

THE LAST BLADE 2

MAX games



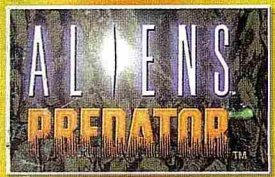
SILENT HILL



STAR WARS



BRIGANDINE



7 697763 572430



KEN

EDITORIAL

Esta edição traz muitas mudanças. Mudamos, e para melhor. Uma nova seção dedicada aos **RPG's**, com tantos lançamentos no mercado não poderíamos deixar de dar um destaque a esses que são os nossos games favoritos! Fomos ao Japão saber da "guerra pelo consumidor de jogos eletrônicos", que está cada vez mais quente! Esta "guerra" é muito boa para nós.

Trouxemos para você as novidades da **Sony** que anunciou seu novo console, que promete ser o mais incrível que já foi visto até agora, superando o **Dreamcast** da **Sega**.

Também a **Sega**, meio que tardia, anuncia suas novidades: Aparelhos com **DVD** ao invés dos CD-ROMs que hoje equipam seu **Dreamcast**. Com essa concorrência pelo mercado só podemos esperar jogos e mais jogos.

Como sabemos, aparelhos sofisticados sem bons jogos não resolvem o assunto e vice-versa. Nessa guerra das Softhouses (empresas que criam os games), a **SQUARE** anuncia seu mais novo lançamento: o **FINAL FANTASY** para acompanhar o novo **Playstation**, e libera sua lista de lançamentos para **Sony Playstation** nos EUA. A **Sega**, e seu **Dreamcast**, já desponta com alguns novos títulos da **CAPCOM** e além do **PowerStone**, lança **Marvel vs Capcom** entre outros. Do lado da **Nintendo** estamos aguardando a oficialização dos boatos que vimos na Internet sobre seu novo console, previamente chamado **N2000**, enquanto isso está chegando a versão **Resident Evil N64**. Pois é, enquanto a briga corre solta lá fora só nos resta ficar observando com olhos abertos para aproveitar essa leva de bons games e novos aparelhos.

Lembre-se, várias empresas, não só as mais famosas, estão com games no mercado, e um bom vídeo game é aquele que lhe possibilita uma maior diversão a um custo razoável, por isso a nossa dedicação em bem informá-lo sobre todos os melhores lançamentos mundiais, bem como outros que podem melhor lhe caber. Escolha bem, segure seu joystick e divirta-se.

Com vocês... **MAX GAMES Nº2!**



Star Wars (Episode I: Racer).....10



Star Wars (The Phantom Menace)....12



Street Fighter 3.....14



Silent Hill.....22

ÍNDICE



Bloody Roar 2



Last Blade 1



Last Blade 2



Magical Tetris



King of Fighters 99

SEÇÕES

Drops	5
Previews	27
Dicas	47
Multimídia-Anime	56

RPG

Legend of Legaia	30
Brigandine	32
Legend of Mana	34
Saga Frontier	37
Ogre Battle 3	39

MAX-GAMES Nº 2

é uma publicação da:

Editores Canaã

uma marca registrada de

Editores Heavy Metal,

Editora, Importadora e Exportadora LTDA.

Rua Iapó, 342 - Casa Verde - São Paulo - SP

CEP: 02512-020

Tel:(011) 857-4602

e-mail: canaa@node1.com.br

Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68

Impressão: **C. L. Artes Gráficas**

tel. (011) 7896.6544

Distribuição para todo o Brasil:

Di Press

Rua Américo Vespúcio, nº 800

Osasco - SP



Projeto e Realização

Estúdio 4 x 4 Cores

Diretor: **Rick Mann**

Chefe de Redação: **Ed Martins**

Assistente de Redação: **Arby Rosanzik**

Direção de Arte / Design: **João Carlos Botelho Ferraz**

Assistente de Arte: **Renato C. Lopes**

Editor: **Claudio Balbino**

Colaboradoras: **Graziella Moraes Torlone, Claudio Fuzisaki, Alexandre Balbino, Ricardo José Ornellas, Gustavo M. Torloni, Guilherme M. Torloni, Glauco Moraes Torlone.**

Correspondentes Internacionais: **Miguel Morita (Japão); Spencer Fishman (E.U.A.)**

Ilustradores: **Daniel Ching e equipe, Demon, Lilian Maruyama**

Capa: **Lilian Maruyama**



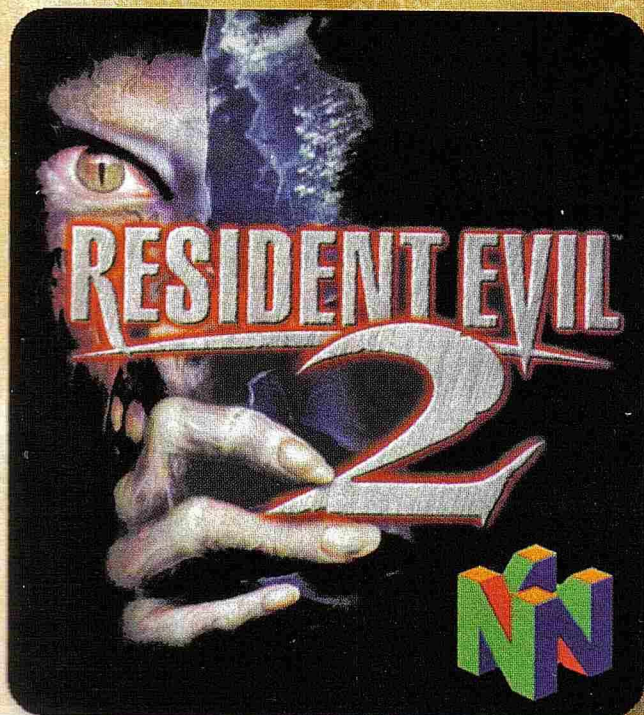


THE LAST BLADE

DROPS NEWS

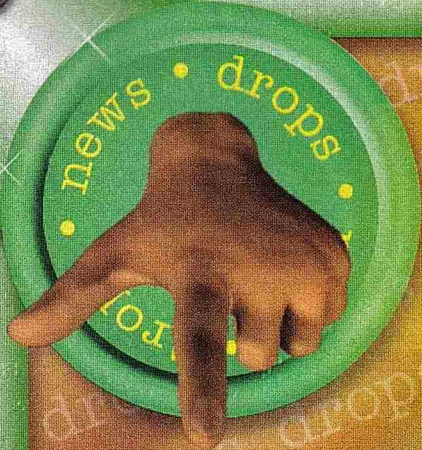
Neo Geo Pocket Color nos EUA em Abril

Depois do sensacional lançamento no Japão em Março, o mais novo portátil da **SNK** está disponível para venda na Web. O **Neo Geo Pocket Color** tem um processador de 16 bits, é menor em tamanho e tem uma tela maior do que o seu concorrente, o **Game Boy Color**. Com previsão de chegada no mercado americano em Abril, o preço estará em torno de US\$79,99. Juntamente com o aparelho deverão ser lançados alguns jogos, entre eles: **King of Fighters R2**, **Samurai Shodown**, **Pocket Tennis**, **Neo Geo Cup '98** e **Puzzle Bobble Mini**. Para o lançamento no Brasil não há previsão.



Resident Evil 2 no N64

A **Capcom** confirmou que a produtora **Angel Studios** está convertendo o jogo **Resident Evil 2** do **Playstation** para o **Nintendo 64**. Foram reveladas algumas mudanças: melhores gráficos, alta resolução, sem "loading", melhor jogabilidade, novas roupas, ajustes adicionais (inclusive controle de violência) e uma espécie de modificador aonde você poderá mudar o local dos objetos. A **Capcom** garante que os filmes (CG) da versão do **Playstation** estarão em um cartucho de Nintendo 64.



DROPS NEWS



Lista de lançamentos do DC americano revelada.

A **Sega** Americana anuncia uma lista de games que serão lançados para o **Dreamcast**, que sairá em Setembro. Embora alguns jogos possam parecer estranhos no ninho, como **TimeCrisis2**, a lista que segue abaixo é oficial:

Lançamentos para Setembro de 1999 (mês do lançamento).

House of the Dead 2 (Sega)- com pistola, House of the Dead 2 (Sega)- sem pistola, NBA Basketball (Sega), NFL Football (Sega), Sonic Adventure (Sega), Super Speed Racing (Sega) Virtua Fighter 3tb (Sega), Hydro Thunder (Midway), Mortal Kombat 5 (Midway), Ready 2 Rumble (Midway), Castlevania (Konami), Soul Calibur (Namco), Power Stone (Capcom), Croc (Fox Interactive), Alien Resurrection (Fox Interactive), Velocity (Acclaim), Missile Command 3D (Hasbro Interactive)

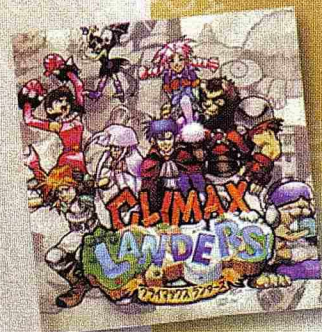
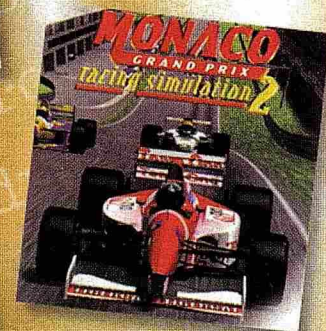
Outubro de 99

Evolution (Sega), Geist Force (Sega), Daytona USA 2 (Sega), Shen-Mue (Sega), Sega Rally 2 (Sega), Star Wars Trilogy Arcade (Sega), Marvel Vs. Capcom (Capcom), Resident Evil: Code Veronica (Capcom), Street Fighter Alpha 3 (Capcom), Cool Boarders 3 (UEP Systems), Grand Theft Auto 2 (Take 2), South Park (Acclaim)

Fim de 99 e ano 2000 em diante

Age of Empires (Psygnosis/Microsoft), Oddworld: Munches Odyssey (GT), Unreal (GT Interactive), All Star Baseball (Acclaim), NFL Quarterback Club (Acclaim), Dead Or Alive 2 (Tecmo), Nights 2 (Sega), Zombie Zone (Sega), World Series Baseball (Sega), Ridge Racer Plus (Namco), Time Crisis 2 (Namco).

Sabe-se a muito tempo que diversos fabricantes de games dos EUA já estavam fazendo jogos para **Dreamcast** desde antes do lançamento do console no Japão. Portanto, alguns novos jogos delas, como **Missile Command 3D**, **Croc** e **Alien Resurrection** não são lá grandes surpresas. Já **Castlevania** também já havia sido confirmado pela **Konami**, e inclusive está sendo desenvolvido em Windows CE. No entanto, alguns títulos como **Mortal Kombat 5**, **Grand Theft Auto 2**, **South Park** (entre outros), e principalmente **Ridge Racer Plus** e **Time Crisis 2**, ambos da Namco, são as grandes surpresas. Imaginem a versão nota 10 de Ridge Racer para **Dreamcast**.



Tokyo Game Show:

(Por Miguel Morita direto do Japão)



SNK

A **SNK**, dona de séries como **The King of Fighters** e **Fatal Fury**, embarca na onda dos portáteis e faz o maior sucesso com o **Neo Geo Pocket Color**, um mini-console com jogos de peso e de grande audiência. Mas o portátil não é o único: o poderoso **Dreamcast** também garantirá lugar para seus jogos. Na Tokyo Game Show deste ano, a empresa anunciou seus lançamentos. Para o portátil vem **Densha de Go! 2**, licenciado pela Taito, **SNK Gal Fighters**, um jogo que o nome diz tudo: as mulheres dos games mais apreciadas em um jogo de luta, com a participação de lutadoras de **Samurai Shodown**, **KoF**, dentre outros títulos tentadores.

Está em andamento um jogo de luta para Arcade de nome **Buriki One in Tokyo: World Grapple Tournament '99**, nada mais

que a seqüência de **Art of Fighting**, segundo fontes do Japão. É claro que Ryo e Robert não poderiam ficar de fora, e tomara que Takuma também dê as caras. E ainda na onda de games de porrada a **SNK** anunciou, juntamente com a **Capcom**, duas diferentes versões para o tão esperado **SNK vs Capcom** para **Neo Geo Pocket Color**: a primeira, um jogo de cartas os personagens, e mais tarde, o jogo de luta propriamente dito.

The King of Fighters 98 para Playstation e para quem esperava **The King of Fighters: Dream Match '99** para **Dreamcast**, programado para ser lançado em Março, foi adiado para Maio. O pouco que se sabe é que essa versão terá total compatibilidade com o KOF: R-2, do **Neo Pocket Color**, e que apresentaria gráficos 3D com personagens 2D. Algo parecido com o extinto **Killer Instinct**, da Nintendo. Mas a grande novidade seria que um projeto que envolveria a placa Naomi (**Dreamcast**). Parece que o seu projeto 64-bit, **Hyper Neo Geo 64**, foi esquecido, devido a falta de sucesso que teve, poucos jogos e preço salgado. Para quem visitou a SALEX dos dois últimos anos sabem bem porque esse projeto afundou. Afinal um console fabuloso e um game muito fraco não faz sucesso mesmo. O **Neo Geo**, ainda receberá alguns jogos, como **Metal Slug X**, versão que poderá vir a ser integrante da família Giga Power e que seria uma versão turbinada da série, com gráficos e som bem melhorados. A **SNK** mostrou capacidade de adapta-



ção e pode ser mais uma que vai se manter por muito tempo no mercado apesar dos incansáveis lançamentos tecnológicos.



Sega

Ao contrário das últimas **Tokyo Game Show**, onde a **Sega** marcou pouca presença por causa do fraco **Saturn**, a primeira TGS deste ano contou com a **Sega**, e é claro seu novo aparelho: **DREAMCAST!** **Shen Mue** atualmente é o maior projeto da **Sega** para o **Dreamcast**. **Shen Mue** tinha um demo jogável, disponível em quatro áreas diferentes do stand da **Sega**: uma para cada um dos quatro modos de jogo. Estamos preparando uma matéria super especial desse super game. A **Tecmo** lança seu primeiro jogo para o console da **Sega** e a placa Naomi; **Dead or Alive 2** já está sendo chamado de "o matador de Virtual Fighter 3."

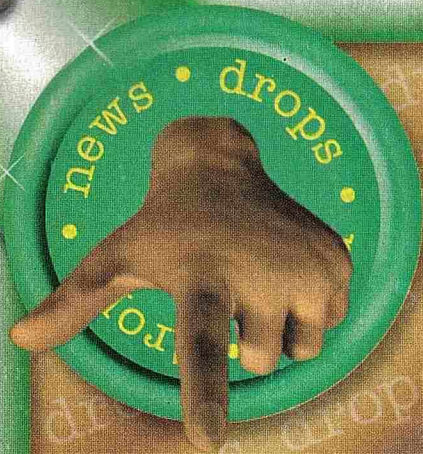
Com jogadoras mais sensuais que seu antecessor é sucesso garantido. Da Namco vem a grande surpresa da feira, uma versão de **Soul Calibur** para o **Dreamcast**. Sendo um dos jogos mais badalados do evento até agora, teve a animação e a velocidade bastante melhoradas em rela-



ção ao original do arcade, e está rodando a 60 FPS. A **Capcom** nos trás **Bio Hazard: Code Verônica** (Resident Evil nos EUA) do **Dreamcast** está sendo desenvolvido a passos de tartaruga pela **Capcom**. O jogo já foi possivelmente adiantado para Janeiro de 2000, e o vídeo de BH: CV mostrava bonecos com movimentação inferior às de Resident Evil 2. Novos efeitos de luz e a introdução de visão em primeira pessoa também foram mostrados no vídeo. Rumores dizem que uma suposta conversão de **Resident Evil 2** do **PC** (que por sua vez foi convertido do **Playstation**) sairia para o **DC**, mais barato que os jogos comuns, e com um demo de BH: Code Verônica dentro. Já **Street Fighter Zero 3** para os consoles da **Sega** gerou decepções e alegrias. A versão do **Saturn** estava muito fraca, com baixo números de frames na animação e frequentes **slowdowns** (cameras lentas). Mesmo com o cartucho de 4MB RAM, a versão do **Saturn** estava inferior à do **Playstation**. No entanto, a versão do **Dreamcast** está idêntica ao arcade, e com os mesmos modos de jogo da versão PST (World Tour, Survival Mode

etc). Há também um modo "Network". A notícia menos animadora é o adiamento para uma data indefinida de **D2**. O jogo atualmente comporta 2 GDs, o que são nada menos que cerca de 2,4gb! O ex-cêntrico presidente da **Warp**, Kenji Eno, disse que **D2** pode chegar a até 3 GDs. No entanto, **D2** ainda está mais no papel do que no vídeo, o que deixou muitos fãs de seu antecessor **D**, muito triste já que esse foi o primeiro título a ser anunciado pela **Sega**. Além desses foram mostrados na feira outros games que serão sucesso: **Zombie Revenge**, um game no estilo Resident Evil mas com muito mais ação. **Crazy Taxi**, criado pela equipe **AM3**, nesse game você dirige um táxi pela costa Oeste dos EUA, e leva os passageiros para seus respectivos destinos.





DROPS NEWS

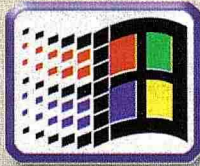
+ Nintendo 2000

Segundo forte rumores na Internet saíram algumas especificações sobre o novo console da Nintendo. Como é um projeto ainda muito novo as especificações aqui mostradas poderão ser alteradas conforme as necessidades da empresa.

Data de lançamento? Como toda plataforma em estado inicial de desenvolvimento, o **N2000** ainda não tem data para ser lançado. Alguma data aproximada deve ser dada no final do ano, quando a **Nintendo** irá fazer o primeiro anúncio oficial sobre o **N2000**. No entanto, Peter Main, presidente da **Nintendo** americana, confirma que a Big N deverá lançar a sua nova plataforma no final de 2000 ou no começo de 2001. A empresa **Art-X** (ex-funcionários da **Silicon Graphics**) é quem está na função de desenvolver o hardware do próximo console da **Nintendo**. Os projetos iniciais do **N2000**, segundo se sabe, mencionavam um console com 400MHz ou mais de clock, e capaz de gerar 20 milhões de polígonos sem efeitos. Logicamente, com a chegada do **Playstation 2** (que processa 75 milhões de polígonos sem efeitos), os projetos tiveram de ser previamente revistos. Atualmente, sabe-se que o **N2000** teve sua capacidade aumentada para 80 milhões de polígonos sem efeitos. A **Art-X** almeja alcançar uma diferença de cerca de 30% em relação ao poder de processamento do novo console da **Sony**.

Além de comunicação com o **Game Boy Color**, o próximo console da Big N também deverá ter (assim como o

Microsoft fala sobre WinCE Dreamcast



De acordo com os representantes da **Microsoft** na conferência, o **WinCE** é um Sistema Operacional "bastante específico para o **Dreamcast**", e só utiliza 1MB de RAM dos 24MB do **DC**. Eles também afirmaram que um dos maiores propósitos da **Microsoft** com o **WinCE** seria permitir aos fabricantes trazer o código de programação para "o mundo dos consoles" com facilidade. Segundo a **Microsoft**, outro propósito do **WinCE** seria permitir jogo através da Internet. Atualmente, apenas o **WinCE** está habilitado a fazer um jogo do **Dreamcast** rodar uma partida

via Internet, sendo que a **API** da **Sega** ainda não consegue fazer isto. **Sega Rally 2**, desenvolvido inteiramente em **Windows CE** para o **Dreamcast**, é citado como o melhor exemplo disso, já que é o único game do **Dreamcast** até agora que tem suporte de jogo na Web. Outras fabricantes também deverão usar o **Windows CE** para programar no **DC**, de acordo com a **Microsoft**, pois poderão usar a experiência que têm com o **DirectX** dos PCs no vídeo game da **Sega**. A compatibilidade com a linguagem **Visual C++**, bastante utilizada pelos programadores de games, facilita essa integração.

E para quem já está imaginando nos bugs que normalmente acompanham o Windows, podem ficar tranquilos pois esse sistema foi preparado para não dar erros gerais durante os games. Com o sistema feito exclusivamente para rodar jogos, erros normalmente causados pelo sistema operacional de nossas máquinas não deverão aparecer no **Dreamcast**.

Dreamcast) ligação à Internet.

A **Nintendo**, não querendo ficar por trás da **Sega** (e possivelmente da **Sony**), entrou em acordo com a empresa israelense **Nexus** para que desenvolvesse modem e tecnologia de acesso à web para as plataformas atuais e futuras da **Nintendo**. Devese adotar um controle semelhante ao do **Dual Shock** do **Playstation**, no entanto, esta área ainda não entrou em desenvolvimento. Nada mais de cartuchos. A mídia deverá ser DVD, ou então disks de 1,5GB.

Não há nada certo com relação a isso e provavelmente a Nintendo está outras tecnologia. E por último é possível que o **N2000**, assim como o **N64**, não use processador de som, deixando o coprocessador da máquina responsável por esta área.

Parece que a **Nintendo** não quer mais ficar para trás na guerra dos consoles. O tempo passa rápido e estamos atentos a qualquer novidade. Fique ligado no **MaxGames!**



DROPS NEWS



A Square abre o jogo!

A Square anuncia sua linha 99 de lançamentos para o mercado americano. Depois dos fãs tanto especularem sobre quais seriam os títulos da empresa a chegar nos EUA, a lista não decepcionou embora esteja ausente Saga Frontier 2, Front Mission 3 e Legend of Mana. São eles: Ehrgeiz (maio de 99), original para arcade, lançado para **Playstation** com novos personagens. Entre eles, nossos heróis de Final Fantasy VII, como Tifa e Cloud. Final Fantasy 8 (Agosto/Setembro 99): O RPG mais esperado da década. Final Fantasy Antology (Final de 99): Finalmente os americanos poderão ver e jogar a versão Final Fantasy 5. Final Fantasy Antology (mais conhecido

como **Final Fantasy Collections**), não incluirá, por outro lado Final Fantasy 4. Cada jogo terá suas aberturas e finais feitas com FMV (filmes em CG) Chocobo Racing (99 de novembro); sim, o Chocobo tem seu próprio jogo de corrida. Essencialmente um clone de Mario Kart. Nesse game você poderá escolher até 8 personagens (Chocobo, Moogle, Golem etc.) além de várias pistas. Chocobo Dungeons 2 (Final de 99/Início de 2000); os EUA não viu o primeiro título nesta série, mas a Square está lançando o segundo. Viaje por calabouços, com o simpático Chocobo e seu companheiro, o Moogle, enfrentando inimigos encontrado por toda série de Final Fantasy.



Solid Snake está de volta!

Calma não é o que estão pensando. A Konami anuncia só uma nova versão de **Metal Gear**. Enquanto estamos aguardando uma continuação desse fantástico game, vem aí: **Metal Gear Integral Version**. Não se trata de um novo jogo, mas uma versão melhorada. Entre as novidades estão vários níveis de dificuldade, ausente no Cd japonês. Para aqueles que lamentaram a pouca duração do jogo, foi acrescentado um terceiro CD com mais 300 missões de treinamentos, mais do que suficiente para manter um jogador de **Metal Gear** um

expert no assunto. Nessa nova versão você poderá atirar e andar no modo primeira-pessoa, uma característica muito requisitada pelos fãs. O diálogo será todo em inglês, mas terá a opção para trocar a legenda de inglês para japonês. Terá suporte para minigames no **Pocket Station**, novos controles e ajustes de armas, roupas diferentes, trailers de novos lançamentos da Konami e um "Behind the scenes" com a equipe que desenvolveu o game. Será lançado no Japão no final do primeiro semestre por 4990 ienes (aproximadamente US\$40,00). Lembrando que esses remixes, ou relançamentos dificilmente são colocados no mercado americano, mas como **Metal Gear** é um *best-seller* talvez tenhamos uma versão americana até o final do ano.

Dedos cruzados!!!



NINTENDO⁶⁴



STAR

Star Wars Episode I Racer

(Por Claudio Balbino Santos)

Console: Nintendo 64 - Compatível com Rumble Pack e Expansion Pack
Windows 98 - Placas 3D
Estilo: Corrida 1 ou 2 jogadores
Fabricante: Lucas Arts

Se você tem um **Nintendo 64**, é um fã de **STAR WARS** e ainda curte um bom game de corrida chegou: **Star Wars Episode I Racer**, seja ele para o console ou para o **PC**, é a sua opção.

Baseado inteiramente no conceito de perseguição e corrida das cenas dos filmes da saga.

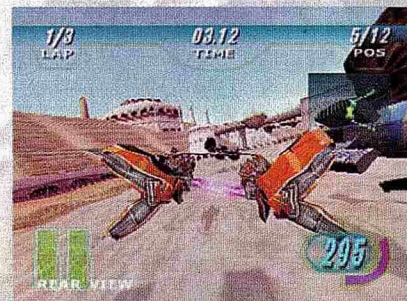
Quem acompanha sabe que as seqüências de perseguições são incríveis e merecia há algum tempo um bom game. Baseado Em **Star Wars Episode I Racer**, você joga com o ainda menino **Anakin Skywalker** (o futuro **Darth Vader**), para se livrar da escravidão do povo **Hutt**. Caso vença as corridas, você está livre dos dias de servidão. Mas se livrar do domínio dos **Hutt** não será tão fácil assim. **Star Wars Episode 1 Racer** tem sete planetas diferentes para se correr, com cerca de 20 pistas.



Cada um destes mundos tem diferentes dificuldades, como gelo, montanhas, gás, pântanos, cavernas e entre outros lugares. Tudo numa corrida tipo **Wipeout**, sem armas.

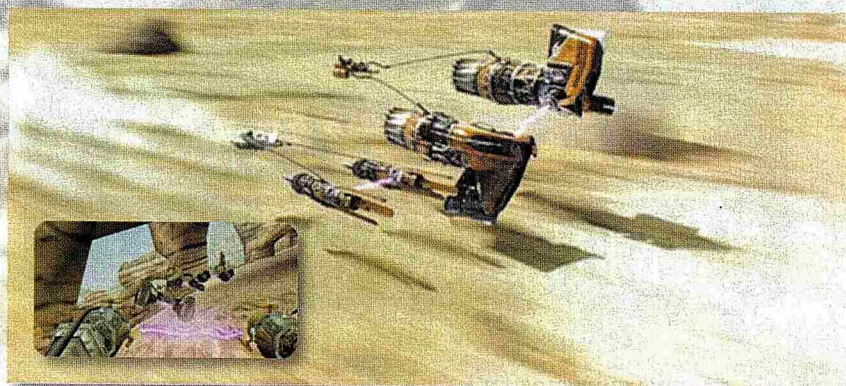
Além de **Anakin**, existe uma série de outros pilotos, e diversas outras máquinas que irão competir com você. O modo multiplayer do jogo (via modem no **PC** e até quatro jogadores no **N64**) deve permitir que outros corredores além de **Anakin** sejam escolhidos.

Os "pods" (naves de corrida) terão um bom sistema de melhoras que



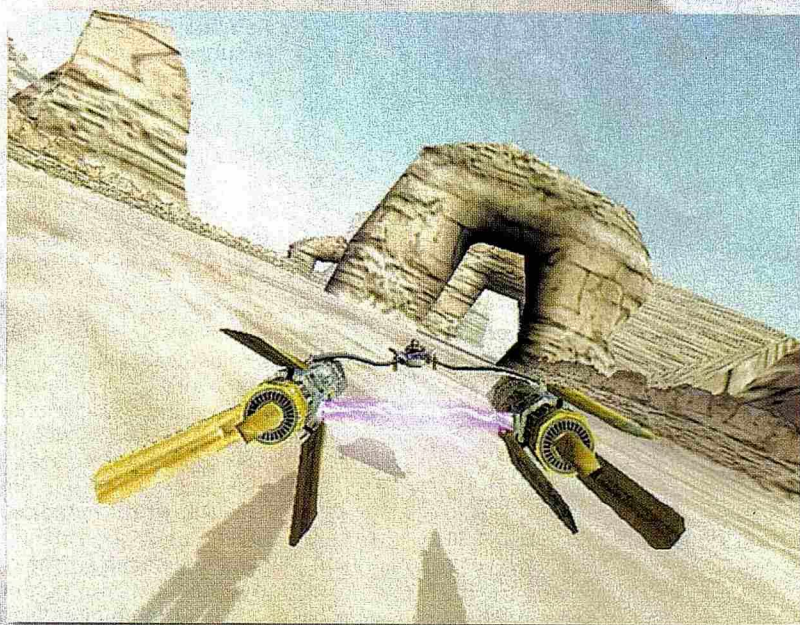
WARS

PC



permite que a cada duelo sua nave fique cada vez mais poderosa. Por exemplo, a cada chefe de fase derrotado um novo *pod* é adquirido, é lógico, grana para comprar novas peças também. Tudo sob a supervisão do sábio mecânico **Watto** (que aparece no filme).

A jogabilidade é muito boa e uma ótima sensação de velocidade. Com o **Expansion Pack** para **Nintendo 64**, você terá gráficos em alta resolução e uma melhoria considerável nas cores. Com relação ao som, a **Lucas Arts** tomou todo cuidado para ter a mesma qualidade que o filme. Quando passar por certo ponto da pista ou algo emocionante estiver para acontecer você verá (e ouvirá) um maior destaque na trilha sonora, que foi totalmente baseada no novo filme de **George Lucas**. Com lançamento programado para o dia 17 de Maio. Prepare-se essa novidade deverá chegar por aqui antes do filme. Sendo fãs ou não é um ótimo game de corrida.



Recomendado!!!





STAR

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Console: Playstation - Windows 98

Estilo: Ação 3D

Fabricante: Lucas Arts

Disponível em: 24 de Maio de 99

Chegando no Brasil no início de junho, **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** ("Guerra nas Estrelas Episódio I: A Ameaça Fantasma" em português) promete ser o filme da década. Embora sabemos que toda sequência é por definição um filme inferior ao seu antecessor, *Star Wars Episode I* dá um show e mostra que uma continuação pode ser até melhor que a anterior. Acompanhando o sucesso eminente da Lucas Films, a produtora oficial dos games de George Lucas, a Lucas Arts, se preparou bem e entra no mercado com alguns games sobre o filme. Eles já aparecem e prometem ser sucesso nos consoles do mundo inteiro, sendo fã ou não da saga *Star Wars*.

Com o lançamento de **Star Wars Episode I Racer** para **Nintendo 64**, os usuários de **Playstation** não precisam se preocupar. A concorrência é muito mais dura para *Star Wars*, mas a Lucas Arts não deixa barato e o **Star Wars Episode I: The Phantom Menace**. A versão aventura não deve deixar nada a desejar para o filme. **Phantom Menace** é um jogo de ação que segue à risca o enredo do filme. Você joga com Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Princesa Amidala e Capitão Panaka.

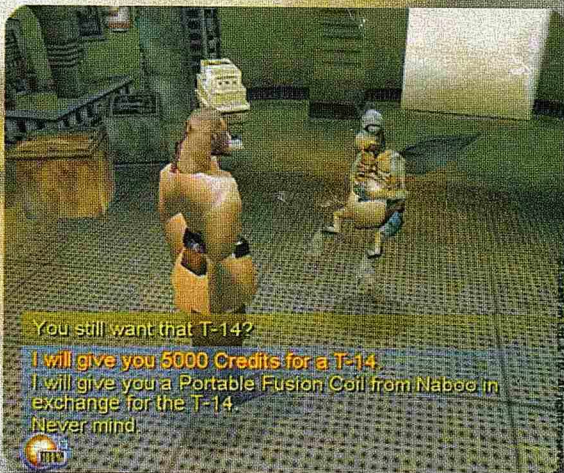
Como o game segue o enredo do filme e a duração no cinema é de duas horas, muitas pequenas partes do filme tornaram-se fases grandes e bem elaboradas para o jogo. Um exemplo é uma cena de perseguição no início do filme, que no

WARS

PC

cinema não dura nem dez minutos. Já no vídeo game, a fase correspondente à esta seqüência deverá demorar mais de uma hora para se completar. **Phantom Menace**, apesar de se manter bastante fiel ao filme, deverá ser um jogo desenvolvido para o público geral, não apenas para o fã de Star Wars. Isso pode ser visto nos elementos de interação incluídos nas diversas fases, como ajudar pessoas e fazer favores à elas, em troca de informações, e uma pequena ajuda, mais conhecido como elementos de RPG. Os cavaleiros Jedi (Obi-Wan e Jinn) também terão "magias" e habilidades especiais, reveladas na hora em que usam seus poderes Jedi. Isso inclui leitura de mentes, sufocamento de inimigos e é claro, o uso do Sabre de Luz. A **Max Games** está preparando uma matéria especial para o próximo número, até o momento (fechamento dessa edição), a Lucas Arts está mantendo esse lançamento trancado a sete chaves, por razões óbvias. Pelos demos que vimos podemos adiantar que será mais um game imprescindível na sua coleção.

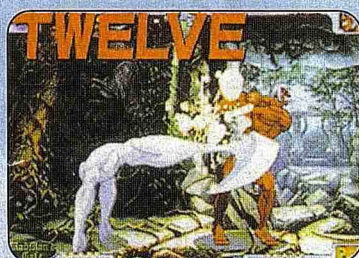
Recomendado!





3RD STRIKE STREET FIGHTER

Fight For The Future



(Por Claudio Balbino Santos)

Console: Arcade
Estilo: Luta
Fabricante: Capcom
Disponível em: Final de Março/1999

O mais novo **Street Fighter** da **Capcom** promete arrasar. **Street Fighter III: 3rd Strike - Fight For The Future** que está atualmente em testes no Japão, e foi mostrado na **Tokyo Game Show** ainda com a placa **CPS3**.

A presença da personagem mais amada de **Street Fighter: Chun-li**. A presença de alguns personagens escondidos ainda é desconhecida mas bem provável.

A seqüência continua com a máxima suavidade na movimentação de gráficos 2D, e com certeza bem melhor que seu antecessor **Street Fighter 3 - Second Impact**.

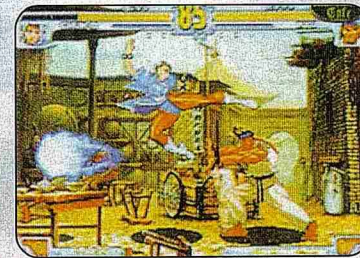


Serão no total, 19 personagens, incluindo **Chun-Li** e os 4 personagens novos: **Makoto**, **Q**, **Remy** e **Twelve**. Os personagens antigos foram mantidos e alguns receberam mais golpes e novos movimentos.

Ainda não foi revelada uma história envolvendo os personagens, mas alguns personagens novos se relacionam com antigos, como **Makoto** ter algo a ver com **Ryu**.

O **Grade Judge System** é um sistema que avalia seu desempenho durante a luta e lhe dá uma nota, assim como é feito a muito tempo na **Real Bout - Fatal Fury**, e mostra alguns gráficos, no final desta. Ela avalia seus pontos em ataque, defesa, técnica e "tech point".

O jogo continua com o **ZOOM**, irritante para alguns jogadores, seja quando os lutadores se





afastam ou alguém acerta um especial próximo (como o de **Ryu**). No primeiro jogo da série, os gráficos ficaram ruins. Esperamos que nessa versão isso melhore. Detalhe para a movimentação: você se sentirá assistindo a um anime de luta pela boa animação. A versão mostrada no Japão mostra uma movimentação perfeita e suave. E é tudo muito rápido, bem suave, superando os games da saga que já trazem ótimas animações. O sistema de PARRY (como foi chamado) foi mantido, e é desferido pressionando FRENTE ou BAIXO no momento em que seu lutador é atacado. Porém ficou mais difícil cancelá-lo e desferir um golpe ou especial.

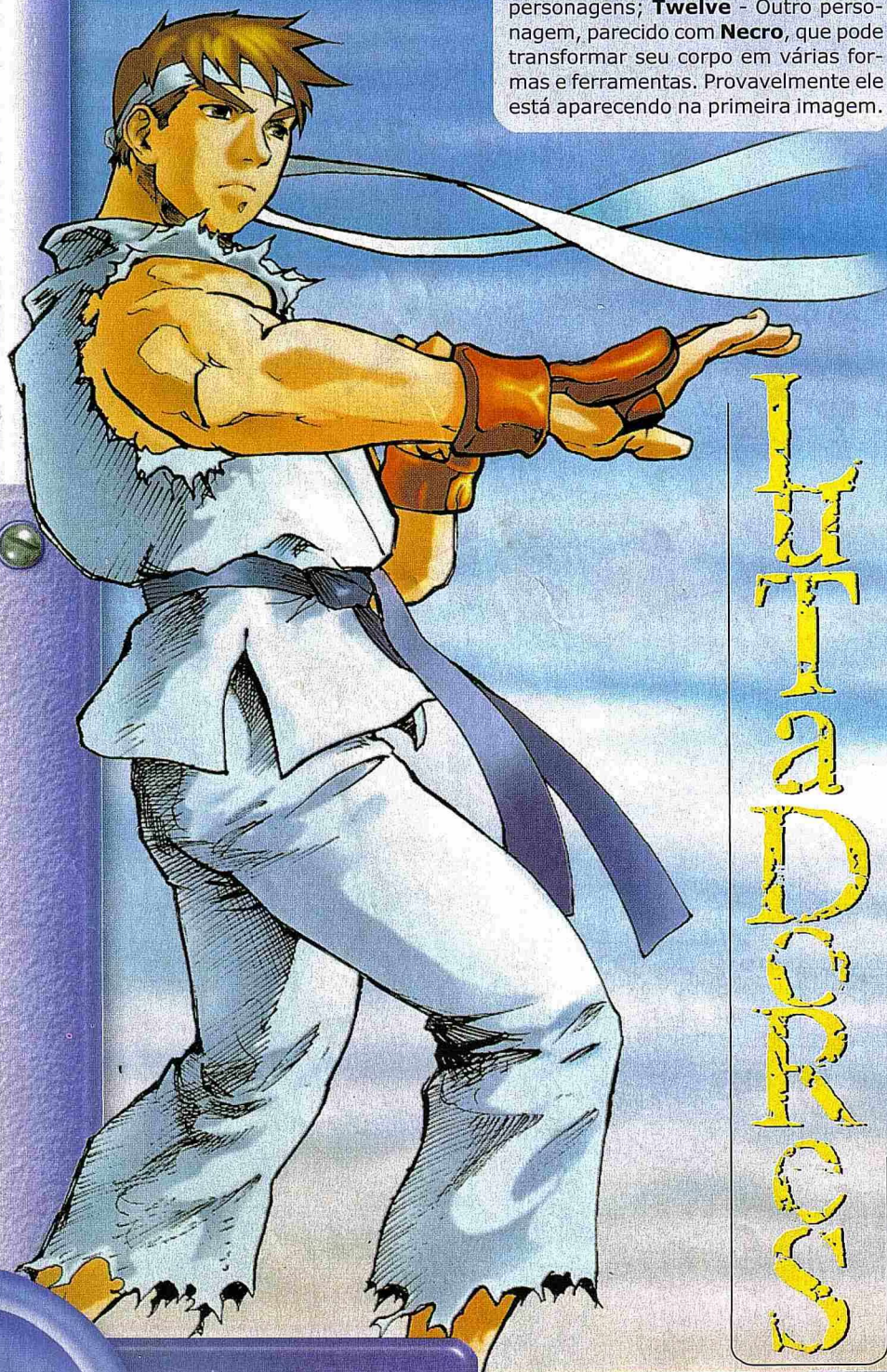




Em ataques aéreos, somente o Foward Parry (para frente) pode ser feito.

SF3:3s tem data esperada para sair nos **Arcades** no segundo trimestre de 99. **Os novos personagens:** além de **Chun-Li**, foram revelados os outros 4 personagens novos do game.

São eles: **Makoto** - uma nova lutadora de karatê, mais parecida com **Ryu** e tem algo a ver ele; **Q** - um robô...; **Remy** - Um personagem que parece não ter ligação com os demais personagens; **Twelve** - Outro personagem, parecido com **Necro**, que pode transformar seu corpo em várias formas e ferramentas. Provavelmente ele está aparecendo na primeira imagem.



Lutadores SOBREDA SOBREDA



BLOODY ROAR 2

-BRINGER OF THE NEW AGE-



(Por Glauco Moraes Arantes)

Console: Playstation

Estilo: Luta - 1 ou 2 jogadores

Fabricante: Hudson

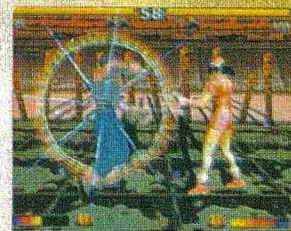
Bloody Roar 2 mostra que a Hudson não está para brincadeira. Seu primeiro game **Bloody Roar** não passou despercebido como tantos outros jogos de luta poligonais. Apesar de ser diferente, pois seus personagens podiam tomar a forma de animais no meio do combate, agradou muito o público exigente de Fighting games. Com esse novo lançamento a empresa mostra que não vive só de Bom-berman (principal sucesso da Hudson) e se supera com relação a gráficos sons e movimentação. **Bloody Roar**

2 - Bringer of the New Age, traz de volta quatro velhos conhecidos que combateram a fundação Tairon a quatro anos atrás. O boxeador Yugo Ooga-mi (Lobo), Alice Tsukanagi (Coelho), Jin

Long (Tigre) e Uriko (Gata). Além desse temos um personagem especial que também teve sua aparição no outro jogo, Alan Gado (Leão). Essa seqüência traz muitas novidades. Além dos modos já conhecidos, Arcade e Versus, foram adicionados o modo Survival e Story. O poder dos personagens ficaram mais equilibrados, ou seja, personagens menores ficaram mais rápidos porém mais fracos e os grandes ficaram mais fortes porem mais lentos. Outro detalhe que vale a pena lembrar é que o ataque por trás tira até 4 vezes mais que um ataque normal, o que aumenta e muito a variação de estratégia. A barra de energia abaixo do lutador continua e completando toda vez que desferir ou recebe um golpe. Uma vez cheia você pode tomar sua forma animal, ganhando mais força para o ataque e maior resistência para a defesa. Dessa vez as formas bestiais ganharam golpes exclusivos, os **Beast Drive: Savage Instant Killers**. Se acertar, você pode tirar até 50% da força do adversário.

Embora os cenários continuem simples como o primeiro game, seus gráficos melhoraram e ainda lhe dá a opção para mudar a resolução, outro ponto forte no jogo.

Recomendado!!





THE LAST BLADE

(Por Claudio Balbino)

Console : Playstation

Estilo: Luta - 1 ou 2 jogadores

Fabricante: SNK

Como um fã do estilo luta/espadas, posso dizer que é o melhor lançamento da **SNK** depois de **Samurai Shodow**. Eles não só fizeram um grande jogo como também uma boa história e jogabilidade incrível. É claro que não podemos esquecer que o tempo de carregamento do jogo acaba sendo irritante, mas o game é bom e merece um pouco de paciência. Nessa versão para **Playstation** temos uma abertura com anime (desenho animado japonês) muito bem feita. De certa forma até conta um pouco a história que rola por trás da busca de vingança de **Kaede**, o herói da nossa história.



Os personagens são bem montados, pelo tamanho, poder de ataque, e por incrível que pareça não encontramos nenhum jogador inútil, o que é comum nesse tipo de jogo.

Os fundos são animados e usam bem os recursos do **Playstation**. Levando-se em consideração todos os lançamentos para o console, **Last Blade** está entre os melhores. Lembramos que a versão Arcade e **Neo GeoCD** superam em qualidade gráfica e animações. A trilha sonora cuidadosamente preparada para versão doméstica e bem feita e agradável.

A jogabilidade é um ponto a se destacar. Logo de início você escolhe uma característica para seu jogador. Velocidade ou poder. No modo Speed você terá a vantagem da velocidade e com

isso uma grande possibilidade para fazer Combos. Porém seus ataques não terão tanta força. Já no modo Power, você pode realmente detonar seu adversário. Sem tanta velocidade mas com golpes mais certos, principalmente se seu ataque vier por cima. Lembramos que nesse modo fica muito difícil conseguir Combos, como os personagens são bem diferentes e equilibrados escolha o melhor modo para cada um. Vamos destacar os últimos chefes.

O jogo tem 2 chefes o primeiro é **Musashi**, que na minha opinião se você jogar sem nenhum esquema é muito difícil. **Musashi** pode parecer velho, mas é um cara muito forte. Vagando pela terra durante 200 anos ele está determinado a mudar tudo a seu



modo antes de morrer. Mesmo tendo um olho ferido, é um dos adversários que mais dará trabalho, com golpes fantásticos e bem mortais, usa o elemental do fogo, fique atento pois alguns golpes chegam a tirar quase de sua barra de energia. Aproveite sua fraqueza: pouca velocidade. Depois de vencer **Musahi** você terá que enfrentar o segundo e último chefe, **Shinnosuke**. Sendo **Shinnosuke** um dos quatro guardiões dos Portões do Inferno; ele representa **Suzaku**, o **Phoenix Vermelho**. Porém sua fúria cresceu devido a tolice e fraqueza humana que tanto protegeu, e deseja abrir os Portões para começar uma nova ordem mundial. Começando é claro (como todo vilão com supostos poderes ilimitados) destruindo a humanidade e dominando todo o mundo. Depois de ter passado maus bocados com o chefe anterior, **Shinnosuke** acaba sendo uma decepção. No primeiro round você enfrenta uma versão com golpes fortes mas bem fraco na resistência. Algo parecido com os últimos chefes da série **The Kings of Fighters**. Já no segundo round ele se transforma e fica um pouco mais difícil, pena que só um pouco.

Shinnosuke tem uma espada inflamada e nessa versão um pouco mais nervosa ele até flutua. Cuidado com a espada, embora ele seja rápido, fica fácil a esquiva e o ataque certeiro. Não podemos negar que é um personagem interessante e com movimentos bem feitos. Com certeza muito bem aceito na galera que temos para escolher no jogo. Veja na seção de dicas como jogar com esses e outros personagens secretos. Na próxima edição lista completa de golpes, fique ligado!!





THE LAST BLADE 2

Gekka no Kenshi

(Por Cláudio Balbino)

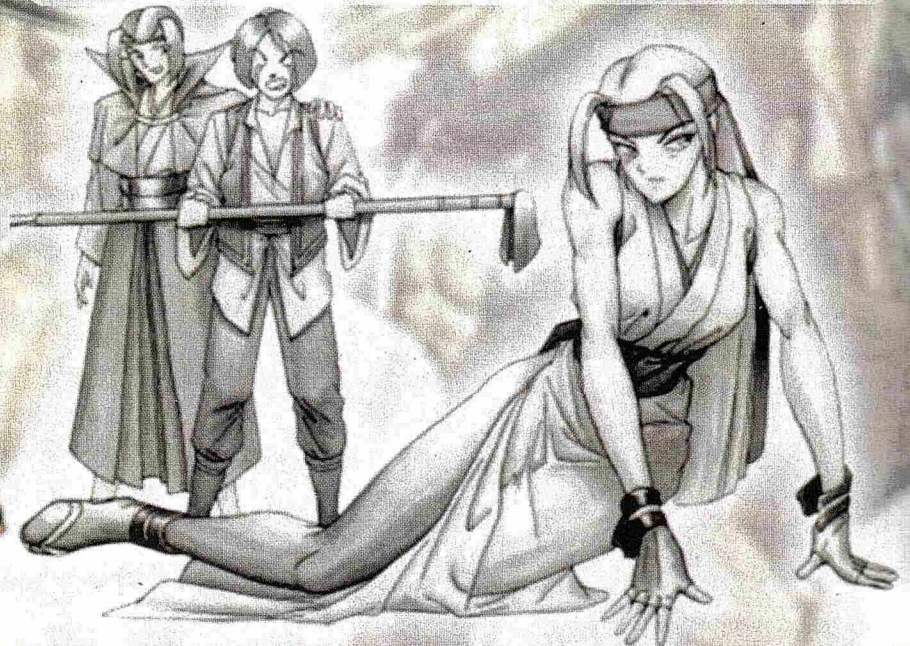
Console: Arcade

Estilo: Luta 1 ou 2 jogadores

Fabricante: SNK

Esta seqüência foi intitulada **Last Blade 2: Gekka no Kenshi**. Todos os antigos personagens estão presentes com exceção de **Shikyo** que foi substituído por **Mukuro**, um personagem meio demônio e que se parece muito com **Shikyo**, inclusive na jogabilidade.

Além disso foram adicionados mais três novos jogadores: **Setsuna**: um homem que passou pelo portão de demônio aberto por **Shinnosuke**. Ele tem cabelo prateado, briga com uma espada preta longa, e tem poderes de raio. **Sanada Koujirou**: um homem que é um sócio do **Shinsengumi**, só que igual **Keiichiro**. Ele tem cabelo azul e luta no estilo semelhante ao **Keiichiro**. **Takane Hibiki**: uma menina de 14 anos quer encontrar o demônio de cabelos prateados que assassinou sua



família. Ela luta no mesmo estilo de **Ukyo** de **Samurai Shodown** (aquele cara estranho que lutava de costas).

Kaede está agora permanentemente na segunda forma, entretanto há um código para jogar na forma original dele. Há dois outros "personagens secretos" aparentemente - **Hagure Hitogata**, um do talismãs de papel de **Akari** que ganhou vida de alguma forma, e **Naoe Kotetsu**, a filha adotiva de **Shigen**. O chefe é aparentemente **GaiSei**, o mestre anterior de **Kaede**, **Moriya** e **Yuki** que fora assassinado por **Shinnosuke** 5 anos antes do último jogo.

Ao que parece o mestre era imortal. Quem sabe?

Alguns códigos foram revelados numa revista de arcade do Japão. Possivelmente só funcionarão em máquinas no padrão de lá, mas não custa nada tentar.

Jogar com Kaede normal:

Escolha **Kaede**, aperte **C** 9 vezes, aperte **B** uma vez, e **C** 4 vezes. (Durante 4 segundos.)

Jogar com Hagure Hitogata:

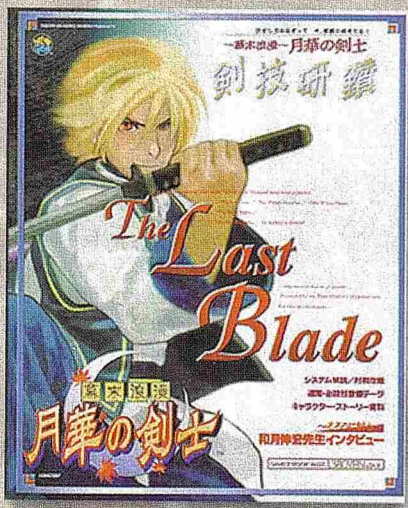
Escolha **Akari**, aperte **C** 8 vezes, **B** 9 vezes, e **C** 5 vezes. (Durante 3 segundos.)

Jogar com Naoe Kotetsu:

Escolha **Shigen**, aperte **C** 5 vezes, **B** 10 vezes, e **C** 2 vezes. (Durante 4 segundos.)

Usar modo EX:

enquanto estiver escolhendo o tipo de jogador, aperte em "Speed" **C** 6 vezes, aperte em "Power" **C** 3 vezes, e por último aperte em "Speed" **C** 4 vezes. (Dentro de 3 segundos.)



ARCADe



SILENT

HILL



(Por Claudio Balbino e Claudio Fusizaki)

Console: Playstation

Estilo: Adventure - Horror 1 Jogador - Dual Shock

Fabricante: Konami

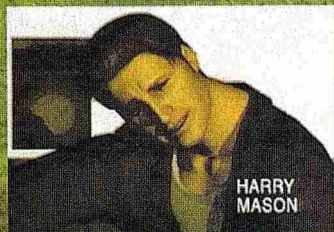
Mais um título nota dez da Konami. **Silent Hill** chega como um dos games mais assustadores para o Playstation. Numa resolução de 320x240 e uma média de 20 fps e normalmente com a perspectiva atrás de seu personagem, estilo **Tomb Raider**.

Os gráficos são ótimos como foi mostrado em, "**Metal Gear-Solid Snake**", mas não tão coloridos quanto **Resident Evil 2**. O Controle leva um pouco de tempo para se acostumar mas não representa nenhum problema. As funções e os menus seguem o mesmo esquema de outros jogos do estilo.

A trilha sonora chega ser impressionante, ajudando e muito no clima do game. Se você for usuário do controle "**Dual Shock**" tem um detalhe a mais que vale a pena destacar. Toda vez que **Harry** estiver com sua energia no final, você sentirá seu batimento cardíaco pelo controle, ou seja, está na hora de você tomar

aquele remédio ou usar a caixa de primeiro socorros que pegou naquela sala bem atrás.

Para quem não tem esse controle fique atento a sua energia. Pressione <Select> e observe as faixas que correm atrás do rosto de **Harry**, se estiver verde, OK. Mas se tiver amarelo ou vermelho tome muito cuidado. Caso queira sentir bem o clima de **Silent Hill**, jogue no escuro, com o som em volume razoável e de preferência à noite. Com certeza sentirá o que lhe foi preparado nesse game.



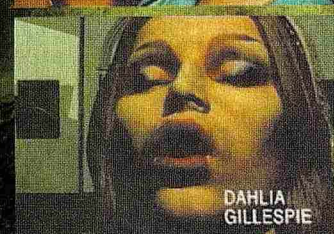
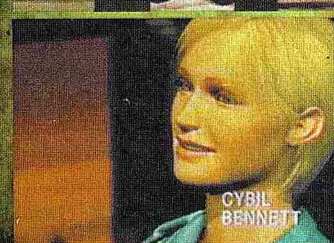
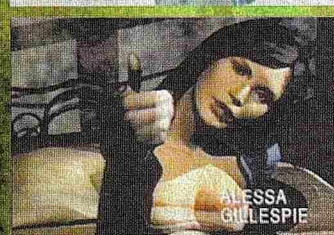
O jogo não é totalmente linear, ou seja, alguns acontecimentos podem mudar o final da história. Como é de praxe da **Koçhami**, o game tem 4 finais conhecidos 2 ruins (bad-ending) e 2 bons (good-ending), além de um final secreto conhecido como (UFO). **Veja na seção dicas para ver como conseguir esse final super secreto!** Você controla **Harry Mason**, que perdeu sua esposa a pouco tempo e leva sua filha, **Cheryl**, para férias fora de sua cidade.

Enquanto dirige, após ser ultrapassado por uma policial numa moto, ele se depara com uma jovem no meio da estrada. Para evitar o atropelamento ele desvia e sofre um acidente. Quando retoma a consciência percebe que **Cheryl** desapareceu. Ele sai a procura de sua filha, e encontra uma cidade vazia com uma neblina espessa. O que aconteceu com **Cheryl**, aonde está? Para onde foram todos? Além dos puzzles e efeitos especiais, uma das características mais impressionantes que encontramos em **Silent Hill** é a forma real com que a história é contada para cada personagem. **Harry Mason** é uma pessoa comum que se confronta com o extraordinário. É desajeitado, tem péssima apontaria e reage a alguns eventos da maneira como nós mesmos reagiríamos. Sem bazucas ou lança granada, você terá que guiá-lo até o desconhecido com o pouco que encontrou.

Com uma cidade inteira para explorar procure por mapas, armas e vários itens que lhe ajudarão posteriormente. Armas como uma pistola, espingarda, rifle, faca, machado, cano e até uma picareta, que estão discretamente guardadas. Pode-se economizar balas usando um machado e até mesmo pontapés quando o monstro cair, isso é claro, para se assegurar que este não volte a levantar. Com uma lanterna automática localizada em seu bolso, **Harry** tem uma visão muito limitada que é controlada pelo seu movimento. O que possibilita iluminar apenas uma pequena parte de grandes corredores escuros e dessa forma só consegue enxergar um pequeno espaço iluminado por sua lanterna. O outro elemento é o rádio. Como se não bastasse tudo estar preparado para te assustar você conta com a ajuda de um pequeno rádio que encontrou no bar.

Toda vez que começar a chiar é por que inimigos estão vindo ao seu encalço, eles podem aparecer de qualquer lado. Sem explicações lógicas, o local se transforma em uma cidade fantasma, abrigando monstros inexplicáveis o que nos leva a acreditar que algo muito ruim está acontecendo por ali. Corpos começam aparecer em todo canto, carbonizados, mutilados e totalmente disformes.

Quando menos esperar, seja abrindo uma porta, entrando num cor



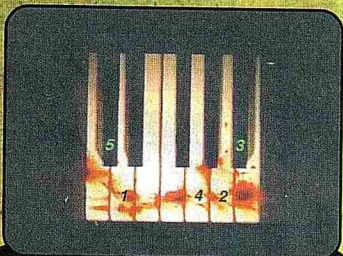


MICHAEL KAUFMANN



redor, lendo uma mensagem ou simplesmente virando uma chave, a luz do dia (que já é pouca) é trocada por uma escuridão sinistra e tenebrosa. Isso, serve para deixar o jogador atento,

qualquer procura ou mistério terá que ser resolvido com muito cuidado, sem saber o que te espera logo depois. Seu objetivo: encontrar Cheryl e cair fora desse lugar. **A Max Games preparou uma revista super especial detonando esse jogo.** Fique ligado na banca mais próxima de sua casa e prepare-se, **Silent Hill Max Games Especial** vem aí!!!



Para adiantar um pouquinho do que vocês verão na MAX GAMES ESPECIAL Silent Hill, damos a ordem correta para resolver o enigma do piano na fase da escola.





MAGICAL

Magical Tetris Challenge

(Por Alexandre Balbino dos Santos)

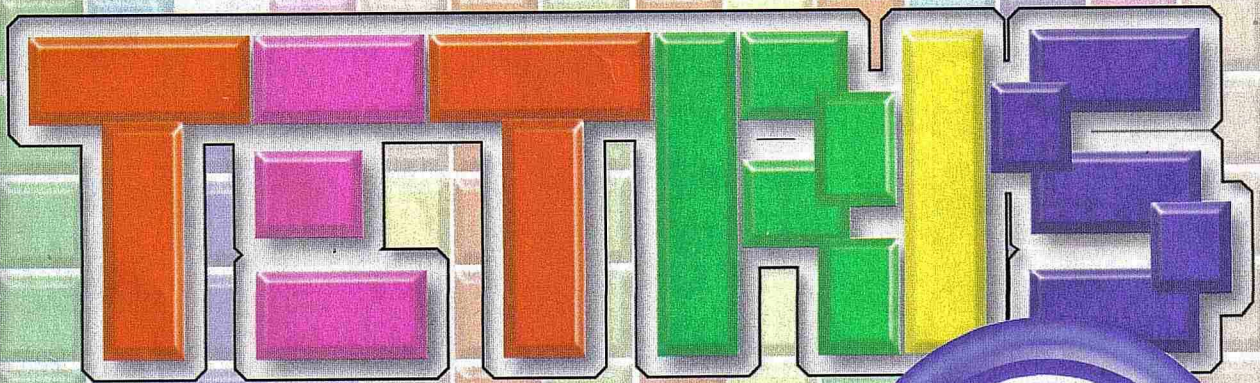
Console: Playstation / Nintendo 64
Fabricante: Capcom
Estilo: Puzzle - 1 a 2 Jogadores

Capcom e Walt Disney, dois clássicos juntos pela primeira vez e uma união que tem potencial. Baseado em um outro sucesso "Super Puzzle Fighter", **Magical Tetris** trouxe de volta o game-puzzle mais conhecido do mundo, com muitas cores e uma novidade. Nossos amigos da Disney entram no mundo de **Tetris**. Bem colorido e com gráficos muito atraentes que seguem a linha dos velhos **Tetris** ou seja arrume e encaixe. Sua jogabilidade é a mesma que outros do mesmo gênero e a

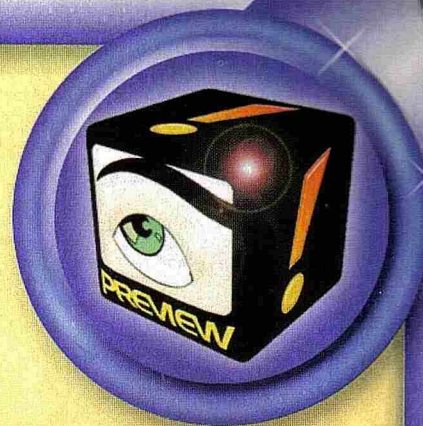
música é divertida e agradável, item importante para esse tipo de jogo. Bem vamos a história (por incrível que pareça temos uma história nesse **Tetris**). Tudo começa quando **João Bafo de Onça** consegue uma misteriosa pedra com incríveis poderes. Ele começa a utilizar esses poderes com seus amigos e capangas **Doninha** e **Lobão**. **Mickey** e sua turma entram na bagunça feita pelo **Bafo** e começa então a disputa para encaixar as peças que caem. Cada um dos personagens **Pateta, Donald, Minnie** e **Mickey** tem uma maneira particular de entrar na aventura. Pode-se fazer combos, e até super-combos, o que traz uma grande confusão para



o lado adversário. O game é divertido e cativante. A **Capcom** conseguiu reunir personagens carismáticos com um velho jogo. Resultado, diversão para toda a família e com um pouco de raciocínio e reflexo todos acabam entrando na brincadeira. Vale a pena conferir.



PREVIEWS



Buggy Heat



Enquanto os olhos de todo usuário de **Dreamcast** estão voltados para o novo lançamento de corrida: **Sega Rally2**, a **CRI** entra na jogada com um jogo de rally no melhor estilo OffRoads. Em **Buggy Heat** você dirige veículos incríveis que como mostram os gráficos, prometem ser um concorrente a altura para **SR2**. O lançamento japonês estava previsto para Março e com certeza terá suporte para o **Puru Puru** (Rumble Pack do **Dreamcast**)

Quake 2

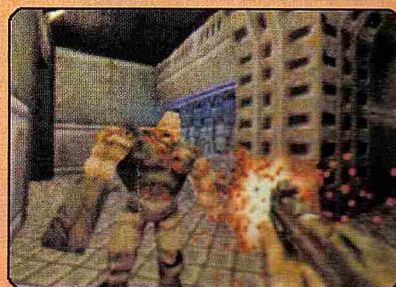
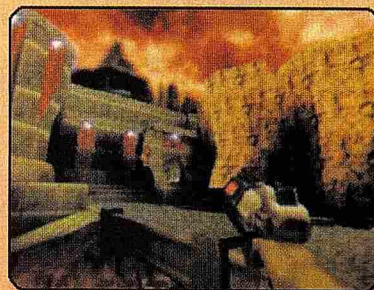


Em Março a Activision planeja lançar **Quake 2**.

Pelas telas até então apresentadas, ela não perdeu tempo e valeu a pena esperar a continuação mais esperada nos últimos anos.

A princípio a versão para **Nintendo 64** parece ser bem melhor que a do **PC**, mas a **Activision** está avaliando qual a melhor placa 3D para rodar seu jogo.

Agora com suporte para 4 jogos em todos os consoles, vai ter festa com **Quake 2** e sangue de monstro a vontade.





PREVIEWS

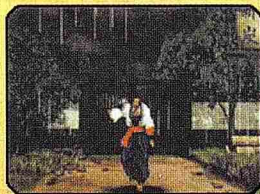
Soul of Samurai



Bushido Blade?
Resident Evil?
Parasite Eve ou
Tenchu?

Bem a **Konami** parece ter reunido os melhores elementos desses clássicos e criado **Soul of Samurai**.

Como sabemos a **Konami** não brinca em serviço e com certeza mais um super lançamento está por vir. Totalmente renderizado em 3D inclusive o cenário e com 75% pronto (até o fechamento dessa edição) tem data de lançamento para o segundo semestre de 1999.



Aero Dancing



Imagine voar num simulador aonde não precisa se preocupar com inimigos na sua cola ou mísseis para lançar em qualquer alvo. Pois bem, está chegando para **Dreamcast Aero Dancing**. Na verdade um simulador de acrobacia aérea, aonde você faz performance no ar e tem que acompanhar outros aviões nas acrobacias. Suporte para 4 jogadores e lançamentos previsto para o 1.º trimestre de 1999.



BLOODY ROAR





(Por Claudio Balbino Santos)

Console: Playstation
Fabricante: Sony
Estilo: RPG - 1 jogador

Alguns fãs de RPG estão imaginando e esperando o lançamento de **Wild Arms 2** a qualquer momento. Bom até agora a equipe responsável pelo game não disse nada a respeito mas também não o contrário. O que podemos ver é que a equipe estava um pouco ocupada em nos trazer um outro lançamento, e com certeza de sucesso, entre os jogadores desse gênero. **Legend of Legaia**, com lançamento programado para Março no mercado americano. Os japoneses como sempre, receberam o jogo no último dia 27 de outubro no Japão e dia 17 de março nos EUA.

O **Legaia** vem cheio de novidades entre elas um novo modo de batalha chamado "**Tactical Arts System**", um novo conceito para RPG. As batalhas lembram as lutas de **Tekken 3** e **Xenogears**, no qual você deve indicar a sequência correta para acertar o adversário, dessa forma alguns golpes especiais aparecerão dependendo de seus movimentos. Nós da **Max Games** já detonamos todos os golpes e trouxemos a lista para você. O enredo assim como **Wild Arms** é bem montado e





com personagens bem carismáticos. O mundo está envolvido numa estranha névoa mística e as pessoas estão se transformando em criaturas horríveis sempre que entram em contato com ela. Você assume o controle de **Vahn** e deverá salvar o mundo revivendo as "Genesis Tree", ou Árvores da Vida. Essas árvores tem o poder para desfazer e destruir essa névoa, e você deverá encontrá-las pelo mundo. Seus amigos "**Noa e Gala**" lhe ajudarão nessa difícil missão, junto com uma criatura mágica chamada "**Ra-Seru**". Assim como em *Wild Arms*, **Legend of Legaia** é construído totalmente em 3D. Cada detalhe, da cidade até os personagens são renderizados em polígonos assim como os campos de batalha. Compatível com DualShock, provoca algumas tremedeiras na hora da batalha, o que deixa o jogo mais interessante. Com o lançamento de *Final Fantasy 8* (americano) programado para o final do ano, **Legaia** parece ser uma ótima pedida para a espera, e se voce é fã de *Wild Arms*, com certeza vai adorar. **Recomendado.**





BRIGGA



BRINGANDINE



(Por Graziella de Moraes Arantes)

Console: PlayStation

Estilo: Estratégia/RPG - 1 jogador

Fabricante: Atlus

Um jogo interessante e envolvente. Uma mistura de RPG e Estratégia concorre diretamente com **Tactics Ogre** e **Final Fantasy Tactics**. Com um sistema de jogo simples, traz uma enorme variedade de classes por personagens e gráficos que lembram um pouco os velhos 16 bits mas bem acima da média. Assim como dissemos no início, nem sempre uma máquina super poderosa pode nos trazer um bom jogo. Aqui um exemplo de um game com gráficos razoáveis mas com jogabilidade e interesse muito bons.

A história se passa no ano de 214 do Sagrado Calendário do Rei, no **Reino de Almeida** bem ao centro de **Forsena**. Você assume o papel de um lorde e deve seguir seu destino e seus objetivos. Cada lorde possui uma cor que corresponde a um domínio no continente.

O interessante nesse game é a interligação entre as histórias dos cavaleiros (personagens importantes no game também). É claro que numa certa

hora do seu jogo você verá lutas entre irmão, famílias, discípulos e mestres, mudando totalmente o enredo da história dependendo o resultado desses confrontos. Como não podiam faltar, as mágicas estão presentes no jogo.

Sem nada especial mas com fundamental importância, as mágicas provam sua fonte de energia das esferas elementais. Cinco no total, cada qual com sua cor e poder. **Vermelha** com elemental do fogo e poder de ataque; **Azul** com o da água e afetam os atributos dos adversários, Verde com o da terra trazem ao usuário o poder da natureza; **Negra** com o da escuridão que concede entre outras magias o poder da ressurreição; e **Branca** com os elementos dos céus que traz o poder da cura.

Assim como seu concorrente **Final Fantasy Tactics** você encontrará a opção de mandar seus soldados a pequenas aventuras (quest), aonde eles poderão voltar com itens, dinheiro, armas especiais etc.

Com relação as batalhas o game muda a perspectiva do jogador e passa a visão ao estilo **Ogre Battle**, ou seja um panorama do mapa da região. Você deverá escolher até 3 generais para entrar em campo de batalha, vence quan-

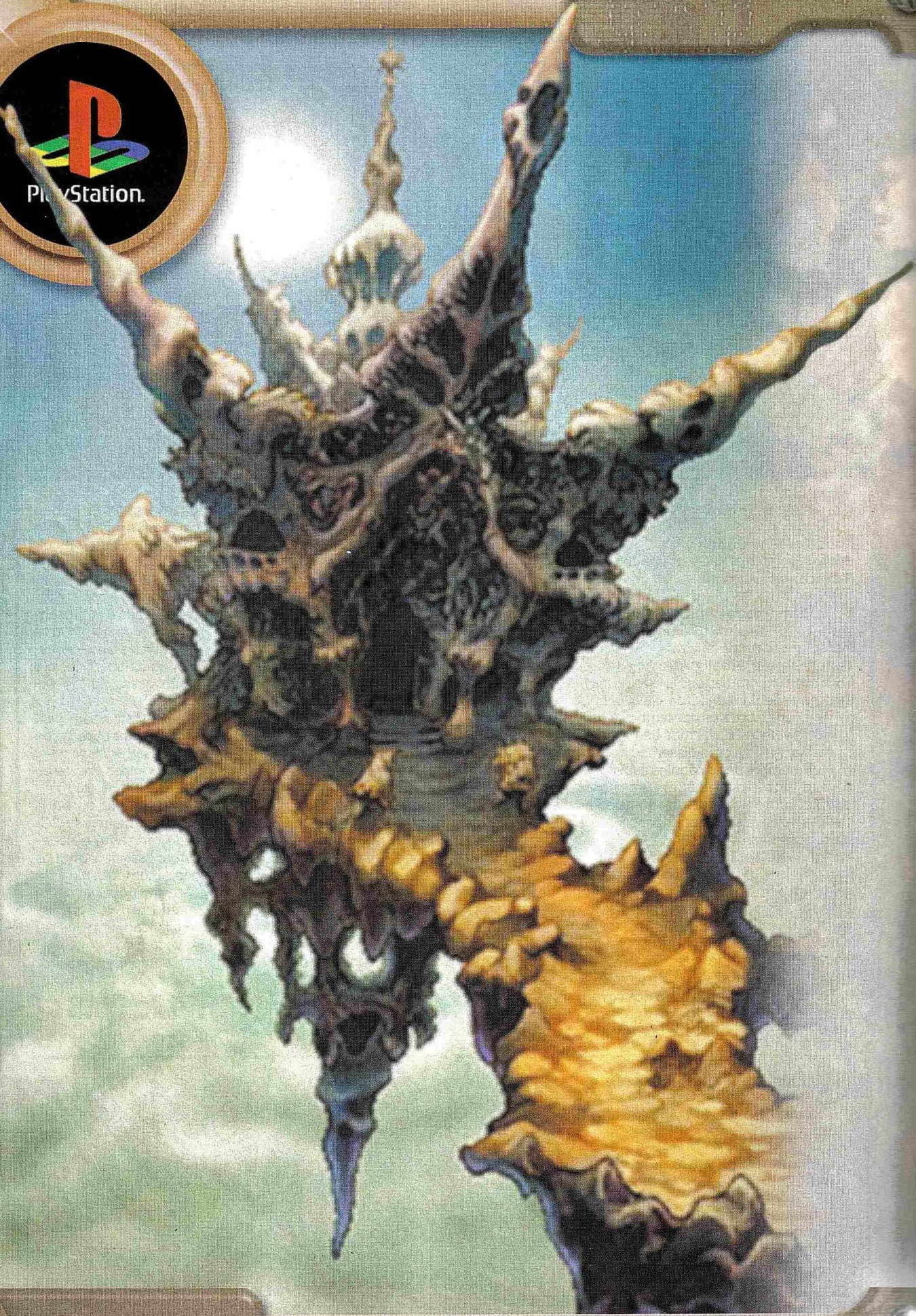
do todos os adversários estiverem derrotados, fugirem ou o castelo local for tomado. Mas tome cuidado com seu Lorde, caso ele seja mortalmente ferido todo seu batalhão recuará. Outra característica marcante e também presente em outros games do gênero são as famosas classes e profissões de cada personagem que até o fechamento dessa edição somam 70 classes!!

Com o sistema bem próximo a **Seiken Densetsu 3**, ou seja, você precisa ter certo nível para atingir determinada classe ou profissão.

Enfim Bringandine briga de frente com os melhores RPG-Estratégia do mercado, e pode-se dizer que apesar do som e os gráficos não serem 100%, é diversão na certa, principalmente com um enredo incrível e um sistema de jogabilidade simples.

Se você é do tipo que vê o game pelo conteúdo e interesse, e não pelas telas bonitas esse com certeza será um game que você irá gastar muitas horas e terá muito prazer.







(Por Claudio Balbino)
Console: PlayStation
Estilo: Action RPG
Fabricante: Square

Os rumores tornaram-se realidade. Agora é para valer. A **Square** está produzindo a nova versão de **Seiken** **Deisentsu (Secret of Mana)** para o **Playstation**, com lançamento programado para Junho de 1999. Já há algumas semanas fofocas no mercado de games diziam sobre algo realmente surpreendente que a **Square** estaria trabalhando. Pois bem, se visitar seu site no Japão (www.square.co.jp) verá que na lista de seus próximos lançamentos encontramos "**Seiken Densetsu: Legend of Mana**". Graficamente parece similar a outro sucesso da empresa: **Saga Frontier 2**, só que mais detalhado e com fundos desenhados a mão. O resultado é fantástico. Com certeza as magias e os poderes dos novos personagens terão acaba-

mentos em polígonos, e com os últimos lançamentos que vimos da **Square** um show de gráfico e efeitos especiais estão por vir. A cor verde predomina nos cenários do game, assim como os outros da série **Seiken**, o enredo se passa totalmente na floresta e até então, a **Square** divulgou algumas locações com um visual deslumbrante. Pouco se sabe sobre a jogabilidade e seu enredo, mas os detalhes revelados nas primeiras fotos atraem e muito. Entre os personagens para escolher você terá um duende ou uma duende.

Assim como **Saga Frontier**, cada personagem terá uma historia e uma história própria. Ao que parece teremos a ajuda de um terceiro personagem



聖剣伝説 LEGEND OF MANA

(o qual será possível controlá-lo) e como é comum nos outros títulos da série, virá com suporte para multiplayer (3 jogadores). Os oito elementais voltaram melhores e maiores do que nunca. Inimigos e amigos já conhecidos voltarão, só que mais atualizados. Pelo novo sistema de jogo (sim novo sistema!) conhecido como "Landmake system", o jogador terá que tomar certas decisões fundamentais, onde dependendo das escolhas tomadas durante o game, poderão alterar o terreno e até a forma do mundo. Parece bem interessante, principalmente porque isso poderá nos levar a vários finais. **Legend of Mana** com certeza será mais um mega sucesso da **Square**, e por enquanto só foi mostrado na Tokyo Game Show. Assim que tivermos acesso a mais informações lhe traremos com certeza. Mesmo porque essa saga está entre os nossos favoritos. Ponto para **Square**. Agora só nos resta esperar por uma notícia melhor, algo como o lançamento de um outro RPG que envolve umas certas viagens no tempo.. Nada mau, hein?





SAGA FRONTIER II

70/7/17 2



(Por Claudio Albino)

Console: Playstation
Estilo: RPG - 1 Jogador
Fabricante: Square

Ao que parece inauguramos muito bem nossa nova seção de RPG's. Mais um super lançamento e de quem mais poderia ser? **Square**, é lógico. **Saga Frontier 2**. Claramente o aspecto que mais nos chama a atenção nesse novo game são os gráficos que dão a impressão de serem desenhados a mão, bem ao tipo aquarela. Com gráficos em 2D mas com uma textura impressionante. O enredo de **Saga Frontier 2** acontece durante um período de cem anos. **Gustav**, (o foco da história), sobrevive apenas a metade desses anos, afinal de contas ele é mortal. Isso significa que encontraremos outros personagens, como camponeses e reis. Dependendo da conduta dos sucessores de **Gustav** a história muda e

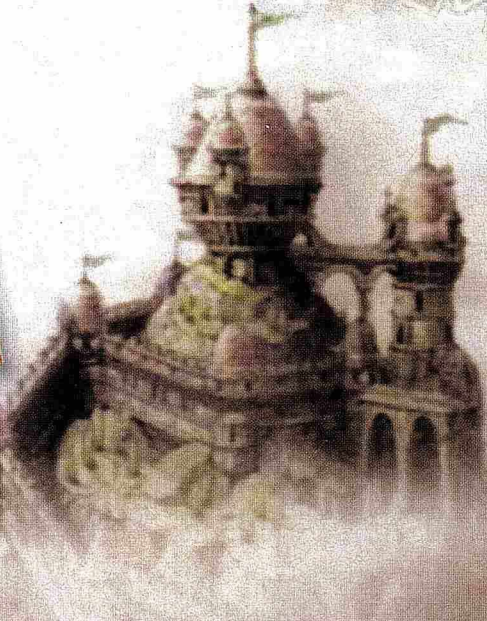


reformula todo seu objetivo, algo que está se tornando comum nos jogos da **Square**.

Os personagens foram projetados por **Tomoni Kobayashi**, que trabalhou nos últimos títulos da série. Ao contrário de **Saga Frontier I**, dessa vez o game enfoca inicialmente apenas **Gustav** e logo depois seus sucessores gradativamente.

O sistema de batalha não muda muito em relação aos os games da série. Você tem que acumular habilidade e dessa forma aprender novas técnicas entre outros elementos. Magias e ataques fulminantes estão presentes e com certeza mais um RPG para nossa coleção.

Com um sistema simples e com boa jogabilidade, tornou-se sucesso rapidamente assim que foi lançado no Japão. Esperamos então ansiosos por seu lançamento nos EUA. A **Max Games** está ligada e assim que sair estaremos trazendo mais detalhes.



OgreBattle3

オウガバトル



Person of Lordly Caliber

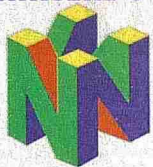
(Por Claudio Balbino)

Console: Nintendo 64
Estilo: RPG/Estratégia
Fabricante: Quest

Muitos de vocês se lembram de **OgreBattle** no auge dos bons lançamentos para **Super Nintendo**. Uma nova e bem melhorada versão está chegando para **Nintendo 64** num cartucho de 256Mb. A **Quest** optou agora por um jogo mais tradicional, com personagens baseados em duendes embora o mapa seja totalmente poligonal assim como as montanhas e florestas, além do famoso Mode7 (zoom) muito usado na versão de **Snes**. As batalhas não são baseadas nos outros games da série mas vem com algumas características bem próximas a **Final Fantasy Tactics**. Pode parecer coincidência mas alguns membros da equipe de **Ogre Battle**, trabalhou na criação de **Final Fantasy Tactics**. Nesse novo **OgreBattle**, você pode mover sua equipe por toda extensão do mapa, e quando entrar no alcance do inimigo a cena muda e você entrará numa pré-batalha aonde poderá organizar seus personagens e montar um grupo de cinco, bem



NINTENDO⁶⁴



parecido com FFT.

Feito isso o duelo se passa num campo de batalha totalmente poligonal. Os cenários variam entre castelos majestosos, precipícios e regiões montanhosas. Como de costume **Ogre Battle 3**, traz um enredo interessante. A história se desenrola em torno de **Magnus Galand** que foi nomeado chefe do exército do Reino do Paraíso, um estado dentro do país de **Lodis**. Cansado de testemunhar as injustiças impostas nas classes baixas de **Lodis**, **Magnus** jura ajudá-los e dessa forma acabar com essa injustiça. No início ele tentará encontrar aliados entre os nobres, mas quando o povo oprimido se revolta ele não tem escolha e se une a causa dos injustiçados. Assim como o original **OB**, os personagens se diferenciam em classes e habilidades, e dessa forma você poderá progredir durante o jogo e melhorar essas características. As classes variam de **knights** (cavaleiros), **magos**, e **dragões**, para classes mais interessantes como **bruxos**, **bruxas** e **dragon-knights**. Os personagens aumentam seu poder e suas classes, dessa forma um simples **aprendiz** pode che





gar a um poderoso **bruxo**. Mas cuidado, se durante a batalha esse **aprendiz** ou **bruxo** morrer, ele não volta para seu time e você perde todo o trabalho que teve para construí-lo. Dependendo de suas ações, você será conhecido como um grupo **amigável**, **neutro**, ou **caótico**. Como você deve ter percebido isso não só afeta o final do jogo como algumas passagens durante sua jornada. Onde estes jogos estavam quando **Nintendo** precisou deles? Você já deve ter ouvido falar que RPGs são muito comum e em grande número no merca-

do japonês, por isso sempre que ocorre um bom lançamento desse tipo temos que esperar a boa vontade das softhouses em traduzí-los para o inglês e dessa maneira poder jogá-lo. Segundo rumores entre os próprios usuários no Japão o **Nintendo 64** só não faz mais sucesso, em parte, por não ter mais RPGs. Porém, com recentes lançamentos como **Zelda: The Ocarine of Time**, **Pokemon Stadium** as coisas estão mudando finalmente para a **Nintendo** no Japão. E agora a notícia da nova versão de **OgreBattle** da **Quest** é muito bem vinda e se você gostou dos outros **OgreBattles** e **Final Fantasy Tactics** esse lançamento é bem mais que recomendado!





PlayStation.

THE KING OF FIGHTERS 98



(Por Graziella e Glauco de Moraes Arantes & Gustavo e Guilherme Moraes Torloni)

Console: Playstation

Estilo: Luta - 1 ou 2 jogadores

Fabricante: SNK

Chega para Playstation o tão esperado **King of Fighters '98** com 12 times, 38 lutadores, entre eles, **Rugal**. Entre as novidades apresentada nessa versão para o console da **Sony**, podemos escolher alguns personagens na versão **King of Fighters '94 (Kyo)**, **Fatal Fury Real Bout (Terry, Andy, Joe, Mai e Billy)**, **Art of Fighting (Ryo, Robert e Yuri)**, **Rugal (Omega Rugal)**, **Yashiro (Orochi)**, **Shermie (Orochi)** e **Chris (Orochi)** apenas pressionando L1 em cima de cada um dos personagens citados. Lembramos, que mais uma vez a **SNK** esquece de trazer um dos mais queridos vilões de sua vasta lista de jogadores **Gessy Howard**. Parece que ele e **Billy** nunca se encontrarão num time de **Kings of Fighters**, quem sabe na versão 99? Nas opções de jogo encontramos o modo "Survivor" e "Practice", "Art Gallery", "Ending Demo" entre outras. Com relação aos gráficos a **SNK** caprichou e mostra que mesmo pisando na bola com seus primeiros lançamentos, pôde trazer uma conversão convincente para o **Playstation**.

O Som é de ótima qualidade e jogabilidade bem superior a versões anteriores. Além dos finais com os times normais temos alguns **finais com Edit Time** e quando se perde a luta uma **roleta** aparecerá para dar vantagem ao jogador. **King of fighter's 98** está muito parecido com a versão **arcade** e **NeoGeo CD**, ficamos só imaginando como seria uma bela con-

versão para **Playstation 2**. Segue abaixo tudo que você precisa saber para detonar esse game e ver todos os finais. Prepare-se pois vem aí muita porrada.

Opções da Roleta:

-**Pow Gauge Max**
(Power no máximo)

-**CPU Pow Gauge off**
(CPU sem Power)

-**Player Power Up**
(Aumenta o damage do seu time)

-**Enemy 1/3 energy**
(reduz a energia do inimigo para 1/3)

Finais com Edit Time:

Rugal\Mature\Vice
Iori\Kyo\Shingo
Iori\Kyo\Chizuru
Terry\Kyo\Ryo
Andy\Robert\Benimaru
Goro\Yuri\Joe
Kenso\Shingo\Chris
Shermie\Vice\Mature
Chris\Yamazaki\Yashiro
Yuri\Ryo\Takuma
Saishu\Takuma\Kim
Billy\Chang\Joe
Chris\Saishu\Kyo
Saishu\Kyo\Shingo
Chin\Choi\Chang
Choi\Robert\kenso
King\Shingo\Mature
Lucky\Blue Mary\Ralf
Terry\Clark\Lucky
Mai\Athena\Yuri
Benimaru\Goro\Shingo
Ralf\Leona\Reiden



Lista de golpes do King of Fighters '98 PSX version:

Legenda:

- × = Soco Fraco
- = Chute Fraco
- = Soco Forte
- △ = Chute Forte
- S = Qualquer Soco
- C = Qualquer Chute
- (c) = Carregar por 2 segundos

Heroes Team

Kyo Kusanagi

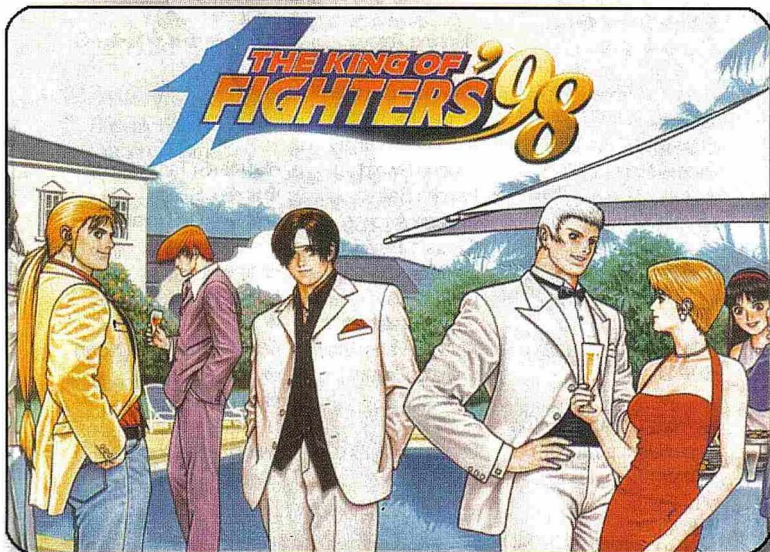
- R.E.D. Kick: ←↓↘+ C
Lightshine Explosion: →↓↘←+ C
Flaming Uppercut: →↓↘+ S
Number 75 Kick: ↓↘→+ C (C duas vezes)
Flame Smash: ↓↘→+ ×
Nice Wound: ↓↘→+ S (após o Flame Smash)
Rust Slam: →↓↘←+ S (Após o Flame Smash) ou, S (Após o Nice Wound)
Sea Slash: C (Após o Nice Wound ou Rust Slam)
Venom Bite: ↓↘→+ □
Sin Smash: →↓↘←+ S (Após o Venom Bite)
Guilt Smash: →+ S (Após o Sin Smash)
Orochinagi: ↓↘←↙↓↘→+ S
Absolute Flair: ↓↘→↓↘→+ S

Kyo Kusanagi (Vs. KOF '95)

- Evil Sweeper: ↓↘→+ S
Demon Bumer: →↓↘+ S
Number 75 Kick: ↓↘→+ C (C duas vezes)
Wheel Twist: ←↙←+ C
Lightshine Explosion: →↓↘←+ C
Orochinagi: ↓↘←↙↓↘→+ S

Benimaru Nikaido

- Rajinken: ↓↘→+ S
Shinkuu Katategoma: ↓↘←+ S
Super Lightning Kick: →↓↘+ C
Blade Kick: ↓↘→+ C
Benimaru Coleda: →↓↘←+ S (De perto)
Triple Reflection Kick: →↓↘←+ C
Raikouken: ↓↘→↓↘→+ S
Electrigger: →↓↘←→↓↘←+ S (De perto)





Goro Daimon

Earthquake: →↓↘+X
 Earthquake: →↓↘+□ (Finta)
 Flipe Dodge: ↓↘←+C
 Cloud Grabber: ←←↓↘+X
 Root Grappler: ←←↓↘+□
 Heaven Duster: →↓↘←+S (De perto)
 Foot Flicker: →↓↘+C (De perto)
 Root Smasher: ↓↘+C
 Back Throw: →↓↘←←+C
 Flip Around Heaven: →↓↘←←+C
 Super Yama Arashi: →↓↘←←+C, +C, +C (De perto)

Fatal Fury Team

Terry Bogard

Power Wave: ↓↘+S
 Crack Shoot: ↓↘←+C
 Bum Knuckle: ↓↘←+S
 Power Charge: ←←↓↘+C
 Rising Tackle: →↓↘+S
 Power Dunk: →↓↘+C
 Power Geyser: ↓↘←←+S
 High Angle Geyser: ↓↘←←+C

Terry Bogard (Vs. Real Bout)

Power Wave: ↓↘+S
 Crack Shoot: ↓↘←+C
 Bum Knuckle: ↓↘←+S
 Rising Tackle: (c) ↓↘+S
 Fire Kick: ↓↘+C
 Power Geyser: ↓↘←←+S

Andy Bogard

Quicksilver Elbow: ←↘+S
 Elbow Finisher: ↓↘+S (Após o Quicksilver Elbow)
 Kuhadan: ←←↓↘+C
 Combo Smasher: ←←↓↘+S (De perto)
 Hishouken: ↓↘←+S
 Shouryudan: →↓↘+S
 Shiranui Illusion: ↓↘+C (No ar)
 Illusion Finisher: →+SouC (Após o Shiranui Illusion)
 Hishou Ryuseiken: ↓↘→↓↘+S
 Tchou Reppadan: ↓↘←←+C

Andy Bogard (Vs. Real Bout)

Quicksilver Elbow: ←↘+S
 Kuhadan: ←←↓↘+C
 Hishouken: ↓↘←+S
 Shouryudan: →↓↘+S
 Dan Da Dan: ↓↘→↓↘+S
 Chou Reppadan: ↓↘←←+C

Joe Higashi

Hurricane Uppercut: ←←↓↘+S
 Explosion Punches: S (Repetidamente)
 Explosion Finisher: ↓↘+S (Durante o Explosion Punches)
 Tiger Kick: →↓↘+C
 Thrash Kick: ←←↓↘+C
 Golden Heel: ↓↘←+C
 Screw Upper: ↓↘→↓↘+S
 Exploding Hurricane
 Tiger Heel: ↓↘→↓↘←+S

Joe Higashi (Vs. Real Bout)

Hurricane Uppercut: ←←↓↘+S
 Explosion Punches: S (Repetidamente)
 Explosion Finisher: ↓↘+S (Durante o Explosion Punches)
 Tiger Kick: →↓↘+C
 Thrash Kick: ←←↓↘+C
 Screw Upper: ↓↘→↓↘+S

Art of Fighting Team

Ryo Sakazaki

Dragon Projectile: ↓↘+S
 Dragon Cannon: →↓↘+S
 Kokugen-Ryu Lynching: ←←↓↘+S (De perto)
 Hien ShippuKyaku: →↓↘←+C
 Haoh ShouKouKen: →←←↓↘+S
 Dragon's Dance: ↓↘→↓↘←+S
 Giga Dragon Flash: ↓↘→↓↘+S

Ryo Sakazaki (Vs. Art of Fighting)

Build Upper: →↓↘+S
 Dragon Projectile: ↓↘+S (Também no ar)
 Flying Double Kick: →↓↘←+C
 Illusion Punch: →←←+S
 Haoh ShouKouKen: →←←↓↘+S
 Dragon's Dance: ↓↘→↓↘←+S

Robert Garcia

Tiger Projectile: ↓↘+S
 Tiger Cannon: →↓↘+S
 Hurricane Swing Kick: →↓↘←+C
 Kokugen-Ryu Lync.: ←←↓↘+C (De perto)
 Tiger Slash: →↓↘+C
 Tiger Roar: ↓↘←+C (No ar)
 Haoh ShouKouKen: →←←↓↘+S
 Tiger's Dance: ↓↘→↓↘←+S
 Illusion Gravity Kick: ↓↘→↓↘+C

Robert Garcia (Vs. Art of Fighting)

Build Upper: →↓↘+S
 Tiger Projectile: ↓↘+S
 Flying Double Kick: →↓↘←+C
 OverDrive Aerial Kick: ↓↘←+C (No ar)
 Illusion Kick: →←←+C
 Haoh ShouKouKen: →←←↓↘+S
 Tiger's Dance: ↓↘→↓↘←+S

Yuri Sakazaki

Dragon Projectile: ↓↘+S
 Yuri Super Uppercut: →↓↘+S
 Double Yuri
 Super Uppercut: →↓↘+□ (Após o Yuri Super Upper cut com □)
 Electric Smash: ↓↘+C
 Yuri Super Knuckle: ↓↘←+S
 Yuri Super Spin Kick: ↓↘←+C
 Haoh ShouKouKen: →←←↓↘+S
 Death Stomper: ↓↘→↓↘←+C
 Super Uppercut: ↓↘→↓↘+S

Yuri Sakazaki (Vs. KOF '95)

Dragon Projectile: ↓↘+S
 Raikouken: ↓↘+C
 Sai-há: →↘←+S
 Deadly Slaps: →↓↘←+C
 Haoh ShouKouKen: →←←↓↘+S
 Death Stomper: ↓↘→↓↘←+C
 Super Vertical Uppercut: ↓↘→↓↘+S

Ikari Team

Leona

Moon Slasher: (c) ↓↘+S
 Grand Saber: (c) ←↘+C
 Saber Finisher: →+△ (Após o Grand Saber com o △)
 X-Calibe: (c) ↓↘+C
 Vortex Launcher: (c) ←↘+S
 I-Slasher: ↓↘←+S
 EarRing Bomb: ↓↘←+C
 V-Slasher: ↓↘→↓↘←+S (No ar)
 Gravity Storm: ↓↘→↓↘+S
 Rebel Spark: ↓↘←←+C

Ralf

Vulcan Punch: S (Repetidamente)
 Gatling Attack: (c) ←↘+S
 Ralf Kick: (c) ←↘+C
 Napalm Strike: (c) ↓↘+S
 Aerial Napalm Strike: ↓↘+S (No ar)
 Argentina Back Braker: ←←↓↘+C (De perto)
 Blasting Vulcan Punch: ↓↘→↓↘←+S
 Horseide Vulcan Punch: ↓↘←←+C
 Galactica Phantom: ↓↘→↓↘+S

Clark

Vulcan Punch: S (Repetidamente)
 Rolling Cradle: ←←↓↘+S
 Argentina Back Braker: ←←↓↘+C (De perto)
 Napalm Stretch: →↓↘+S
 Frankensteiner: →↓↘+C (De perto)
 Elbow Finish: ↓↘→ (Após Rolling Cradle, Argentina Back Break, Napalm Stretch e Frankensteiner)
 Ultra Argentina Back Braker: ↓↘→↓↘←+S (De perto)
 Running Three: ↓↘→↓↘←+C

Psycho Soldier Team

Athena Asamiya

Psycho Sword: →↓↘+S (Também no ar)
 Psycho Ball: ↓↘←+S
 Phoenix Arrow: ↓↘←+C (No ar)
 Classic Psycho Reflector: →↓↘←+○
 Neo Psycho Reflector: ↓↘←+△
 Psychic Teleport: ↓↘+C
 Phoenix Fang Arrow: ↓↘→↓↘←+C (No ar)
 Shining Crystal Bit: →↓↘←+S (Também no ar)
 Crystal Bit Shoot: ↓↘←+S (Durante o Shining Crystal Bit)





Sie Kensou

- Psycho Ball: ↓↙←+S
- Dragon Twister: ←↓↙+C
- Dragon's Fury: →↓↘+S repetido (De perto)
- Dragon's Claws: ↓↙←+S (No ar)
- Rapid ground Dragon: ↓↙↓↘→+X
- Rapid Air Dragon: ↓↙↓↘→+□
- Bun Business: ↓↙←↓↙←+S
- Dragon Swifter: ↓↙→↘↓↙←+S
- Dragon Raiser: ↓↙→↘↓↙←+△
- Energy Blaster: ↓↙→↘↓↙→+S (De perto)

Chin Gensai

- Booze Attack: ↓↙←+S
- Drunk Swiveler: →↓↘+S
- Drunk Snoop One: ↓↙+S e →+S (Para atacar)
- Drunk Snoop Two: ↓↙+C e ↑+C (Para atacar por baixo do adversário) ou →+C (Para dar o Spinning Drun kard)
- Spinning Drunkard: ←↙↓↘→+C
- Flame Blast: ↓↙→↘↓↙→+S
- Alcoholic Madness: ↓↙→↘↓↙←+S

Women Fighters Team

Chizuru Kagura

- Heavenly Force: →↓↘+S
- HeavenlySlash: ↓↙↓↘←+S ou C
- Heavenly Edge: ↓↙←+S ou C (Após HeavenlySlash)
- Ancient Echo: ↓↙→+S
- Needle Stinger: ↓↙+S ou C
- Ancient Seal: ↓↙←↙↓↘→+S
- Heavenly Replication: ↓↙→↘↓↙→+C

Mai Shiranui

- Butterfly Fan: ↓↘→+S
- Dragon's Flame Tail: ↓↙←+S
- Ankle Tackle: ←↙↓↘→+C
- Dance of Fury: →↓↘+S
- Tomado Flame: →↓↘+C
- Musasabi Attack: ↓↙←+S (No ar) ou (c) ↓↙+S
- Phoenix Meteor: ↓↙←↙↓↘←+S
- Super Ankle Tackle: ↓↙←↙↓↘→+C
- Fan Finale: ↓↙→↘↓↙→+S

Mai Shiranui (Vs. Real Bout)

- Butterfly Fan: ↓↘→+S
- Dragon's Flame Tail: ↓↙←+S
- Ankle Tackle: ↓↙↓↘→+C
- Musasabi Attack: ↓↙←+S (No ar) ou (c) ↓↙+S
- Night Bird: ↓↙←+C
- Super Ankle Tackle: ←↙↓↘→+C
- Flower Hurricane: ↓↙→↘↓↙→+S

King

- Venom Strike: ↓↘→+C
- Double Strike: ↓↘→↓↘→+C
- Trap Shot: →↓↘+C
- Tomado Kick: →↓↘↓↙←+C
- Surprise Rose: →↓↘+S
- Mirage Kick: →↓↘↓↙←+S
- Silent Flash: ↓↙←↙↓↘←+C
- Illusion Dance: ↓↙→↘↓↙→+C

Kim Team

Kim Kaphwan

- Somersault Slash: (c) ↓↙+C
- Sand Sweep: (c) ↓↙+S
- Comet Crush: (c) →↙+C
- Crescent Kick: ↓↙←+C
- Triple Slash: ↓↙←+S (Até 3 vezes)
- Air Stomp: ↓↘→+C (No ar)
- Ground Eraser: ↓↙+C
- Phoenix Rage: ↓↙→↘↓↙←+C(No ar)
- Phoenix Combo: ↓↙←↙↓↘→+C(no ar)

Chan Koehan

- Crusher Ball: (c) ←↙+S
- Somersault Crush: (c) ↓↙+C
- Ball Swing: S (Repetidamente)
- Slide: →+X
- Destruction Throw: →↘↓↙←+S(Depto)
- Pressure of Death: →↘↓↙↓↘→+S
- Iron Ball Frenzy: ↓↙→↘↓↙←+S

Choi Bongee

- Tomado Swing: (c) ↓↙+S
- Run n'Slash: (c) ←↙+S
- Air Stomp: ↓↘→+C (No ar)
- Monkey Swing Kick: ↓↙←+S
- Aerial Stab: (c) ↓↙+C
- Drill Stab: (c) ←↙+C
- Spin Around: Direcional +C (Durante Aerial Stab ou Drill Stab)
- Super Tomado Swing: ↓↙←↙↓↘←+S
- Phoenix Combo: ↓↙→↘↓↙←+C

Orochi Team

Yashiro Nanakase

- Missile Milt Bash: →↘↓↙←+S
- Upper Duel: ↓↘→+S
- Sledge Hammer: ↓↙←+C
- Jet Couter: ↓↘→+S
- Jet Counter Stale: ↓↘→+X (Após o Jet Counter)
- Jet Counter Finish: ↓↘→+□ (Após o Jet Counter)
- Final Impact: ↓↙→↘↓↙→+S (Carregável = Deixe pressionado o botão para carregar)
- Million Bash Stream: ↓↙←↙↓↘→+S (Repetidamente)

Yashiro (Orochi)

- Dancing Land: ←↙↓↘→+C
- Broken Land: ↓↙←+S
- Suffring Land: ←↙↓↘→+S(De perto)
- Dry Land: →↘↓↙←+S(De perto)
- Rage of the land: ↓↘→↓↙←+C
- Flip Around Hell: →↘↓↙← (Depto)
- ↘↓↙←+S (Depto)
- Roar of the land: ↓↙→↘↓↙→+S (Carregável)

Shermie

- Shermie Spiral: ←↙↓↘→+S(De perto)
- Shermie Shoot: ←↙↓↘→+C
- Accel Spin Kick: ↓↙←+C
- Shermie Clutch: →↓↘+C
- Shermie Whip: ↓↙←+S
- Shermie Finisher: ↓↘→+C (Após Shermie Spiral, Clutch, Whip)
- Shermie Flash: ↓↙←↙↓↘→+S (De perto)
- Shermie Carnival: ↓↙→↘↓↙→+S (De perto)

Shermie (Orochi)

- Electric Kiss: ↓↘→+S ou C
- Double Electric Slash: ↓↙←+S
- Electric Blade Kick: ↓↙←+C
- Electric Bash: ↓↘→+C (No ar) (Golpe descoberto por Graziella!! Thanks!!)
- Dark Voltage Fist: ↓↙→↘↓↙→+S
- Electric Blast Kick: ↓↙←↙↓↘→+C

Chris

- Hunting Air: →↓↘+C
- Twisting Air: →↓↘+S
- Sliding Touch: →↓↘+S
- Shooting Dancer Thrust: →↓↘↓↙←+S
- Shoting Dancer Step: →↓↘↓↙←+C
- Scramble Dash: ↓↘→+C
- Glider Stomp: ↓↘→+C (No ar)
- Twister Drive: ↓↙←↙↓↘←+C
- Chain Slide Touch: ↓↙→↘↓↙→+S

Chris (Orochi)

- Sun Killer: ↓↘→+S
- Moon Killer: →↓↘+S
- Mirror Killer: →↙←+S
- Decision Killer: ←↙↓↘→+C(Depto)
- Flames of Darkness: ↓↙→↘↓↙→+S
- Orochi Rush: ↓↙←↙↓↘→+S

'97 Special Team

Ryuji Yamazaki

- Snake Arm: ↓↙←+X ou □ (Carregável) Durante o Snake Arm, aperte △
- Snake Fake: ↓↘→+S
- Projectile Counter: →↘↓↙←+S(Depto)
- Dynamite HeadButt: ←↙↓↘→+C
- Sado-Maso: →↓↘+S
- Judgement Dagger: →↓↘+○
- Foot Crunch: →↓↘+△
- Sand Sweeper: ↓↙→↘↓↙→+S
- La Guilloine: ↓↙←↙↓↘←+S
- The Drill: ↓↙←↙↓↘←+S (De perto. São 4 tipos diferentes, dependendo da quantidade de vezes que você apertar S, Yamazaki mudará de posição. Para voltar de posição, aperte C repetidamente.)



DICAS

Super



COM ESSAS
DICAS VOCÊ VAI
DETONAR!



Need for Speed 4: High Stakes (Playstation)

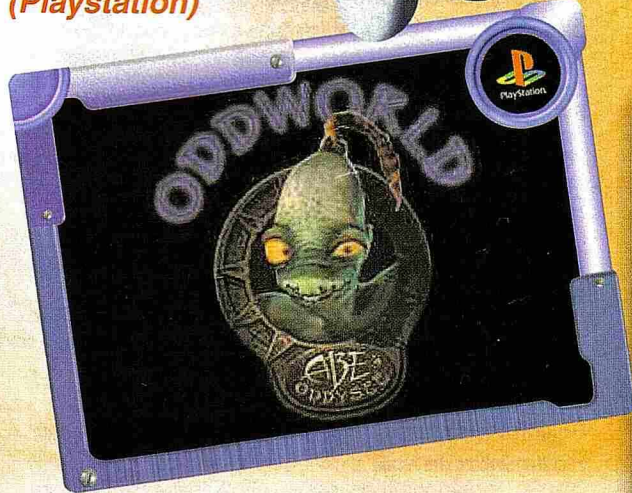


Carro do CPU lentos: Seleccione o modo tournament ou "Special event". Pressione Start para começar a corrida depois de seleccionar as opções, então, imediatamente, segure "esquerda+quadrado+círculo" antes da tela de carregamento aparecer. Segure até a tela de leitura sair.

Dirigindo bêbado: Imediatamente após seleccionar o carro e escolher a corrida, segure "cima+L2+L1" até a tela da corrida aparecer. A tela aparecerá estranha, dando a impressão de estar bêbado.

Varios: Digite "FLASH" para receber um carro muito legal, Phantom car. Ou digite "Bigoven" para todos os policiais falando inglês. Entre com o nome "HotRod" para receber o Titan car, mas desabilita a opção save!

OddWorld: Abe's Oddsee (Playstation)



Gás verde!

Durante o jogo, segure R1 e pressione Cima, Esquerda, Direita, Quadrado, Círculo, X.

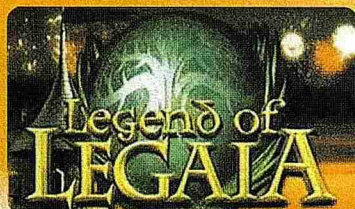
Level Select: Na tela menu, segure R1 e pressione Baixo, Direita, Esquerda, Direita, Quadrado, Círculo, Quadrado, Triângulo, Círculo, Quadrado, Direita, Esquerda.

Movie Select : Na tela menu, segure e pressione Cima, Esquerda, Direita, Quadrado, Círculo, Triângulo, Quadrado, Direita, Esquerda, Cima, Direita.

Fale em Tongues: A qualquer hora, sem dar pausa, segure R1 e pressione Triângulo, Cima, Círculo, Esquerda, X, Baixo, Quadrado, Direita.



DICAS



Legacy Legaia Hyper Art e Art lista de movimentos

Movimentos de Vahn:

Arts:

- Hyper Elbow:** left, right, left
- Charging Scorch:** down, right, up
- Somersault:** up, down, up
- Slash Kick:** up, down, left
- Power Punch:** left, left, down
- Cross-Kick:** down, down, down, up
- Pyro Pummel:** left, right, up, left
- Spin Combo:** up, down, right, left
- PK Combo:** down, up, up, left
- Hurricane:** up, up, down, down
- Cyclone:** down, up, up, up
- Hyper Arts:**
- Tornado Flame:** right, right, left
- Fire Blow:** right, right, down, left
- Burning Flare:** right, down, left, down, left
- Super Arts:**
- Power Slash:** down, right, up, down, up, down, left
- Fire Tackle:** left, right, left, left, down, right, up
- Maximum Blow:** down, right, up, down, left, left, down
- Tri-Somersault:** up, down, up, up, up, down, up
- Rolling Combo:** up, down, right, left, left, down, up, up, left

Movimentos de Noa:

Arts:

- Lizard Tail:** up, down, up
- Acrobatic Blitz:** up, down, down
- Sonic Javelin:** right, down, right
- Blizzard Bash:** right, left, down
- Mirage Lancer:** right, right, up, up
- Dolphin Attack:** right, right, left, right
- Bird Step:** down, down, down, up
- Swan Diver:** down, up, up, up
- Tough Love:** down, up, down, left, right
- Rushing Gale:** up, up, left, down, right
- Tempest Break:** right, right, left, up, up, up
- Hyper Arts:**
- Frost Breath:** left, left, right, right
- Vulture Blade:** left, left, right, left, right
- Hurricane Kick:** left, up, up, up, down, right
- Super Arts:**
- Super Javelin:** up, up, left, down, right, down, right
- Dragon Fangs:** up, down, up, up, up, down, down
- Triple Lizard:** down, down, down, up, up, up, down, up



Super Tempest: right, right, left, right, right, left, up, up, up
Love You: right, right, up, up, down, up, down, left, right

Movimentos de Gala:

Arts:

- Flying Knee Attack:** down, up, left
- Battering Ram:** left, right, down
- Ironhead:** up, down, down
- Back Punch:** left, right, left
- Guillotine:** left, up, left
- Head-Splitter:** left, up, up
- Side Kick:** down, down, up, up
- Black Rain:** up, left, down, down
- Neo Raising:** left, left, right, up, left
- Electro Thrash:** up, left, down, right, left
- Bull Horns:** left, up, right, down, left
- Hyper Arts:**
- Thunder Punch:** right, right, left
- Lightning Storm:** right, right, up, left
- Explosive Fist:** right, right, left, left, left
- Super Arts:**
- Rushing Crush:** left, right, down, up, left, up, up
- Super Ironhead:** down, up, left, up, up, down, down
- Back Punch x2:** up, down, down, up, left, right, left
- Heaven's Drop:** down, up, left, up, left, down, down
- Neo Raising x2:** left, right, left, up, left, left, right, up, left



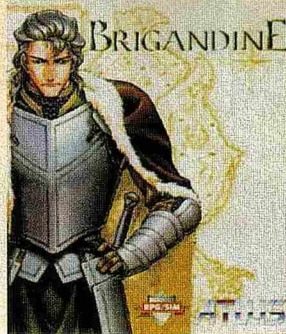
Snowboard Kids 2

Saia na frente: Quando o Mr. Dog disser "Go", no início da corrida, pressione o botão B e você terá uma super largada

Todos os truques, Boarders e Níveis: Na tela de abertura pressione: Z, B, C-Up, Down (d-pad), Left (Stick), Right (Stick), Up (D Pad), R, Z, A.

Novos personagens: Para acessar 3 personagens escondidos, você deve completar os seguintes objetivos: Mr. Penguin derrotado no modo *Training*, completar o modo *Story mode Mr. dog* e completar o *Shoot Cross test*.

Expert Mode: Para acessar o modo *expert*, complete o "Story".



Brigandine: The Legend Of Forsena

Brigandine: The Legend Of Forsena (Playstation)

Jogue com "Esgares Empire": Pressione **Start + L1 + R2** na tela "General Select Screen". A tela de seleção de dificuldade irá aparecer sem que o general esteja selecionado. Comece o jogo e poderá controlar o Império Esgares.

Bloody Roar 2 (Playstation)

Jogue com Gado: Termine o jogo com qualquer personagem **Lute contra Shen Long:** Termine o jogo com qualquer personagem sem usar *continues*. Então Shen Long aparecerá num estágio especial.

Lute com Shen Long: Derrote-o durante o estágio especial. Isto também abre o "Ending 1" na opção "Movies and Pictures"

Custom option: **Termine o jogo no modo Arcade para acessar a opção "Custom"**

Opção Model: **Termine o jogo com qualquer personagem no modo Story**

Opção para recuperar velocidade: Termine o jogo com qualquer personagem no modo Story sem usar *continues*.

Roupas extras: Termine o jogo com qualquer personagem no modo Arcade. Então, na tela de seleção de personagens, pressione **Start** quando for escolher.



Colin McRae Rally

Entre com os seguintes códigos no local do nome do jogador. Feito isso, você poderá participar do rally ou *time trial* com o truque ativado.

Green jelly car: Entre com o código "**BLANCMANGE**"

Edição de carros: Entre com o código "**KITCAR**"

Aceleração rápida: Entre com o código "**BUTTONBASH**".

Então, pressione continuamente X para acelerar mais o seu carro

Modo Turbo: Entre com o código "**MOREOOMPH**".

Pressione Select quando iniciar a corrida.

Modo Fog: Entre com o código "**PEASOUPER**" no nome.

Customize o replay: Entre com o código "**DIRECTORCUT**"

e espere o **Replay** no final da corrida

Corra no escuro: Entre com o código "**NIGHTRIDER**"

Corra com Micro Cars: Entre com o código "**DIDDYCARS**"

Play with Low Gravity: Entre com o código "**MOONWALK**"

Jogue com um Hovercraft: Entre com o código "**HOVERCRAFT**"



Puyo Puyo Sun (Nintendo 64)

- | | | |
|---|-----------------------|---------------|
| 1 | P1 Max Number Of Wins | 801CDD28 0063 |
| 2 | P2 Max Number Of Wins | 801CDD2C 0063 |



Syphon Filter (Playstation)

Armas e munição ilimitadas: Pause o jogo e selecione a opção "**Weapons**", segure, e **→ + L2 + R2 + ○ + □ + ×**.

Level select: Pause o jogo e selecione a opção:

Select **← + R1 + L1 + Select + □ + ×**.

Silenced 9mm power-up: Pause o jogo e selecione "**Silenced 9mm**", na opção **Weapons**, então pressione **← + L1 + R2 + Select + □ + ×**. Gabe dirá "**Understood**" para confirmar, se o código estiver correto.

Expert mode: Segure **← + L1 + R2 + Select + □ + ○ + ×** na tela de abertura. A frase "**Damn it!**" será dita, confirmando se o código estiver correto.

Oponentes Fracos: Pause o jogo, selecione a opção **Map**, e, então, pressione **→ + L2 + R1 + ×**. Uma risada confirma se o código está correto.



Sega Rally 2 (Dreamcast)

Todas as seções: Pressione **↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓** na tela de abertura. Todas as pistas, incluindo "**Secret Rally**", estarão disponíveis.

Todos os carros: Aperte **↑, ↓, ↑, ↓, B, A, ←, B(2), ↓** na tela de abertura. Dessa forma, habilite 10 carros, entre eles um **LANCIA 037 Rally**, um **Toyota Celica GT-Four ST-185**, um **Mitsubishi Lancer EVO 3**, um **Renault Alpine A110**, entre outros. Dois carros adicionais serão encontrados jogando no modo **Arcade**.

Cores diferentes para o carro: Pressione **L** quando estiver escolhendo o carro.

Controle a câmera no replay: Pressione **A, Y** ou **X** para mudar a visão no **replay**. Use o **D-pad** para girar a câmera em diferentes ângulos. Pressione **B** para voltar ao ângulo normal. Pressione **Down** para trocar a visão da frente para trás do carro

Controle o carro na câmera preview: Use o **D-pad** para mudar a visão dos carros no modo de seleção.

Micro Machines V3

Entre com os seguintes códigos nos nomes dos jogadores. Se estiver correto, você ouvirá uma buzina.

CATLIVES: 9 vidas no modo 1 jogador

3LIVES: 3 vidas no modo multiplayer

GIMMEALL: Todas as pistas no modo multiplayer

NOTANKS: Sem arma tanque no modo multiplayer

WINTERY: Neva enquanto ganhar o troféu



Blue Stinger (Dreamcast)

Hidden artwork: Coloque o CD do

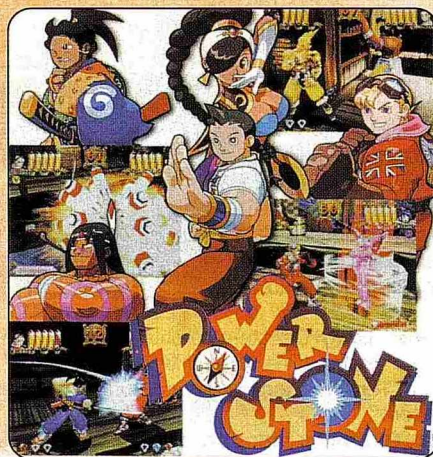
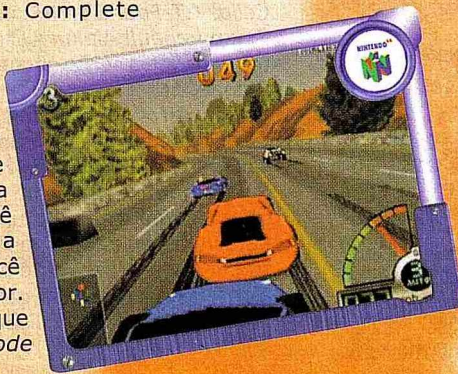
jogo num CD-Rom compatível com PC e encontre arquivos BMP no diretório "omake"

Califórnia Speed

Califórnia Track: Complete o modo "Series" e abra a pista "CALIFORNIA"

Dirija um Semi Truck: Complete "California Cup or the State" e receberá o novo veículo.

Mirror Series: Vá para o *Practice*, antes de selecionar a pista certifique-se que selecionou "Mirror". Vá para a pista "Practice", mas você não corre. Saia e comece a corrida "Series". Agora você terá a "series no modo Mirror. Volte para o *Practice* e coloque desligue o Mirror para "Mode Mirror"



Power Stone (Dreamcast)

Extra Options: Complete o modo *arcade* com qualquer modo de dificuldade e "Extra Option" estará disponível.

Jogue com os Chefes: Termine o jogo com todos os personagens para abrir "Kraken". Termine com "Kraken" para habilitar *Valgas*. Play as Boss characters.

Virtua battle mode: Deixe *Valgas* habilitado. O modo *Virtual Battle* estará disponível na página 5 do "Power Stone Collection". Nesse modo, a câmera ficará atrás do jogador.

Dual Virtua battle mode: Termine o jogo com *Valgas* para abrir essa opção na página 6 do "Power Stone Collection". Nesse modo, você jogará na visão *Virtual Battle* com 2 jogadores e a tela dividida.

Troque as roupas: Pressione B quando selecionar cada personagem.

Bonus items: Termine o *game* usando 4 personagens para abrir um escudo, uma corrente, uma arma de raios e um bastão.

Sound test: Acumule \$2000 ou mais no modo *VMS mini-games* para abrir o *sound test option* na página 25 do "Power Stone Collection".

Veja os finais: Termine o jogo para acessar a página 14 "Power Stone Collection". Isso possibilitará a você ver os finais de cada personagem.

King Of Fighters KYO (Playstation)

Todos os personagens:

Complete com Kyo no Level 10. Selecione Chris na tela de personagens e pressione L1 + L2 + R1 + R2. Todos os personagens, incluindo Orochi, estarão disponíveis.



(Playstation)

Bonus characters: Escolha a versão normal dos personagens abaixo e tenha acesso às suas diferentes versões, segurando L1 e pressionando qualquer botão:

Evil Rugal Berstein
'95 Kyo
Real Bout 2 Terry Bogard
Real Bout 2 Andy Bogard
'94 Joe Higashi
'94 Ryo Sakazaki
'94 Robert Garcia
'94 Yuri Sakazaki
Evil Yashiro Nanakase
Evil Shermie
Evil Chris
Real Bout 2 Mai Shiranui
Real Bout Bout 2 Billy Kane



(Playstation)

Lute com os Chefes: Pressione L1 + L2 + R1 + R2 na tela de seleção de jogadores

Personagens Extras: Complete o jogo e então pressione L1 + L2 + R1 + R2 na tela de seleção de jogadores. *Kojiroh, Tanuki Akari, and Deku Shigen* estarão disponível



SILENT HILL

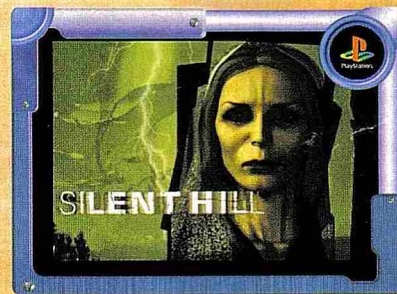
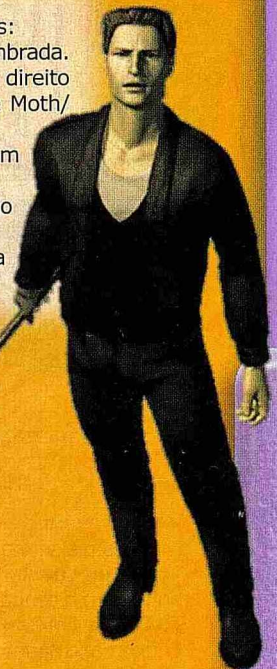
Final UFO

Use a Pedra mágica nos seguintes locais: **(Old Silent Hill)** Telhado da escola assombrada. **(Alternate Central Silent Hill)**. Lado direito do hospital antes de enfrentar o chefe Moth/Adult Grub.

(Resort Area) No Norman's Motel, em frente aos apartamentos

(Alternate Resort Area) Na ponte do barco.

(Alternate Resort Area) Telhado da lighthouse.



Eretzvaju (Playstation)

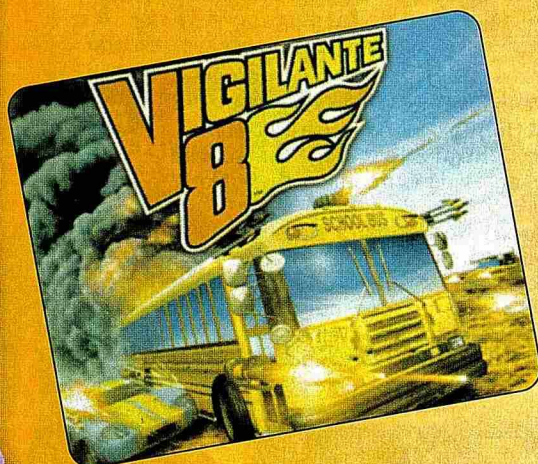
Biografia e galeria dos personagens: Complete o jogo no modo *Story*.

Congratulations mode nas opções extras: Termine o jogo em todos os modos, usando todos os personagens. Use a seleção "Congratulations" no modo *extra options* para ver uma sequência em FMV *super especial!*

Bonus Stage e lute com os chefes: Termine o modo *Story*, completo com pelo menos 3 personagens diferentes.



DICAS



NINTENDO 64

Veículo Alien

Entre com a senha: GIMME_DA_ALIEN
Todos os Levels, Personagens e Veículos

Entre com a senha: JTBT7CF D1LRMGW

Todos os veículos exceto o Alien Car

Entre com a senha: GANGS_UNLOCKED

Escolha o mesmo carro em 2 players

MIX_MATCH_CARS.

Abilite Ultra-High Resolution

Entre com a senha: MAX_RESOLUTION.

Melhore os Missiles

Entre com a senha: MISSILE_ATTACK.

Modo "God"

Entre com a senha: LIVING_FOREVER.

Rapid Fire Weapons

Entre com a senha: FIRE_NO_LIMITS.

Reduza a Gravidade

Entre com a senha: A_MOON_GETAWAY.

Retire todos os inimigos

Entre com a senha:

POPULATION_OUT.

Slow Motion

Entre com a senha: GO_REALLY_SLOW.

Dificuldade "Super Hard"

Entre com a senha: I_AM_TOUGH_GUY.

Abra todos os Níveis

Entre com a senha: LEVEL_SHORTCUT.

Veja todos os finais

Entre com a senha: LONG_SLIDESHOW.

NCAA Football '98 (Playstation)

Para abrir os times secretos, selecione "Exhibition" no menu "Options", pressione X no tela de seleção de times e pressione o botão X novamente na tela seguinte. Na tela "Records Screen" entre com os seguintes passwords para os respectivos time, se estiver correto ouvirá o slogan da Eletronic Arts "It's in the game".

- JEXLAD - '73 Alabama
- OEDYIJ - '78 Alabama
- WHVCIR - '89 Alabama
- ZDDJOT - '92 Alabama
- CEVHETS - '89 Colorado
- VEWOJ - '96 Florida
- MYLQLOH - '93 Florida State
- RCIXRE - '96 Florida State
- ZOWS - '82 Georgia
- EIWQOH - '83 Miami
- WEVKIM - '87 Miami
- WMIXJ - '89 Miami
- WYGGKEP - '91 Miami
- ANOYSAJ - '94 Miami
- BSEPMAJ - '65 Michigan State
- KCIZRE - '91 Michigan
- IGSI - '83 Nebraska
- EGAXRIM - '91 Nebraska
- SNXAI - '93 Nebraska
- BNOYD - '94 Nebraska
- JNIVED - '73 Notre Dame
- REGRZOJ - '88 Notre Dame
- AGIG - '79 Ohio State
- HTOYOMS - '85 Oklahoma
- RSGPC - '94 Oregon
- IEEIH - '78 Penn State
- CCHN - '82 Penn State
- HREG - '85 Penn State
- AERE - '86 Penn State
- LMTE - '65 Penn State
- EERC - '68 USC
- FSYT - '79 USC
- TSTR - '91 Washington
- AAZI - West Virginia



Puzzle Bubble 4 (Playstation)

- | | |
|---------------------------------|---------------|
| 1 Always Have Pointer | 80178798 01A0 |
| 2 Special Ball (Press R1 or R2) | D016DB0 0008 |
| | 80178754 000A |
| | D016DB0 0002 |
| | 80178754 000B |



- 1E Código para anular trava** D00DC7D6 1040
800DC7D6 1000
- 1 Ilimitados Special Attack** 801F4D966327
D01D5D66 2484
801D5D64 0000
- 2 Ilimitados JP** D01C9C22 2405
801C9C20 0000
- 3 CR Max For 1st Theme** 80010638 423F
8001063A 000F
- 4 CR Max For 2nd Theme** 800107F8 423F
800107FA 000F
- 5 Todos o Itens (Caetla Only)** B03D0002 00000001
3001009D 0001
B00D0002 00000001
3001009C 0001
B0300002 00000001
300100B6 0010

1st Character

- 6 Max HP, LP, WP, JP** 8001063C 03E7
8001063E 03E7
80010640 6363
80010644 6363
80010648 6363
- 7 Max Status (Caetla Only)** 8001064C 9B80
B0060002 00000000
8001064E 9B9B

2st Character

- 8 Max HP, LP, WP, JP** 800106AC 03E7
800106AE 03E7
800106B0 6363
800106B4 6363
800106B8 6363
- 9 Max Status (Caetla Only)** 800106BC 9B80
B0060002 00000000
800106BE 9B9B

3st Character

- 10 Max HP, LP, WP, JP** 8001071C 03E7
8001071E 03E7
80010720 6363
80010724 6363
80010728 6363
- 11 Max Status (Caetla Only)** 8001072C 9B80
B0060002 00000000
8001072E 9B9B



(Playstation)

- 1 Infinite HP P1** 800790CC 0100
2 Infinite Time 80072B7A 0060

Captain Tsubasa J-Get in The Tomorrow (Playstation)

- 1 Score 99** 800DB4E8 0063
2 Time 800B4AFC 0000

C3 Racing (Playstation)

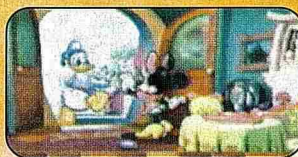
- 1 Todos carros no modo Arcade** 8002595C000C
8002595E 000C

Castlevania 64 (Nintendo 64)

- 1 Infinito Health** 81389C3E 0064
2 Infinito Throwing Weapon 81389C48 000A
3 Throwing Weapon Modifier 81389C42 00??

Coloque os códigos abaixo

- 00 - Nothing
01 - Knives
02 - Exploding Potions
03 - Cross'
04 - Axes



Magical Tetris (Nintendo 64)

- 1 Score Modifier** 811D26A6 ????
- 2 Lines Got Modifier** 811D2646 ????
- 811D261E ????
- 3 Always Get 'Magical' Pieces** 811D267E DB20



Bloody Roar 2: Bringer of The New Age (Playstation)

- | | | |
|----|---------------------------------|---|
| 1 | Infinite Time To Choose Fighter | 801FFE1C 1760 |
| 2 | Abre personagens escondidos | 801C02E4 FFFF |
| 3 | Abre filmes | 801C02C0 FFFF |
| 4 | Ilimitados Health P1 | 80177B80 0100
80177B82 3221
80177B88 0002
80177B8A 1020 |
| 5 | Ilimitados Health P2 | 80177B80 0100
80177B82 3221
80177B88 0002
80177B8A 1420 |
| 6 | Ilimitados Health P1 & P2 | 80177B92 2400 |
| 7 | Secret Character | 801BF18C 07FF |
| 8 | Slow Motion Mode | 801BBD30 0000 |
| 9 | Pegue todas as telas | 801C02EC FFF
801C02EE FFFF
801C02F0 FFFF
801C02F2 FFFF
801C02F4 FFFF
801C02F6 FFFF |
| 10 | Tenha todos os Custom | 801C02DC FFFF
801C02DE FFFF |



The King of Fighters KYO (Playstation)

Story Mode

- | | | |
|---|--------------------|--------------------------------|
| J | Joker Command | D00A8450 ???? |
| 1 | Ilimitados 1P HP | 8015A0AC 0080 |
| 2 | Max 1P Power | 8015A0A8 0080
8015A0AA 0080 |
| 3 | Fast Kill Computer | 8015A1AC 0000 |
| 4 | Computer sem power | 8015A1A8 0000 |

VS Mode

- | | | |
|---|-------------------|---|
| 5 | Max 1P Power | 80131088 0080 |
| 6 | Infinite 1P HP | 8013108C 0080 |
| 7 | Max 2P Power | 80131188 0080 |
| 8 | Infinite 2P HP | 8013118C 0080 |
| 9 | Todos Personagens | 800AAD9C FFFF
800AAD9E FFFF
800AADA0 FFFF |

Ridge Racer 4 (Playstation)

- | | | |
|---------------------------|---------------------------------|--|
| 1 | Abre Extra Trial | 800F3754 0001 |
| 2 | Completo Extra Trial | 800F375C 0101
800F375E 0101 |
| 3 | Abre todos Team DRT - Cars | 800F3710 FFFF
800F3712 FFFF
800F3714 FFFF
800F3716 FFFF
800F3718 FFFF
800F371A FFFF
800F371C FFFF
800F371E FFFF |
| 4 | Abre todos Team MMM - Cars | 800F3720 FFFF
800F3722 FFFF
800F3724 FFFF
800F3726 FFFF
800F3728 FFFF
800F372A FFFF
800F372C FFFF
800F372E FFFF |
| 5 | Abre todos Team PRC - Cars | 800F3730 FFFF
800F3732 FFFF
800F3734 FFFF
800F3736 FFFF
800F3738 FFFF
800F373A FFFF
800F373C FFFF
800F373E FFFF |
| 6 | Abre todos Team Solvalou - Cars | 800F3740 FFFF
800F3742 FFFF
800F3744 FFFF
800F3746 FFFF
800F3748 FFFF
800F374A FFFF
800F374C FFFF
800F374E FFFF |
| 7 | Max Speed (Press Select & L2) | D00F381A 0101
800ABEB8 ???? |
| Bonus Disc | | |
| Ridge Racer HI REZ | | |
| 8 | Unlock Bonus Cars | 800822A4 0001 |
| 9 | White Angel Car | 800822B0-0001 |
| Libero Grande | | |
| 10 | Tempo ilimitado | 8012155C 0E10 |

Game Shop

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



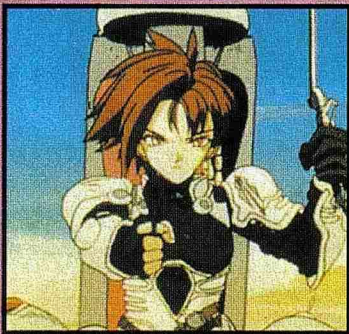
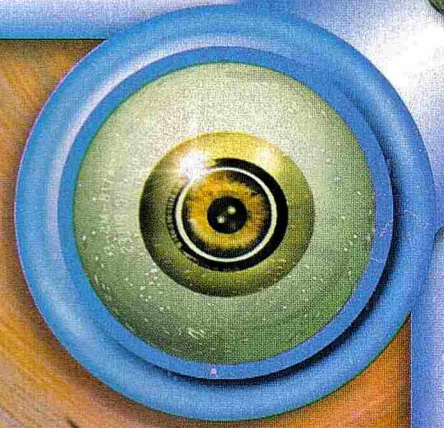
Rua Tanque Velho 26, Tucuruvi
São Paulo-SP
Tel: (011) 9232-3441

Multimídia DVD Animação

Iria Zeiram – Zeiram the Animation

Iria é baseada na personagem principal do *live-action* (filme). **Zeiram** é a mais perigosa forma de vida encontrada na galáxia. Ele é virtualmente invencível e invulnerável. A corporação *Tedan Tippedai* secretamente tenta trazê-lo para o planeta, a fim de usá-lo como base para uma nova e super poderosa bio-arma. O problema é que perderam o controle. O anime se passa antes das viagens de Iria para a Terra no encalço de Zeiram, e nos mostra como tornou-se a implacável caçadora. A história começa com Iria, como uma aprendiz caçadora, acompanhando seu irmão é professor, Gren, enfrentando Zeiram pela primeira vez. Durante a batalha, seu irmão desaparece, enquanto foge. Ela passa a caçá-lo e acaba descobrindo toda a trama, enquanto o persegue. Agora, tem que desmascarar a corporação antes que mais alguém seja massacrado pelo monstro. Este é só o começo da aventura, e o confronto final é simplesmente fantástico. Nota 10. Lançado em DVD com os 6 episódios em um único CD. A qualidade já conhecida pelos DVD's faz de **Iria – Zeiram The Animation**, uma ótima pedida para a sua coleção de anime. Com duração de 162 minutos, dublado e legendado em Inglês, a opção do som original em japonês é Area 0.





3x3 Eyes (Sazan Eyes)

Yakumo Fujii é um estudante que leva uma vida pacata na cidade. Até que, um dia, ele encontra uma garota chamada **Pai**. Pai parece ser uma garota normal e muito bonita. Mas, na verdade, é a última sobrevivente de uma raça mística chamada *Sanjiyan* (que significa "3 olhos") Pai é um ser imortal com 3 olhos... e tem 300 anos de idade. O primeiro encontro de Yakumo com Pai se dá por acidente. E, após conhecê-la melhor, recebe a carta de seu pai, que havia lhe prometido ajudá-la quando encontrou-a numa exploração pela China. **Yakumo**, meio confuso, decide ajudá-la, mas logo no primeiro episódio, acaba morrendo ao tentar ajudá-la contra um monstro que aparece na cidade. A raça de Pai, os *Sanjiyan* tem o poder de absorver a alma dos mortais e, assim, Yakumo volta a vida, tão imortal quanto ela... ele agora é um "wu" (ajudan-



te dos *Sanjiyan*), e sua missão, a partir de agora, é ajudar Pai em sua busca para se tornar humana.

O autor do *3x3 Eyes* é o Takada Yuzo, que ficou famoso justamente por esse trabalho. Seu desenho mais recente foi *Blue Seed*, uma série de OVAs que foi bastante esperada no Japão, justamente por causa de seus trabalhos anteriores, de grande qualidade.



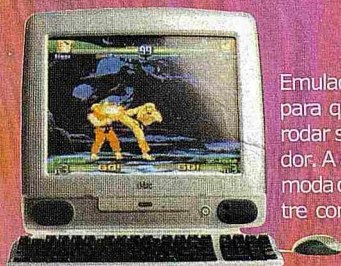
Takada Yuzo nasceu em 21 de março de 1963, e alcançou seu melhor momento no *3x3 Eyes*. Segundo ele próprio: "Desde o início de minha carreira, eu queria desenhar e criar uma história sobre seres sobrenaturais, mas meu editor não deixava, eu acredito que era porque eu não tinha um traço bom o suficiente". Lançado, primeiramente, em mangá, seu sucesso tomou o caminho certo nesses casos (pelo menos no Japão), a TV. Em vídeo, a primeira história se passa em 4 episódios, com 30 minutos cada. Nota 10, lançado em 1991. A segunda série, 3 episódios, com 45 min de duração. Lançados entre julho de 1995 e fevereiro de 1996. Ela é chamada *3x3 Eyes: "Seima Densetsu"* (Lenda do demônio divino). A animação da segunda série é excepcional, tudo foi melhorado (por causa do grande sucesso da primeira série), e desta vez o *design* dos personagens foi remodelado a partir do mangá, o que melhorou bastante o visual.

O trabalho de ângulos de "câmera" desta segunda série também melhorou muito em relação à primeira. Com toda certeza, é uma série que merece ser vista. Sem previsão para lançamento em DVD, nos resta a opção de vídeo e aguardar o lançamento na mídia digital.

EMULADORES

Emuladores são programas criados para que seu computador consiga rodar softwares de outro computador. A alguns anos atrás estava em moda criar emuladores somente entre computadores. Hoje porém, a moda são os emuladores de videogames e arcade.

Pode-se encontrar na rede programas que possibilitam emular consoles como Master System, Nintendo 8bits, Game Gear, Game Boy, Game Boy Color, Super Nintendo, NeoGeo, Playstation e até o Nintendo 64. Todos sabemos sobre a ilegalidade com relação à cópia de softwares e as cópias existentes na rede. Não por menos alguns sites e até servidores inteiros estão "caindo", ou seja desaparecendo do mapa. Segundo se sabe, um órgão designado a resolver a situação está conseguindo tirar do ar os maiores arquivos de jogos disponíveis para esses emuladores. A caça as bruxas começou a algum tempo, mas teve seu maior incentivo quando num certo dia apareceu um emulador que parecia ser impossível. O programa que possibilitaria rodar um Nintendo 64 em seu PC. Isso mesmo, um programa com menos de 300Kb que permite que sua máquina rode os maiores games da Nintendo. É claro que isso não acontece por milagre. Sua máquina teria que ser um Pentium II no mínimo 300 mhz e uma placa 3dfx, a famosa Monster 3D. Não deu outra. A reação da Nintendo foi instantânea e começou a caçar todos os sites que incentivavam a pirataria, já que os jogos começaram a aparecer na rede e os internautas não perdiam tempo em puxá-los para casa (download) de graça. Várias revistas falaram a respeito mas até agora a Nintendo não processou os criadores do programa. Por outro lado uma empresa chamada Connectix cria um programa chamado Virtual Game Station, que traz para o seu Machintosh o console Sony Playstation. Até o fechamento dessa edição a Sony não havia conseguido processar a empresa e impedir sua venda. Já que esse programa estará disponível legalmente para



venda por apenas u\$ 49,00. Diga-se de passagem na última feira Mac-World o estande que rodava o programa foi um dos mais visitados. E por último já está disponível outro emulador comercial para Playstation, Bleem. Depois de um longo tempo sem dar notícias, esse programa já aparece disponível para compra via internet. Segundo relatos funciona muito bem e concorrerá com o lançamento da Connectix. Vale a pena lembrar que os emuladores não são perfeitos e que alguns ainda precisam de melhoria, por isso alguns jogos, sejam eles de console ou arcade, não funcionam 100%, mas rodam bem próximo disso. Veja agora alguns dos emuladores mais procurados na rede:



CALLUS - Capcom



Este programa emula o sistema 1 de arcade *Capcom*, que contém um dos melhores jogos de arcade, inclusive os que fizeram o maior sucesso no Brasil, como *Street Fighter II'* e *Final Fight*, no total são 39 jogos. Paleta completa de cores, áudio ADPCM (vozes e som) e *sprites* perfeitas, suporte ao chip Yamaha YM-2151 que opera música (FM) com qualidade de 44.1 KHz, renderizador hi-color (65536 cores), uma versão para Windows 95 DirectX, com suporte a TCP/IP para *multiplayer* via rede. Esta nova versão inclui suporte ao chip *Qsound*, para *stéreo Surround*.

MAME - Multi Arcade Machine Emulator

Este é o famoso Múltiplo Emulador de Máquinas de Arcade (*The Multi Arcade Machine Emulator*), teve sua primeira versão em Janeiro de 1997, um único emulador para vários jogos de máquinas diferentes, escrito por Nicola Salmoria. Absolutamente, um incrível emulador, capaz de emular jogos baseados em processadores Z80, 6502, 6809, 68000 e 8086. Este emulador, atualmente, roda mais de 1100 jogos (incluindo variantes, *bootlegs*, *NeoGeo* e *Midway*). Lembrando que todos os jogos de *NeoGeo* rodam aqui. Outra coisa interessante deste emulador é que ele é desenvolvido muito rapidamente, pois há muitas pessoas envolvidas na construção de *drivers* para jogos, fornecendo imagens de disco (ROM's), planejamento e outras informações importantes.



ZSNES - Super Nintendo Emulator

Lançado no Japão, quase dois anos depois do *Mega Drive*, este console foi a arma da Nintendo para competir no mercado de 16-Bit. Como foi lançado depois do *Genesis*, o *Snes* teve algumas melhorias nas cores e no som, mas é bem mais lento que o *Mega Drive*.

O *Snes* é baseado em um 65816 de apenas 3.58MHz e um DSP chip *Sony*

SPC700, usado para DAC. *ZSnes* é escrito em 100% *Assembler*, contém cores, *sprites* e som perfeito, e a compatibilidade aumenta a cada versão lançada, mas ainda não conseguiu emular completamente o chip *SuperFX* para efeitos especiais, por falta de documentos.

Esta nova versão do *ZSNES* veio com nova interface gráfica e muitas funções implementadas como jogo *multiplayer* pela internet.



BLEEM! Emulador de Sony Playstation

Este é o videogame mais vendido no mundo atualmente. A *SONY* conseguiu ganhar a guerra com gigantes como *SEGA* e *Nintendo*. Este console é baseado em um processador *MIPS R3000A* (32-Bit), rodando a 33.8688MHz, fabricado pela *Silicon Graphics*. O *Playstation* ainda possui um chip para descomprimir os vídeos em tempo real no formato "*Motion JPEG*". Por isso, a perfeição dos vídeos exibidos. Esse é o melhor emulador funcional de *PSX*, juntamente com o "*Virtual Game Station*" da *Connectix*, roda 90% dos jogos com vídeos coloridos e alta velocidade, requer, no mínimo,

um *Pentium MMX 166 MHz*. Na versão completa, suporta *Direct3D* e *Glide* para placas com *chipset Voodoo*. Não existem roms para *BLEEM*, basta comprar CD's de *Playstation* para jogar. Você não gostaria de fazer um *download* de 660MB, certo?



RAINE

The Rainbow Island Emulator

Este é um emulador do sistema *Taito* de arcades. Inclui um 68K CPU core baseado em *Assembler*, *GUI* (Interface Gráfica), Suporte à roms compactadas (*ZIP*), *idle skip* (elimina *loops* inativos), adicionado suporte à CPU 68020, implementado efeitos de zoom, 8 novos jogos e várias correções de erros. Esteja ciente, algumas pessoas estão detectando problemas rodando *Wrestlefest* com 16 megas de memória. Desde que se tenha 32MB, na sua última versão, está dando suporte para mais de 80 máquinas

UltraHLE - Nintendo 64 Emulator

O *N64* é um console de 64-Bit, baseado em um processador *MIPS R4300i*, rodando a 93.75 MHz, fabricado pela *LSI Logic*. Coprocessador *RCP* (64 bits), rodando a 62.5 MHz, 4 MB, gráficos tridimensionais, som estéreo e com efeitos digitais a 48 KHz, com até 100 canais, suporte e formato *PCM*. Efeitos especiais: *Voice (c/Pitch) Correction*, *Environment Mapping*, *Depth Buffering*, *Color Combiner*, *Anti-Aliasing and Blending*, *Rasterizing*, *Z-Buffering*, *LOD Management*, *Vertex positioning and transformations*, *Depth, color e texture clipping e Transparency*. O *Ultra High Level Emulator*, com seus míseros 174kb de tamanho, consegue emular, com perfeição, jogos do *N64*, como *007 Goldeneye*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Super Mario 64*. Para rodá-lo, é preciso um *Pentium 2 300MHz*, com 64MB de RAM e placa de vídeo com *chipset Voodoo* ou *RivaTNT*. Entre os jogos que funcionam estão: *Banjo & Kazooie*, *Bomberman 64*, *Doom 64*, *Goldeneye*, *Mace*, *Mario Kart 64*, *Quake 64*, *Star Fox 64*, *Super Mario 64*, *Waverace 64* e, é claro, *Zelda 64*.



Emuladores de NeoGeo



NeoGeo é um console de 16-Bits, com um *hardware* muito similar ao *Sega Mega Drive*, mas com uma grande paleta de cores (65.536). Foi lançada, também, uma versão com *CD-ROM*, mas que não teve sucesso no mundo por seu alto custo. Quando lançada, em 1990, custava, nos Estados Unidos, US\$ 800,00 - hoje, já defasado, custa menos de US\$ 200,00. O *NeoGeo* é baseado em um processador *Motorola 68000* de 14 MHz, resolução de 320x224, 4.096 cores simultâneas de 65.536 disponíveis e um drive de *CD-ROM 2X*. Está nos primeiros passos de desenvolvimento, mas já é capaz de rodar 90% dos jogos do *NeoGeo* arcade ou console.



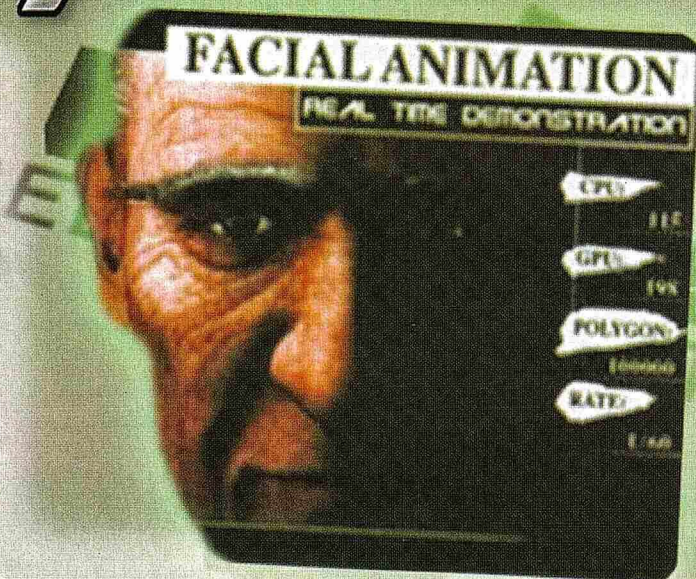
PlayStation

A Sony anuncia oficialmente, em Tóquio, o seu mais novo console, sucessor do atual líder de mercado (**Playstation**): o **Playstation 2**. O anúncio oficial da Sony afirmou que "a máquina terá seu preço mantido abaixo de ¥50 mil, ou US\$420", e irá "aumentar muito a sua performance gráfica e tecno-lógica, até o máximo que pode ser visto numa TV", utilizando a sua CPU "Emotion Engine para criar "qualidade de gráficos e detalhes inigualáveis".

O videogame seria lançado em março de 2000 no Japão e a partir de setembro de 2000 no resto do mundo. De acordo com a Sony, o próximo **Playstation** tem um poder gráfico capaz de desenvolver até mesmo um vento digital para poder balançar os cabelos de algum personagem do jogo, em tempo real. Outras aplicações da *Emotion Engine* incluem a "simulação de efeitos físicos do mundo real, como fricção, gravidade, massa e simulação precisa de materiais como madeira, metal, gás e água." Para isso o novo brinquedo da Sony conta com um processador rodando a **300MHz** capaz de gerar **66** milhões de polígonos por segundo e processar **6,2 GFLOPS** (mais do que poderosas workstations gráficas atuais), com dois co-processadores.

A Sony gastou um total de **US\$166** milhões para desenvolver o novo *chipset*, em parceria com a **Toshiba**. O console se utilizará de **DVD** como mídia, e CD como opcional e levará a compatibilidade com o console atual. Cada **DVD** contém cerca de 5GB.

O sucessor do **Playstation** também deverá se utilizar de som digital, com tecnologia dos tipos AC-3 e DTS. Sons também poderão ser criados via *software*. E, para a compressão de imagens, o padrão a ser utilizado é o MPEG-2 (do DVD), e dessa forma as apresentações e filmes serão de qualidade digital. Imaginem **Final Fantasy** com uma abertura nesse padrão! A Sony desafiou o sucesso dos concorrentes, e um porta-voz da companhia soltou o seguinte: "Com o novo **Playstation**, não podemos ser otimistas quanto ao futuro do



Sega Dreamcast", já para a **Intel**, através de uma nota, disse o seguinte: "É difícil que o **Intel Pentium III** alcance a performance do *Emotion Engine*", mencionou, ao final do anúncio oficial do **Playstation 2**. A Sony liberou algumas fotos do *hardware* do **Playstation 2** (o qual, segundo rumores, pode se chamar **PSY**).

Cada *chip* tem seu próprio ventilador, eliminando, assim, o problema de superaquecimento encontrado no **Playstation** original. O *chip* marcado em verde é o **Emotion Engine**, o processador principal. O que está marcado em vermelho é o **Graphics Synthesizer**. Repare que ambos estão debaixo de seus respectivos ventiladores. O azul é o **LSI I/O Chip**, que garante a compatibilidade retrógrada. O que não se sabe é se a foto é da versão caseira do *hardware* (o console) ou a futura placa de *arcade*, compatível com o **Playstation 2**.

Veja a especificação técnica:

CPU: 128 Bit "Emotion Engine"

Clock de 300 MHz

Memória Cache Instrução: 16KB

Dados: 8KB + 16KB (ScrP)

Memória Principal Direct Rambus (Direct RDRAM): 32MB RAmBus

BUS Bandwith de 3.2GB por segundo

Co-processador FPU (Floating Point Unit)

Floating Point Multiply Accumulator x 1

Floating Point Divider x 1

Unidades Vetor: VU0 e VU1

Floating Point Multiply Accumulator x 9

Floating Point Divider x 3

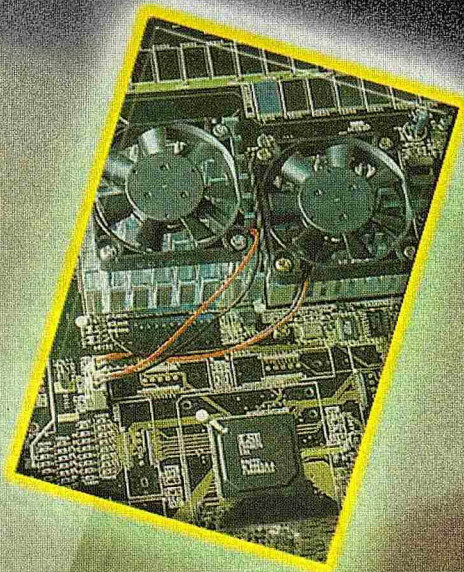
Performance de Pontos Flutuantes de 6.2 GFLOPS

66 Milhões de Polígonos por segundo

Compressor de imagens MPEG2

Gráficos (tecnologia "Graphics Synthesizer")





Frequência de 150MHz
DRAM Bus bandwidth: 48GB por segundo
DRAM Bus width: 2560bits
Configuração Pixel RGB: Alpha:Z Buffer (24-bit:8-bit:32-bit)
Taxa máxima de Polígonos: 75 Milhões de polígonos por segundo
Som (tecnologia "SPU2+CPU") 48 canais de som ADPCM na SPU2 mais canais definidos por *software* e programáveis.
Sampling Frequency: 44.1 KHz or 48 KHz (selecionável)
Processador I/O IOP (garante Compatibilidade Retrôgrada)
CPU do Playstation atual clock de 33.8MHz ou 37.5MHz (selecionável)
Sub Bus: 32-Bit
Tipos de Interface: IEEE1394, *Universal Serial Bus* (USB)
Comunicação via PC-Card (Modem PCMCIA)
Mídia: CD-ROM e/ou DVD-ROM

Playstation 2 vs os Concorrentes!

Gráficos

Playstation 2: cerca de 20 milhões de pol/s (polígonos por segundo), cerca de 13 milhões de pol/s com *Bezier Surfacing* (arredondamento de polígonos) ligado.

Dreamcast: cerca de 3 milhões de pol/s.

Nintendo 64: cerca de 150 mil pol/s.

Velocidade da CPU

Playstation 2: 300MHz

Dreamcast: 200 Hz

Nintendo 64: 93,75MHz

Memória

Playstation 2: 32MB *Direct Rambus RAM* (mais rápido que memórias convencionais).

Dreamcast: 16MB (mais 8MB *Video RAM* e 2MB *Sound RAM*).

Nintendo 64: 4MB *Rambus D-RAM* (expansível à 8MB com *Expansion Pack*).

Banda* de memória BUS

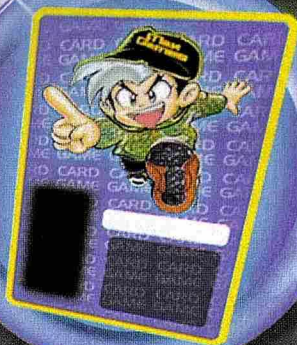
Playstation 2: 3,2 GB/s (*Gigabytes* por segundo).

Dreamcast: não disponível. Padrão 64-bit.

Nintendo 64: 500 MB/s (*Megabytes* por segundo)

Em termos técnicos, o **Playstation 2** dispara em qualidade e tecnologia, mas, por outro lado, existem alguns fatores que

podem favorecer seu concorrente direto, o *Dreamcast*, da *Sega*: O tempo e o preço. Segundo uma das maiores lojas de produtos eletrônicos nos EUA, a *Babbages*, confirma que o console da *Sega* será vendido a US\$200, sendo então a alternativa mais barata, contra os US\$ 450 da **Sony**. Isso pode aumentar a venda do *Dreamcast* e fortalecer sua base de usuários na América, principalmente porque estará um ano à frente do concorrente. Um outro detalhe foi levantado, com relação à programação do *Dreamcast*. Os *upgrades* que a *Sega* pretende lançar para o "128-bit", também estão sendo considerados, mas não podem ser levados em conta até que a eficácia deles seja vista em prática. "A *Sega* quer vender 3 milhões de unidades [do *Dreamcast*] até que o **Playstation 2** seja lançado", afirmou Sadahiko Hirose, vice-presidente da empresa, em resposta ao anúncio da **Sony**. Os planos da *Sega* são de estabelecer uma forte base na estação de vendas (últimos meses do ano), para agüentar o impacto. Mas serão os esforços da *Sega* suficientes pra conter o super lançamento da **Sony**? A **Max Games** está ligada e pronta para trazer qualquer novidade para vocês!



CARD ALIEN



"Apenas uma dessas coisas conseguiu massacrar toda a minha tripulação em menos de 24 horas" – Tenente Ripley – Aliens, o Resgate – 1986, 20th Century Fox

A MAIS MORTAL DAS ESPÉCIES

Lançado no ano passado nos EUA, *Aliens Predator Collectible Card Game* é inspirado nas séries de filmes de sucesso estreladas por Sigourney "Ripley" Weaver e Arnold "Dutch" Schwarzenegger.

O jogo é basicamente uma batalha pela sobrevivência. Como *Alien, Predator* ou *Marine* (Fuzieiro) você explorará os corredores e as salas de um complexo com a finalidade de alcançar o seu objetivo.

O JOGO

As cartas representam lugares, personagens, itens e eventos.

Para jogar são necessários, além de participantes que controlem espécies diferentes, dado e *tokens* (marcadores), incluídos no *deck*.

AS FASES

Antes do início do jogo, deve-se combinar o cenário em que se vai jogar. Ele determinará, entre outras coisas, a sua mão inicial e o número de *combat pool* (veja glossário).

O cenário que descrevemos aqui é apenas um dos vários disponíveis. O jogo, inclusive, possibilita a criação de novos cenários pelos jogadores.

Neste cenário, chamado Contato, o jogador que controla o Predador começa o jogo com um personagem, dois lugares (*Predator Shuttle* e *Airlock*), os itens *Melee Claw* e *Predator Mask*, uma mão de cinco cartas e dois *combat pool*. O jogador dos Aliens começa com quatro personagens (*Alien Queen* e quatro *Alien Warrior*), dois lugares (*Breeding Chamber* e o contendo o recurso "Hive", veja descrição adiante), seis cartas na mão e três *combat pool*. O Marine tem quatro personagens principais quaisquer, dois lugares (*Barracks* e *Weapon Locker*), quatro cartas na mão e dois *combat pool*.

- Todos os jogadores devem possuir o lugar "Operations" em seus *decks*.
- O Marine deve ter o lugar "Docking Bay".
- Ninguém deve ter, no *deck* cópia de lugar usado como inicial pelo adversário.
- Mínimo de 40 cartas no *deck* (a mão inicial não conta para este limite)
- Ninguém poderá ter mais de 3 cópias de uma carta que não seja carta de item no *deck*.
- Há dois tipos de personagens: os principais e os secundários.

No lado direito superior da carta de personagem há dois números. O de cima é a **Velocidade**, e o outro, a **Força**.

A Velocidade é usada para:

- Indicar a quantidade de unidades (pontos) de movimento para o personagem se deslocar entre os vários lugares (ver Movimento); Em combate, é o Número de Defesa.
- O segundo número, a Força, é a quantidade de dano que a carta inflige em combate e também uma medida do quanto de dano um personagem pode suportar sem morrer.

Personagens e lugares contêm recursos, bem como restrições, enquanto que itens e eventos contêm apenas restrições. Ambas são relacionadas no lado esquerdo da carta. Cartas com restrições (em amarelo) só podem ser usadas se for (em) certa(s) condição(ões) satisfeita(s). São exemplos: *Predator Item*, *Marine* e *Operations*.



GAME PREDATOR



REGRAS ESPECIAIS:

•Predador

No texto do personagem escolhido há o seu valor em honra. Esse valor também pode ser encontrado em itens de predador. Se o predador matar personagens principais, personagens secundários ou personagens com equipamento (itens como kit médico ou armas como small arms) ele poderá vencer o jogo por ter conseguido atingir seu objetivo por honra (soma do valor em honra do personagem e itens em jogo).

•Marine

Se resgatar (veja adiante) um certo número (entre 5 a 10) de personagens secundários e evacuar pelo menos um personagem principal o jogo é vencido pelo Marine.

•Aliens

O jogador poderá rodar (ver adiante) quatro personagens para tomar um lugar em extensão da sua *hive*. Se num dado momento todos os lugares em jogo forem parte da *Alien hive* o jogo é vencido pelos Aliens.

READY (Endireitar)

Certas cartas em jogo, quando usadas, são colocadas na horizontal (rodadas) para indicar que não poderão ser usadas novamente até o começo do próximo turno. Nessa fase, todos os jogadores endireitam (colocam na vertical) as cartas rodadas.

MOVIMENTO

•1º. Passo

Todos os jogadores devem colocar, simultaneamente, as cartas de lugares da mão em qualquer posição junto aos lugares já em jogo, cada espécie adiciona às suas próprias cartas. Um lugar de mesmo nome que o lugar do adversário é território comum a ambos e são chamados lugares idênticos. Da mesma forma que dois lugares são considerados adjacentes se estiverem juntos direta mente ou através de um lugar idêntico.

Se houver confusão sobre que deve colocar primeiro, segue-se a ordem Marine - Predador - Alien (MPA). Lugares que já estiverem em jogo do seu lado são postos fora do jogo.

•2º. Passo

No começo desse passo, todos os personagens ganham pontos de movimento igual a sua velocidade. Personagens secundários no mesmo lugar que um personagem Marine são considerados controlados e podem ser movidos pelo jogador Marine. Os personagens se movem por lugares adjacentes e gastam um ponto de movimento por lugar que passam. Apenas para efeito de jogo segue-se a ordem MPA, mas para efeito de ambientação os movimentos de todos os jogadores são simultâneos.

É possível mover um ou todos os personagens, juntos ou separadamente. A Rainha Alien (*Alien Queen*) nunca se move. Nenhum jogador Alien poderá ter mais de uma rainha na mesa ao mesmo tempo. Se um personagem ou grupo de personagens começa ou entra em um lugar onde personagens adversários estão em maioria, o movi-



mento do referido personagem ou grupo é reduzido em pontos de movimentos na proporção de um para cada personagem adversário excedente.

•3º. Passo

Só o jogador Alien age durante esse passo. O lugar inicial *Breeding Chamber* é dividido em duas seções: **chestbusters** e **Alien warriors**. Todos os *tokens* de chestbusters amadurecem em warriors. Personagens capturados são mortos e coloca-se um *token* para cada personagem morto na seção chestbusters. Pode-se substituir um *token* alien pela carta de personagem da mão e, ainda, pode-se por *token* sobre personagem, simbolizando um grupo. Um grupo é mais preciso, resistente e causa dano maior que um único personagem (veja adiante).

DESCARTAR E COMPRAR

Durante esta fase, simultaneamente, todos os jogadores que quiserem poderão descartar cartas da mão e comprar até seu limite. O limite do jogador Alien é de três cartas, mais uma para cada Alien Warrior (*token* ou não) no mesmo lugar que a rainha. Sempre que o seu *deck* acabar você deve pegar a pilha de descartes, reembaralhar e comprar até o seu limite, menos uma carta.





CARD

ALIEN

COMBATE

1º. Passo – Simultaneamente, todos os jogadores que quiserem podem rodar seus personagens e declarar ataques. Para efeito de jogo, respeita-se a ordem MPA. Algumas cartas, notadamente a *Camouflage Suite* do Predador, permitem que o personagem permaneça escondido. Personagem escondido declara depois dos revelados. É nesse momento que se deve escolher o alvo do ataque e a arma usada. Quem for fazer ataque à distância declara após terem sido declarados os ataques de perto. Aliens devem atacar todo turno se houver um alvo não-escondido ao alcance.

2º. Passo – Existem duas rodadas de ataque: ataques à distância e ataques de perto. O procedimento para cada rodada é o mesmo.

Para acertar com seu ataque é preciso que o seu lance de dado seja maior que o valor de defesa do alvo.

O seu lance de dado pode ganhar bônus ou sofrer penalidade. Apenas um evento para bônus pode ser jogado em um ataque por turno, mas todas as penalidades são aplicadas. Os modificadores valem até o final do turno.

Cartas que dão bônus de Velocidade (afetando assim o valor de defesa) e Força não são limitadas a apenas uma.

Existem, ainda, equipamentos e eventos que aumentam diretamente o valor de defesa. Os equipamentos precisam estar em jogo com o personagem alvo. Os eventos precisam ser usados antes do resultado do dado.

Quando, comparado à defesa modificada, o lance do dado for superior à defesa do personagem, o atacante deverá aplicar o dano. Se o ataque foi realizado com uma arma, o dano está indicado no texto da carta de arma usada. De outro modo usa-se a Força do personagem.

Eventos podem aumentar o dano infligido em um ataque, no limite de um por turno. Da mesma forma, o personagem atingido pode usar eventos para resistir melhor ao dano. Se o personagem usar armadura, o dano, que deve ser maior que o total da resistência, é reduzido ainda mais em tantos pontos quantos indicar o texto da carta de armadura usada. O excedente causará dano, devendo ser colocado, sobre o personagem alvo, um *token* para cada unidade de dano além da resistência e armadura.

Um personagem que acumular dano além da sua Força é morto. Caso contrário, para cada *token* de dano que carregar sofrerá uma penalidade de um ponto em lance de dado, movimento, dano, força e defesa. Personagens secundários que forem mortos pelo jogador Alien são capturados e colocados na *Breeding Chamber*.

Se um personagem levar dano durante a rodada de ataques à distância ele terá seu ataque anulado, no caso de ter sido descartado por morte, ou atacará com penalidades devido ao dano.

VASCULHAR

Personagens secundários e itens são jogados nesta fase. Durante a fase de vasculhar todos os personagens podem rodar jogar um personagem ou item da mão (a restrição do personagem ou do item deve coincidir com o recurso ou com o nome do lugar onde se encontra o personagem que está vasculhando). O jogador Marine pode rodar personagens secundários sob seu controle. O jogador predador deve ter no máximo 33 pontos em honra, contando personagem e itens.

Embora possam carregar, alguns personagens não são capazes de usar certos itens (apenas personagens com o recurso Marine podem usar *Military Arms*). Ainda, o texto de alguns lugares permitem que se olhe o deck em busca de equipamentos, itens de predador, *weaponry* e *Military Arms*. Aliens não carregam itens.

REGRA ESPECIAL DE COMBATE:

Capturar

Um personagem com o recurso *lethal* poderá tentar capturar um personagem do oponente, ao invés de matar. Seu lance de dados sofre, então uma penalidade de 2 pontos. Um personagem sem o recurso *lethal* sofrerá uma penalidade de 4 pontos. A escolha de capturar deverá ser feita durante a fase de declaração.

Grupo de Aliens

Um personagem pode carregar quantos *tokens* quiser, simbolizando um grupo. Para cada *token* sobre um personagem Alien o jogador ganha bônus de um ponto nos lances de dados e no dano em ataques com o referido grupo. Além disso, são ignorados os efeitos de um ponto de dano por *token*, tornando necessário infligir um dano maior para reduzir lances de dados, movimento, defesa e força do grupo.

Dano de ambiente hostil

Categoria especial de dano contra o qual armadura comum não oferece proteção. Eventos de Aliens são capazes de causar dano por ácido. Existem dano por gás e vácuo.

Breeding Chamber e Rainha Alien

Na *Breeding Chamber*, *token* pode atacar e ser atacado. No final de uma rodada de combate todos os *tokens* que não forem mortos são restaurados ao normal. Se a rainha for ferida pode-se pegar e colocar imediatamente a *Warrior Queen* da mão, do deck ou pilha de descarte. É possível criar uma nova rainha somente se a primeira tiver saído do jogo. São necessários, além de um personagem capturado ou *chestbuster*, das cartas *Young Queen* e *Royal Jelly*. O lugar onde é criada uma nova rainha pode ser substituída por uma *Breeding Chamber* do deck.

Defesa da Rainha Alien

Para cada personagem Alien *lethal* no mesmo lugar que a rainha sua defesa ganha bônus de um ponto.

REGRAS ESPECIAS DE MOVIMENTO:

Token de personagem escondido

Algumas cartas permitem movimento escondido. O número na carta indica quantos *tokens* são usados pelo personagem. Um deles deverá conter figura em ambos os lados, enquanto os demais em apenas um, sendo que aquele com a figura

GAME PREDATOR



dos dois lados será o verdadeiro. Cada *token* pode se mover por entre os lugares até o limite de pontos de movimento do personagem e tem bônus de um ponto de defesa em relação a defesa do personagem. Toda vez que um ataque contra um *token* de personagem escondido for bem sucedido ele é revelado: se falso, é removido do jogo; se verdadeiro, aplica-se o dano normalmente. Se uma carta permitir ver *tokens* de personagens escondidos, o jogador que tiver este direito, e somente ele, deverá olhar a face do marcador que estiver voltada para baixo e devolvê-lo à mesa. Por outro lado, uma carta pode revelar *tokens* a todos os jogadores. Pode-se ver os seus próprios *tokens* a qualquer momento.

Dois *tokens* que terminam seu movimento no mesmo lugar ocasiona a remoção do jogo de um deles. Se o verdadeiro for revelado, os outros são removidos do jogo. Sempre que um personagem escondido rodar sua posição é revelada.

Carregar personagem

Se, devido ao dano, um personagem tiver seu movimento reduzido, outro personagem pode rodar para carregá-lo por um número de lugares igual à metade dos seu pontos de movimentos. Ambos se movem. Deve-se rodar também o personagem carregado se este já não estiver rodado.

Largar e recolher itens

Pode-se largar um item a qualquer momento sem nenhum custo. É possível pegar um item largado no mesmo lugar que um personagem. Durante o movimento o custo de um ponto. Na fase de vasculhar é necessário rodar o personagem.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando todos os personagens do oponente forem mortos, sendo declarado vencedor o jogador sobrevivente. Se o jogador Predador, ao atingir a honra necessária, rodar na *ship*, sem que haja personagens do oponente lá, o jogo terminará e o jogador predador será o vencedor. Para vencer, o jogador Marine deve resgatar um mínimo de 05 personagens secundários (esse número cresce em um personagem para cada sargento, tenente, *Warrant Officer* ou capitão que o jogador tenha usado; para cada personagem não-Marine este número aumenta para dois) e evacuar com pelo menos um marine. Resgata-se rodando o personagem em uma *Docking Bay*. Para evacuar o procedimento é o mesmo. Com todos os lugares em jogo fazendo parte da *Alien hive* o jogo é vencido pelos Aliens.

Para o ano de 1999, a Harperprism (empresa que produz o jogo) deve lançar o primeiro set de expansão para AP:CCG, que deverá se chamar *Alien Resurrection* (Alien 4). Nele poderão ser encontrados os *Rogues* (piratas) – humanos, como os Marines. Existirão regras para movimento sob a água, além de uma apresentação gráfica utilizando melhores recursos. É esperar para conferir.

GLOSSÁRIO

Adaptable – permite uma carta a mais na mão.

Combat pool – indicador da situação estratégica de cada espécie no jogo, que varia ao longo do jogo. Certos eventos têm custo em

combat pool. Quanto maior o número de pontos acumulados por uma determinada espécie, mais eventos que têm custo em *combat pool* ela será capaz de usar.

Hive – lugar modificado pelos Aliens. Usado também para indicar o habitat dos Aliens.

Leader ou Leadership – permite uma carta a mais na mão.

Synthetic – personagem do Marine que não é recolocado para a Breeding Chamber quando morto por Aliens. Se não se moverem num determinado turno o jogador Alien não pode declarar ataque contra este personagem.

Jogador Marine

KANE - personagem

"Rode para procurar o 1º lugar no seu deck". Coloque adjacente ao lugar onde Kane se encontra e mova Kane para lá

Recursos - Piloto e Azarado

Velocidade - 2

Força - 2

Motion Scanner - Equipamento

"Rode para olhar qualquer *Tolkien* de personagem escondido neste lugar ou adjacentes

Jogador Predador

Camouflage Suit - Item Predador

"Mais um ponto de defesa. Confere 3 *tokens* de personagem escondido."

Plasma Caster - Item de Predador

Recursos - Longo alcance

"Causa 15 unidades de dano. Esta arma não fica sem munição

Jogador Alien

No final da fase de combate, onde um Alien morreu todos não Aliens sofrem um ponto de dano de ambiente Hostil (Acid). Acid Spray

Cardgame – História Recente

O ano é o de 1993. Richard Garfield, matemático que já havia desenvolvido o divertido *RoboRally*, cria *Magic: The Gathering*. Nele os jogadores duelavam na pele de magos usando cartas que representavam poderosos feitiços.

Aos anos que se seguiram ocorreu uma revolução no mercado de jogos e da indústria gráfica, ao ponto da *Carta Mundi* não conseguir atender a demanda da produção do *card*, em virtude do fenomenal sucesso atingido pelo jogo.

O que é *cardgame*?

Basicamente são jogos de estratégia que têm em comum, além dos temas, sempre de aventura, que cada jogador deve usar suas próprias cartas, possibilitando variar estratégias entre jogos. Já as cartas têm distribuição de forma desigual, sendo que o uso de todas é facultativo, ou mesmo contra-indicado.

Colaborador: Marcelo Bambace • R.G. 21.436.163
Av. Ana Costa, nº. 451 ap. 42 • Gonzaga
Santos – SP- 11.060-003 • tel.: (013) 289-4620

16

razões para
estarmos **JUNTOS**

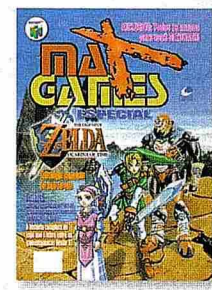
detonando todos os games e deixando a adrenalina rolar solta! Nas revistas da editora Canaã tem tudo o que você está procurando para superar todos os desafios, superar todos os obstáculos e vencer as lutas mais radicais! Invoque suas forças, e que vença o melhor!!!



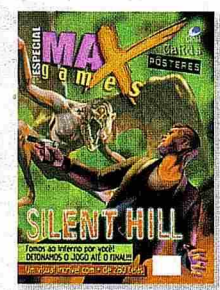
R - MG 1 - R\$ 3,90



R - MG 2 - R\$ 3,90



R - MGE 1 - R\$ 3,90



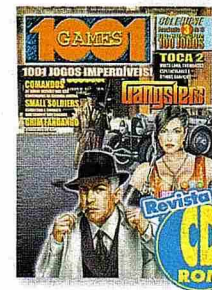
R - MGE 2 - R\$ 3,90



RCDr - 1001 1 - R\$ 9,90



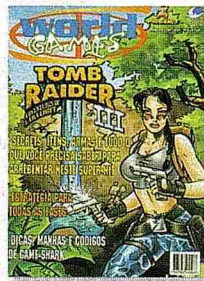
RCDr - 1001 2 - R\$ 9,90



RCDr - 1001 3 - R\$ 9,90



R - AWG 1 - R\$ 3,50



R - WG 1 - R\$ 3,50



R - WG 2 - R\$ 3,50



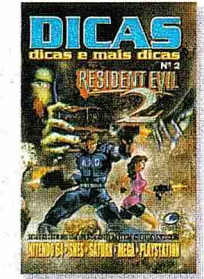
R - WGE 1 - R\$ 3,50



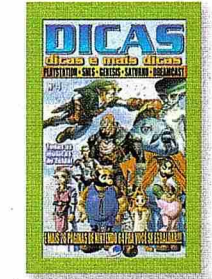
R - WGE 2 - R\$ 3,50



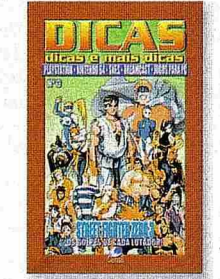
L - DDMD 1 - R\$ 3,50



L - DDMD 2 - R\$ 3,50



L - DDMD 3 - R\$ 3,50



L - DDMD 4 - R\$ 3,50

ENVIAMOS-PARA-TODO-O-BRASIL

- | | | | |
|-------------------|----------|----------------|----------|
| () R - MG 1 | R\$ 3,90 | () R - WG 2 | R\$ 3,50 |
| () R - MG 2 | R\$ 3,90 | () R - WGE 1 | R\$ 3,50 |
| () R - MGE 1 | R\$ 3,90 | () R - WGE 2 | R\$ 3,50 |
| () R - MGE 2 | R\$ 3,90 | () L - DDMD 1 | R\$ 3,50 |
| () RCDr - 1001 1 | R\$ 9,90 | () L - DDMD 2 | R\$ 3,50 |
| () RCDr - 1001 2 | R\$ 9,90 | () L - DDMD 3 | R\$ 3,50 |
| () RCDr - 1001 3 | R\$ 9,90 | () L - DDMD 4 | R\$ 3,50 |
| () R - AWG 1 | R\$ 3,50 | | |
| () R - WG 1 | R\$ 3,50 | | |

Nome: _____
 Endereço: _____
 Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____
 Mande cheque nominal, cheque correjo ou vale-postal no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações, E-mail: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.



VALOR TOTAL DO PEDIDO _____

09 Jin Long

Recluso nas montanhas desde a queda da organização criminosa, canalizando todas as suas forças para controlar seu sanguinário tigre interior, atende aos pedidos de sua discípula, Uriko, e parte em busca do homem por trás de toda organização.

S (Simultaneamente)
P (Soco)
K (Chute)

P high Punch
⇨+P Strong Punch
⇨+P Shoulder hitter
S, ↑+P Flying elbow
S, ⇨, ↓+P Upper Cut
S, ⇨, ⇩+P Low Blow
K High Kick
⇨+K Forward double Kick jumping roundhouse
⇨+K Roundhouse kick
S, diagonal+K Strong Kick
S, ⇨, D+K Sweep Kick
S, ↑+K WOOD
⇨⇨+P Spinning Elbow
⇨⇨+K Step sweep
⇨⇨+B Upper slash
↓+B Ripping Craws
↑+B Helicopter
↓+K Low Kick
⇨+B Atomic Push



10 Tifa Lockheart

Uma gata que marcou presença no RPG mais famoso de todos os tempos, agora mostra toda sua força nesse super game de luta da SQUARE, Ergheiz. Presente na versão arcade e para Playstation, mostra que além de muito bonita, é muito boa de briga. Confira seus golpes!!



Zangan Jab h
Zangan One-Two h,h
Avalanche Combo h,h,h
Zangan Combination h,h,l,h
Dragon Claw h+s,h
Zangan jab To Low h,l
Mythril Claw h,l,h
Kaiser Sault h+l,h
Zangan Dragon Upper h+s+l
Dolphin Blow (Limit Level L) H+S+L
Zangan Low Kick l
Tiger Fang l,h
Grand Glove Kick s+l
Zangan Dragon Sault h+g,h
Crystal Glove Kick h+g,l
Hop Kick h+s+g
Water Kick (Limit Level S) l+g
Motor Drive l+g,h
Falling Scissors s+l+g

11 Kaede

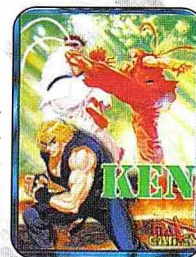


Personagem principal de Last Blade possui poderes misteriosos e como um aceso de fúria seus cabelos ficam claros e tem a força de seus golpes dobrados. Confira os golpes e detone esse super game!

Ittou Hayate: ↓⇨⇨ + A/B
Ittôu Kuga: ⇨↓⇨ + A/B
Ittou ReijinZan: ⇨↓⇨ + A,A,A / B,B,B
Ittou TabaKaze: ⇨↓⇨ + C
Ittou ArashiUichi: (de perto) ⇨⇨↓⇨⇨ + C
Kakusei: BCD
Kasshin FukuRyu: ↓⇨⇨⇨ + AB
(pode ser carregado)
Kasshin KouRyu: ↓⇨⇨⇨ + B

12 Ken Master

Um dos personagens mais queridos na série Street Fighter, marca sua presença em todos os jogos da série. Com novos golpes continua arrebatando em Street Fighter Alfa 3.



Hadouken: ↓⇨⇨ + S
Shoryuken: ⇨↓⇨ + S
Sempuukyaku: ⇨↓⇨ + C
Zempou Tem-shin: ⇨↓⇨ + S
(Rola no chão)
Zentou: ⇨↓⇨ + Select
Shoryu Reppa: ↓⇨⇨↓⇨⇨+S
Shinryu-Ken: ↓⇨⇨↓⇨⇨+C
Shippu Jinraikyaku: ⇨↓⇨↓⇨⇨+C

TIFA



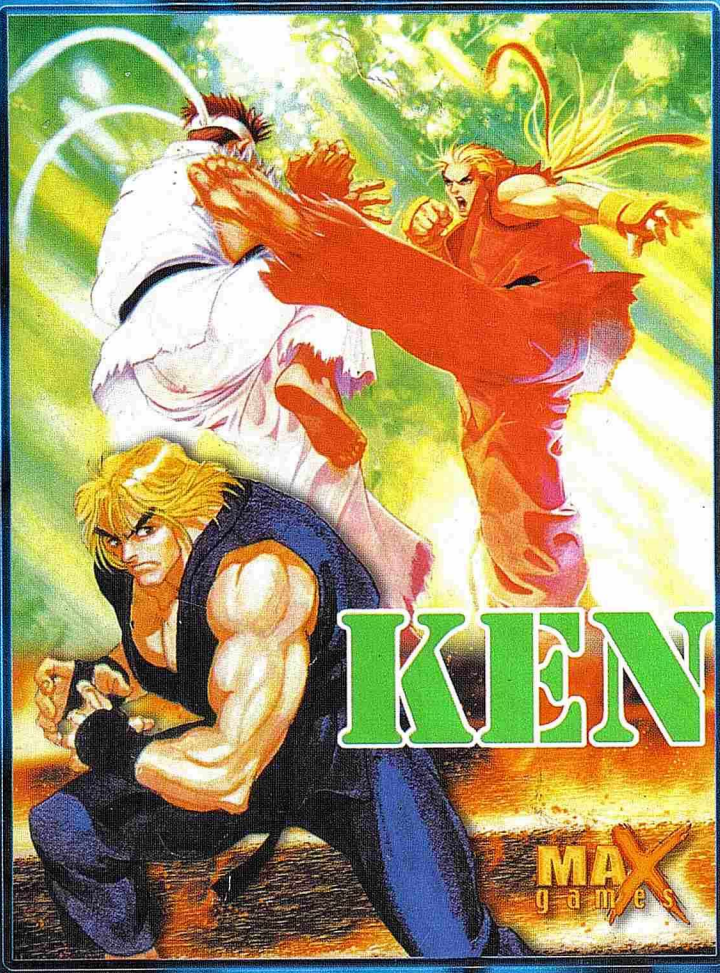
MAX
games

BLOODY ROAR



MAX
games

KEN



MAX
games

MAX
games

THE LAST BLADE

