a baleia espacial a qualquer custo.

A característica dos habitantes do planeta Zola é que o cabelo da testa se difere por outra cor, e todos os habitantes possuem um animal de estimação que fica normalmente enrolado no pescoço.

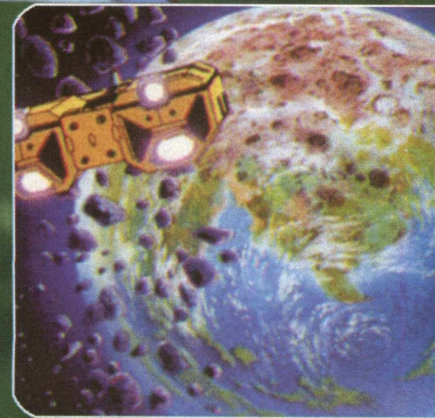
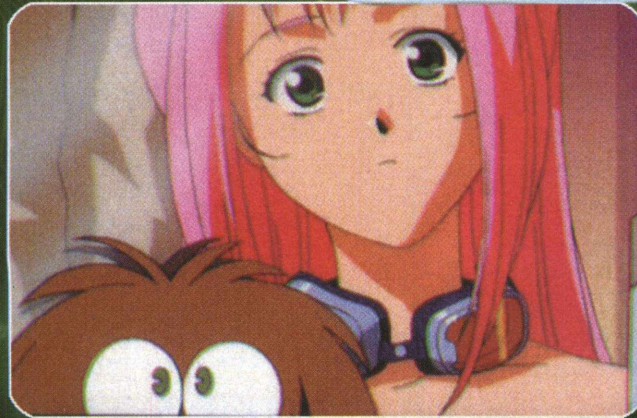
Laiza é a piloto de elite da patrulha, que protege a baleia branca espacial. Não conseguindo entender a obsessão pelo pai na destruição da baleia, ela resolve sair de casa.

Elma é a irmã mais nova de Laiza. Ela é uma jovem muito nova que sonha um dia em ser uma cantora como sua mãe.

Grahan, que é o pai da Laiza e Elma, desde que perdeu sua esposa em um acidente envolvendo a baleia branca, a caça a ela torna-se uma obsessão. Usando o sistema macron (sistema usado para aumentar a estatura até 20 metros) para se tornar um gigante, desde então ele tem perseguido a bordo de um pequeno foguete. Entretanto, em um dos confrontos com a baleia, Grahan acaba perdendo o braço direito.

Os personagens elaborados por Haruiko Mikimoto (desenhista da serie original) são o principal sucesso da série. Na nova série ele trabalhou muito na elaboração dos novos personagens (Laiza, Elma, Grahan).

Por fim, não podíamos deixar de mencionar a trilha sonora. Com músicas marcantes do começo ao fim, ganha um cd que sem dúvida nenhuma faz parte do sucesso de *Macross Seven*. Dessa vez é *Dynamite Fire - Fire Bomber*. Para quem curte as músicas além do desenho, não pode deixar de ouvir.



ANIME MANGÁ MULTIMÍDIA

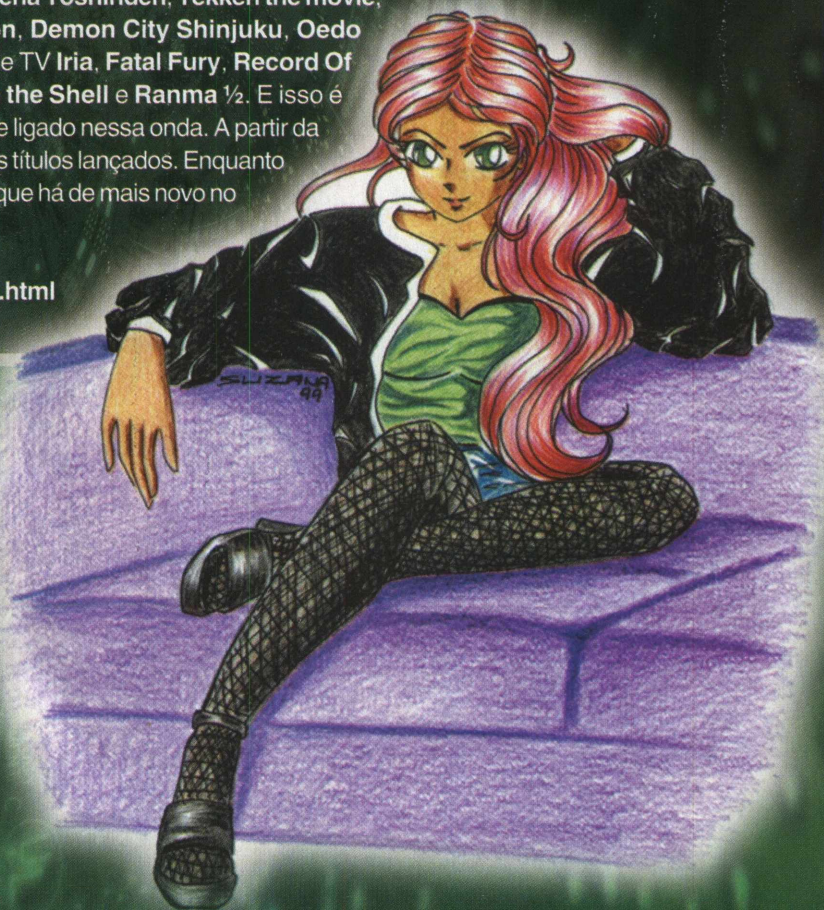


Os lançamentos em DVD!!!

Prepare-se! A grande novidade vem de forma Digital. O DVD chegou para ficar. Para quem não sabe, essa novidade já invadiu o mercado americano, europeu e chegou ao Brasil. Uma mídia do tamanho de um CD-rom comum, com uma capacidade máxima de 25 vezes superior a um CD normal, o que possibilita nada mais, nada menos, que duas horas de filme ou desenho por lado. O incrível é a qualidade: Vídeo Digital, superior a qualquer vídeo existente no mundo, Som Dolby Digital (AC3), Dolby Surround 5.1, THX. Você tem duas opções: ou compra os vídeos que estão aparecendo no mercado com um preço um pouco salgado, ou opta pelo Kit da Creative que traz a placa decodificadora e o drive compatível com DVD. Além de filmes e musicais, vários títulos de animes estão sendo lançados:

Area 88, Armitage III, Art of Fighting, Battle Arena Toshinden, Tekken the movie, Darkstalkers, Bubble Gum Crisis Collection, Demon City Shinjuku, Oedo Cyber City, Dragon Ball Special e as séries de TV **Iria, Fatal Fury, Record Of Lodoss War Complete Collection, Ghost in the Shell** e **Ranma ½**. E isso é só o começo... Para você que é fã de anime, fique ligado nessa onda. A partir da próxima edição vamos dar mais detalhes sobre os títulos lançados. Enquanto isso, visite alguns sites na internet e conheçam o que há de mais novo no mercado.

<http://www1.viaweb.com/freethought/andvd.html>
<http://www.animeondvd.com/>



Game Shop

Sempre com os melhores lançamentos
Dreamcast, Nintendo 64, Playstation
Assistência técnica e os melhores desenhos



Rua Tanque Velho 26, Tucuruvi
São Paulo-SP
Tel: (011) 9232-3441

X-Files

Cardgame

O "CARD GAME" DO ARQUIVO X VEIO PRO BRASIL NO VÁCUO DO *MAGIC*, MAS NÃO TEVE A MESMA ACOLHIDA, E PORTANTO NÃO GANHOU VERSÃO EM PORTUGUÊS. POR ESSE MOTIVO, MUITAS PESSOAS ACABARAM POR SÓ COLECIONAR AS CARTAS, SEM JOGAR O JOGO, QUE LEMBRA UM POUCO O CLÁSSICO DETETIVE. AQUI ABORDAMOS O JOGO DA VERSÃO BÁSICA, POR ISSO TODAS AS CARTAS COM UM "X" AMARELO NO CANTO SUPERIOR DIREITO NÃO SERÃO UTILIZADAS. ISSO EXCLUI TODAS AS CARTAS DE COMBATE.

Aqui vai uma relação dos tipos de cartas no jogo:

SITE CARDS: cartas que permitem que o jogador faça uma pergunta ao oponente.

BLUFF CARDS: cartas que permitem a você alterar o status de qualquer agente.

AGENT: cartas que representam os agentes onde estão listadas suas habilidades respectivas, que são usadas para preencher os requisitos das cartas *Site*.

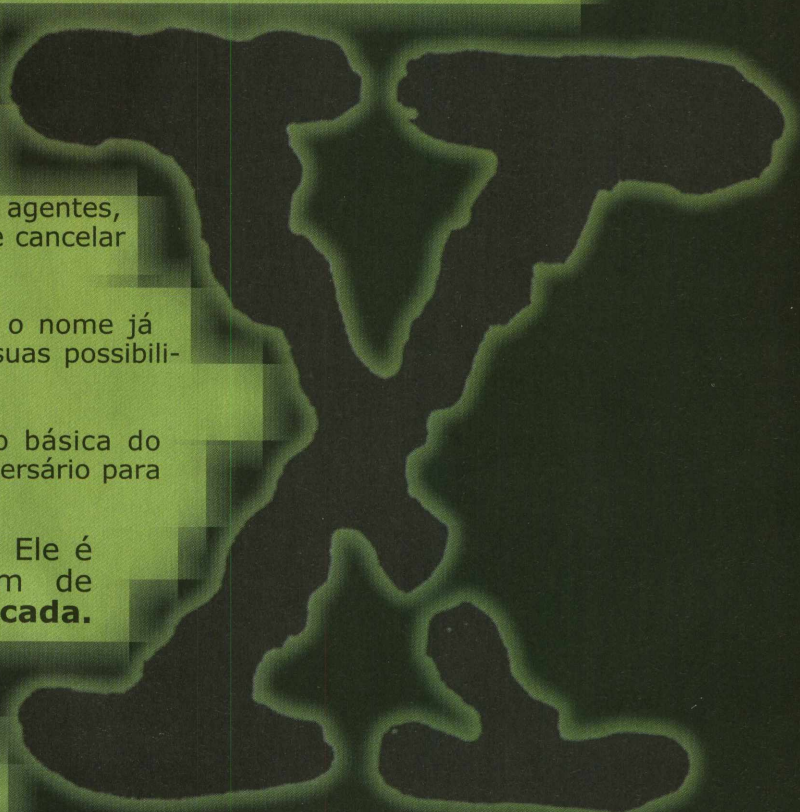
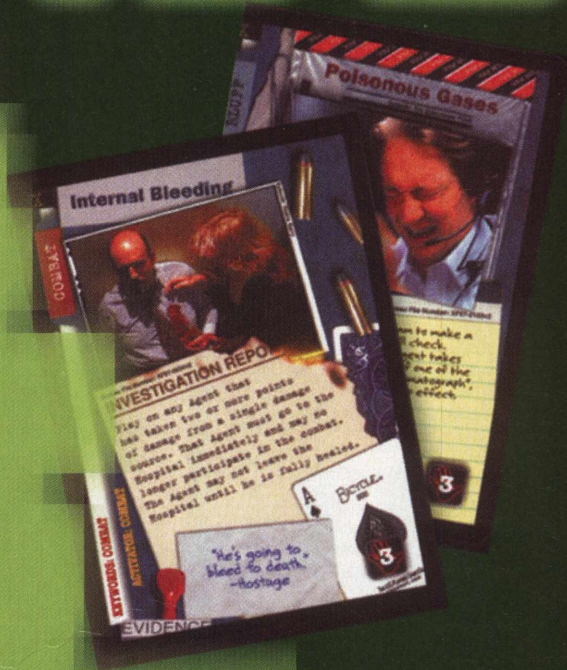
NITNESS: modifica os status dos times, o NitNess do adversário ou como um aliado, contribuindo com o status de seu time.

EVENT CARD: Eventos são cartas que influem diretamente na ação da fase investigativa do jogo, removendo agentes, colocando-os de volta à ativa, além de cancelar outras cartas em jogo.

EQUIPMENT: cartas que fazem o que o nome já diz, equipam os agentes aumentando suas possibilidades no jogo.

ADVERSARY: estas cartas, da versão básica do jogo, mandam os agentes do time adversário para o *hospital*, ou seja, fora da ação.

Vamos ao jogo da versão básica. Ele é para dois jogadores que necessitam de um maço inicial de **60 cartas cada**. Primeiramente retire todas as cartas com "X" amarelo, que só servem para o jogo avançado; em seguida, separe as *X-Files* e *Agent cards* das demais. Agora escolha um *X-Files* e guarde-o



escondido de outro jogador, que faz o mesmo. As demais x-files não têm mais serventia nesse jogo. Agora selecione seu time de agentes, que é composto por 4 diferentes entre si. Seu adversário pode escolher um time com agentes iguais ao seus. Porém, não é permitido agentes iguais no mesmo time. Cada jogador divide o local de jogo em três partes: *bureau*, *field* (área de campo onde a ação ocorre) e o *hospital*, com o *bureau* à esquerda do jogador, o *field* a sua frente e o *hospital* à direita. Agora pegue as cartas que sobraram (todas, menos as com x amarelo, agentes e x-files) embaralhadas e as coloque na área do *bureau*. Crie a pilha do descarte ao lado. (Esse será o *bureau deck* e as cartas voltadas para baixo) Em seguida coloque seus 4 agentes na área do *bureau*, voltados para cima. Pegue 7 cartas do *bureau deck*. Seu oponente faz o mesmo, e vocês decidem quem começa. Ufa! Vamos agora pra "mecânica" de cada fase. Cada jogador tem sua "vez", que é dividida em 7 fases, que devem ser executadas pela ordem. Daqui para a frente, o jogador que estiver com a "vez" será o investigador e o outro será "alvo".

FASE 1 - Briefing: Ambos os jogadores compram quantas cartas forem necessárias para que fiquem com 10 na mão.

FASE 2 - Healing (recuperado): Nesse momento remove-se um marcador, qualquer agente que estiver no hospital.

FASE 3 - Requisitado: Dessa fase pode-se colocar "Equipamentos Cards" dos seus agentes e ou recolocar equipamentos entre agentes que estiverem na mesma área (**bureau, field, hospital**).

FASE 4 - Deployment: Agentes podem mudar de área de jogo (bureau, field, hospital).

FASE 5 - Assignment: O jogador investigado pode jogar uma carta site que estiver na sua mão.

FASE 6 - Investigação: 6.1 - Verifique se o time de agentes no "field" preenche os requisitos da carta de site; 6.2 - cada jogador pode jogar cada 3 cartas que modifiquem a ação que está acontecendo no "field"; 6.3 - os efeitos dessas cartas se resolvem; 6.5 - Em caso positivo, pergunte a característica autorizada pela carta site e/ou adivinhe o *x-file* do "alvo"; 6.6 - descarte a carta site.

FASE 7 - Descarte: Aqui você pode descartar até 3 cartas de sua mão.





Agora você passa a vez e se torna o "alvo" e a seqüência se repete. Confuso? Calma,

agora vamos ver

como se joga, ficando a explicação acima como guia de fases. Muito bem, para adivinhar o x-file do oponente, **VOCÊ DISPÕE DE UMA TABELA.** Cada x-file é composto por 4 características:

- 1 - Afiliação (origem)**
- 2 - Motivo**
- 3 - Método**
- 4 - Resultado**

Cada carta site permite que você pergunte sobre uma característica (se você conseguir cumprir seus pré-requisitos), então através de um processo de exclusão e com o auxílio da tabela você pode determinar qual o x-file do oponente. Parece complexo, mas com a tabela, uma carta x-file e uma site em mãos fica fácil você sacar.

Como você sabe se pode jogar uma carta ou não? Em primeiro lugar, olhe o canto inferior esquerdo das cartas. Lá você lê a palavra activator (em amarelo). Se estiver escrito active você só pode usar se for o investigador e se for a palavra conspiracy, só o alvo poderá usa-la:

- Os equipamentos têm como activator o local onde o agente tem de estar para recebê-lo (bureau, field, hospital)

- As Adversary precisam que pelo menos uma de suas Keyworld estejam repetidas na carta site do oponente para serem jogadas.

- As event, bluff e witness podem ter como ativador mais de um requisito, então só com todos atendidos é que podem ser jogadas; no caso de referirem-se a keyword, procure na extrema esquerda das cartas (normalmente em vermelho).

Obs: a keyword resource merece atenção especial; se uma carta com essa keyworld for jogada, ela permanece em jogo até ser cancelada por outra carta ou até que o critério para sua exclusão seja cumprido.

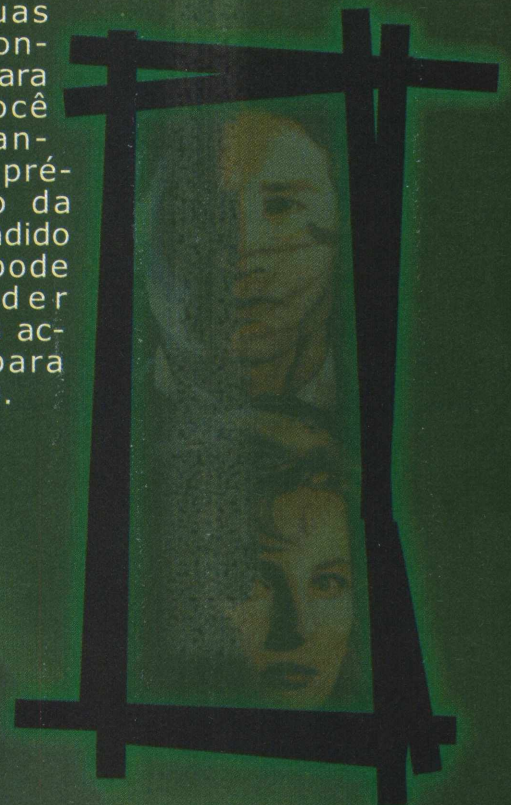
***E SE AS CARTAS DO BUREAU ACABAREM?** Pegue a pilha de descarte, re-embaralhe e pronto! Um novo bureau deck! (Fase 1)

***COMO É QUE O AGENTE VAI PRO HOSPITAL?** Toda vez que um adversary é jogado com sucesso, manda o agente pro hospital. Ao chegar lá, ponha dois marcadores nele. Na fase 2 da sua vez você remove 1; quando não tiver nenhum marcador sobre ele você poderá, durante a fase 4, mandá-lo para outra área.

***COMO EU EQUIPO OS AGENTES?** O activator das cartas equipment é o local onde o agente se encontra; assim, só se o local onde ele está e o activator forem iguais, ele recebe os agentes, que podem trocar equipamentos entre si, desde que estejam na mesma área de jogo (fase 3) Obs: Para efeitos do jogo básico, todos os agentes que estiverem na mesma área são considerados um time!

*** COMO JOGAR AS CARTAS SITE?** Na fase 5, caso você tenha uma na mão e seu pré-requisito puder ser cumprido pelo seu time de agentes no field.

***SE EU CONSEGUIR JOGAR A CARTA SITE, COMO E QUANDO FAÇO A PERGUNTA?** Na fase 6, é claro. É aí que as coisas complicam, pois o alvo pode usar suas cartas conspiracy para que você não mantenha o pré-requisito da site atendido e você pode responder com suas active para mantê-lo.



Se na subfase 6.4 você tiver mantido o pré-requisito, você então faz a pergunta contida neste site, que deve ser respondida pelo alvo com um *sim* ou *não*. Nesse instante, após a resposta, o investigador tem a opção de tentar ou não adivinhar o nome do X-file do alvo. Se aceitar, vence. Mas se errar, dará ao alvo o direito de perguntar uma característica indicada pelo próprio site do investigador ou adivinhar seu X-file! Dá ele a chance de tentar

Obs: Se na subfase 6.4 você não tiver mantido o pré-requisito, descarte a carta site e vá direto pra fase 7.

***Depois da subfase 6.4, o que eu faço com as cartas jogadas?**

As cartas conspiracy/active usadas na fase de investigação e a própria carta site devem ser retiradas para a pilha de descarte (à exceção das cartas com keyword resource).

***Por que eu tenho que descartar 3 cartas na fase 7?**

Você não é obrigado. É uma possibilidade estratégica, principalmente se você não tiver carta site à mão (é fundamental e indispensável ter pelo menos uma). Lembre-se de que na fase 1 você compra do bureau deck até ficar com 10, e quando o deck acabar você reembalha toda sua pilha de descarte, que passa a ser seu novo bureau deck!

Velocidade é fundamental nesse jogo.

P.S.: Este arquivo é um mero complemento do livro de regras e da tabela que acompanha o maço inicial do jogo, e não tem a pretensão de substituí-los ou contradizê-los. Crie coragem e tente jogar. No começo é meio confuso, mas vivendo num país como o nosso, essa complicação a gente **tira de letra!**

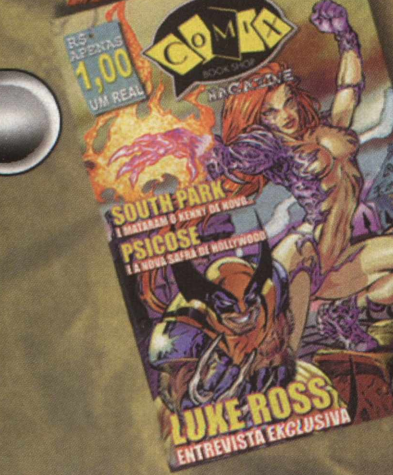


COMIX

UM MUNDO DE AVENTURAS
TODO MÊS NAS BANCAS!



NÃO PERCA!
Apenas
R\$ 1,00



FIQUE BEM INFORMADO SOBRE O FANTÁSTICO UNIVERSO DOS QUADRINHOS, CINEMA, ANIMAÇÃO E AFINS... NÃO DEIXE DE LER A **COMIX BOOK SHOP!** ALÉM DAS INFORMAÇÕES

MAIS QUENTES, VOCÊ AINDA TEM ENTREVISTAS EXCLUSIVAS COM OS MELHORES ARTISTAS DO BRASIL E DO EXTERIOR. SE TIVER DIFICULDADE EM ENCONTRAR A REVISTA NAS BANCAS, ENTRE EM CONTATO COM A GENTE, POR TELEFONE OU CARTA, E SAIBA O QUE FAZER PARA NÃO PERDER NENHUMA EDIÇÃO! CUSTA APENAS R\$ 1,00, SEM NENHUMA OUTRA DESPESA!

Pagamento via cheque, cheque-correio ou depósito bancário. Entre em contato com a **Comix Book Shop Magazine** pelo seguinte endereço: Alameda Jaú, 1998 São Paulo - SP - CEP 01420-002.
Telefones: (011) 883.2142; (011) 3061.3893.
E-mail: magazine@comix.com.br

IORI YAGAMI

Dark Thurst: + A ou C
Burn Demon: + A ou C
Dark Crescent Slice: + B ou D
Deadly Flower: + A ou C até 3 vezes
Scum Gale: + A ou C
Nail Gale: + B ou D
Maiden Masher: + A ou C
One for the Road Blaster: + A ou C
???: + B

Combos:

Combos para iniciantes:

Voadora com C ou D, em pé ou agachado C e:
+ A ou C
+ B ou D
+ C 3 vezes
+ A ou C

Combos médios:

Voadora com C ou D, C em pé ou agachado, + A e +
C 3 vezes ou + A ou C
B abaixado, A abaixado, + A e + C 3 vezes ou + A
ou C

Combos avançados: Voadora nas costas com + B, em
pé B, + A, + A e + C 3 vezes ou + A ou C

Combo Guard Crush:

Voadora nas costas com + B, em pé B, + A, + A, +
B ou D e + C 3 vezes

Nakoruru

Protetora da Natureza por excelência
Nakoruru segue na serie Samurai Shodow
com seu companheiro Falcão Mamahae e
ainda conta com a ferocidade de seu novo
amigo Lobo.

Chivalry

Annun Mutsube + Slash
Lela Mutsube + Slash
Kamui Rise + Slash
Mamahaha Flight + D
Mamahaha Attack (During Flight) Slash
Kamui Mutsube (During Flight) A&B Simultaneously
Shichikabu Etu Brute + Slash
Treachery
Kamusi Risse + Slash
Wolf Pounce + Slash
Wolf Jump (After Moving Joystick in Desired
Direction) D
Riding Wolf Attack (While on Wolf) Slash
Riding Wolf Crouch Attack (While on Wolf) or or
+ Slash
Riding Wolf Jump Attack (During Jump) Slash
Myu Shikite (After Wolf Pounce) + Slash
Kanto Shikite (After Wolf Pounce) + Slash
Imel Shikite (During Jump while riding on Wolf) +
Slash
Epunkine Shikite When Nakoruru is Knocked down
A&C Simultaneously

CHUN LI

Nome verdadeiro: Chun Li Xiang

Cabelos: Pretos

Olhos: Castanhos

Data de nascimento: 01/03/70

Nacionalidade: Chinesa

Estilo de luta: Kung Fu,
Chinese Kenpo

X Z V

Hyaku Retsukyaku:

C repetidamente

Z V

Tenshoukyaku : (s) ↓ ↑ + C

X

Tenshoukyaku : (s) ↓ ↑ + C

(no Reversal)

Z V

Kikou-ken : ⇐⇨↓⇩⇨ + S

Z V

Sen'enshu : ⇐⇨↓⇩⇨ + C

X

Souhaken : (s) ⇐ ⇨ + S

X

Spinning Bird Kick : (s) ⇐ ⇨ + C

(Vale no ar)

X Z

Senretsukyaku :

(s) ⇐ ⇨ ⇐ ⇨ + C

Z

Hazan Tenshoukyaku :

(s) ⇐⇨⇩⇨ + C

Z

Kikoushou : ↓⇩⇨↓⇩⇨ + S

RYU

Nome verdadeiro: Ryusnoko Houji

Cabelos: castanhos

Olhos: castanhos

Data de nascimento: 21/07/67

Nacionalidade: Japonês

Estilo de luta: Karatê Shotokan

X Z V

Hadou-ken : ↓⇩⇨ + S

X Z V

Fire Hadou-ken : ⇐⇨↓⇩⇨ + S

X Z V

Hadou no Kamae : ↓⇩⇨ + Select

X Z V

Shoryu-ken : ⇐⇨↓⇩⇨ + S

X Z V

Sempuukyaku : ↓⇩⇨ + C

(Vale no ar)

X Z

Shinku Hadou-ken :

⇐⇨↓⇩⇨ + S

Z

Shinku Sempuukyaku :

⇐⇨⇩⇨ + C

Z

Metsu Shoryu-ken :

⇐⇨↓⇩⇨ + C

(Nível 3 somente)



Nakoruru



Ken



Ken



Chun-Li