SATURN-PLAYSTATION-N64-PC-ARCADES-NEWS-ENTREVISTAS-HARDWARE

PLUG 'n PLAY GAMES

Oi!! Sou um verme! Eu e meus amigos infectamos esta edição!

EDITORA MAGNUM - ANO 1 - FEVEREIRO - PREÇO R$ 3,00

Nº 3



GRAN TURISMO

UMA PORRADA DE CARROS À SUA DISPOSIÇÃO!!!

ODD WORLD ATÉ O FIM

Ajude Abe a salvar sua raça com mais de 70 Fotos e muitas dicas!!!

News vídeo games

Tudo sobre o novo console da SEGA e as útimas novidades do mundo dos games

GRANDIA ～プレリュード～

FINALMENTE CHEGA O RPG MAIS ESPERADO PARA SEGA SATURN

AINDA NESTA EDIÇÃO:

Resident Evil2 • Quake • Klonoa • Yoshi History • Aero Gauge • Einhander • Sega Rally 2 • Winning Eleven 3 • R-Types • Tamagoshi

EXCLUSIVO CÓDIGO DE BARRAS
ISSN 1414-9087
00003
9 771414 908008

HEI CARA!! AQUI !! GOSTA DE GAMES? ME COMPRE ENTÃO!! SOU PLUG 'n PLAY, A MELHOR OPÇÃO PARA QUEM QUER DOMINAR A ARTE MILENAR DOS GAMES

Manaus, Santarém, Rio Branco, Altamira, Boa Vista e Macapá (via aérea): R$ 3,90

EDITORIAL PLUG'n PLAY EDITORIAL

Esta é a primeira edição de PLUG`n PLAY deste ano. Porque só agora? Como nossa revista é nova no mercado a editora preferiu lançar esta edição em fevereiro, isto porque muita gente estava de férias e não veria a número 3 nas bancas, (claro!!! todo mundo tá no interior ou na praia!), lançando agora é melhor para todo mundo: notícias mais quentes e o que rola no começo do ano (já que muitos lançamentos, ou saem antes do natal, ou em fevereiro/março)

Por isso PELAMORDEDEUS!!!!! DESCULPEM O ATRASO!!!!, garanto a vocês que isso foi feito pela felicidade geral da nação gamemaníaca!!! LONGA VIDA À PLUG `n PLAY!!!

Queremos agracedecer a todos que enviaram suas cartas para PLUG'n PLAY, uma revista que vem a cada edição se aperfeiçoando mas ! Lemos de tudo, elogios ao visual, ao ponto de vista, ao fique por dentro e principalmente a profundidade de nossas matérias. Claro que levamos em contas as críticas construtivas que nos enviaram,e de fato em todas elas, já estamos considerando .

Algumas pessoas podem ter estranhado algumas notas dadas no REVIEW, que não eram como esperavam vendo pela matéria. Por isso que vou explicar como é o esquema aqui: Caso deixássemos a nota na mão de um editor só, ela poderia sair um tanto exagerada. Por exemplo: o Omega é louco por Crash Bandicoot e outro dia vimos ele acordar ao lado do poster da Lara Croft. Mas não é por isso que achamos justo ele ser o único a dar nota para Crash e seu amor. O Himaru não se empolga muito com o jogo, e acreditamos que deva haver um equilíbrio entre todos para conter alguma empolgação. Senão sai jogo lixo ganhando nota boa (vide Dragon Ball Final Bout na concorrente). Por isso que cada um de nós faz uma média com os requisitos do jogo (gráfico, diversão, etc) e depois fazemos a média entre todos.

Claro que pode acontecer de algum editor não participar da média em algum requisito, por achar que não viu o suficiente para interferir na nota, mas são casos raros (mais frequentes em RPG, especialidade do Himaru e Black ADDer). Portanto se você viu uma nota boa ou ruim, pode ter certeza que foi uma unanimidade entre nós (ou quase).

Nossa equipe é formada por todo tipo de fanático e por isso que seria difícil sair uma matéria defendendo uma empresa ou sistema. Recebemos cartas também dizendo que outras revistas puxam o saco do PSX e o que dizemos é o seguinte: Não fazemos equilíbrio entre os consoles de maneira irresponsável. Se num mês termos Parasite Eve (PS) e de N64 Dynamite Soccer (N64) é claro que em primeiro lugar vem Parasite. Nossa preferência são sempre os melhores e os péssimos e pôlemicos (vide MK Mithologies) jogos. Isso vale para qualquer sistema até para os escassos jogos de N64. Mas no final a revista acaba saindo equilibrada. Já que o Saturn ainda tem fôlego no Japão, com ótimos lançamentos (XmenVsSF) e o N64 vai bem nos EUA (Diddy Kong Racing).

Outra coisa, tudo bem ,você pode até achar que temos poucas páginas, mas você viu com nós lotamos a revista de foto e textos? A revista parece pequena , mas não é.Pode verificar que tudo é de qualidade. A cada edição estaremos melhorando mais e mais, mas só conseguiremos com sua ajuda, leitor!

Durante a vida da revista, estaremos introduzindo matérias que interessam a todos que jogam videogame ou trabalham com os próprios (recebemos muitas cartas de locadoras espalhadas no Brasil inteiro), claro, tudo isso sem perder a maneira humorística e o linguajar livre que é característica EXCLUSIVA desta revista. Ou seja: falar informações sérias, mas de maneira divertida!!!

Recado para os que têm computador: nossa página na Internet já está em construção, e no mais breve possível estaremos estreiando o melhor pedaço de videogame na Internet, com muitas supresas INEDITAS, coisas que você nunca viu num site sobre games. Será O POINT dos fissurados em games. É só esperar!

Bem, já enchemos muito saco de vocês e vamos parando por aqui,agora leia e veja como sua revista preferida melhorou. Lembrando: é você que continua mandando gamemaníaco, e se tiver uma sugestão ou crítica quanto a tudo que está escrito aqui, mande pra gente.

Até a próxima !!!

TOP TEN dos consoles

1	Gran Turismo PSX	6	Yoshis Story N64
2	Chocobo: Mysterious Dungeon PSX	7	Train De Golf PSX
3	Tales of Destiny PSX	8	Grandia SS
4	Mormotarou Dentetsu PSX	9	Evebodys Golf PSX
5	Crash Bandcoot PSX	10	PockeT Monster Green GB

TOP TEN DOS EDITORES

The Menace
VIRTUA FIGHTER 3
Nights
Panzer Dragoon 2
Daytona USA
Tempest X
Super Metroid
Thunder Force 5
Sega Rally
Quake 2
Command e Conquer

BLACK ADDER
FINAL FANTASY SERIES
Yoshi ISland
Marvels vs Street
Super Ghouls and Ghosts
Secret of Mana
Quake Team Fortress
Super Metroid
Chrono's Trigger
Einhader
Red Alert

UMAX
SCUD RACE
Fighter Megamix
Virtua Fighter 3
Resident Evil 2
Tomb Raider1,2
Gran Turismo
Final Fantasy series
Einhander
Crash Bandicoot 1,2
Enemy Zero

THE PRODIGY
DRACULA X
Street Fighter series
Final Fight arcade
Contra series (-PS)
Super Mario 64
Yoshi Island
Tartarugas Ninjas (AC)
Goemon 5
Rocket Knight
Provate Justice School

RUNAR
LUNAR SERIES
Golden Axe 1,2
Street Fighter Series
Maze of Galius
Tengay Makyo (Apl4)
Virtua Fighter 2,3
Silpheed
Sonic 1,2,CD
Tartarugas Ninja (AC)
Phantasy Star 4



Merda!! Porque me jogaram numa página preta? Não consigo ver nada!!! Quando vão acender a luz?



Não liga pro otário aí do lado. Esse idiota só sabe reclamar!!! E daí que ele está na parte escura da página?

PLUG `N PLAY** é uma publicação da editora Magnum Ltda. - **PLUG `N PLAY - Edição, Arte, Diagramação, e Textos Anderson Cruz Daniel Vardi Denis Antonio dos Santos Fredi Cesar San Miguel João Eugênio dos Santos Neto Marcelo Alexandre San Miguel - COLABORADORES - Silvio Roberto Dias Valente Magno Alberto de Almeida Escola de Informática Nacional - EDITORA MAGNUM - Av: da Invernada, 12 Aeroporto São Paulo- SP PABX : (001) 532-1522 - DIRETORES - Carlos Arnaldo N.S. Pares Laércio Gazinhato - SECRETARIA DA REDAÇÃO- Mara Bassi - FOTOGRAFIA - Paulo Cesar (PC) Luiz Barbosa DEPARTAMENTO COMERCIAL - Carlos Arnaldo N.S. Pares Contatos: Flávia Zoé Moss e Sueli Cavichiolli DEPARTAMENTO DE ASSINATURAS E EDIÇÕES ESPECIAIS - Elzeni Inácio Alves - ASSISTENTES - Patrícia Batista de Melo Valquíria Mendes - EXPEDIÇÃO - Maurílio Cardoso

É proibida a reprodução total ou parcial dos artigos ou qualquer meio de impresso ou audio visual, existente ou que venha a ser criado sem autorização dos editores. As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório.

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Olha o retardado de novo aí, galera!!!
Mais importante que Oscar, Premio Nobel, e medalhinha de honra ao mérito de escoteiro-mirím, o TROFÉU JOINHA é o máximo da premiação mundial!!!

Somente o s jogos acima de 90% têm a honra de levar para casa esta criatura imbecil do inferno.



ÍNDICE

3 News
Saiba tudo sobre o Sega Katana (ou será Dural?), com todos os boatos explicados tim por tim, ainda a nova máquina da Konami e os jogos que farão a cabeça da moçada em 98.

9 Previews
De Rastal à Fighting Vipers2, o melhor Preview do mercado brasileiro! Bom pacas!!!

13 Reviews
11 Reviews, feitos por gente que joga. Não há semelhante por aí em questão de detalhe. Altamente profissional e descontraído.

8 Ponto de Vista
A seção que está gerando polêmica em todo Brasil!!Ame ou Odeie a opinião de nossos editores, e mande cartas dando a sua opinião também!!

31 Plug Mail
A seção aumentou de tamanho, porque estamos ficando afogados de cartas e estamos achando ÓTIMO. Mandem mais, e entrem na campanha mais páginas para PLUG`nPLAY.

26 Num deu nem pro Cheiro
YEAH!!! Odd World, com mais de 70 fotos, dicas, informações. Não tem jeito de você não chegar no final com um guia destes.

25 Fique por Dentro
O final da matéria de emuladores, o novo controle analógico do PSX, uma discussão sobre pirataria e iniciamos um guia de termos usados nos games para você dominar o assunto e aloprar os caras que pensam que sabem muito.

22 Seção Vodu
Dicas , truques, apelações e a mesma coisa de sempre: manhas para você apelar, ver coisas que normalmente não estão no jogo.

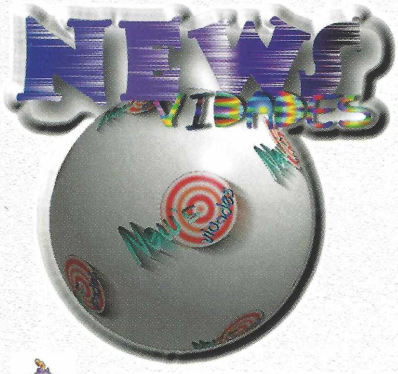


ARGHH!!!! Bolas com olhos que falam!!!
Como podem existir tais aberrações?
Devo exterminar tais abominações para que não contaminem o resto da revista!!!
EM GUARDA BOLAS CRETINAS!!!

Mas, como entender essa #$%@ de quadro de notas ?



E SE A NOTA FOR DE ...	O GAME É ...
0 até 29%	UMA BOSTA, ESCROTO, IMUNDO, PODRE, HORRENDO, ABOMINÁVEL
30 até 49%	DIGAMOS QUE FALTA MUITO PARA ESTE GAME SER RUIM. UM LIXO
50 até 69%	ESTÁ NA MEDIA, COM UM POUCO DE EMPOLGAÇÃO ATÉ DÁ PARA JOGAR
70 até 89%	EXCELENTE, MUITO BOM MESMO, ALTAMENTE RECOMENDADO !
90 até 100%	LINDO, MARAVILHOSO, UMA JÓIA VOCÊ NASCEU PARA VER ISSO, CARA!!



Sega Dural... Ou será Katana?

Este assunto está a maior zona, todo mundo fala uma coisa e acaba confundindo o leitor. Toda vez que se lança um console, tem-se uma porrada de rumores, alguns verdadeiros e muitos sem fundamento. Aqui vão todos eles, lembrando que as informações podem ser alteradas pela própria Sega (claro, sendo um projeto em desenvolvimento, podem ocorrer mudanças para melhorar o console), seguindo a análise do fato.

Katana já está com seus primeiros jogos no forno. De acordo com essa fonte, 14 companhias estão começando a produzir jogos para o novo sistema e cerca de 120 contataram a SEGA ou foram contatadas por ela. Dentre elas estão Capcom e Midway, que parece estar desenvolvendo MK4 para o novo console, para ser lançado junto com ele. Outros jogos:Virtua Fighter 3.5, Super GT+, Sonic RPG.

PNP: Como todo projeto, os jogos começam a ser desenvolvidos pelo menos um ano ANTES do lançamento, com as facilidades de programação do aparelho é bem viável que várias empresas já tenham começado a produção de jogos que sairão no lançament.


Sou feliz... e daí?

O Katana, novo nome do outrora Blackbelt, Dragon, Dural, será um monstro em termos de processamento gráfico e velocidade.

PNP: Lembra do Project Reality, que virou Ultra 64 e que depois virou Nintendo 64? É a mesma coisa: Niguém sabe ao certo qual será o nome do console até a Sega anunciar oficialmente a data de lançamento.

As especificações técnicas do Katana:
CPU Hitachi SH-4 que inclue:
-200MHz
-360 Dhrystone v1.1 MiPS

Hã? O que?
-2-way superscalar
-32-bit integer, 64 bit floating point
-8Kbyte instruction cache, 16Kbyte data cache
-5 stage pipeline
-floating-point unit que pode realizar o seguinte: produto escalar em 3 ciclos, fully pipelined (floating point de precisão única) usando apenas 1 instrução matrix transforma em 7 ciclos, parcialmente pipelined, floating point de precisão única, usando 1 instrução, isso são 16 multiplicações e 12 adições, todos em fp de precisão única, em 1 instrução.
-208 or 256-pin package
-Consumo de energia de 1.8 Watts no pior caso (menos que uma lâmpada comum).

PNP: Não se sabe ainda de quantos bits será o console. Sabe-se que existem uma tremenda possibilidadde de ser 128 bits conforme anteriormente anûnciado, mas ele pode ser de 64 bits dependendo de como este chip foi produzido.

GRÁFiCOS: Os chips Power VR2 processam 1.5 milhões de polígonos por segundo, efeitos como mip-mapping, filtragem de textura, e fogging, lightining e shadow de hardware, o que indica gráficos melhores que os da placa Model3 (SuperGT). O Power VR2 suporta OpenGL e D3D, oferecendo conexões com PCs. A Microsoft está produzindo o OS (sistema operacional) Windows CE, que tornará o Katana fácil de usar e de se desenvolver utilitários. Há também a NEC, a Hitachi e a Yamaha desenvolvendo o hardware.

PNP: Pacotes de programação com recursos POWER VR já foram distribuídos para as empresas que fazem jogos.

Sua entrada de dados será via CD de dupla densidade de 12 ou 6x, capaz de armazenar 1 Gigabyte. Estuda-se, em vez disto utilizar DVD.

PNP: O DVD ainda é uma plataforma muito cara e, como videogames tem como objetivo o melhor Hardware pelo menor preço, tem-se a possibilidade do console vir com um CD de dupla densidade com capacidade de 1 Giga, conforme anunciado anteriormente. Entre investir em velocidade de acesso e poder de processamento é muito mais coerente investir no útimo.

Som:O chip de som Yamaha será baseado num conjunto ARM7. Será capaz de processar 64 vozes simultâneas e suportar muitos efeitos DSP. O ARM7 atual funciona a 45Mhz usando 36.000 transitores, a uma velocidade de 40 MiPs.

PNP: Qualidade de som animalesca, realmente compatível com o poder do console.

MODEM: o modem poderá vir embutido ou como um add-on. Em todo o caso, será um cartão, nos moldes de um PCMCiA.

PNP: Com a internet crescendo a cada dia, o videogame que não tiver este dispositivo ficará nas traças.


Meu pai é Gay!!!

No Geral:
CPU: Hitachi SH-4 200 MHz CPU
GRAPHiCS CHiP: PowerVR2 (Highlander)
SOUND CHiP: Yamaha ARM7-based ASiC
MAiN RAM: 8 Megabytes
ViDEO/TEXTURE RAM: 8 Megabytes
AUDiO RAM: 2 Megabytes
CACHES: 8k instruction/16k data/128K CD ROM buffer
MODEM: Modem card (possivelmente do tipo dos PCMCiA)
OUTPUT: VGA and 640x240 anti-aliased RF
CD-ROM: Custom dual format

PNP: Espera-se alguma pequena alteração nestas especificações, em relação a quantidade de RAM (lembrando que a poderosa Model 3 tem apenas 8 Megabytes de RAM vê-se que já existe quantidade mais do que suficiente de RAM no console) e se terá CD ou DVD.

A SEGA tem a data de lançamento quase definida, e poderá ser confirmada para 98 apenas, por causa de pequenos fatores (como o nome). Especula-se que o esquema de nomeação será como o do Mega-Drive, que tinha nomes diferentes em países diferentes. A nossa fonte também revelou que a SEGA está preparando uma mega-campanha publicitária para lançar o Katana.

PNP: Realmente niguém sabe, primeiro porque a Sega não está com pressa para lançar o console, já que ela quer lançar o melhor possível, e sua real data de lançamento será divulgada apenas poucos dias antes , para evitar uma atitude da concorrência, por isso o fato dos segredos e de vários boatos.

O Katana gerará gráficos melhores que os dos jogos das placas Model 3, terá som superior ao de CD, acesso e/ou uso facilitado à internet e uma velocidade de loading e processamento incríveis.

PNP: A Sega já lançou a Model 3-b (Veja nesta edição). O console é superior à antiga Model 3, já comparando com a nova placa, ela se mostra superior ao console. Espera-se conversões BEM próximas, mas não perfeitas, já que a Model 3 possui recursos de Textura que nenhum Hardware para jogos possui. Trazer com exata PERFEiÇÃO os jogos de Arcade, talvez não seja possível.

Preço: 150 à 250$

PNP: Provavelmente. Apesar das imensas especificações, tudo isso lá para o final do ano é viável. Lembre-se de que quando a Nintendo anunciou o N64 todos acharam o preço incrível também.


E aí, cê acredita ou não acredita?


Se é a Plug`n Play que tá falando, eu acredito sim senhor!!!!

CONTROLES: Terão processadores de 8 bits e tela de cristal líquido. Com rumores que a tecnologia Force-Feedback da Microsof seja incluída também no controle.Serão capazes de passar informações de controle para controle.

PNP: Uma Ótima idéia, já que nos USA não pegou a onda de linkar videogames, pelo menos quando dividir a tela, os itens que você pega aparecem no display do seu controle e ninguém fica sabendo.

SEGA



Vocês estão brigando? Porque, se a vida é tão Feliz?

NINTENDO 64



O criatura boçal verde!!! Cê nasceu bobo assim mesmo, ou comeu merda?

Sega compra ASCII Software



Sai fora Mario!!! Não é porque eu estou em baixa resolução que você pode voar no meu lado!!!

Com problemas financeiros, a produtora ASCII Entertaiment ,que fez Aero Gauge (N64), investindo um total de 760 milhões de dólares. A SEGA irá trazer todos seus projetos para seu futuro console, concelando os projetos para PSX e N64, evidentemente. Mais uma empresa pequena que é engolida por gigantes, é normal isso acontecer nos dias de hoje

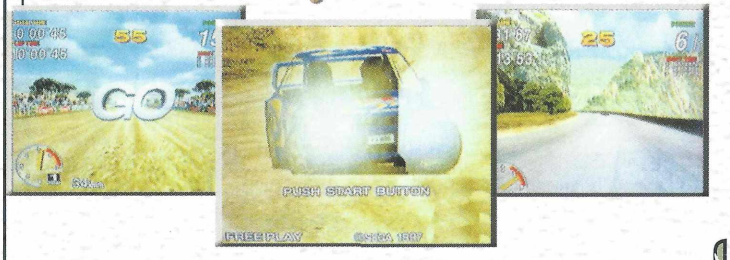
Sega AM Annex mostra Sega Rally 2 na Model 3

De acordo com o produtor do jogo, Tetsuya Mizugushi (que também fez o primeiro Sega Rally), Sega Rally 2 está 40 % pronto, com uma pista completa, já em teste nos arcades japoneses.

Agora com mais carros para escolher. Há possibilidade de haver no jogo uma espécie de Pit Stop para consertar o carro, que pelo visto será bem judiado.

O ano de 1998 será grande para os departamentos AM da Sega. Agora com mais uma unidade, Sega AM Annex , cujo lider é o mesmo produtor de Sega Rally, Tetsuya Mizugushi.

O Game será totamente remodelado, melhorando a já aclamada jogabilidade, que foi considerada a mais realista já feita, além de mais cursos, carros que se danificam, mais oponentes na tela, tudo isso FORA o banho de tecnologia que a Model 3 pode proporcionar. Sarado. Possiveis carros ainda não revelados, apenas a foto de um carro que foi campeão mundial 3 vazes consecutivas, o Subaru Impreza, Mitsubushi Lancer e Toyota Corolla. Se tem noticia que os carros se movimentam muito mais fluentes e tem reações muito mais realistas quando trocam de terreno



Nova Model 3: melhor, mais rápida, mais forte

Sega dá uma upgrade em sua "plaquinha" de arcade. Esta nova placa chama-se Model 3 Step 2, e tem mudanças na CPU e o número de polígonos por segundo, sendo agora a CPU de 166 MHz e processa 2 milhões de polígonos por segundo. Games para o Step-2 já foram anunciados sendo eles Harley Davidson & LA Riders,Fighting Vipers 2,Virtua Fighter 3.x ,Virtual On 2: Oratorio Tangram. Existem ainda variações da placa, segue aí:

Model 3 Step 1 (66 MHz 603 CPU, 1 milhões polí/sec)
Games – Virtua Fighter 3

Model 3 Step 1.5 (100 MHz 603e CPU, 1.5 milhões polí/sec)
Games – Virtua Striker 2, Scud Race (Super GT)

Model 3 Step 2 (166 MHz 603ev CPU, 2 milhões polí/sec)
Games – Virtua On 2, Harley Davidson & LA Riders, Fighting Vipers 2

Ainda um jogo de tiro e Sega Rally2 estão em desenvolvimento, mas não sabemos ao certo qual dos steps estão sendo utilizados neste jogos

Game de N64 com microfone



E o que que eu vou fazer aí? Tá passando mal?

Hudson Soft e Fujitsu desevolvem o segundo jogo para N64 que utiliza os recursos do novo microfone. Pikachu Genki Dechu (Pocket Monster) é o nome do jogo e pode ser lançado para o 64 DD. Nele você poderá conversar com um golfinho voador de nome FinFin e resolverá uma série de quebra - cabeças e questões, utilizando o microfone. Este microfone trata-se de um sistema de reconhecimento de voz onde o processador interpreta as ondas de som e faz determinadas ações quando são propagadas as ondas corretas. O Periférico estará diponível ainda este ano e custará mais o menos o preço de um Rumble Pack. Só tome cuidado para seus vizinhos não pensarem que você é louco por estar conversando com o videogame

International Superstars Soccer 2

A Konami confirmou que já está desenvolvendo uma continuação do seu jogo de futebol para Nintendo 64: International Superstar Soccer 64 2. A softhouse promete que o novo ISS 64 terá gráficos ainda mais realistas e jogabilidade melhorada, o que promete fazer dele o jogo de futebol do ano. Mas a licença oficial da copa do mundo e dos jogadores da FIFA foram adquiridas com exclusividade pela Electronic Arts, que acabou de lançar mais um episódio de sua série Fifa Soccer, então o nome dos jogadores estarão diferentes, mas nada que comprometa. A Konami ainda não confirmou o lançamento do jogo nos EUA, que vai depender da análise das vendas do original. Mesmo assim, é provável que nós brasileiros possamos jogar de ISS2 até o final do ano

Nintendo faz alerta ao mercado

A Nintendo alerta o perigo de um crash global como aconteceu em 1984, com a Atari. Naquela época, o Atari liderava tranquilo, e as softhouses começaram a lançar só merda para o console. Ela alerta a mesma coisa para o Playstation, que é líder mundial, e está com um lançamento de jogos ruins muito grande, segundo a empresa. Claro que em parte ela tem razão, a cada 10 jogos que saem de Playstation 6 são horríveis, mas está útima remessa de jogos de PSX demonstrou ser melhor que há alguns meses atrás. NOS ESCREVA DANDO OPINIÃO SOBRE O ASSUNTO

Sega mantém o Saturn até meio de 98

Não é uma boa notícia, mas se você tem um Saturn , precisa saber. Enfocando seu novo Harware (Katana), a empresa, assim como as empresas que fazem jogos para o console (como Capcom, Konami Etc..) estão parando com seus projetos, já que a Saturn não vai bem de vendas, e já que a Sega está fazendo um novo e definitivo console, as empresas estão reservando seus projetos para seu futuro console, (que aliàs, vai ser o mais animal já criado).

A própria Sega vai para de fazer jogos no meio do ano, colocando depois dessa data toda sua força no Dural (mas não é Katana?), produzindo vários jogos e criando uma estrutura de Marketing para o mega-lançamento de seu mais recente projeto.

Outro meio de cortar gastos foi eliminar gente inútil de seus escritórios, num total de 100 pessoas mandadas embora da SEGA of AMERICA (que está dando problemas para a Sega do Japão). O quadro de funcionários será reestabecido com gente mais competente logo no lan camento do Ghost (Dural, Katana, Ghost, o que vem mais?... Giga-drive?).Seus ûtimos lançametos serão Panzer Dragoon Saga e Grandia. VF3 esqueçam, por que não vai sair para Saturn nem a pau





O quê que cê tá olhando? Nunca viu um morango de cara verde com dois olhos?

OUTRAS EMPRESAS



Vocês conhecem meu amigo Japonês? Que pena!!! Ele é tão bom pra mim!!

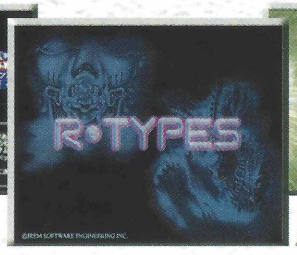
Einhander: Som Rave impressiona

O jogo de nave da Square, impressionou só pela qualidade visual, mas também pelo seu Soundtrack animalesco, já aclamado pela indústria como melhor som para jogo de nave, após Thunder Force 3. Se esse caras continuarem assim, niguém mais vai querer comprar CD apenas de música, é melhor comprar os jogos que você ganha duas coisas no lugar de uma

Irem sai do Limbo

Depois de rumores de ter falido, a Irem, criadora do famoso R-Type retorna com seus famosos títulos em um único CD para PSX, além de uma versão toda 3-D para antes do meio do ano. O pacote se chamará R- Types e incluem todos as músicas dos jogos. Bem vindo Irem









NÃO CARA, já disse que não sou o Japonês. Pareço com ele por acaso?

Lunar confirmado para PSX

Game Arts, antes conhecida por seu jogos para a Sega, confirma um dos seus maiores títulos, antes somente para Sega-CD e Saturn, para PSX.
Com o nome de Lunar de Silver Star Complete, este terá 400% mais animação, com novos personagens.
a Game Arts pretende lançar este game para Agosto de 98 e não há previsão para Saturn







Personagem novo para Tekken 3 de PSX

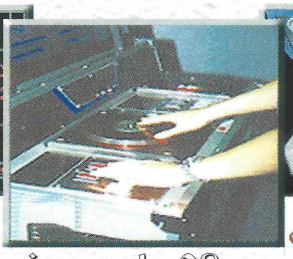
Um novo personagem será incluído na versão para PSX, que está prevista para final do ano no Japão. Seu nome será Gon, um dragãozinho (conhecido na Japão) bem rápido que solta fogo. Quanto mais melhor



Konami inova com novo arcade

O nome é Beat Mania e é uma máquina diferente de tudo que você já viu. Trata-se de um jogo onde você é DJ , até aí, tudo bem, o inovador é que você tem uma PICK-UP para você usar no jogo , assim como outros recursos de mesa para mixagem.
Você poderá fazer altos SCRATHS enquanto rola a música, além de adicionar efeitos de Crossfader (efeito muito conhecido por DJs), podendo ainda escolher o tipo de música que você vai mixar (desde Tecno à Reagge).
Exclusivos modos de jogo , como o DJ Battle mode , onde você compete com o computador ou outro jogador via Link, vendo quem é o melhor DJ do pedaço.
Certamente, o poder dos DJs vem crescendo nestes últimos 10 anos, hoje você pode ver nos Top 40 hits Internacional, DJs juntos com artistas como Rolling Stones, disputando pau a pau a melhor colocação. E o Futuro leva a crer que este tipo de cultura irá aumentar ainda mais.









Cala boca, seu fedelho analfabeto!!



Eu sou seus DJ, eu domino as Picape, dou som até nos Jardins!!

Os melhores jogos de 98

Agora que quase todas as empresas (menos a Acclaim) pararam com aquela idéia ridícula que "só porque é 3-D vai vender", eles começaram a investir no que o povo que joga gosta: JOGOS DIVERTIDOS COM EXTREMA JOGABILIDADE E PROFUNDIDADE. Então aí vai os jogos que cotamos ser os mais influentes e que prometem mais serem um sucesso no mundo inteiro.(Não há ordem preferêncial nos jogos).
METAL GEAR SOLID: Feito pela Konami, promete redefinir os actions games em termos de jogabilidade.
ZELDA 64: Honestamente, o que pode dar errado num título destes? Vai ser bom e isso niguém pode duvidar.
PANZER DRAGOON SAGA: Um dos útimos frutos do Saturn, espera-se extremo design e mecanismos ainda mais inovadores que nos faz crer no sucesso deste título.
F-ZERO X: O retorno de um dos maiores clássicos da Nintendo, em claros e objetivos 60 FPS, mais o talento de Shigeru Myamoto.
TEKKEN 3: Aproveitando que provalvelmente seu maior rival (VF3) não aparecerá em nenhum console este ano, este será um dos melhores jogos de luta para console caseiro. Espere um conversão de qualidade.
BURNING RANGERS: O último projeto do Sonic Team para Saturn promete fechar o console com estilo, só para ficarmos babando esperando para seu próximo game que só aparecerá no Katana. Liderado por Yuji Naka (Pai do Sonic), já viu a qualidade, não é?
PARASITE EVE: Da Square, promete unir os grande elementos de seus famosos RPGs com o clima de Resident Evil 1 e 2. Se prepare.
GRAN TURISMO: Com mais de 160 carros para jogar promete ser o melhor jogo de corrida pra console caseiro. Talento esses caras têm pois são os mesmo produtores de Motor Toon GP.
STARCRAFT: Jogou Warcraf 2? São os mesmos programadores fazendo um jogo de estratégia, só que no espaço. imperdível.
UNREAL: Existem trocentas cópias mal-feitas de Quake, mas este jogo promete não ser um mero "clone" e sim um game que fará diferença entre muitos "lixos" no mercado.
RESIDENT EVIL 2: Este já tem fama, o dois então, é um dos mais esperados, quase impossível não ser um sucesso

Ponto de Vista



THE PRODIGY

BOAS VINDAS AOS GAMES DE PLATAFORMA QUE ESTÃO SURGINDO



THE MENACE

EMPRESAS QUE FAZEM GAMES LIXOS, CUIDADO O MERCADO PODE ENTRAR EM CRISE NOVAMENTE, QUE NEM 1984. E OS CULPADOS SERÃO VOCÊS, SEUS BOSTAS MERCENÁRIOS !!!



BLACK ADDER

CADÊ MINHA FITA DE DRAGON BALL GT?



HIMARU

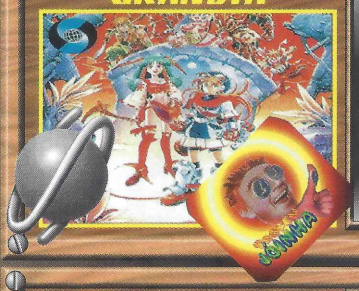
OS 16 BITS FORAM OS MELHORES CADÊ A CRIATIVIDADE DOS PROGRAMADORES DE HOJE?



OMEGA

MAS CRASH BANDICOOT É TÃO BOM!!! POR QUE A DOR?

GRANDIA



The Prodigy

Aleluia, finalmente !!! Tá ai o RPG definitivo do Saturn. Gostei bastante do som, como na maioria dos jogos da GameArts. Acho um equivoco comparar esse jogo com FF7. E melhor esperar Xenogears, já que é 3D com obonecos 2D.

Himaru

Simplesmente Grandia!!! O rei dos RPG's.

Omega

Animal !!! Cheio de detalhes, os cenários são incriveis, pena que os frames baixem. Além disto o pessoal poderia ter caprichado um pouco mais nas magias. Vale a pena conferir.

Black ADDer

Este jogo é Grandioso! Todos vão querer comparar este jogo com Final Fantasy, mas é errado fazer uma comparação dessas. É como comparar Virtua Fighter 3 com Street Fighter 3, vai do gosto da pessoa. Este jogo está ao lado de Final Fantasy no topo dos melhores RPG da estória.

GRAN TURISMO



The Prodigy

O melhor jogo de carro de qualquer console. Um ótimo controle. Gráficos super realistas. A entrada do jogo não sai da minha cabeça. Apesar de ter gostado da musica, gostaria que tivesse alguns technos.

The Menace

Animal!!!! Finalmente o Playstation tem um jogo de carro à altura dos games da Sega. A variedade de carros é incrível, e você pode equipar o carro com vários apetrechos". O único defeito é a música que não encaixa no tipo de jogo. Um techno ia bem.

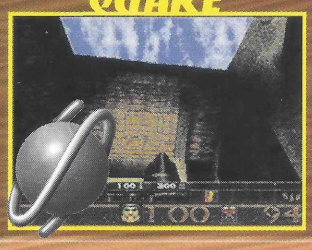
Omega

Simplesmente o melhor jogo de corrida que saiu para console caseiro. Agora da licença que eu tenho que bater o recorde do THE MENACE.

Black ADDer

Eu achei que o jogo não oferece nada de novo ao gênero. Tem gráficos ótimos pro PSX e um ótimo controle. As opções extras é um ótimo incentivo pra jogar o jogo. Este não é meu genêro predileto.

QUAKE



The Menace

O melhor para console caseiro!!, Os efeitos de luz são impressionantes, além de que o jogo está com todas as fases do PC, incluindo a violência.Sabendo que o Saturn tem uns 2 MegaBYTES de RAM, a quantidade de detalhes superou as minhas expectativas.

Himaru

Conversão surpreendente do famoso jogo da ID. Mas sempre achei Quake um jogo meio fraco, sem inovações.

The Prodigy

Não gostei muito não, além de demorarem muito para fazer a conversão, o controle não ficou muito bom .

Black ADDer

Apesar da ótima conversão que a Lobotomy, eu acho que se perdeu o principal fator de diversão do jogo, o Multiplayer mode. Os efeitos de luz ficaram muito bons e o controle está razoável. Ótimo para os fans

KLONOA



The Menace

A Namco parece que começou a fazer jogo bom. Este é para matar a saudade de dos plataformas. O gráfico ficou muito legal e é bem simples de jogar. Vale um aluguel.

Himaru

O jogo tem gráficos bem superiores ao horrível Pandemonium, som bem legal, mas controles limitados. Jogo indicado para crianças.

The Prodigy

10! Fazia muito tempo que eu não jogava um plataforma tão legal como esse. O desafio e jogabilidade esta excelente. As musicas e a apresentação como sempre a Namco arregaça. O mundo, ambiente, chefes então... que inspiração. Obrigatorio !!!

Black ADDer

A Namco vem a cada dia ganhando mais o meu respeito, ela se arriscou em um mercado muito perigoso, que é dos plataformas, e fez um ótimo jogo. Os gráficos são belíssimos e jogabilidade perfeita para um plataforma. O mais animal do jogo são os inimigos, melhor que eu já vi em um jogo desse tipo.

ENHADER



Himaru

A Square caprichou nos gráficos, animais mêsmo! A jogabilidade arregaça, com chefes supercriativos. Thunder Force V achou um grande rival!

Omega

VALEU SQUARE!!! Simplesmente

O MELHOR SHOOTER DO MUNDO.

The Prodigy

Eu já tinha adorado Gradius Gaiden e Thunder force 5, mas Einhander supera qualquer expectativa. Simplesmente destrói !!! Os gráficos são absurdos, os inimigos demais e criativos, a jogabilidade ótima, tudo isso embalado a um som techno. Você não muda Square, sem igual !!!

Black ADDer

A Squaresoft não poderia deixar passar este natal em branco. Square fazendo jogo de nave? SIM! e já no seu primeiro jogo do gênero, deixou no chinelo o até então insuperável Thunder Force. É sem dúvida o melhor jogo de nave do ano!

LEGION OF HEROES



The Menace
Ficou muito bom, principalmente os efeitos do jogo, pena que o gráfico em si seja uma meleca!!1 Mas vale pela jogabilidade que incorpora elementos 2-D de respostas no controle. O design dos persnagens também é bom.i

Himaru
Apesar dos gráficos perderem para os arcades 3D do mercado, a jogabilidade estilo 2D da maravilhosa Capcom compensa qualquer defeito. Jogabilidade macia e controle precisos, e é claro os air combos, valeu Arika, continue assim!

Omega
O jogo ficou demais com um designer destruidor, os personagens são muito legais e os especiais de dubla fazem qualquer um babar.

The Prodigy
Divino !!! A Arika sabe o que faz. Ficou rápido, criativo, e divertido, mais que Street Fighter Ex que já detona. Só a Arika sabe transportar aquela jogabilidade para ambiente 3D. O melhor jogo 3D que eu já joguei, levando em conta o que mais importa, JOGABILIDADE !!! Só CAPCOM

TALES OF DESTINY



The Prodigy
Como tem aparecido bons rpg's pro console da Sony. Não da nem pra acompanhar. Apesar de ter jogado pouco, adorei o sistema de batalha, as musicas e a apresentação arregaça, propria da Namco.

Black ADDer
É muito difícil eu não gostar de um RPG destes. Aliás, todo RPG bem feito eu gosto! O sistema de batalha é realmente inovador. Colque este aí na sua lista.

Omega
A Namco está de parabéns, só merece uma bronca pois demorou muito para lançar um RPG para o PSX.

Himaru
RPG bastante divertido, o som é muito bom, e as magias tem vozes. A batalha é muito criativa. Mas perto de Grandia...

AERO GAUGE



The Menace
Não chega nem metade perto de WipeOut XL. O design da pista não me agradou, assim como os FPS, que poderiam ser muito mais rápidos levando em conta que roda no poderoso N64. Como não há muito título de corrida para N64, vale a pena conferir apenas para marcar presença.

Omega
Achei um pouquinho fraco, deviam ter elaborado melhor o jogo, com alguma historia . Do resto é uma boa opção para o N64.

The Prodigy
Tó pra ver um jogo de corrida realmente bom pra ver no N64. O jogo cansa rápido, é simples, som de Supernes pra pior e aquelas naves... feinhas, tem umas que até parecem maquina de refrigerante deitada. Se tiver paciência espere F-Zero X. Esse promete

Black ADDer
Que sono! Este jogo é um ótimo remédio para falta de sono. O jogo tem música péssima igual a sua jogabilidade. Aero Gauge parece uma mistura de F-Zero com o antigo Cyber Speedway, pegando o pior dos 2 jogos.

WINNING ELVEN 3



The Menace
A série Wordwide Soccer do Saturn ainda é melhor em muitos quesitos. Mas é uma excelente pedida , a melhor opção no PSX, ainda mais perto de copa do mundo.

Himaru
Não sou chegado a jogos de futebol, esse não me chamou a atenção, mas é melhor que Fifa.

Omega
O jogo está muito melhor, que seu antecessor. Pena que jogos deste tipo não me agradem muito. Mas se você é fissurado em uma bolinha não perca isso de maneira alguma.

The Prodigy
Futiba dá hora. Pra quem não tem um N64, este é a melhor opção nos consoles atuais. Ainda sim é melhor que qualquer futebol que não seja da propria Konami (no caso dos consoles). Tem umas musicas legais.

RESIDENT EVIL 2



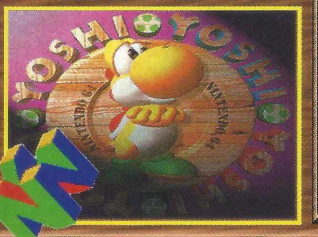
The Menace
Mais detalhes, mais sons, mais inimigos, mais tudo. RE2 é tudo que se pode esperar de uma continuação. PERFECT!!

Omega
É puro tesão e adrenalina do começo ao fim, eu adoravá Residente Evil, agora eu amo.

Himaru
Assustador, meu coração quase parou ao jogar este jogo da maravilhosa Capcom, é como uma volta dos mortos vivos interativo.

Black ADDer
Não perco meu tempo dando opnião para essa merda.

YOSHI STORY



The Menace
BABACA!!!
FELIZ!!!
CONTENTE!!!
ALEGRE!!!
Fora isso, gráficos muito bem trabalhados e animação muito legal. Recomendado para fetos antes dos dois meses!!

Omega
Vendo este jogo eu me imagino no parquinho. Só aconcelho para crianças e meninas.

The Prodigy
A Nintendo decepciona com a continuação de um dos melhores plataformas de todos os tempos. O jogo impressiona por sua animação e alguns cenÁrios, mas as fases, assim como os chefes não são tão bem bolados quanto Yoshi Island. É bom, mas esperava mais.

Black ADDer
Argh!!! Desliguem essa música!!! O jogo perde de longe para seu antecessor Yoshi Island do Snes, ficando muito simples... O jogo é perfeito para criancinhas, por isso eu não curti muito. Vale a pena dar uma olhada.

PREVIEW

A APARIÇÃO SOBERANA DE ZELDA NO N64





Atenção fãs de Zelda, preparem-se para gozar. Depois de muito embaço, a Nintendo revela novas imagens de ***Legend Of Zelda: The Ocarina Of Time***: nome definitivo do jogo, e não Zelda 64 com andam dizendo por aí. Os gráficos estão de babar, com muitos detalhes, o que não se vê em jogos de N64, e com todo o efeito que se tem direito: lighting source, anti-alising, interpolação..., e tudo isso rodando a 30 quadros!

O jogo segue no mesmo estilo da versão do SNES, "A Link to the past". Isso só foi um dos motivos de Zelda ter sido a estrela da feira Nintendo Space World. Os carinhas estavam trocando tapas para jogar um pouquinho do jogo.

Babe um pouco no início da história: Em uma noite chuvosa, Link se aproxima do castelo Hyrule, ele ouve um barulho e se esconde para observar um cavalo galopando em alta velocidade, saindo da cidade como se fugisse de alguém. Link vê a princesa Zelda e um guarda da cidade que a protege. Link então caminha pela ponte levadiça e se depara com outro cavaleiro, um bandido, alto e com uma panca violenta. É Ganondorf, o bandido que virá a se tornar Ganon, tradicional vilão da série Zelda. Agora a surpresa, ***The Ocarina Of Time*** se passa anos antes das outras aventuras da série e nele, o jovem Link deve impedir a ascensão do então desconhecido Ganondorf, que tesão não?

Shigero Miyamoto quer fazer o jogo perfeito, por isso infelizmente adiou o jogo para Abril de 98, o duro vai ser esperar todo esse tempo para colocar a mão no melhor jogo do N64 (sem dúvida!)

abril de 98









A CAPCOM VOLTA AO 3D!!
STAR GLADIATOR 2







A Capcom já está preparando a continuação para STAR GLADIATOR, a sequencia deverá se chamar STAR GLADIATOR 2: Nightmare of Bilstein. Nada original o nome não ? Mas a Capcom não é de decepcionar seus fãs, e se ela não inovou no nome, pelo menos no jogo as inovações são muitas, a comecar pela animação que é bem melhor.O jogo rodará a 60 Fps o dobro do anterior.

Haverá novos elementos de luta, como o "PLASMA COMBO", "PLASMA FIELDS" , "PLASMA DEFLECTION", e o "PLASMA REVENGE", não sabemos ao certo como funcionam mas a Capcom promete que isto tornará o jogo muito mais divertido e com uma jogabilidade bem mais apurada. Com mais personagens, os personagens antigos ganharam golpes novos, tudo para manter o balanço.

Tambem a uma boa probabilidade de que ele saia para Playstation, mas eu não aconselho ninguem a esperar.

Final de 98

ARCADE

NAMCO ATACA COM MAIS UM CAPA-ESPADA 3-D

A Namco lançará um jogo no estilo Soul Blade (não é uma continuação). Ainda sem nome, o jogo será feito na placa System 12. O jogo também está usando a mesma técnica de programação de Tekken e Soul Blade. A Namco não deu data para o lançamento deste jogo no Playstation, isso devido aos problemas com sua conversão de Tekken 3 para o console.





sem previsão

ARCADE

SEGA PROMETE WINTER HEAT VAI POR FOGO NA NEVE

Março de 98

ARCADE



A Sega mostra seu mais novo jogo, no estilo Decathlete, só que com uma pequena diferença, aqui você competirá nas olimpíadas de inverno.

Existirão 11 modalidades são elas: Speed Skiing, Downhill Skiing , Ski jumping, Aerial Skiing, Speed Skating em pista longa e curta, Cross Country, Two-Man Bobsled, Snowboarding, Skeleton e Slalom.

O jogo é bastante inovador, mas o que mais impressiona são os ângulos das câmeras e a sua movimentação. Os tombos são espetaculares, afinal a maioria das modalidades são de alta velocidade. E quando você ganha seu personagem comemora como um louco.

Para terminar só preciso acrecentar que este jogo tem a qualidade da AM3, quer mais?



TAMAGOTCHI



Sim!!! A mania do Tamagotchi agora chega ao Playstation. O jogo já invadiu as telas do N64 e Game Boy, este ultimo chegando a vender milhões no Japão e ficar no Top Ten japonês durante meses.Nesta versão o jogo terá uma historia horrível onde você será uma garotinha que estudará a vida destes felizes seres numa lua povoada por eles.

Bom, a historia não é lá estas coisas mas se um tamagotchi dentro de um chaveirinho já é legal, imagine um planeta cheio deles.



fevereiro de 98



OS PEITOS DE DEAD OR ALIVE CHEGAM AO PSX.



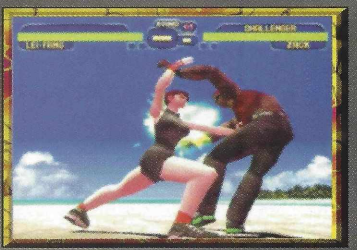




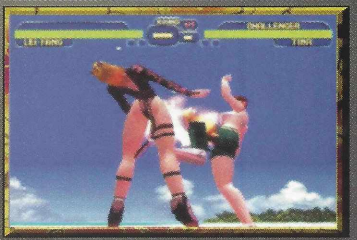
















A peitância está de volta com as garotas mais gostosas do mundo dos video-games (desculpe me ó Lara), desta vez elas irão quebrar o maior pau em seu Playstation, sim no Playstation mesmo.

Você está confuso? Bem eu explico: quem faz o jogo é a TECMO e no arcade ela usa a placa Model 2 da SEGA, e isso não significa nada, como ela não tem nada a ver com a SEGA, o jogo pode, e sairá para Playtation.

Na versão para PSX os gráficos são superiores ao do Saturn, além de esbanjar efeitos. Só que tudo tem seu preço, a taxa de Fps cai de 60 para 30 no Playstation.

E se você achava que as garotas usavam pouca roupa confira este jogo, pois o figurino está todo mudado nesta versão.

Metade de 98

RASCAL







Nesta aventura você encarnará na pele de RASCAL, e terá de viajar através de 7 mundos, explorando castelos medievais, navios piratas, a cidade perdida de Atlantida e muito mais. Isso tudo em 3 zonas de tempo diferentes, ou seja passado, presente e futuro.

Isso tudo por causa de que uma força sinistra do futuro encontrou um meio de manipular o passado. Viajando no tempo, você poderá encontrar coisas muito estranhas, como um navio afundado no oceano que quando você for para o futuro achará o mesmo navio só que no meio do deserto.

Com um toque de mistério, RASCAL promete, afinal a Travellers Tales tem tradição em bons jogos.

Metade de 98









AM3 ATACA COM MOTOR RAID





Lembra daquele jogo de moto do MegaDrive em que a maior diversão não era vencer, mas sim quebrar a fuça do seu querido amigo? Sim, estou falando de Road Rash, agora imagine este jogo feito numa Model 3, com aqueles gráficos maravilhosos e velocidade alucinante; imaginou?

Então prepare-se, pois a AM3 "relembrou" a idéia da Eletronic Art's e irá lançar para os Arcades, ***Motor Raid***, jogo que seguirá o estilo de RR, porém em vez de ser um racha nas ruas da cidade vai ser uma corrida fechada em que vale tudo para vencer. Você poderá escolher várias motos e armas, que vão desde correntes à machados. Então prepare-se, e aproveite para chamar aquele seu "querido" amigo para uma corrida mortal.





Sem previsão

ARCADE







AM2 CONTRA-ATACA COM FIGHTING VIPERS 2

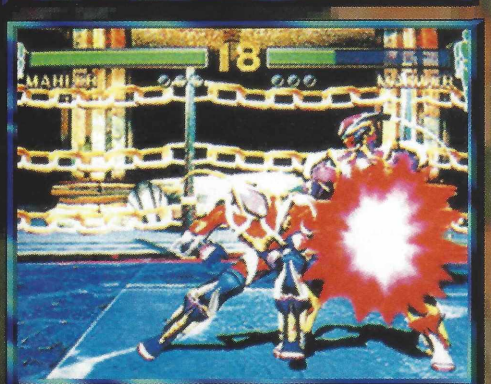






Depois de muita espera, enfim, a AM2 mostra as primeiras fotos da continuação de FIGHTING VIPERS, a demora é até justificável, pois eles tiveram de se adaptar a um novo hardware, a poderosíssima MODEL 3.

A maior diferença no caso é mesmo o hardware, pois esta não é a mesma MODEL 3 de Virtua Fighters 3. A placa de FIGHTING VIPERS 2, ganhou um upgrade (subiu de level), e pode gerar muito mais poligonos do que antes e produzir muito mais efeitos, veja as especificações tecnicas na seção New'svidades.



Com isso os gráficos ficaram muito melhores do que antes além de ter muito mais efeitos na tela. Os personagens continuarão utilizando armaduras e suas armas estranhas, como é o caso do personagem CHARLIE, que usa uma bicicleta para socar seus adversários.

A violência dos golpes também aumentaram bastante, e algumas porradas chegam a doer em você.



Sem previsão

ARCADE





GRAN TURISMO

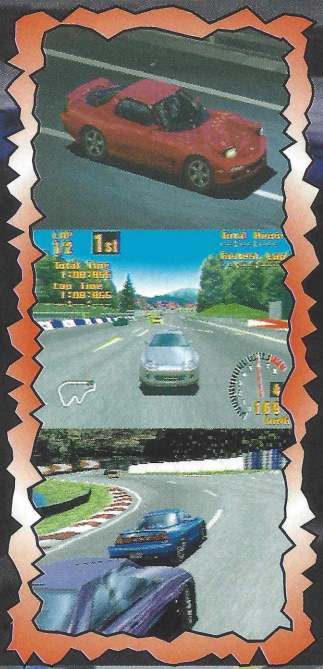
THE REAL DRIVING SIMULATOR



O nome "The Real Driving Simulator" diz apenas uma fração do que esse jogo representa. Para você ter uma idéia da importância deste título, às vezes fica difícil definir o que é CG e o que é tempo real. Saca só quando estiver na tela do replay carregando. Eu jurava que aquilo era uma foto, mas não ! Era o jogo, com aqueles gráficos, aqueles reflexos, aquilo tudo. Tem mais outro absurdo: o número de carros, passa dos 150, todos licenciados pelas fabricantes do mundo inteiro, tais como, Toyota, Honda, Mitsubishi, Mazda, Aston Martin, Chrysler, etc. Tem carro a dar com o pau !

Feito pelos mesmo equipe de Motor Toon 2, a Polys Entertainment, sub divisão da Sony Computer Enternainment of Japan, conseguiu fazer um ótimo jogo em todos os aspectos, desde gráfico até extras (e como tem extras). A SCEJ cada vez mais tem dado bola dentro. Pode se considerar até uma fabricante de jogos a nível das veteranas Sega (meio parada nesse ano de 97), Nintendo, Namco, EA (um lixo hoje), Konami e outras. Desde o lançamento do PSX, ela já nos deu Parrapa the RApper, Motor Toon 1 e 2, Jump Flash 1 e 2, Arc the Lad 1 e 2, Ghost in the Shell, Gunners Heaven, Wild Arms, Gran Turismo e ta vindo aí Parrapa the Rapper 2.

O jogo já começa destruindo qualquer abertura já feita pra um jogo de corrida. Uma CG (computer graphics) de emocionar, com um ótimo rock embalando. Os gráficos são o melhor que tem para um sistema caseiro. Os carros tem até uns reflexos do ambiente em que estão, lembrando Scud Racer da Sega. As músicas tendem ao Rock e Blues, com bonitas melodias, é só. O problema é que durante o jogo, com os efeitos sonoros (bons e variados por sinal), fica difícil escutar a música.



O grau de detalhes quanto o comportamento do carro é grande, e o controle é dos melhores, podendo se ter vários tipos de derradapas, diferente de varios jogos de carro atualmente. Uma novidade de GT é o fato de se poder usar o novo controle analógico japonês, Dual Shock, onde além da tremedeira tem se o force feedback, resistência do controle. A inteligência articial é ferrada, por isso treine bastante.

Quanto a opções e modos o jogo tem de sobra. Você pode jogar no modo Quick Arcade ou Gran Turismo, cada um com abundantes opções. No modo Gran Turismo pode se comprar e vender carros, semelhante a Rage Racer.

Quer um racing game? Não tem desculpa: ADQUIRA JÁ GRAN TURISMO. NÃO É SEMPRE QUE APARECE UM JOGO DESSES !!!



Programadora: Polys- **Distribuidora:** SCEJ- Analog Dual Shock Controler- Memory Card:5 a 15 blocos

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		96	71	87	95	98	99



Outras Opções: V-Rally (PSX) · Need for Speed (PSX) · Touring Car (Saturn)

Imaginem mais de 140 pessoas trabalhando quatro anos em cima de um RPG, imaginem que este RPG leva os recursos de seu Saturn ao máximo, imaginem uma interatividade perfeita entre música e SFX, imaginou? Então eu, Himaru, tenho orgulho de apresentar-lhes...

GRANDIA ～プレリュード～

O RPG...

Como vocês sabem, Grandia era pra ter saído para o SegaCD, mas com o surgimento de novas plataformas, o pessoal resolveu adiar um pouquinho, e o resultado é essa maravilha de RPG.

Os gráficos de Grandia são uma beleza a parte, totalmente em 3D. Com excessão dos personagens, Grandia exibe detalhes absurdos. Cada casa, ou melhor, cada vila, tem uma arquitetura diferente e detalhada, são detalhes tão pequenos que passam despercebidos por olhos menos atenciosos, os portos, as águas, as florestas...Como diria São Tomé,"é ver pra crer!". O custo para tantos detalhes é a frequente queda de quadros, mas nada que não dê pra conviver. Sem dúvida o melhor gráfico que o Saturn já fez.



Quanto as músicas, bem pra começar, elas foram masterizadas pela Skywalker Sound (a mesma de Star War's special edition), os temas musicais encaixam direitinho com o que acontece no jogo, além das melodias serem muito agradaveis. Os SFX são os melhores que eu ouvi em qualquer RPG, você ouve cada detalhe: a grama, o vento das montanhas, o barulho das praias, os uivos dos lobos... é de cair o queixo. É uma perfeita harmonia entre SFX e música.

Os controles também são ótimos, bem superiores a maioria dos RPG's, com menus simples e de fácil entendimento, principalmente pra quem entende japones (é claro)!

A jogabilidade é maravilhosa, o jogo é daquele tipo que você pega e não consegue largar mais, é muito divertido! O jogo também é comprido, tô longe pra caramba e ainda não terminei o primeiro CD.

As magias também são demais e os efeitos são muito bonitos. O legal é os personagens falam pelos cotovelos durante as lutas, coisa rara de se ver em um RPG. Você pode combinar os pedras com elementos (fogo, terra, água...) para adquirir novas e mais poderosas magias, e tem magia pra caralho!

Os personagens de Grandia são super-carismáticos, não tem como não rir das peripécias de Justin e sua turma.

JUSTIN JONES

Você vai se sentir um verdadeiro Indiana Jones ao jogar Grandia. Sim. porque pelo menos até agora no jogo, Justin e sua turma exploram civilizações perdidas, terras onde nenhum homem já pôs os olhos, ilhas, catacumbas, comparado com Justin, Lara Croft é só uma estágiária de arqueólogo.

GRANDIA VS FFVII

A comparação com FFVII é inevitável, afinal qual é o melhor? Resposta difícil, Grandia ganha com certeza na parte sonora, FFVII segue um padrão mais sério enquanto Grandia segue uma história mais humorada, com toques de romance, jogue os dois e escolha o seu, eu já tenho minha opinião...

Enfim, comprem Grandia, esse jogo mostra que ainda existem umas poucas pessoas que têm a criatividade da maravilhosa época dos 8 e 16 bits. Falei!?

BY HIMARU





















GRANDIA - Game Art's - RPG - 1 jogador - * CD's

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		98	99	99	86	94	87

94%

Outras Opções: LUNAR 1,2 (SEGA CD\SATURN) | FINAL FANTASY IV (PSX) | TENGAI MAKYO (SATURN)

REVIEW

THE PRODIGY



"Apesar do look todo 3D, Klonoa tem o charme que os plataformas 16 bits tinham como nenhum outro console que surgiu em seguida "







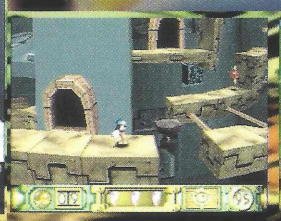
Num mundo onde você não sabe o que é sonho ou realidade, você tem que se aventurar com esse novo mascote da Namco, uma espécie de gato chamado Klonoa.

Eu que até pouco tempo reclamava da falta de plataformas nos consoles atuais, não tenho do que me queixar. Com Tonba, Yoshi Story, DraculaX e agora esse jogão. Klonoa só não me fez matar saudades desse estilo anitgo de jogabilidade e desafio como me empolgou além do esperado. É um jogo que não tende a ter um controle complicado, aliás, é bem simples. Usando apenas 2 botões, pulo e agarro, você tem que se apoiar nos inimigos para pular plataformas mais altas ou atacá-los em outros inimigos. Isso vale para inimigos que estiverem no eixo Z também.

O jogo começa com uma CG (computação gráfica) que só a Namco e Square sabem fazer, ou seja, destroí , e a maior parte da história passa em tempo real (finais do Soul Edge).

Os gráficos ficaram ótimos, com um mundo bem detalhado, com cores muito bonitas, personagens 2D pré-renderizados e uma fluência a 60 fps (o medíocre Pandemonium 2 mal chegava a ter 30). Como se não basta-se, o designer dos mundos é divino e as músicas tem uma qualidade ótima, como a maioria dos jogos da Namco (Apesar de terem ficado bem melódicas e instrumentadas). Os FX poderiam ficar um pouco melhor. Os personagens falam a todo momento , e como a Ram de som do PSX tem apenas 2 MegaBits, as vozes ficaram um pouco chiadas, apesar delas serem de lingua desconhecida. Os chefes desse jogo... sem comentários, ficaram lindos.









Quer um plataforma, pegue esse jogo, o desafio é médio- fácil mas empolgante, e o jogo não é curto (pro gênero), diversão garantida por mais de 2 horas.

PS: Conseguindo formar as pedras de todas as fases, aparece um mundo extra e seleção de música.

Klonoa - **Distribuidora e Fabricante:** Namco - 1 Jogador - 7 fases

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		93	85	78	80	84	85

85%

Outras Opções

Astal (Saturn) | Pandemonium (PSX,Saturn) | Yoshi Story (N64)

REVIEW



Não entendo a Nintendo ! Critica a Sony por lançar vários jogos sem conteúdo mas o seu videogame está indo pro mesmo caminho. Últimamente tem saido mais jogos pro N64, mas nenhum digno para que a Nintendo fale mal, seja da Sony ou Sega. Aero Gauge vem pra afirmar mais isso. O jogo logo de cara lembra o excelente WipeOut XL, mas não chega aos pés. Também não quer dizer que Aero Gauge seja uma aberração, mas é mais um titulo nas prateleiras que pouquissimos vão se lembrar.

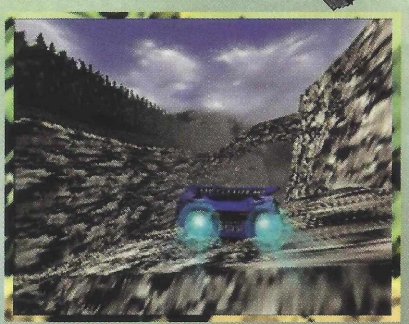
Bem, vamos ao jogo. Os gráficos até que não ficaram ruins, nem sua fluência. Porem sua poucas pistas não são lá fruto de uma grande inspiração, meio sem graça, com o único destaque para quando sua nave entra dentro dos tuneis e começa a correr em espiral. A sensação de velocidade não é ruim, mas podia ser um pouquinho mais rápido, Tá mais pra F-Zero (sem armas) do que pra Extreme-G.

As músicas apesar da melodia ser legalzinha, a instrumentação ficou uma droga, pior que SuperNes. Os efeitos sonoros tiverem um pouco mais de sorte, mas só um pouco.

O ponto alto (em comparação com o resto) do jogo é o controle, que apesar de simples (acelerar e freiar) é gostoso, fácil de se adaptar, com boas respostas nas curvas



Enfim, se você só tem o N64, aconselho a pegar Extreme - G. Não é a oitava maravilha do mundo mas satisfaz muito mais que este complemento de prateleira.











THE PRODIGY



Aero Gauge - **Tipo**:corrida futurista - **Distribuidora:** AscII - Produtora: Locomotive

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		83	55	78	88	58	78

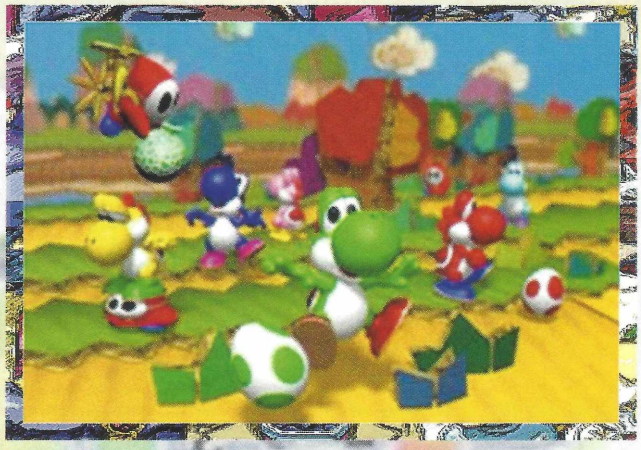
74%

Outras Opções

Extreme -G (N64) | WipeOut XL (PSX) | Grand Chaser (Saturn)

YOSHI STORY

THE REVIEW X



Lembra daquele jogo que diziam que era Super Mario World2, mas não tinha muito a ver com a série, mas com um novo protagonista, o companheiro de Mario, Yoshi. Pois bem, o jogo era Yoshi Island, um dos melhores plataformas de todos os tempos, com uma jogabilidade genial, controle muito bem bolado e inimigos mais ainda, obra de Myamoto. Tem mais, na época o jogo usou o chip FX (usado em Star Fox) dando assim ótimos efeitos de 2D e 3D usados da maneira super criativa, uma obra-prima que foi elegida como JOGO DO ANO DE 95 pela revista americana Game Fan.



Passaram se anos, novos consoles chegaram e o que aconteceu com muitos dos plataformas de hoje aconteceu com essa sequencia de Yoshi Island. Faltou imaginação, principalmente o que diz respeito a chefes, nesses tempos que recurso do videogame não falta.

Yoshi Story taí, com alguns meses atraso pelo cronograma da Nintendo (novidade !!!) e não consegue superar a expectativa de quem já jogou seu precursor. Imaginava um jogo que ia abusar de efeitos 3D e 2D, mas no entanto a Nintendo resolveu fazer um jogo curto que não explora recursos 3D do N64, preferindo a maioria em 2D sem muitos efeitos.

Apesar de não abusar muito de efeitos 3D o jogo ficou muito bom em animação, um exagero mesmo!!! No gráfico Yoshi não faz feio, com uma animação digna de CPS 3 e aqueles personagens alegres que a Nintendo não larga, tipo centopéia , gaivota, sol sorrindo entre outros. Os gráficos estão pre-renderizado, tipo Donkey Kong Country, e o som ..., bem, não me lembro de ter ouvido som mais alegre do que esse em todos esses anos como jogador de videogame. Quando você passa de fase da pra escutar crianças cantando algo parecido como "NNINTEEEENDO, NINNNTEEENDOOO..." , bem hilário. Os efeitos sonoros ficaram ótimos, o Yoshi até canta !

A jogabilidade continua com o mesmo esquema, com a diferença que o bebê Mario chorão não esta presente. Ao invéz disso, representando a energia esta um girassol feliz onde suas pétalas representam a energia. Caso você tome uma bordoada do enemigo e so pegar as frutinhas que reabastecera sua energia. Uma certa quantidade de frutas e necessária para que você passe de mundo.

Diferente do outro Yoshi, você não tem que passar por todas as fases para passar de mundo. É necessário apenas uma, mas você pode escolher no mapa do mundo uma das quatro fases que o compõe. Jogue mais vezes que abrirão mais fases para escolher. Outra curiosidade e que pela primeira vez nesse tipo de plataforma pode-se usar o controle analógico. Ele é usado para você controlar a mira quando for usar os ovos e também para poder controlar a velocidade do Yoshi.

NO FINAL DAS CONTAS

O defeito desse Yoshi é ser curto e não ter fases e chefes tão bem bolados quanto o primeiro. Em uma hora dá pra você chegar no final, tranquilo. Apesar disso o jogo não deixa de ser bom, e bonito principalmente. Uma grande pedida para quem quer matar saudades de um plataforma 2D, algo raro no Nintendo 64.















Formato: Cartucho **-Produtora e Distribuidora**: Nintendo of Japan- RumblePack- 1 Jogador

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		87	54	91	93	78	72



Outras Opções | Yoshi Island (SuperNES) | Trouble Makers (N64) | DonkeyKong Country(SNES)

REVIEW

J.LEAGUE 実況ウイニングイレブン WINNING ELEVEN 3









Parece que a Konami aprendeu , depois da excelente versão de seus "Elevens" para o N64, e os fracos Winning Eleven 1 e 2 para o PSX, ela também consegue se acertar no console da Sony.

Quem viu sabe que os anteriores Winning Eleven pecavam no quesito fluência. Eu chegava a ter dor de cabeça com aquela câmera inconsistente. Os bonecos também não tinham ficado aquelas coisas, pareciam de lata. Preferia ainda a versão do SuperNes. Mas a Konami da a volta por cima e resolve todos esses problemas. Digamos que essa e a primeira versão jogável de seu futebol.

O tamanho dos bonecos ficou menor para dar uma fluência melhor aos jogadores e câmera sem aquelas tremedeiras. Ficou mais nítido o motion-capture e a jogabilidade, em consequência dos feitos citados acima, ficou bem melhor.

Ainda sim, não consegue ter um controle superior a versão do N64, que cá entre nós, vai ser difícil ter um melhor.

O esquema de menus continua do mesmo jeito que qualquer "Eleven" e , felizmente, o loading foicou bem rápido. A narração apesar de ser em japonês ficou com uma qualidade boa, casualmente falando, o nome de algum jogador tupiniquim. Os efeitos sonoros ficaram bons, mas nada de extraordinário, ou exagerado, como SuperSidekicks.

Enfim, se faz tempo que você não bate uma boa bola, e se queixa que o seu console não tem um futebol decente, taí o primeiro ! Winning Eleven 3 é bem melhor que qualquer outro futebol do console, principalmente qualquer Fifa, que pra mim aquilo nunca foi jogo (pra dizer a verdade nenhum Fifa, desde o primeiro do Genesis).

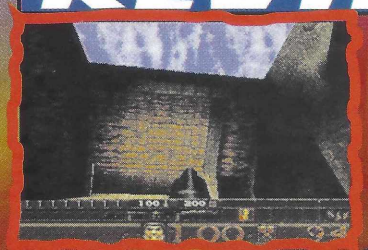


Programadora: Kcet - Distribuidora: Konami - 2 jogadores - memoria: 1 bloco

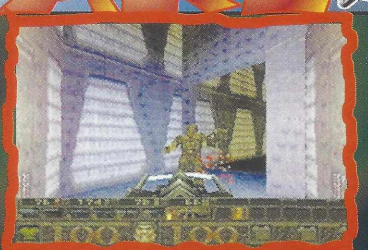
console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		82	84	91	81	88	90

Outras Opções: International SS64 (N64) | W.W Soccer series (Saturn) | Fifa (multisistema)

REVIEW QUAKE The Menace









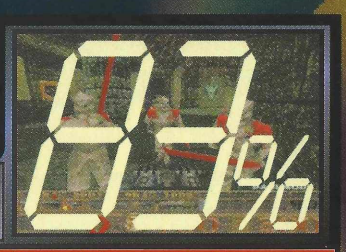
Demorou, mas Quake finalmente chega para os consoles caseiros. Convertido pelos mesmos programadores de Duke Nukem 3-D, Quake para Saturn não faz feio, vindo com lindos gráficos e efeitos de luz que não estão presentes na versão de PC (excessão, claro do Quake GL). Quando você jogar, saiba que você está diante de um milagre!Não sei como conseguiram rodar este jogo no Saturn, sendo que no computador(Pentium100) só rodaria com mesma velocidade com 16 MEGABYTES de RAM, os caras conseguiram rodar tudo com um número de frames satisfatórios (não melhor que Duke Nukem) e lindos efeitos de luz com "apenas" 2 MEGABYTES da memória do Saturn.

Agora os inimigos, como no PC, são totalmente 3-D, o que força mais do processador. Mesmo assim os gráficos são animais (mas não é o melhor que o Saturn pode oferecer), como existe menos RAM, as texturas tiveram que ser feitas com menos resolução. O controle é bom, com repostas precisas iguais do computador, mas se você tiver um controle analógico (como em Powerslave) fica BEM melhor.

Todas as armas do jogo estão presentes, assim como o som, que, aliás está animalesco com todos aquelas explosões, e barulhos comédias que existem no jogo original.

E não espere um game fácil, pois para tirar a desvantagem de não suportar Net Link e Multiplayer, os programadores da Lobotomy aumentaram a inteligência artificial dos bonecos de uma maneira que mesmos os vetenanos de PC terão certa dificuldade para passar pelos inimigos.Sobre a história; é uma bosta completa. A ID software nunca se preocupou com história até o Quake 2, que, pela primeira vez que fazem uma história com sentido,saiu legalzinha. Mas isso é outra história. O que importa é que, você que não tem PC, tem nas mãos uma excelente conversão de um dos maiores jogos de tiro da história dos videogames.





Formato: CD - 1 jogador - Lobotomy Software - **Tipo:** corredor 3-D - aceita analógico

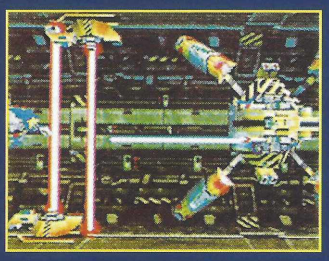
console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		82	91	98	98	86	68

Outras Opções: Powerslave (saturn) | 007 Goldeneye (N64) | Duke Nuken 3-D(todos)

EINHÄNDER

Vida nova aos shooters!









Este ano realmente foi da Squaresoft, depois do maravilhoso Final Fantasy 7 ela mostra que ainda tem fôlego para este fim de ano, e que fôlego! Einhander é o primeiro jogo de nave da Squaresoft e mesmo assim desbanca qualquer jogo do gênero seja em gráfico ou diversão. O jogo é inteirinho em gráficos 3D, possui também light-sourcings excepcionais, que são bem visíveis devido ao ambiente dark de Einhander. Se você estava cansado da mesmice que é os jogos de nave hoje em dia (Gradius e Thunder Force V) este é o jogo que trouxe vida nova ao jogos de nave. Como não podia deixar de faltar, a Squaresoft encheu o jogo de filmes em CG (computação gráfica). A jogabilidade é 2-D mas as constantes mudanças de perspectiva permite uma grande variação no ambiente do jogo. Para quem sabe um pouco de alemão vai saber que Einhander quer dizer "uma mão", você deve estar se perguntando o que isso tem a ver com o jogo... É que logo na parte inferior de sua nave está acoplado um braço mecânico. Para socar o inimigo? para se coçar entre um inimigo e outro? Nada disso! Ela serve exclusivamente para ROUBAR a arma de seus inimigos e usar contra eles mesmo. Há também três tipos de nave para você escolher, cada uma com sua habilidade especifica que você confere no quadro abaixo.

Historinha....

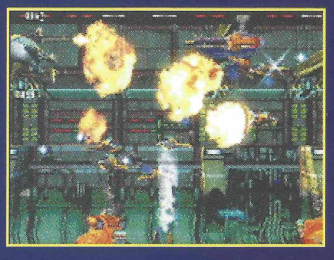
Selena, uma cidade na superfície da lua está em conflito com a Nação Federal de Zodom. Estamos no século 23, 150 anos após a primeira imigração do homem a lua. Houve uma guerra entre a cidade lunar e a nação terráquea que não quer reconhecer sua independência. Ambos os lados lutam até o fim. A cidade consegue se declarar independente e sua auto-proclama Selena. O que restou da nação terráquea se torna a Nação Federal de Zodom. Passa-se meio século. Numa tentativa de recapturar a Terra, outra invasão começa ...

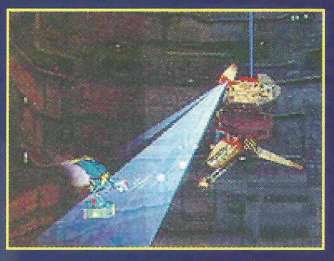
Alguns exemplos de armas

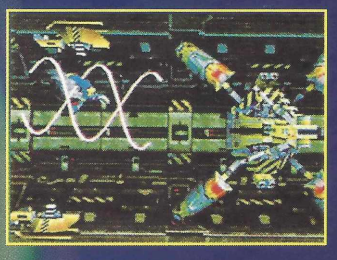
- ***Grenada:*** Tem um alto poder explosivo e é extremamente efetiva contra inimigos encouraçados

- ***Riot:*** Esta arma libera altas voltagens de eltricidade no inimigo. Voce pode recarrega-lá depois de 7 segundos, o tanto que voce carrega é proporcional ao poder destrutivo e a area afetada.





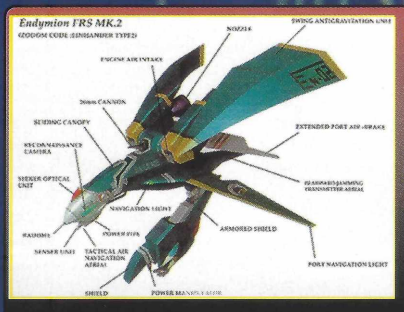






BLACK ADDER





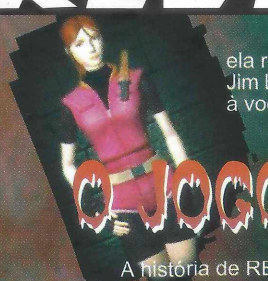
Esta é *Endymion MK.2*, ela pode carregar até 3 armas "roubadas" além dela você pode escolher entre a nave *Endymion MK.3* que pode carregar somente 1 arma e no final temos *Endymion MK.1* que na é o mais versátil pois pode carregar duas armas e dispará-las simultaneamente

DISTRIBUIDOR E PROGRAMADOR: Squaresoft **FORMATO**:CD 1 JOGADORES Já disponivel

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		97	95	93	93	97	93

95%

Outras Opções: RAYSTORM (PSX,SATURN) | THUNDER FORCE 5(SS) | GRADIUS (PSX)



Quando a Capcom fez a primeira versão deste jogo, ela não esperava tamanho sucesso. Então ela resolveu fazer uma continuação, investiu milhões em um estúdio de motion capture e propaganda, até Jim Lee entrou na onda. É claro que estou falando do jogo mais vendido depois de Street Fighter, apresento à vocês...

BIOHAZARD 2



O JOGO...

A história de RE nunca foi aquela coisa, mais parecida com a Volta dos Mortos Vivos, impossível. Então a Capcom apostou na fórmula de sucesso da versão anterior: o suspense.

Bem, vamos por partes, os gráficos estão mais detalhados e nítidos, você nota que os zumbis e demais criaturas do capeta estão mais "bonitinhos", e ainda mais com uma ajudinha do motion capture, seus movimentos estão mais realistas. Os cenários estão bem mais variados, vão desde metrô, passam por esgotos, e vão até uma delegacia..etc..

O som, (para mim a parte mais importante do jogo), também estão melhores que a versão anterior, é lindo ouvir o grito de dor dos zumbis ou dos humanos após aquele "tirinho" bem dado. As músicas seguem o padrão do primeiro RE, bem ambiente, daquele tipo de dar um arrepio na espinha.

Os controles não estão do jeito que eu gostaria que estivessem, eles respondem bem, mas há um pequeno problema, ele tem mira automática, isso prejudica a ação, e não adianta vir com a desculpa "mas Himaru, seu ignorante, tem muito zumbi pra euzinho matar", porra cara, é muito mais da hora se não tivesse essa maldita mira, já pensou o desespero de você matar quatro zumbis num canto qualquer e ainda ter que mirar?

A jogabilidade é excelente, afinal não é todo dia que você tem que escapar de uma cidade infestada de criaturas do inferno, e ainda economizar munição, salvar pessoas na cidade, e ainda ter tempo de trocar sua roupa contaminada pela baba daquele zumbi que te mordeu, ou...













A HISTÓRIA

A história do jogo é simples, liga aquele vírus que eles produziam lá na mansão da floresta de Racoon? Então, ele misteriosamente vasou e desceu para a cidade, as pessoas começam a se queixar de dores, falta de coordenação, essas coisas..., daí viraram zumbis. Oh! e agora quem poderá nos defender? Não é o Chapolin Colorado, e sim o destemido policial Leon, ou a gatíssima Claire, então escolha um e boa sorte! Vou parando por aqui, ops que barulho é esse? Sei lá, então como eu, o que? Nãoooooo, socorr... argh.....

Ahhhhhh....

Esse é o gibi de Resident Evil, assinado por Jim Lee, um dos melhores desenhistas americanos. Ele terá quatro histórias e estará disponível em março na bancas do EUA.





Biohazard 2	Adventure	Capcom	2 CD's	1 jogador	memory card

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		95	91	95	85	97	88

Outras Opções: RESIDENT EVIL (SATURN\PSX) | ALONE IN THE DARK (PC) | TOMB RAIDER 2 (PSX)

REVIEW



Tales of Dest





Namco fazendo RPG? Por que não? A Namco já produziu RPGs para o extinto Snes e se deu bem neste arriscado mercado. Agora ela produz seu primeiro RPG para o Playstation e mostra que ainda não esqueceu como se faz um RPG de primeira.

Apesar da tendência do mercado de jogos hoje em dia (3-D), o jogo é todo 2-D, mas isso não é e nunca foi um fator importante em um RPG. A maior inovação é o sistema de batalha criado pela Namco para este jogo, onde você luta com os monstros em tempo real em uma perspectiva de lado. Neste sistema você tem total controle de seu personagem, como intensidade do ataque e magia. Você pode até fazer "special moves" a la Street Fighter.

Neste jogo você vai encontrar vários movimentos conhecidos dos jogos de luta, por isso não estranhe se seu personagem gritar algo como "Kougahazan!" depois de um upper com a espada. Como um bom RPG clássico os personagens são todos SD(Super-Deformados), ou seja, achatados.

Em termos de músicas e vozes, este jogo supera qualquer jogo do gênero, até mesmo o poderoso Final Fantasy (exceto a música do Último Chefe!). A entrada é no melhor estilo Anime (desenho japonês) com música composta por um conjunto de Rock muito conhecido no Japão... DEEN!! Hum... Com certeza conhecido só por lá. mesmo.

BLACK ADDER









Fabricante: Namco **Formato:** CD Estilo: RPG **N de jogadores**:1 Requer 1 Bloco

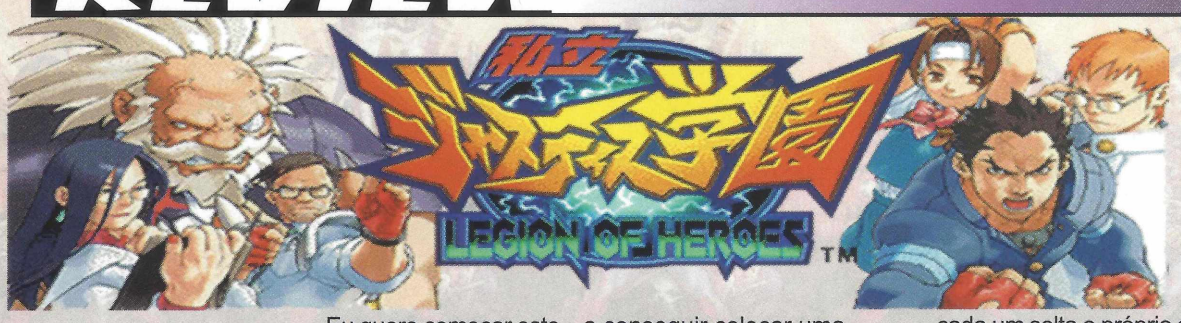
console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
		90	95	95	90	94	78

93%

Outras Opções: Albert Odissey (Sat) | Lunar: The Silver Star Story | Samurai Showdown RPG (Psx)

REVIEW















Eu quero começar este review me desculpando pela ausência de fotos do jogo, (problemas técnicos) mas voce pode conferir o jogo em qualquer fliperama de esquina.

Eis aqui o primeiro candidato a melhor jogo de luta do ano. Este é segundo jogo de luta 3-D produzida pelo pessoal da Arika, pra quem não sabe a Arika é formada por vários ex-funcionários da Capcom, mas não pense que foi um grupo de faxineiros revoltados da Capcom que formou o grupo. Foi nada mais, nada menos que a equipe que inventou Street Fighter II!! Pois é, o pessoal entende do riscado. Eles foram os primeiros a conseguir colocar uma jogabilidade 2D perfeita a la Street Fighter em um jogo com gráficos 3D, esse jogo foi Street Fighte EX. O sistema de batalha é bem similar ao do King of Fighters, voce pode escolher dois persongens para formar um time. O legal é que os times são divididos em escolas, voce só pode formar um time com alunos da mesma escola, tem até um time só de professores que são uma comédia. A cada round terminado o jogo lhe pergunta se voce quer trocar de personagem ou não. A coisa mais impressionante do jogo são os especias de dupla, não são como os do MSH vs SF, onde cada um solta o próprio especial, aqui eles combinam as forças em um único ataque, por exemplo, um cara do grupo pega a vítima pelas pernas e o outro pelos braços e começam a bater o coitado no chão. O time pode também se ajudar recuperando energia. Por exemplo, a professora vem até o professor e começa a fazer uma massagem nele, recuperando uma boa parte da energia. Este jogo tambem é o pioneiro em colocar Air Combos no estilo MSH vs Street em um jogo 3D.

BLACK ADDER

Fabricante:Arika Formato:Arcade Estilo:Luta N de jogadores:2

console	origem	gráfico	música	somFX	controle	diversão	extras
ARCADE		93	88	91	95	98	68

95%

Outras Opções: Street Fighter Ex (Psx) | Bloddy Roar (Psx) | King of Fighters 97 (Neo Geo)

CAUSANDO POLÊMICA

Essa é uma questão que intriga a todos; estamos falando daqueles CD's ou cartuchos baratos que você encontra por aí perto da sua casa. Afinal, **VOCÊ COMPRARIA JOGOS PIRATAS?**

Essa pergunta é feita por milhares de pessoas, "qual a vantagem de eu ter um jogo pirata, se todas as revistas falam que eles não prestam?"

Nós da Plug'nPlay vamos esclarecer tudinho sobre as vantagens e desvantagens de ter um jogo pirata. Mas avisamos, pirataria é um ato ilegal e dá cadeia! Então não vai achando que você vai ficar rico copiando jogos dos outros que você vai se dar mal. Os jogos piratas só são baratos por que são produzidos lá na Ásia, e como você sabe, a mão de obra lá é uma das mais baratas do mundo.

Os piratas conseguem copiar um jogo usando prensas, iguais as das empresas, entretanto a qualidade da mídia (CD) é da mais barata possível (portanto pior).Não pagando a produção do jogo (programadores etc), manuais(custos de impressão e arte), Marketing (propaganda) e direitos autorais, daí se vê o preço de 4 reais que se acha estas " arriscadas belezas".Todos tem culpa pela pirataria ter dominado o Brasil, os impostos são altos e fazem com que os jogos custem o olho da cara, não há fiscalização, e não adianta vir com a desculpa de "não sei onde vende"; qualquer camelô tem um piratinha pra vender, aqui em sampa você acha CD de rodo, acreditem, já vi até banca de jornal vendendo CD, daqui a pouco começam a anunciar na TV!!!! Verdade seja dita, o Brasil é um país cheio de hipócritas, muitas revistas dizem que são totalmente contra a pirataria, mas são as primeiras a comprar jogos piratas! Isso é um mal de terceiro mundo, já que no Japão e USA (países com o maior mercado de games), a pirataria é praticamente inexistente.

Os maiores pontos de pirataria são: China(tigres asiáticos) e países Latinos (Paraguai e Brasil).

Todos que compraram um jogo pirata alguma vez, apoiaram a pirataria, agora você verá a opinião de todos os editores da PnP a respeito deste assunto!

Estamos abrindo polêmica para você MANDAR sua opnião!!!. Publicaremos as melhores opniões em destaque.

Ranald

A pirataria é uma praga nos países emergentes, não sou nem contra, e nem a favor. Se o Brasil produzisse jogos eu seria completamente contra, mas os jogos aqui são caros pra caralho! E ainda confesso, eu compro jogos piratas! Quanto aos periféricos, só originais! Mas quem se ferra nessa são as pequenas locadoras, que quebram pela concorrência injusta.

Mas como no Brasil não existe fiscalização, os caras se divertem. Compra jogo pirata quem quer!

Omega

EU SOU CONTRA, Por que? Eu explico: apesar de você achar que está saindo ganhando, só porque o CD é muito mais barato, não está. O que está acontecendo é que muitas empresas tomam prejuízos com a pirataria, e se todo o mundo entrar na onda muitas de softhouses iram parar de produzir jogos. Fora que muitas softhouses tem medo de entrar no mercado, com medo da pirataria.

Imagine, você gasta milhões para produzir um jogo, ai pitareiam o seu produto e vendem 10 vezes mais barato. O seu produto não vende, e você para de fazer jogos porque faliu. LEGAL NÉ??

The Menace

Sou contra!!! Isso só prejudica a qualidade dos jogos e as pequenas empresas. Não digo as grandes (Sega,Nintendo, Sony) por que eles são líders no mercado, mas, e as "emprezinhas"?. Eu digo o que acontece com elas: **1**- Eles se matam para fazer um jogo, **2**- Se matam para colocá-lo no mercado **3**- Já vendem pouco, porque jogo de emprezinha costuma ser uma merda **4** - Vem um Filho da puta e pirateia o game da empresinha **5** - Ela entra em falência porque o game "da vida "deles não vendeu nada. Outro inconveniente: As empresas ficam com medo de inyestir, com isso perde qualidade na parte da produção.

É BEM mais barato, mas no final, não compensa.

The Prodigy

Eu me colocando como cliente, vejo mais vantagens que desvantagens. A maior delas é que como eu costumo jogar jogos japoneses, hoje tenho muito mais acesso do que quando eu só podia depender das locadoras. A grande maioria das locadoras só compravam jogos americanos e dava o maior trabalho conseguir alugar por exemplo, Goemon 2, com os piratas não tem esse problema, chega de tudo (no caso do PSX). O ruim é a qualidade duvidosa dos piratas, podendo encontrar até jogos incompletos.

Black Adder

Na minha opinião, os sucesso dos piratas aqui no Brasil é apenas consequência dos altíssimos preços de empresas como Tec Toy e a extinta Playtronic, não estou pondo a culpa neles, pois a culpa disso tudo é do governo com taxas de importação absurdas. Muitas locadoras por aqui já pararam de comprar jogos de Playstation, atualizando somente os jogos de Nintendo 64 e Saturn devido aos poucos piratas que existem para esses consoles. Se não fosse os piratas eu não jogaria vários RPGs japoneses que as locadoras não trazem pro Brasil.

AS VANTAGENS

O quê? Existe vantagens em comprar jogos piratas?

Claro que existe, pelo menos para nós, brasileiros.

Vejam bem, nós da PnP não estamos apoiando a pirataria, não vai achar que vamos abrir uma Plug'nPlay comércio de jogos piratas Ltd., não confundam cú com bunda!

Lance rápido, agora lá vai a lista de vantagens!

1 - Os jogos são baratos, você consegue adquirir seu jogo (CD) favorito por no máximo R$10;

2 - Os jogos piratas chegam aqui no Brasil, na maioria das vezes, antes dos originais;

AS DESVANTAGENS

Existem mais desvantagens do que vantagens, lá vai a lista!

1 - Você não tem garantia, manual ou assistência sobre o jogo, se ele estiver com defeito, azar o seu! Você pode estar jogando aquele imenso RPG e no final... dar um pau violento!;

2 - No caso do jogo precisar de um cartucho (SNK, Capcom) ou qualquer outro periférico você dançará, a não ser que você compre as RAM's piratas; aliás, os piratas fazem memory card, controles..., só que como o Prodigy diz: "periférico pirata é caixão";

3 - As locadoras estão quebrando aos milhares, o pessoal prefere comprar um jogo por R$ 5,00, do que alugar por R$2,50. Existem até grandes locadoras que comercializam jogos piratas! Não existe santo nessa história!;

4 - As grandes empresas tomam um prejuízo animal, são milhões de dólares perdidos, a pirataria até inibe as softhouses de se instalarem aqui;

5 - Você precisa instalar um chip no PSX e no Saturn, ou comprar um periférico, no caso do N64; eles não custam caros, mas caso o cara que mexa no seu videogame for um "coxa", ele pode vir a ferrar seu aparelho;

Emuladores de Videogames para PC Parte 2

Playstation

Destaque: PSEmu Roda no mínimo em 486 (Windows 3.1)

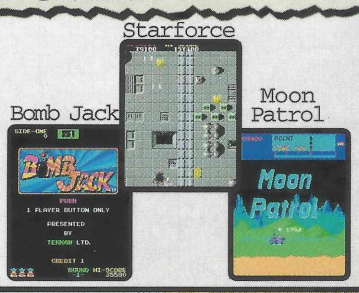


É a mesma história de sempre, tentar emular um hardware muito forte dá merda. Dá, porque para ficar igual é necessário muita máquina, coisa que você sairia ganhando mais se comprasse logo um Playstation. De acordo com informações, o mínimo requerido para este emulador seria um Pentium 75 e placa de vídeo de video que mostre no mínimo 800x600. Eu acho que eles são muito otimistas, porque não é qualquer um que consegue jogar com os FPS mais lerdos que uma máquina de Slides. Este emulador funciona tanto com executáveis na Winchester, como o próprio CD de PSX no drive da CPU. Não compensa.

Arcades

Destaque: MAME Roda no mínimo em 486 Qualidade: Excelente

Emulador super-interessante, mais ainda para os veteranos do Videogame, que deliravam desde os primórdios da história dos games, nas máquinas, que na época eram animalescas. Este foi escolhido também não por ser o melhor, mas por rodar muitas, mas muitas máquinas antigas. Claro ,existe hoje até emulador de CPS2 (Capcom), mas estes jogos são acessíveis, ou nas máquinas, ou nos videogames. Mas os jogos que este emulador roda NÃO estão disponíveis em lugar nenhum (excessão é lógico, em alguma bocada por aí). Baseado em DOS , funciona muito bem no Prompt do DOS, e por emular jogos de marcas diferente, seu FPS é espetacular. Este vale mesmo a pena ter.



PC Engine

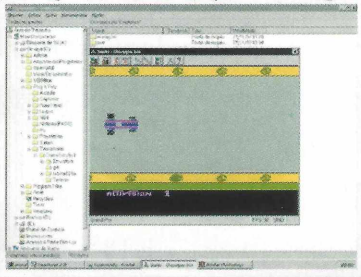
Destaque: Magic Engine Roda no mínimo em Windows 95 Qualidade: boa

O mais interessante deste emulador é que ele é capaz, além de rodar as ROMS, emular CDs. Hã..., alguns. Sim, só que ainda não com perfeição (digamos que falta 50% para ficar perfeito). E se for emular CDs, só com o próprio, mesmo,não adianta criar uma imagem do CD na Winchester que ele não roda. Entre outras, roda muito bem, e emula , até que bem, o som. Frame Rate, se você tiver um Pentium já fica bem próximo. E funciona com várias resoluções desde 320x200 à 640x480. Vale a pena conferir.

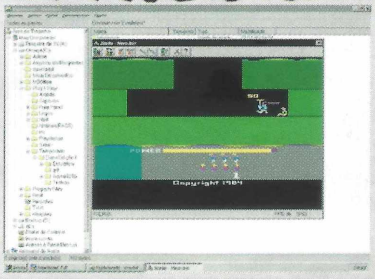


Atari

Destaque: Stella Roda no mínimo em Windows 95 Qualidade: satisfatória



Esse é para matar a saudade. Escolhi este emulador não pela sua velocidade, mas por rodar embaixo do Windows; o que o torna prático para se usar. Totalmente escrito em C++, o maior pecado deste emulador é que os frames abaixam muito em certas ocasiões, mas é para matar a saudade mesmo. não? Ou você tá a fim MESMO de jogar Atari 2600? Se tiver , tá na hora de trocar de videogame(provalvelmente você deve ter um Jaguar ou um Amiga 32).



E você ainda encontra muito mais emuladores na Internet!

Existem ainda inúmeros emuladores que você pode ter. Eis aqui alguns que eu não citei e podem lhe interessar

Atari 5200 Atari Lynx Colecovision Intellivision Nintendo 8bit Nintendo Gameboy Odyssey 2
Sega Master System Sega Game Gear Vectrex Apple II Commodore 64 Commodore Amiga
MSX Sinclair Spectrum X68000

Melhor site para encontrar todos os emuladores citados nesta matéria (inclusive da edição passada) : www.davesclassics.com

O novo controle analógico para Playstation

VALE A PENA COMPRAR?

RIRO!!! SIM ou NÃO?

The Menace

O sistema analógico ficou bem preciso, encaixa com uma luva nos jogos compatíveis. Só perde para o do Saturn em questão de firmeza.

SIM

Himaru

Não tive oportunidade de analisar o controle, pois fui atacado por um bando de fanáticos da Acclaim e fiquei refugiado, mas comprei o guru do Gugu e ele disse talvez

TALVEZ

Black ADDer

Não, porque hoje em dia a maioria dos jogos do PSX não necessitam em nada deste caro periférico.

NÃO

The Prodigy

E claro que sim, como o PSX tem uma penca de jogos de corrida e o número de jogos 3D livre aumentando, se torna um periférico obr[illegible]tório.

SIM

Omega

Apesar de o preço ser um pouco salgado, vale apena pela quantidade de jogos de corrida que o Playstation possui. Bem melhor que o do Saturn e o N64, para mim.

SIM

De todos os consoles de 32-64 bits realmente bons (Jaguar não), só faltava o Playstation ter o seu controle analógico. Hoje, importantíssimo para uma experiência 3-D com games. Controles analógicos não se saem bem em jogos cuja jogabildade exige respostas rápidas, ou comandos de toque (Street Fighter, e outros jogos 2-D), porém, ele se sai extremamente melhor que os controles digitais em jogos 3-D como: simuladores (Daytona e Ace Combat), plaforma 3-d (Mario 64 e Sonic Jam), ou qualquer outro game que necessite respostas super-precisas (Nights).

Controles digitais são parecidos com interruptores de liga-desliga, diferentes dos analógicos que registram cada movimento, mesmo que seja mínimo, que você faz no controle. Ex: No Sega Rally, com um controle digital, a roda vira totalmente de uma vez quando você põe para esquerda, com o analógico, você pode regular com precisão QUANTO a roda deve virar para fazer a curva (não preciso nem dizer com qual controle se faz faz os melhores recordes, né).

O controle tem a mesma aparência do Pad tradicional do Playstation, porém agora possue duas "alavanquinhas" com a qual você pode, por exemplo, controlar um carro com um e frear e acelerar com o outro. suas dimensões são basicamente as mesmas, e é totalmente compatível com os jogos existentes para o controle tipo manche duplo para simuladores. Aqui vai nossa avaliação do acessório.

SIM

TERMOS MAIS USADOS NO MUNDO DOS GAMES

O que é Gourad-Shading? e Light-Source? E quando realmente o jogo está em alta-resolução e a 60 quadros por segundo? Parece coisa de louco, mas, você sabia que a maioria dos jogos de 32-64 Bits usam a dar com pau estes efeitos? É mano, você tá precisando ler Plug.nPlay. Mas não se preocupe; a partir desta edição, tiraremos todas as dúvidas que atormentam os gamemaniacos do Brasil. Com a evolução tecnológica, as palavras que viviam em nossa boca na era dos 16 Bits, (como Rotação e Zoom) se tornaram obsoletas, dando lugar a uma porrada de palavras novas, e haja cabeça para entender tudo. Pensando nisso, o departamento de Tecnologia em Hardware da Plug'nPlay, preparou uma seleção de termos, que os jogadores PRECISAM saber para não viajarem numa roda de experts, ou quando verem um jogo de última geração, não falarem merda. Se você viu algo bonito (ou algo que você considera um defeito) em um jogo e não sabe o que é, mande cartas para nós , pode ter certeza que iremos esclarecer suas dúvidas.

2-D e 3-D

Parece óbvio a diferença, mas muita gente ainda confunde estes dois tipos de gráficos. Vai aí a definição: gráficos 2-D são jogos compostos por imagens chapadas e que não mudam a perspectiva, exemplo: os lutadores de Marvels vs Street Fighter são 2-D e você não consegue vê-los de outro ângulo, certo? Programadores podem dar aparência 3-D a gráficos 2-D (veja pré-renderizado), mas isso não o deixará verdadeiramente 3-D, por que em 3-D, os gráficos são processados no momento que ocorre a ação, mundando de perspectiva sempre que necessário. Para gráficos 3-D são necessários polígonos (objeto geométrico que, colocados um perto do outro formam figuras)e por serem baseados em cálculos matemáticos , forçam muito mais o processador e requerem menos memória RAM, diferente de gráficos 2-D, que requerem muita memória para armazenar os quadros de movimentação do jogo.

Alta Resolução

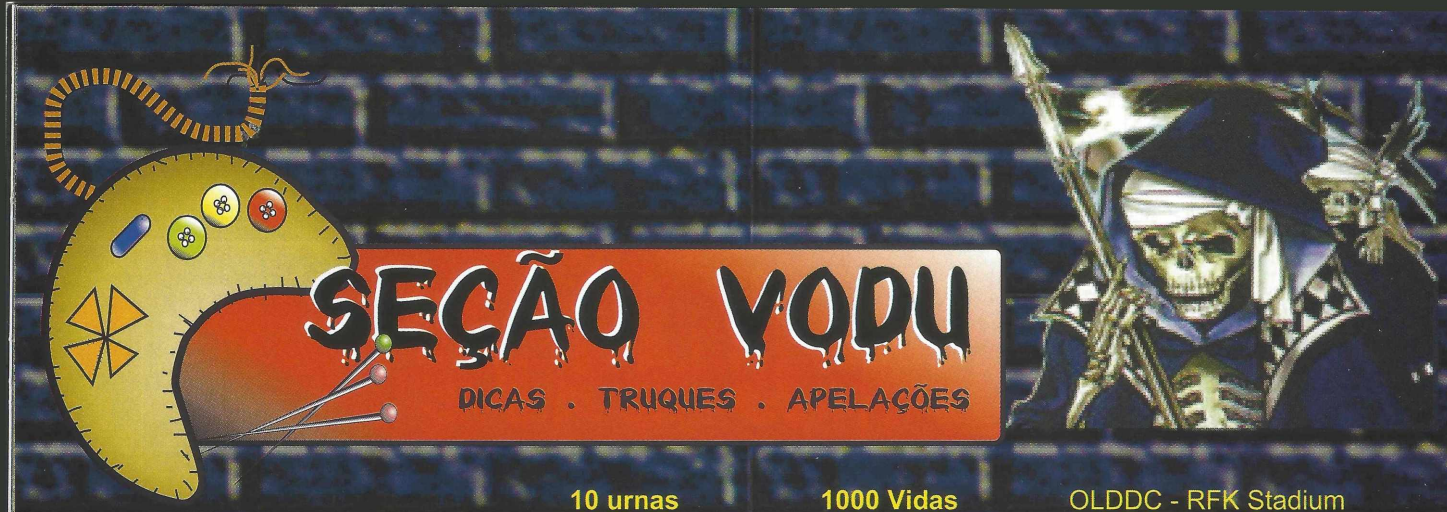
Um jogo em baixa resolução requer bem menos do processador que um jogo em alta, por isso os programadores, muitas vezes baixam a resolução do jogo para manter os frames por segundo, isso melhora a animação, mas compromete a qualidade da imagem, não que um jogo em baixa seja graficamente pior que um de alta, de maneira nenhuma, mas tenha certeza que se você viu um jogo de gráfico lindo em baixa resolução, certamente ele ficaria maravilhoso, se fosse em alta resolução. Para você se situar, Virtua Fighter 2 e Tobal (1e 2) estão em alta resolução). Se você tem um PC perberá mais ainda como o jogo fica diferente quando você muda a resolução, se você pegar Quake, por exemplo, verá que ele ficará cada vez mais lento à medida que você aumentar a resolução. Se tivessem opções de resolução em videogames, aconteceria a mesma coisa.(É mano, isso é o preço da beleza gráfica)

60 quadros por segundo

Essa é a maior dúvida, MUITA gente não percebe quando um jogo está quadro a quadro, a 30 quadros ou mais, ou a perfeição dos 60 quadros(frames) por segundo, hoje isso acaba. FPS quer dizer quanto quadros de animação são gerados por segundo, quanto mais quadros, maior o realismo e fluência da imagem em questão, Uma transmissão de TV pode chegar de 24 à 30 FPS, sendo que os videogames podem gerar 60 FPS. Olho Humano é enganado por imagens em sequência, daí , quanto mais quadros em sequência, muito mais animado parecerá a imagem. Exemplos da indústria são os já citados Virtua Fighter 2 e Tobal (1 e 2), ambos à 60 FPS e alta resolução (um luxo). Você percebe claramente a diferença entre um jogo a 30 (normal da indústria) e jogo à 60 (poucos e lindos casos), sinta a diferença de fluência entre Sol Edge (30) e Tekken 2 (60), você perceberá que a consistência dos gráficos são diferentes.

Realtime e Pré-renderizado

Simples: Realtime é todo gráfico ou ação que está sendo processado durante o jogo. Todos os jogo poligonais são em tempo real (com excessão de alguns objetos 2-D, jogos com replay dinâmico, tomadas de câmera animais só são possíveis em jogo processados em Realtime (Ex: Sega Rally, Mario 64, Croc etc..). E Donkey Kong para Snes? E o cenário do Resident Evil? É 3-D ou 2-D? Reposta: os dois são PRÉ-RENDERIZADOS EM 3-D. Como? É assim: uma grande estação gráfica renderiza essas imagens com efeitos de profundidade, dando volume a essa imagens, O resultado é uma imagem 2-D que, com a sombra, textura e luz com que foi feita, dá um aparência 3-D muito legal. Por isso, não espere ver o cenário do Resident Evil mudar a perspectiva de modo fluente por que aquilo não é polígono, é uma imagem 2-D pré-renderizada em grandes estações gráficas. Imagens de alta qualidade, porém estáticas.



Sega Saturn
Sonic R

Personagens iguais
Para escolher o mesmo personagem no modo de 2 jogadores, faça o seguinte: Ambos os jogadores coloquem cursor em cima do personagem desejado, segure X e pressione A. Pronto!

Torne-se Super Sonic
Para isso você precisa achar todas as Chaos Emerald, aqui estão a localização de todas:

1ª Emerald: Island Course
Atrás da porta que abre com 50 rings

2ª Emerald: City Course
Atrás da porta que abre com 20 rings, no meio do percurso depois de cair no buraco na rua depois do túnel

3ª Emerald: City Course
Atrás da porta que abre com 50 rings

4ª Emerald: Ruins Course
Atrás da porta que abre com 50 rings, localizada no lado esquerdo bem no começo da corrida

5ª Emerald: Ruins Course
Atrás da porta que abre com 20 rings, localizada bem na sua frente, logo após subir a 1ª rampa

6ª Emerald: Factory Course
Atrás da porta que abre com 50 rings, localizada bem depois do looping ,a direita

7ª Emerald: Factory Course
Atrás da porta que abre com 50 rings, localizada um pouco depois do turbo, a esquerda. A emerald sairá de um submarino

Nintendo 64
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Algumas passwords

10 urnas
NXCVSZ

1000 Vidas
GTTBHR

Ver o Staff
CRVDTS

Missão 2
THWMSB

Missão 3
CNSZDG

Missão 4
ZVRKDM

Missão 5
JYPPHD

Missão 6
RGTKCS

Missão 7
QFTLWN

Missão 8
XJKNZT

Nintendo 64
AeroFighters Assault

Mudar as cores
Não gostou do visual de seu avião? É só apertar R na tela de seleção.

F-15 e novo piloto
Na tela de entrada, aperte C-esquerda, C-baixo, C-direita, C-cima, C-esquerda, C-direita, C-baixo. Pronto! Agora você pode escolher a poderosa F-15 com um novo piloto

Nintendo 64
Automobili Lamborghini

Carros Secretos
Se quer correr com carros como Ferrari Testarossa, Porche 959, Dodge Viper ou Bugatti EB110 você deve acabar o Basic ou Pro series no modo Arcade. Cada vez que você acaba uma serie, recebe carros novos. Mas você deve terminar no modo Normal ou Expert.

Modo Espelho
Este truque é mais velho que andar pra frente. Para correr as pistas invertidas você deve acabar o Championship Mode no modo Novice e Expert.

Sega Saturn
Madden NFL 98

Estádios secretos
Para jogar nos melhores estádios, escreva o seguinte na tela de criar seu jogador.

OLDDC - RFK Stadium
SHARKSFIN - Tiburon Sports Complex
GHOST TOWN - Wild West
JETSONS - Astrodome
DAWGPOUND - Browns Stadium
SNAKE - Old Oakland Stadium
BIG SOMBRERO - Tampa Bay Stadium
DANDAMAN - Old Miami Dolphins Stadium

Times Secretos
Para jogar com estes poderosos times siga o mesmo procedimento do código acima
LEADERS - Todos os lideres de time
COACH - Time do Madden
ORRS HEROES - Time da E.A Sports
LOIN CLOTH - Time Tiburon
PAC ATTACK - Time dos anos 60
STEELCURTAIN - Time dos anos 70
GOLD RUSH - Time dos anos 80

Playstation
Pandemonium 2

Passwords:
Level 1 - EMIAGCAI
Level 2 - OMACCBAI
Level 3 - FAIAGCBI
Level 4 - FEKAGCCA
Level 5 - LGBFIICE
Level 6 - LMBBIIEE
Level 7 - IEBBIIGF
Level 8 - KNBBIIAI
Level 9 - LGBJIICI
Level 10 - LOBJIIEI
Level 11 - IGBJIIGJ
Level 12 - FFCAGCCC
Level 13 - FHCAGCCK
Level 14 - FJKEGCDC
Level 15 - FLKEGCDK
Level 16 - ADIKBIIB
Level 17 - ADMIBIID
Level 18 - MAECCBEJ

Playstation
Star Wars: Masters of Teras Kasi

Modo Cabeção
Durante a tela de carregamento segure SELECT. Mas este código só funciona no modo Versus e Practice.

Playstation

Star Wars : Teras of Kasi

Modo Super Deformado
Durante a tela de carregamento segure SELECT, pra cima e X. Mas este código só funciona no modo Versus e Practice.

Modo Formiga
Durante a tela de carregamento segure SELECT, pra cima, X e R2. Mas este código só funciona no modo Versus e Practice.

Jogue com Jodo Kast
Derrote 7 ou mais oponentes no modo Survival.

Jogue com Darth Vader
Acabe o jogo com Luke Skywalker na dificuldade Standard ou Jedi

Seleção de arenas
Acabe o jogo com Chewbacca na dificuldade Standard ou Jedi

Jogue com Mara Jade
Segure L1, L2 e R1 quando entrar no Team mode na dificuldade Jedi. O computador ira selecionar automaticamente Os Rebeldes para você e o Império para o CPU. Derrotando o Império você ganha como recompensa Mara Jade. O código só irá funcionar se as opções "Player Change" e "Continue" estiverem desligadas.

Jogue com a escrava Leia
Termine o jogo com a princesa Leia na dificuldade Jedi. O código só funciona nas mesmas condições do código acima.

Jogue com Stormtrooper
Termine o jogo com a Han Solo na dificuldade Jedi ou Standard. O código só funciona nas mesmas condições do código acima.

Saturn

Steep Slope Slider

Roupas diferentes
Ponha o cursor em cima de qualquer Boarder, pressione e segure (em ordem)Z, baixo e A.

Seleção da hora do dia
Com a opção "Time Progress" desligada você pode escolher a hora dia que quiser jogar. Depois de escolher seu personagem, rapidamente pressione e segure estes botões antes do "Now Loading", segure-os até o jogo começar.

Para jogar de manhã segure Z, esquerda e A
Para jogar ao entardecer segure Z, direita e A
Para jogar de noite segure Z, baixo e A

Personagens Extras - Pacote 1
Garoto: Termine com o melhor tempo na Extreme 02
Corredor: Termine com o melhor tempo na Alpine
Herói: Termine com o melhor stunt score na Skateboard
Skinhead: Termine com o melhor stunt score na HalfPipe

Personagens Extras - Pacote 2
Estes aqui dão bem mais trabalho. Primeiro escolha os quatro personagens acima e termine com os 8 primeiros personagens. Depois na tela de seleção:

Glasses: Segure L e escolha o garoto
Cachorro: Segure L e escolha o skinhead
Buggy: Segure L e escolha o Alpine Racer
Alien: Segure L e escolha o herói
Lolita: Segure R e escolha o garoto
Pingüim: Segure R e escolha skinhead
OVNI: Segure R e escolha o herói
Saturn: Segure L+R e escolha o garoto

Pistas Extras
Aqui você vai precisar Ter os 4 personagens do pacote 1. Você terá que correr com todos eles em pelo menos uma pista.

Outer Space: Segure L+R e selecione a pista EX00
Space Colony: Segure L+R e selecione a pista EX01
South Pole: Segure L+R e selecione a pista EX02
Space HalfPipe: Segure L+R e selecione a pista EX03

Jogo extra (versão japonesa)
Primeiro segure X, Y, Z, L, R, B, C. Agora que você está com todos os seus dedos ocupados entre no option e vá para "Exit option" e aperte A, mas sem soltar os outros botões!!

Nintendo 64

Madden 64

Estádio extra
Escreva SAN MATEO na tela de criar seu jogador para jogar no estádio da Eletronic Arts

Times secretos
Escreva os nomes abaixo na tela de criar seu jogador para jogar com os times secretos

SIXTIES: Time dos anos 60
SEVENTIES: Time dos anos 70
EIGHTIES: Time dos anos 80
HOWLIE: AFC Pro Bowl '96-97

Veja o final
Para ver a seqüência do final do jogo ligue o N64 e segure os botões L, R, e Z

Jogue com Tiburon Team
Para jogar este super time vá para "Season Mode" e então para o "Front Office". Selecione "Creat Player" e entre com o nome "Tiburon". Agora vá para o modo Exhibition e o Tiburon Team será selecionavel

Saturn

Evangelion 2nd Impression

Código infeliz
Se quer estragar o melhor do jogo entre com este código: aperte C, A, R, R, Y, A, L, L. Este código permite você pular as cenas do anime que faz (ou fazia) um enorme sucesso no Japão.

Saturn

Sega Touring Car Championship

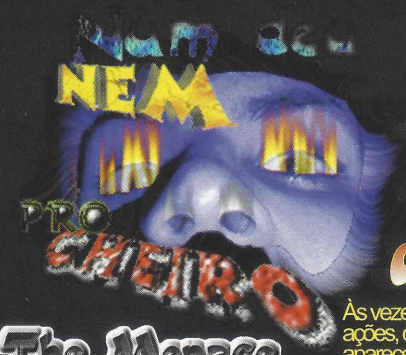
Carros e opções novas
Ponha um controle "volante" no segundo encaixe de controle. Vá para o options e aperte: x, y, z e Start no "volante". Se feito corretamente você escutara um VROOM. Então você conseguirá carros novos, novas pistas, Modo Grand Prix e modo Expert. Para correr com o Lancia Delta, pegue o Alfa Romeo e pressione Z para escolher. Para correr com o Celica, pegue o Toyta Supra e escolha com o Y. Escolhendo com o X você correrá com o proto car.

Playstation

Command & Conquer : Red Alert

Apelação Total
Todos os códigos são ativados clicando os botões Team na Tool Bar com o botão de cancelar a ação O.

Grana fácil: Quadrado, Quadrado, O, X, Triângulo, O
Kaboom: O, X, O, Triângulo, Quadrado, Triângulo,
Supressa: X, O, Triângulo, Triângulo, O, X (este código só funciona no modo multiplayer)
Vitoria Fácil: X, Quadrado, Quadrado, O, Triângulo, O



ODDWORLD
Abe's Oddysse

Abe's Oddysse lembra o antigo clássico Out of this World, que em cada tela surge uma novo desafio inteligente. Porém, depois que você aprendeu uma vez, nunca mais esquece. Eu desenvolvi esse guia e espero que com ele você consiga chegar no final. Vamos nessa que o jogo é longo pacas...DETALHE: É PRECISO SALVAR MAIS DE 50 MUDOKONS PARA VER O FINAL REAL. (pensou que ia ser fácil, né?).

Os movimentos de Abe e como conversar com os personagens!!

The Menace

- JOGA OBJETOS (mais o direcional)
- PULA (ou então, ponha para cima)
- ABAIXA (ou então, ponha para baixo)
- AÇÃO

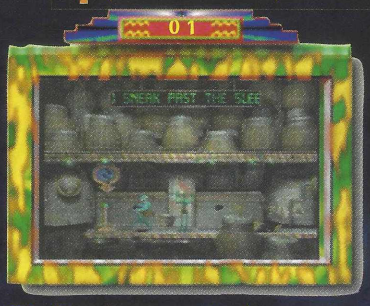
Às vezes, aparecerá no texto algumas letras, que significam ações, como dizer Hello (L1 + Triângulo), neste caso, apenas aparecerá um H (que por um acaso da vida está vermelho na lista de comandos), então você já sabe, se aparecer qualquer letra em vermelho no texto, verifique o comando AQUI NESTA PARTE →

- ↓ e depois para frente, você ROLA
- → + R1 CORRE
- → + R2 ANDA NAS PONTAS DOS PÉS
- → ANDA (sério?)

↑ Sobe plataformas e monta no Jupará (esse é o nome que eu dei para aquele camelo (ou sei lá o que)

R1 + L1 Domina a mente (depois você pode controlar o bicho, para matá-lo, aperte o mesmo comando)

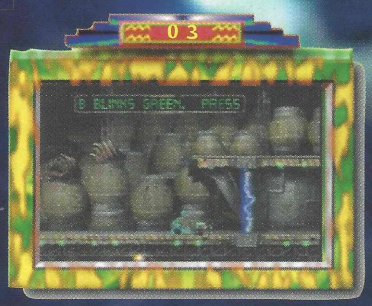
L1 + △ Abe fala *H*ello (Olá)	L2 + △ Abe assovia *F*ino
L1 + ○ Abe fica *B*ravo	L2 + ○ Abe imita um *P*eido
L1 + ✕ Abe fala *W*ait (espere)	L2 + ✕ Abe assovia *G*rosso
L1 + □ Abe fala *F*ollowme (siga-me)	L2 + □ Abe *R*i (imbecilmente)



01 - Domine a mente do guarda, vire a chave (desta foto) para desligar o laser e passe para o outro lado, em seguida mate o corpo que você possuiu ...



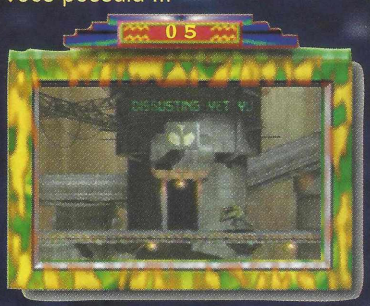
02- Você deve sempre salvar os Mudokons, leve eles até os portais de passarinhos e use o comando de domínio da mente para abrir o portal(se você chegar muito perto, eles voam).



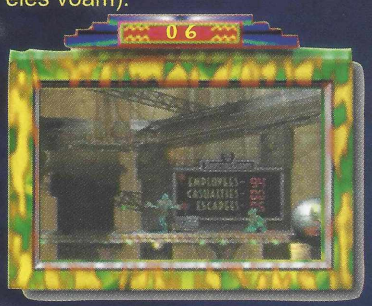
03 - Fique esperto com esta bombas, você deve desarmá-las e para fazer isso, aperte o botão de ação quando a luz ficar verde, se você errar, BUM!!



04 - Quando os guardas estiverem em outro plano, podem atirar, se você não estiver escondido. Aqui por exemplo, com você abaixado eles não atiram.



05 - Sempre que possível tente dominar a mente dos guardas e, com o corpo deles matar o resto, tendo cuidado para não matar os Mudokons, (sempre há um jeito).



06 - Aqui NÃO vire esta alavanca, ela irá matar o Mudokon. Você pode falar só com um por vez. Leve todos que estão aqui para o portal (cuidado com as prensas).



07 - Nem tente desligar este laser agora, ele só desligará lá pelo final do jogo, vá pela esquerda, chame atenção do guarda para ele DESCER da plataforma. Saia da tela.



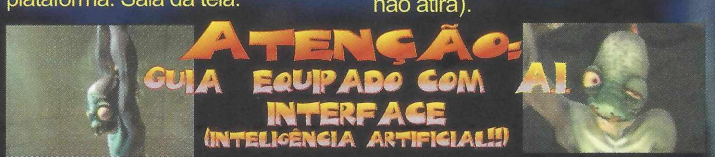
08 - EXATAMENTE daqui, pule para a direita, você irá cair perto de um guarda. ABAIXE e ROLE para direita onde você chegará num lugar escondido(seja rápido que o Guarda não atira).



09 - Nem tente voltar pelas prensas. Se você reparar, toda borda que tem uma areia caindo pode ser descida (ou subida). Desça e jogue a bomba no guarda(que deve estar lá embaixo, se você fez tudo direito)) é roça).



10 - Estes são sensores de movimento, então, se você ficar parado eles não dão o alerta. Procure andar nos intervalos (senão



Isso quer dizer que, conforme você vai criando habilidade e conhecimento no jogo, o guia supõe que você JÁ SAIBA certas coisas, então ele não fala DETALHADAMENTE alguns passos. Se você travar em alguma parte deste jogo que não esteja no guia, fique tranquilo porque deve ser uma coisa bem fácil e inútil (sabe quando você trava no jogo, não sabe porque; e quando fica sabendo, começa a se xingar dizendo: "como é que eu não percebi isso?, é ridículo!!!" . E saiba meu amigo leitor, que você pode ter 60 minutos ou 60 anos de experiência em Videogame, não interessa: VOCÊ TAMBÉM ESTÁ SUJEITO A ISSO, por isso relaxe.



11 - Repare que aqui tem uma porta. Entre nela, chegue no portal e entre nele (esse é o primeiro dos muitos portais que dá para entrar)



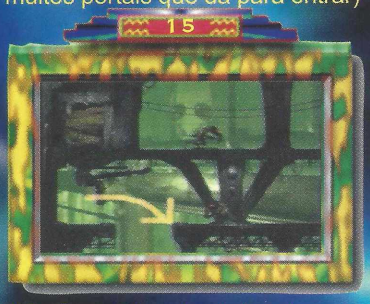
12 - A primeira coisa a se fazer aqui e ABRIR O PORTAL DE SAÍDA, depois falar com um Mudok e fazer eles te seguirem para direita.



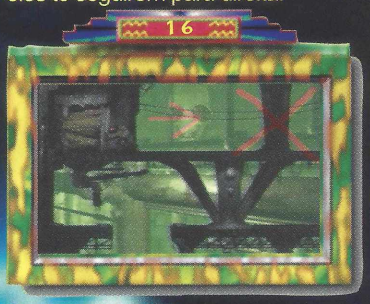
13 - Utilize as sombras para se esconder dos guardas e sempre que possível, ande nas pontas dos pés para não chamar a atenção.



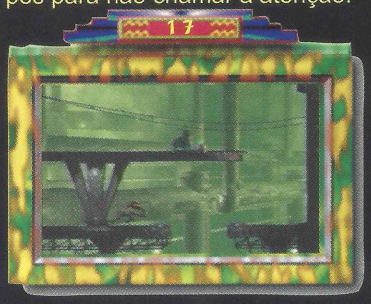
14 - Arme a bomba, vá para esquerda e chame a atencão dos guardas. Um deles virá atrás de você, então suba na plataforma.



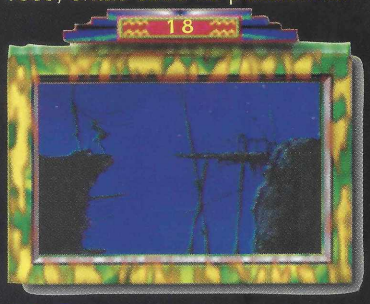
15 - O portal perto da bomba desarmada dá aqui. Assim que você chegar pule e fique agarrado como na foto, então siga o guarda bem de perto, na ponta dos pés, então



16 - quando chegar na outra beirada pule de novo e fique pendurado. suba quando os guardas não estiverem olhando. chame um Mudok e se esconda nesta sombra



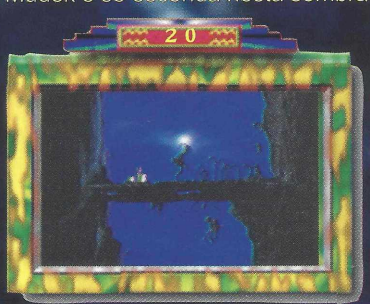
17 - Repita a operação até trazer todos os Mudoks para perto do portal.Volte e arme a bomba. O animal do guarda vai se estourar. Aí é fácil,só voltar.



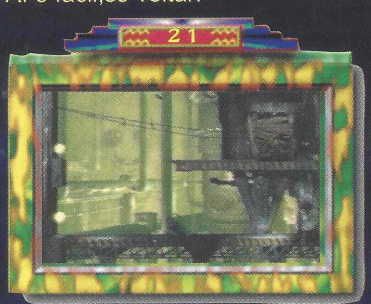
18 - Desça por aqui, mas tome cuidado com os morcegos, que eles matam. Tem um portal no final. Depois de passar por ele domine o guarda desça pela direita.



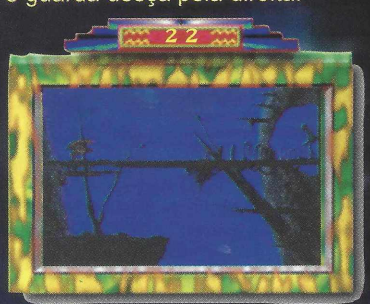
19 - Para matar os outros guardas sem matar os Mudoks, use G para fazê-los se proteger em seguinda dispare, parando em seguida.



20 -Se você entrou no último portal, nem entre neste, dá no mesmo lugar. Se é um portal que tu procuras vá para direita e desça. Depois direita.



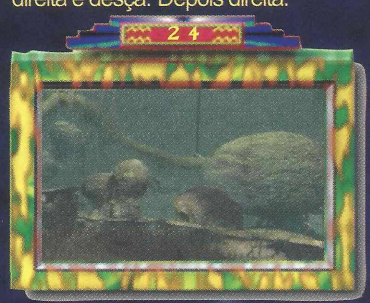
21 - Chegue aqui correndo, apertando o X para rolar. Não se empolgue muito.tem umas minas do outro lado(não, não é mulher, essas estouram).



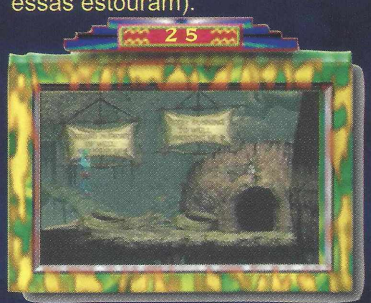
22 - Aqui aparece o primeiro cão babão do inferno. Chame a atenção dele e saia queimando, não esquecendo de pular a mina.



23 - Depois de um portal baba vem este cão, espere ele dormir suba e jogue uma pedra por cima dele (direcional para trás e botão círculo) Parabéns você saiu da fábrica.



24 - Bem vindo à selva de de seu planeta, Agora para passar em certos lugares você deve imitar seus amigos. No primeiro a sequência é: F,F,P.(nooossa, que difícil!!)



24 - Este tubos são meio de locomoção rápida.Ponha para cima para entrar (você pode fazer isso correndo também),para rolar durante a corrida, aperte x correndo.



26 - No próximo Mudok que pedir senha a sequência é: F,F,G,G,P e o outro que vir é: F, F, G, G, F, G, P, e o outro é F, F, G, G, F, G, F,G, P.



27 - Agora chegou a hora dos testes vamos começar por SCRABANIA, falou?



28 - Na sequência: pule esta mina; chame o guarda; pule a mina de volta; vá para esquerda; não vire a alavanca de cima; para direita; vire a alavanca MAS NÃO FIQUE NO X.



29 - volte para o começo; entre no tubo; vire a alavanca; volte; espere o guarda se virar; ande ans pontas dos pés e arme e bomba ; provoque o guarda com P e F que ele morre.



30 - Entre no tubo; mate o guarda; volte e toque o sino. UFA!! Mó trampo, mas agora você tem em mãos o inigualável JUPARÁ. Pule o abismo (bem na ponta).



31 - Agora, os Mudoks que você encontrar dirão Hello. Diga Hello também, que ele iniciará a sequência que você de ve repetir.



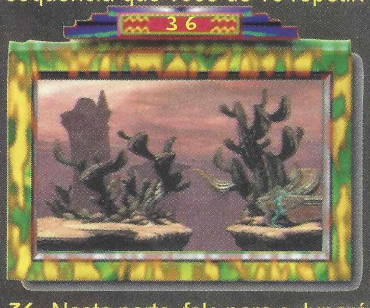
32 - Destrua a bomba com o poder que você pegou, volte e pegue outro poder, DEIXE o jupará nesta tela , volte e pegue outro poder. Diga o password e estoure as bombas.



34 - Agora o lance é CORRER, pegue a sequência das bombas e não pare.Pronto agora você ficou sem Jupará, ele se amarra num mel,você deve se livrar do doce.



35 - Para libertar o Jupará, pegue o poder da bomba, vire esta alavanca, as abelhas o seguirão, corra até a colmeia.(hã..mas depois de 32 não vem 33?)



36 - Nesta parte, fale para o Jupará FICAR aqui e ande nas pontas dos pés para não acordar o guarda, daí, quando dominar sua mente, vá para direita. Mate o outro guarda.



37 - Hora do teste. Este bichos te perseguem, mas quando encontram um da mesma raça, começam a brigar. Na hora da treta, eles te ignoram. Aproveite!



38 - Aqui, vire a alavanca, entre no tubo (não pule, ande e entre nele), entre no outro tubo, corra à esquerda, entre no último tubo, vire a alavanca de cima e entre nos tubos restantes.



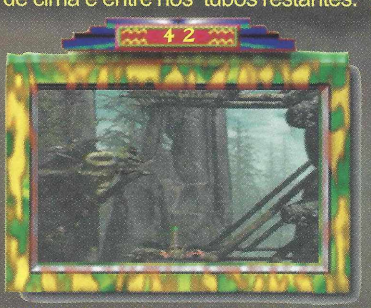
39 - Aqui neste portal, você deve chamar um Mudok por vez para salvá-los, seja rápido e não erre. NÃO ESQUEÇA DE ASSIM QUE CHEGAR, ABRIR O PORTAL DE VOLTA.



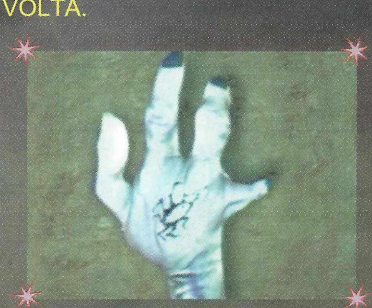
40 - Depois de provar que você é bom, ainda falta metade do poder que você veio buscar Vá até Paramonia. Chegando lá, arme a bomba e sai de perto do guarda.



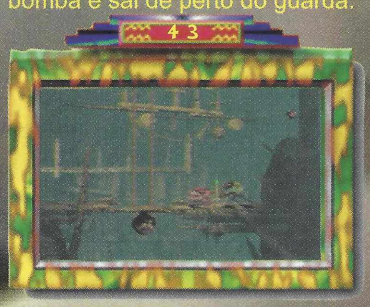
41 - E o nosso amigo Jupará volta, e já chega atrapalhando , parando para comer mel. Aqui é só jogar um pedra na colméia que já resolve o caso.



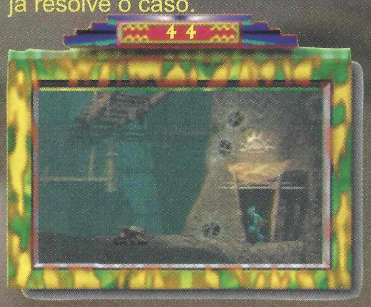
42 - Deixe o Jupará uma tela abaixo desta Para acionar a alavanca, domine um guarda e venha até ela, depois busque o Jupará.



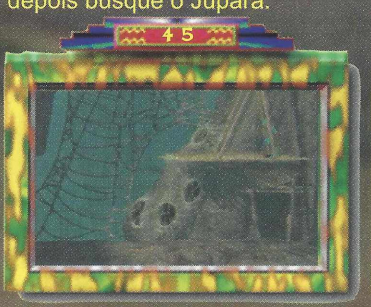
Gravam um símbolo em sua mão depois das provas



43 -Quando você estiver controlando o guarda, você pode chamar o cão do inferno que ele te ajuda (use o comando F para chamá-lo e W para fazer ele atacar)



44 - Prova da aranha. Este bichinhos se comportam da seguinte maneira: fogem de você, mas se ficarem encurralados, atacam, Fique esperto e use esta sabedoria para seu proveito.



45 - Nesta porta você deve ir por cima primeiro para a pedra rolar em cima das abelhas. Você deve salvar os Mudoks do portal (seja paciente nele). Depois, vá para baixo.



46 - Aqui, chegue nas pontas dos pés até a bomba e a ligue. Calcule o tempo e, faltando um pouca para explodir role. O cão de ve acordar ir babando na bomba.



47 - O mesmo esquema da fase Indiana Jones da Scrabania. Terminado aqui terás o poder que procura.



48 - Com o poder que você ganhou destruas todos nesta tela. Sua jornada de volta começa.



49 - Pegue pedras aqui para destruir as bombas, cuidado: é um trabalho delicado. É sempre tenha pedras no bolso



50- Aqui é triste.. Pule sem ativar os sensores, desarme a bomba pule para a plataforma tendo cuidado de ACIONAR os sensores..



51 - ...quando for pular, SOMENTE SE PENDURE. O guarda vai passar por cima e cair no meio das bombas. Volte e acione a alavanca



52 - vá para a direita e chame o cão. Pule de volta as bombas e fique o máximo para esquerda. Ele morre e você volta para a fábrica.



53 - Para ver um final feliz você deve salvar todos que puder. Começe pegando a bomba pela esquerda (seja xereta).



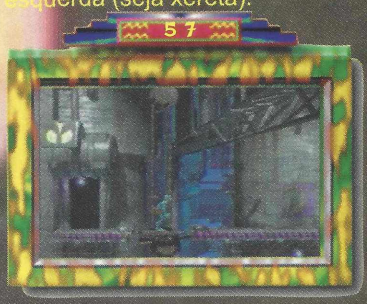
54 - Depois de pegar o poder de destruir bombas , não esqueça de ir para a ESQUERDA, por que tem uma porrada de Mudokons do outro lado.



55 - Agora , quando você dominar um guarda, você tem ir nos painéis repetir a senha (é o mesmo esquema da selva), só que com os guardas é mais fácil.



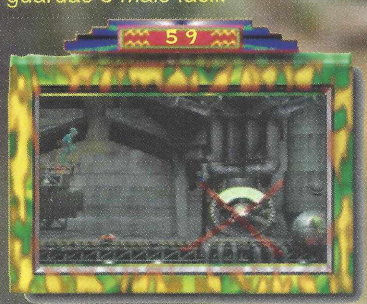
56 - Aqui, jogue a bomba no guarda, e se aproxime da alavanca. Vão sair 3 cães, corra deles, faça eles te perseguirem até a começo; volte, vire a alavanca e jogue uma bomba fora da tela, em seguida suba a plataforma.



57 -Uma manha aqui. Não é preciso fazer esta fase. Agarre na borda da esquerda e vá descendo. Não vire a primeira alavanca, vire a segunda. Quando o guarda estiver descendo, ligue a alavanca de novo.



58 -Você verá que o guarda sumirá do NADA, então você sobe, vira a alavanca que é a da saída, e volta pela porta. Isso é um PAU do jogo, portanto pode dar errado algumas vezes.



59 - Tá chegando a hora!!! depois de completar os zulags, você deve parar a fábrica, aperte a mão amarela e pare a fábrica.



60 - Fase Final, você tem 2:00 para completar a fase, entrar onde estão os chefes da empresa e matar a todos com o poder que você pegou na Selva.



61 - Não precisa desarmar esta bomba. Pule do jeito que você entrou, que dá certinho entre as minas. Vá para direita e desligue o raio.



62 - Vá para direita e pegue o elevador, desça, corra, role, pule, role, pule, (isso tá parecendo um desenho do Pica-Pau) desarme



63 - as três bombas e salve o último Mudokon. Pegue o poder e puxe a corda, use o poder. Se você fez tudo falatando uns 10 segundos antes



64 - de explodir tudo , CONGRATULATIONS você consegui, senão; TRY AGAIN!!!



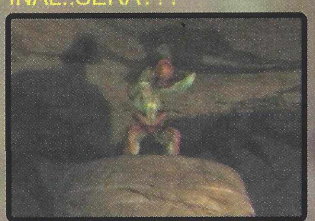
65 - E AGORA O EMOCIONANTE FINAL.. O QUÊ? OH NÃO!!! DEU PAU NO VIDEOGAME. PUTZ.. JUSTO AGORA? E PARECE QUE VOCÊ VAI TER QUE JOGAR.



65 - OHHH ESTÁ APARENCENDO ALGUMA COISA, ACHO QUE É O FINAL..SERÁ???

...Recomendações Finais...

...Os guardas são cretinos. Aproveite a ingenuidade deles para alcançar seus objetivos. Às vezes eles encarnam, mas , com paciência você pode conseguir ir a qualquer lugar, praticamente...



...Se as abelhas o pegarem, saia de perto da colméia, abaixe-se e espere um pouco que elas vão embora...

...Quando precisar pegar um item na beirada de algum lugar, aperte o botão de abaixar. Porque se você pôr para baixo, Abe irá descer em vez de pegar o item...



...Quando você está andando com um corpo de um guarda, alguns da raça dele percebem que você possuiu seu corpo e, atiram . Mate primeiro e pergunte depois (ehleh!).

...Você só pode dominar a mente de serem racionais (ou quase). Então, não adiante tentar dominar a mente de um cão, ou uma aranha, que não dá...

REVISTA PLUG'NPLAY
AV. DA INVERNADA 12
AEROPORTO - SÃO PAULO - SP
CEP 04612-060
BRASIL - TERRA

PLUG MAIL

REVISTA PLUG'NPLAY
AV. DA INVERNADA 12
AEROPORTO - SÃO PAULO - SP
CEP 04612-060
BRASIL - TERRA

CARTAS E MAIS CARTAS. TIVEMOS QUE TIRAR A PRÓXIMA EDIÇÃO PARA UM ESPAÇO MAIOR PARA VOCÊ LEITOR

E aí "tiosões" da Plug'n Plundspind...há, deixa pra lá. Queria parabenizá-los por tantas informações que vocês dão aos gamemaníacos.

Tenho várias dúvidas que estão voando em minha cabeça:

1 - O 64DD vai sair em março de 98?

2 - Acompanhará algum jogo?

3 - Os jogos para esses aparelhos serão em disquetes?

4 - Quando sairá Zelda 64 em cartucho?

5 - Sairá outra versão para o 64DD?

6 - Títulos como Mortal 4 e Tekken 3 sairão para o 64DD?

7 - Que história é essa de tacos de Baseball sem fio para games do estilo?

Recado: Diz pra esse tal de Perdido Alvez que o botão reset serve para enfiar no... dele.

Bruno de Falco Ribeiro
São Paulo - SP

Coitado do Perdido...Bem Bruno, lá vai as respostas:

1 - Espere lá pro final do ano;

2 - Ainda não se sabe;

3 - Serão, mas não em disquetes comuns (não diga!!!);

4 - Segundo Miyamoto, NUNCA!;

5 - Sim;

6 - Mortal provavelmente, mas nada confirmado, Tekken 3 só para PSX;

7 - Liga no Activator do MegaDrive? O sistema é parecido com ele, tem uns sensores que detectam o movimento e passa pro jogo que tá na tela;

8 - Escreva mais!

9 - Falou!

10 - Cansei!!!

Adorei as edições número 1 e 2, vocês estão dando a nota certa para os jogos, o visual da revista está ótimo, só faltam mais páginas.

Obrigado e muito sucesso para todos.

Flaumir Everton Tavares
Cons.Lafaiete - MG

A gente já aumentou duas páginas, serve? Claro que não! Continue pedindo mais páginas que eles já estão cedendo! Seu pedido já foi atendido Flaumir!

Colé malucos

Assim que vi sua revista na banca, desisti de comprar as outras revistas de games.

Agora eu queria saber como assinar ela! Ah! E como eu faço pra achar a número 1?

Eu quero saber tudo do Psx e do Saturn.

O que é PSX? Por acaso é PlayStation?

Ah! Aproveito pra pedir mais páginas e não se esqueça de mandar a revista pra cá, por que vocês tem um leitor garantido em Minas.

Sérgio Soares Sena
Betim - MG

Duas cartas pra nós, você é fã mesmo cara! As especificações do Saturn e PSX vão entrar na pauta, é que tem coisa pra caralho sabe?

PSX significa PlaystationX, é que na verdade o Playstation era pra ser o SnesCD! Mas quando a Sony rompeu com a Nintendo ela criou um videogame mais poderoso que foi batizado de PlaystationX ou PSX!

A revista Plug'n Play é muito legal, porque ela não se inibi e fala o que acha. Tenho algumas perguntas e uma sugestão:

1 - Como sendo a nova licenciada da Nintendo, a 3DO poderá desenvolver jogos para o N64 com a placa M2? E quais os primeiros jogos?

2 - Quais os jogos de luta em desenvolvimento para o N64?

A minha sugestão é que vocês publiquem posters e desenhos dos leitores.

Carlos Antônio Gomes do Sacramento
Carapicuiba - SP

Cara! Você foi no bar beber com o Shun-di? Onde leu isso? A 3DO tá mais falida que as bolsas da Ásia! O único jogo de luta bom que sairá pro N64, se sair, é MK4.

Sugestão anotada Carlos, e taí mais espaços pra cartas. Escreva mais!

Caros editores da PnP, é a primeira vez que escrevo pra uma revista de videogame na vida. Gostaria que continuassem com os palavrões e aumentem o número de páginas. E porque meu memory card não funciona em Dragon Ball Final Bolt?

Luiz Armentano
São Paulo - SP

3 problemas podem estar ocorrendo com o memory card: 1 - você ta sem espaço, 2 - O jogo ta com pau e 3 - teu MC é pirata!

Não se preocupe as porras dos palavrões irão continuar. Falei!

E aí galera da Plug'nPlay!

Mando essa carta pedindo para vocês detonarem o Tomb Raider 1. Ou se puder me ajudarem na fase do Midas Palace, onde me enrrosquei. Obrigado por tudo e continuem com esse ótimo trabalho.

PS: Feliz 1998 à todos da redação!

André Ap. Terensi
Coroados - SP

Publicar o Tomb Raider 1 não dá, pois o jogo é velho. Se liga naquela hora quando você mata dois gorilas e tá bem lá no alto? Então existem três becos sem saida, vá ao terceiro corra e pule bem na ponta do abismo, dai e só agarrar lá e continuar. Falei?

E ai galera da Plug'nPlay! Adorei a primeira edição de vocês, espero que continuem assim.

Tenho uma dúvida em Samurai RPG (...)

Antonio Carlos
Santana de Cataguases - MG

Taí um problema, e uma desculpa a todos os leitores, não detonamos o segundo capítulo de Samurai RPG, devido falta de páginas. Mas passamos a missão para VOCÊ!!!! Damos todo o apoio moral . VAI PLANETA!!!!

Sou fera em jogos de luta e arrebento todo mundo com as pernas e mãos amarradas, quando a Nintendo lançará um jogo de luta de verdade pra N64, como SF?

Coloquem mais páginas na revista se não vou dar porrada em todo mundo.

Maxsuel Pereira
Osasco - SP

Yimaru: Sua modéstia me surpreende Max! Posso te chamar assim? SF pra N64 até agora necas! Não ameaçe arrebentar nossa cara por falta de páginas, e sim a dos chefes, Royce Gracie, ops, Max,o belo, Max, o máximo!!!(haha, bonzão!!)

Quero parabenizá-los pela revista, ela arregaça. Quando é que a revista vai aumentar de páginas? A revista terá correção de erros? Resident Evil 2 sairá pra Saturn? A revista terá espaço para record's?

Rogério Araujo Amanso
Rio Grande da Serra - SP

Já tem duas a mais, continuem escrevendo até "os caras" cederem! Quanto a correção de erros, ela vai existir a partir desta edição, pois o cara resolveu acordar. Até agora a Capcom não pronunciou nada a respeito do RE2 para Saturn. Mande uma foto bem nítida e nós publicaremos.

E aí galera da PnP? Estou escrevendo pará parabenizá-los pelo excelente trabalho que desenvolveram na número 1(...)

Primeiramente vocês deveriam aumentar o número de páginas e informações(...)

Em segundo lugar realizar entrevistas com representantes de games aqui no Brasil, como a Tec Toy (...) o porquê de poucos jogos para o Saturn, e porquê o numero de lançamentos ruins para o PSX (...) e porquê a Nintendo optou por cartuchos(...)

Em terceiro lugar devem realizar uma pesquisa de qual o melhor videogame(...)

Em último lugar fazer uma espécie de dicionário(...) e fazer uma matéria sobre a pirataria(...)

A idéia não é só minha, mas também do pessoal da que frequenta a Delta Games(...)

Sendo que tal carta foi enviada as outras grandes revistas do Brasil e sempre ignorada, esperamos que ela venha a ser útil a vocês como instrumento de um belo futuro, desta nova e promissora revista. Parabéns Plug'n Play

Marcelo Gonçalves
Araguari - MG

Meu amigo, a sua carta sem dúvida foi a melhor do mês, percebe-se que você tem um ótimo senso crítico, quanto a matéria sobre"el piratas" ela está aqui na edição 3, quanto ao número de páginas nós não temos culpa, por nós ela teria no mínimo cem!

Nós anotamos suas demais sugestões e com certeza elas serão analizadas.

Publicamos e lemos sua carta com muita atenção, pois aqui não desprezamos os leitores, nosso motivo de existir! Falou cara! E continue nos escrevendo e dando mais e mais sugestões para melhorar!

Respondemos o máximo de cartas que pudemos, mas aos leitores que não tiveram sua carta publicada um aviso: nós da PnP lemos uma por uma! Continuem nos escrevendo, podem ter certeza de que leremos sua carta. Valeu, até o próximo mês galera!!!

E aí galera gamemaníaca, como vai a melhor revista de games do Brasil? Bem, eu tenho 12 anos e até hoje só vejo revistas nacionais com poucas informações. Umas ficam puxando o saco da Nintendo e outras são até boas, mas são pobres nas matéria de jogos.

A Plug'n Play Games é diferente, pois não puxa o saco de ninguém, ainda tem fotos maravilhosas e humor descontraído. mostrei para os meus amigos e todos gostaram, só pedimos algumas coisas: de brindes para os leitores e aumentem o número de páginas...

Daniel M.M.M.Santo
Brasília - DF

Obrigado pelos elogios Daniel, cara, você é socio das pastilhas M&M? Brincadeirinha... Quanto ao seus códigos, já estamos testando eles, e se bobear já entrou na PnP 3. Mais páginas? Mande mais cartas pedindo isso, porque só vocês leitores podem conseguir dobrar os manda-chuvas daqui.

Pessoal da Plug'nPlay Games, gostaria que vocês publicassem o anúncio do nosso clube:

"GoldenEye Clube! Detonamos, damos dicas e passwords e ensinamos macetes exclusivos. Tudo para N64." Assinatura trimestral por apenas R$ 2,00.

Rua Min.Pedro de Toleto - 327 - B. Coral - Lages - SC - CEP 88509-520 ou Rua Caetano V. da Costa - 800 - Centro - Lages - SC - CEP 88502-070.

Alcides Ocliari Junior
Lages - SC

Galera fissurada em James Bond hein? Taí seu clube publicado Alcides (mas não acostuma não). Continue escrevendo pra gente!

E aí pessola da Plug'n Play, quero saber o seguinte, o PSX2 vai ser 64 bits? Quando vai ser lançado? Li em outra revista que X-man vs Street Fighter ia sair pro Saturn e futuramente para o PSX. MK4 vai sair para o Saturn ou PSX?

Rogério Araujo Amâncio
Rio Grande da Serra - SP

O PSX 2 PROVAVELMENTE será 64 bits, mas não tem previsão de lançamento, talvez lá pro final de 99. Quanto a X-Men vs Street Fighter, o Saturn já possui e o PSX terá futuramente, só que em um versão diferente e MK4 para o PSX, por enquanto só boatos, nada confirmado ainda.

Primeiramente quero parabenizá-los por já começarem com um trabalho de primeiríssima qualidade, pois a revista está ótima. Sou técnico e trabalho a 6 anos com arcade e procuro sempre me manter informado do que anda pintando de novo no mundo dos games, por isso gostei muito da matéria da Salex. Quero que vocês me dêem alguma dica de MKMitology.

André de Souza Matos
Belford Roxo -- RJ

Ficamos contentes por ter gostado da nossa matéria da Salex, André, fique plugado que nos sempre estaremos falando dos últimos lançamentos de arcades que estão rolando por aí, quanto a MKM, apesar de horroroso, temos umas dicas na seção Vodu

E ai pessoal da Plug'n Play, a revista de vocês está dez, só falta aumentar umas 30 paginas para á revista ficar nota 1000. Eu queria que vocês falassem das especificações técnicas do Playstation 2 e mostrassem mais fotos de Resident Evil 2.

Alexander Ap. Silvério
Araçatuba SP

Este é um problema da revista, o pouco número de páginas Alexandre, mas continue escrevendo pedindo um aumento que os donos da Magnum vão ceder, quanto a especificação do PSX 2, logo daremos uma geral dele na seção Fique por Dentro, falou!

E aí galera da Plug'n Play, estou escrevendo para parabenzá-los sobre a revista.

Pela primeira vez uma revista publica tudo que um leitor gosta de saber, ainda mais que eu sou "SEGA" de coração e console, e vocês publicaram tudo que um amante da "SEGA" gostaria de ouvir.

Demetrius A. Silva
Juiz de Fora -- MG

Que bom que tenha gostado da revista, a gente só publica o que as outras revistas costumam esconder, isso pra qualquer sistema, continue escrevendo!

Quais as melhores fitas de N64?

Vinicius Morais da Costa
Natal - RN

Que carta comprida! Quase não conseguir acabar de ler! Bem, Super Mário 64, Star Fox 64, YuYu Trouble Makers e Doom 64 são os melhores do N64.

A galera dedicada da revista Plug'n Play games: Gostária que vocês fizessem uma matéria caprichada sobre o jogo Shining Force 3, aproveitando, uma retrospectiva sobre toda a série Shining. Garanto que os fãs da série, assim como eu, vão adorar. Desejando boa sorte e contando com vocês, escrevo.

Renato Rodrigo Bittencourt Silva
São Mateus -- ES

Himaru : Bom gosto cara! Também sou fã da série Shining, quanto aquela lista que você citou, todos arregaçam, menos o Fede (ops, Feda), e o Shining Wisdown, que é bem fraco, a matéria de SFo 3 vai ser caprichada como você pediu, quanto aos jogos piratas (leia-se alternativos), aí onde você mora não sei onde achar, mas aqui em sampa, é só ir aos grandes centros (leia-se camelôs) que você acha de rodo, ou o bom e velho Parágua.

Parabéns, a revista está demais, muito boa mesmo, a primeira edição de uma revista com a mesma qualidade das outras que estão há muito mais tempo no mercado. Parecem que vocês puxam o saco da Sega, tendo uma leve implicancia com a Nintendo. Gostaria de saber se é verdade ou um engano meu, continuem assim.

Alexandre Lúcio de Souza Pereira
Juiz de Fora -- MG

Agradecemos o elogio, mas aqui ninguém é puxa saco de empresa nenhuma, nós avaliamos o JOGO, e não quem o fez, se o jogo é uma merda, é uma merda não importando se é da Sega ou não, quanto a Nintendo, ninguém tem nada contra ela, com certeza PnP é a revista mais imparcial do Brasil.

E ai galera da Plug'n Play:

Escrevo porque adorei a primeira edição e envio umas dicas para melhorar a revista mais ainda:

Vocês deveriam criar um time de expert's e não copiá-los de outros jogos e na parte de preview's as matérias estão muito bagunçadas, e na seção Vodu melhorem as setas. Estou mandando um recorde do jogo Wave Race 64, representando a minha equipe, os Playboys, e pra não bajular muito a sequência certa do Samurai RPG é



Voces deveriam premiar os desenhos dos leitores, e também ter uma gata aí. Pra que tanto cuecão?

Paulo Ferreira Araújo
Sacomã -- SP

Playboys?! Xii, sei não hein! Você já deve ter visto as mudanças na PP 2 e 3, espero que tenha gostado, pois a gente tende sempre a melhorar, e é claro com as críticas dos leitores, isso sem dúvida irá acontecer,quanto ao Samurai a sua sequência funciona tanto quanto a nossa, quanto as premiações, logo faremos isso, mas tem que chegar mais desenhos, senão não dá, né? Quanto a uma gata na redação, aguarde que virá surpresas. Mande uma foto mais nítida, pois assim nós publicamos seu record! Falei!?

DESENHOS DOS LEITORES



Beto Machado
Fortaleza -- CE



Luciano Blecha Vianna
Maringá - Paraná



Renato Rodrigo B.Silva
São Mateus -- ES



Demetrius A. Silva
Juiz de Fora -- MG



Nino
Sacomã -- SP



Antonio Carlos
Santana de Cataguases - MG

NÃO DEIXE DE LER



MAGNUM FORCE
DIVISÃO DE QUADRINHOS DA EDITORA MAGNUM