

PLUG 'n PLAY

GAMES

5

Xenogears • R-Types • Quake 64
Bushido Blade 2 • Dead or Alive
king of Fighters 97

O arcade em casa

Tekken 3

Burning Rangers:
queimando o Saturn

Gex: a lagartixa
volta em 3D

Fique por Dentro: Tudo sobre placas
aceleradoras e o novo Power VR 2

ISSN 1414-9087



9 771414 908008



Notaram **alguma** diferença? Foram **necessárias** noites em claro e **mortes** para conseguirmos trazer à você a nova Plug'n Play, que está **CHEIA** de novidades. A **COMEÇAR** com a **NOVA tripulação**. Como já podem **VER**, os **erros** de *português* acabaram, mas é claro - tivemos que **CHAMAR** o **PREDATOR** para **IR** um fim no **OMEGA**. O **UNICO** problema foi que **ELE** **não** quis + ir embora, e **FICOU** por aqui. Até **aí tudo** bem, acordamos o **DRACØ** que **estava congelado** durante esse tempo **todo** num frigobar **aqui** na **redação** para **resolver** **ESSA** e, o **DETALHE** foi que **além** da **fome**, ele acordou **resfriado** - e dragão assim é **fogo**. Ah, é - o **pessoal** aqui ganhou **cara**, **notou**? Fora que a **zona** piorou, teve gente se **MATANDO** *aqui* (de jogar), mas isso **tudo** é *para* você ler a **melhor** revista do Brasil. Então, **cara**, **senta e chora!**

Plug'n Play é uma publicação da editora Magnum Ltda.

Edição, arte, diagramação e textos

Denis Antonio dos Santos
Rodolfo Rigo Calabrezi
Anderson Cruz
João Eugênio dos Santos Neto
Fredri Cesar San Miguel
Marcelo Cesar San Miguel

Editora Magnum

Av. da Invernada, 12
Aeroporto São Paulo - SP
PABX: (011) 532-1522

Diretores

Carlos Arnaldo N. S. Pares
Laércio Gazinhato

Secretaria da redação

Mara Bassi

Fotografia

Paulo Cesar
Luiz Barbosa

Departamento comercial

Carlos Arnaldo N. S. Pares

Contatos

Flávia Zoé Moss de Melo
Sueli Cavichioli

Departamento de assinaturas e edições especiais

Elseni Inácio Alves

Assistentes

Patrícia Batista de Melo
Valquíria Mendes

Expedição

Murílio Cardoso

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

The Menace

Panzer Dragoon séries
Golden Axe 1 e 2 - MD
Batman Return - Sega CD
Subterranea - MD
Ecco the Dolphin - Sega CD
Sonic séries
Star Fox - SNES
Street of Rage séries - SS
Virtua Racing - Arcade
Thunder Force séries - MD

Predator

Rock'n Roll RACING - SNES
Ecco the dolphin - Sega CD
Einhander - PSX
Return Fire - 3DO
Turtles - Arcade
Super Metróid - SNES
Wipeout - PSX
Street Fighter 2 - Arcade
Parrapa the Rapper - PSX
Thunder Force 5 - SS

Himaru

Lunar séries - Sega CD
Terminator - Sega CD
Robo Aleste - Sega CD
Thunder Force séries
Sonic 1, 2 e CD
Streets of Rage 1 e 2
Valis 1, 2 e 3
Turtles - Arcade
Final Fight - Sega CD
Batman Returns - Sega CD

Draco

Panzer Dragoon 2, RPG - SS
Skeleton Warriors - SS/PSX
Warhawk - PSX
Novastorm - PC
Beast séries - Amiga
Ecco the Dolphin séries
Golden Axe 1 e 2 - MD
Shadow of Empire - N64
WipeOut séries - PSX
Strider - MD

The Prodigy

Sword of Sodan - MD
Castlevania séries
Goemon - N64
Street Fighter 2 - Arcade
Zanac - MSX
Shadow of the Beast - MD
Tomb Raider - PSX
Daytona USA - SS
Burning Rangers - SS
Sol Feace - Sega CD

Black Adder

Quake 2 - PC
Warcraft - PC
Astal - SS
Guardian Heroes - SS
Final Fantasy VII - PSX
Panzer Dragoon 2 - SS
Strider - SS
Skeleton Warriors - SS
Bust a Move - PSX
Gex - 3DO

EDITORS
TOP
10
GAME
MUSICS



TEAM
PLUG'N PLAY

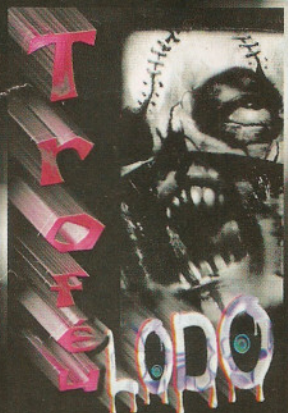
Tekken 3
 Xenogears
 King of fighters 97
 X-Men vs Street Fighter
 EX edition
 Burning Rangers
 R-Types
 1080 graus
 Gex: Enter the Gecko
 Bushido Blade 2
 Dead or Alive
 Fighting Bujitsu
 Ski Champ
 Time Crisis 2
 Bomberman Hero
 Brave Fencer
 Choro Q
 Enigma
 Toulon Retsuden
 Zill O'll
 Square Horse
 Thunder Force 5
 Silhouette Mirage
 Treasure Shooter



- 4 News`vidades
- 8 Ponto de vista
- 10 Previews
- 16 Reviews
- 25 Fique por Dentro
- 30 Plug Mail
- 28 Seção Voodoo



Aqui temos o primo pobre e o rico. Para o melhor, damos o de cima, para o pior, o de baixo. Não me pergunte onde arrajamos estes caras por que nem nós sabemos.



Review

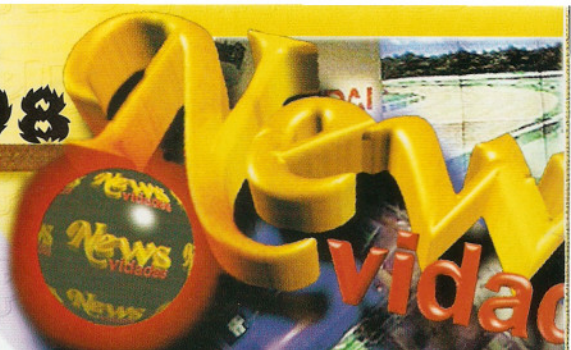
Olá! sou um game novo!

Gráfico
 Música
 Som FX
 Controle
 Diversão
 Extras

1000%
 Coma no Joe

Novo quadro de notas!!!
 Bem vindos ao novo, mais compacto quadro de notas!!! Não é difícil de entendê-lo, vamos vê-lo de cima para baixo:
 1 - Logo do Review
 2 - Logo do console em questão
 3 - Informações gerais do game
 4 - Pontuação para os detalhes do game, dividido em 6 tópicos são eles:
 Gráficos: O que você vê na tela. (sério?)
 Músicas: Tá ligado aqueles ruídos em uma sequência lógica? isso é música.
 Som FX: Clank, blobs, xunqs, srashs, rasgus, Etc
 Controle: Seria o comportamento do ser controlável em questão, se responde bem aos comandos
 Diversão: Afianl depois de tudo, valeu a pena mesmo?
 Extras: Nossa!!! Você viu? Abriu um jogo Totalmente novo depois de chegarmos ao final
 Nota Final: É o fim!!!
 5 - Comentário Indispensável : não acha?

TOKIO GAME SHOW 98



A Tokyo Game Show deste ano foi um reflexo do que acontece hoje em dia no mercado mundial dos games. Quase 80% dos jogos mostrados na feira são exclusivos para o PSX. Enquanto isso, a Sega mostrou alguns jogos para o Saturn, mas nada de Katana. A Nintendo dormiu no ponto e não teve participação na feira. Veja o que cada empresa mostrou na mais importante feira de games do Japão.

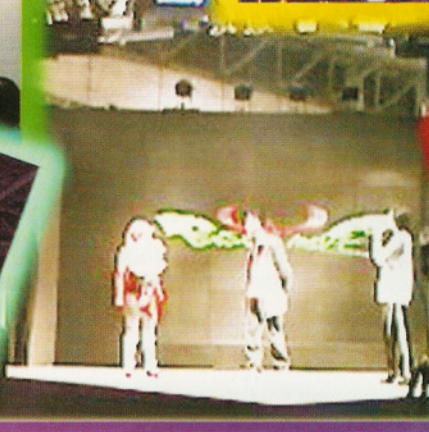
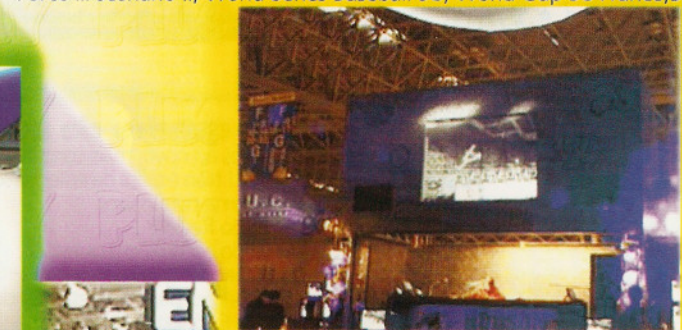
DATA EAST: o maior destaque dela foi um jogo que é uma mistura de adventure com simulador

de sinuca. O jogo é todo 3D e os jogadores são livres para ficar andando na sala de sinuca em busca de um novo jogo. O mais impressionante são os gráficos, na parte do jogo de sinuca propriamente dito. Outro jogo mostrado foi uma espécie de clone do Puzzle Bubble chamado Magical Drop. Ambos jogos são para PSX.

CAPCOM: a surpresa da Capcom na feira foi o anúncio de duas compilações de seus clássicos para PSX e Saturn. A série se chama Capcom Generation, e o primeiro volume irá conter: 1942 (arcade), 1943 (arcade) e 1943 Special (arcade). O segundo volume virá com: Ghosts 'N Goblins (arcade), Ghouls 'N Ghosts (arcade), Super Ghosts 'N Goblins (SNES). Foram mostrados também os seguintes jogos: Pocket Fighter (PlayStation), Super Adventure Mega Man (PlayStation/Saturn), Rockman Dash / Mega Man Legends (PlayStation), Dungeons & Dragons Collection (Saturn), X-Men vs. Street Fighter (Saturn), X-Men vs. Street Fighter EX (PlayStation), Star Gladiator 2 (Arcade) e Vampire Savior (Saturn com cartucho RAM de 4 MB). **ENIX:** Infelizmente não mostrou o tão esperado Dragon Quest VII para PSX, mostrou apenas o Star Ocean: the Second Story, continuação de um RPG do Super Famicom. Esta versão será nos moldes de Final Fantasy VII, cenários pré-renderizados e batalhas 3D. **KONAMI:** Ela teve a maior presença da feira, com vários lançamentos e o seu Metal Gear Solid ganhou título de melhor jogo da Feira por várias revistas japonesas. Nenhum jogo foi anunciado



Mais de 80 % dos jogos da maior feira de games do Japão foram de Playstation.



para o Saturn, que teve presença ínfima na feira. **PSX:** International Superstar Soccer '98 (nova versão do consagrado jogo de futebol), Dolphin's Dream (similar a Treasures of the Deep), Poy Poy 2 e Dance! Dance! Dance! (simulador de dança). **N64:** International Superstar Soccer '98 (conhecido como ISS 64-2 nos EUA), Rakuga Kids (clone de Clay Fighter 63 1/3), G.A.S.P. Fighter's NEXStream (jogo de luta poligonal) e Real Power Pro Baseball 5. Castlevania ficou para ser mostrado na E3 mesmo. **NAMCO:** Tekken 3 foi a principal e única novidade da Namco que organizou vários campeonatos por lá. **NINTENDO:** Há!, alguém deveria ter avisado a Nintendo sobre a feira.... **SONY:** Com seu console em primeiro lugar no mercado mundial dos games (com a Nintendo na cola) ela está mais do que tranquila com relação a novidades. Mostrou: Great Peak (simulador de escalada de montanhas), Stolen Song (simulador de guitarra) e Fire Panic (similar ao Burning Rangers do Saturn). **SQUARESOFT:** Como não podia deixar de ser, o stand da Square foi um dos mais visitados da Feira. Havia versões jogáveis dos novíssimos Brave Fencer Musashiden (similar a Zelda) e Parasite Eve. **SEGA:** Ainda com fôlego para aguentar alguns meses (no Japão), o Saturn teve a maioria de seus jogos mostrados no stand da Sega, valeu até jogo que não era dela. Entre eles estão: Sakura Taisen 2, House of the Dead, Neon Genesis Evangelion Girlfriend of Steel, Dragon Force 2, Shining Force III cenário II, World Series Baseball '98, World Cup '98 France, Burning Rangers e Bomberman Battle. Alguns desses jogos já haviam sido lançados no mercado Bomberman Battle e Burning Rangers. Mas o principal jogo foi Deep Fear, um adventure sub-aquático nos moldes de Resident Evil.

TEKKEN 3 NA REAL

A empresa Holoplex mostra seu novo "acessório" em uma recente feira, o Combatica. Esse aparelho é muito similar ao Activator lançado para o Genesis alguns anos atrás e, por enquanto só é compatível com o Tekken 3 do PSX. O conceito é o seguinte: duas pessoas entram numa espécie de "cabine" e devem ficar paradas como estátuas até o sistema conseguir calibrar o tamanho e peso do lutador. Quando o jogo começa, o jogador seleciona o lutador mexendo com o pé pra fora da "cabine" e escolhe dando um soco para fora da cabine. Durante a partida, o sistema e conhece socos e chutes e repete-os na tela, pulos e agachadas são feitas da mesma maneira. Mas não pense que só porque você é faixa preta ou domina todos os Tekkens vai acabar com qualquer um, o aparelho tem um tempo de reação 1 segundo atrasado, o que atrapalha e muito na jogabilidade.



TERROR EM DOBRO NA E3

A E3 deste ano vai mostrar a continuação de Crash Bandicoot 2 e também Fighting Force. Horror para alguns, paraíso para outros, esses dois jogos (segundo seus produtores) vão mudar muito em termos de gráficos e jogabilidade. Graças a Deus!!!

KING OF FIGHTERS 98: 2D OU 3D?

A SNK anunciou oficialmente que já está preparando King of Fighters 98, mas não disse se vai ser feito para o seu novo hardware 3D (usada no Samurai 64) ou vai continuar a usar o velho e bom Neo-Geo. Quando o jogo foi anunciado um comercial onde aparecem Kyo e Lori foi exibido.

CAPCOM: PSX TOTAL NA E3

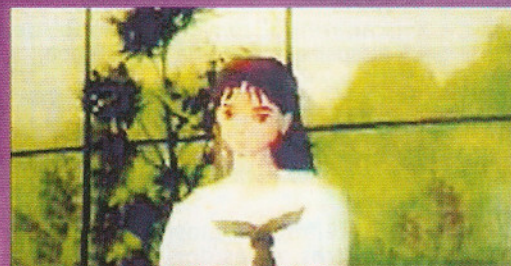
E a Capcom já divulgou a lista dos jogos que irão aparecer na famosa E3 deste ano nos EUA. Nada foi anunciado para o N64 e muito menos para o Saturn. As datas abaixo são os lançamentos dos jogos no mercado americano.

- Breath of Fire III - Maio
- Mega Man Legends - Junho
- X-Men Vs. Street Fighter - Junho
- Pocket Fighter - Julho/Agosto
- Rival Schools: United by Fate - Final do ano.
- Darkstalkers 3 - Final do ano
- Street Fighter Collection Vol. II - Final do ano
- Capcom Generations 1 - 1942, 1943 e 1943 Enhanced - Final do ano
- Capcom Generations 2 - Ghosts 'N' Goblins, Ghouls 'N' Ghosts e Super Ghouls 'N' Ghosts - Final do ano



ATHENA GANHA SERIADO NA TV

Uma das personagens mais populares da série "The King of Fighters" vai ter seu próprio seriado na Tv japonesa. Ainda não foi confirmado se será um live-action (tipo Jaspion) ou tipo Anime (Desenho japonês). Mas o mais importante para quem tem PSX, é que a SNK já está produzindo um jogo sobre essa série com o nome de "ATHENA - O Despertar de uma Vida Simples" que será lançado este verão no Japão.



STREET FIGHTER COLLECTION CONTINUA

Foi anunciado para o PSX a continuação de Street Fighter Collection que será mostrado na E3 este ano. Os Street Fighters desta versão serão:

Street Fighter II: World Warrior
Street Fighter II: Champion Edition
Street Fighter II: Hyper Fighting.

PLAYSTATION FESTIVAL EM AKIBA

Apenas uma semana depois da Tokyo Game Show, uma feira foi realizada em Akiba, Japão. A Feira foi nos dias 28 e 29 de março e foi mostrado cerca de 60 novos títulos. Houve varias palestras: a Gainax falando sobre um novo jogo baseado no mega-sucesso Evangelion "Girlfriend of Steel", a Kadokawa sobre o "Slayers Royal" baseado em outro anime de sucesso no Japão, a Taito falou bastante sobre o novo "G-Darius" e a Sony sobre seu novo jogo "XI". Houve vários campeonatos do novo Tekken 3, de Dead or Alive e Gran Turismo.

GRANDIA PARA PSX!

Depois de 4 anos de árduo trabalho a GameArts ficou muito descontente com as baixas vendas de seu RPG Grandia no console da Sega, por isso, segundo fontes internas da própria G.A, ela já está convertendo este jogo para o PSX e nos EUA duas grandes empresas já estão brigando pelo direito de lançar o jogo por lá, Sony e Eletronic Arts. Quando a Eletronic Arts foi questionada sobre a aquisição dos direitos de Grandia ela só disse "Sem comentários", já a Sony não disse nada a respeito.

SONY DA DESCONTO PARA TERCEIRAS

A Sony do Japão reduziu a taxa das marcas terceiras (taxa para lançar o jogo no console dela) em 20%, passando de 900 Yen por copia de jogo para 720 yen. Com isso as marcas terceiras poderão reduzir o preço dos jogos e encoraja novas marcas a produzirem seus jogos para o PSX. Para se ter uma base a Nintendo cobrava 2.000 Yen por copia de jogo na época do Super Famicom.

FINAL FANTASY 8

Dia 15 de maio será uma data marcante para todos os amantes dos RPG's da Squaresoft. Final Fantasy VIII será anunciado neste dia e tem grandes chances de fazer sua primeira aparição na E3 deste ano. A SquareSoft está produzindo o jogo baseado na obra "Brain alley" de Hideaki Seno, autor de Parasite Eve.

PRIMEIRAS FOTOS DE D2 PARA KATANA

Para aqueles com memória curta, D é um jogo do extinto 3DO que fez um razoável sucesso na época, produzido pela polêmica Warp (seu dirigente adora atacar publicamente a Sony) o jogo ganha sequência no novo Katana. Diferente do primeiro D, o jogo agora totalmente 3D em mundo livre.



PANZER RPG : RARIDADE

Se você conseguir comprar Panzer Dragoon RPG americano considere-se um cara de sorte, pois devido ao fracasso que vai indo o Saturn no EUA a Sega of America decidiu lançar apenas 4.000 unidades do jogo.

KATANA NOS ESPORTES

Felicidade para uns, tristeza para outros, foi esse sentimento que a Sega causou ao anunciar que o novo Katana terá como principal suporte na fase de lançamento os jogos de esporte. A empresa Visual Concepts que produziu One para PSX, vai receber altos investimentos da Sega para produzir jogos desse gênero. Outros títulos prováveis a ser lançado junto com o console são: Sega Rally2, Street Fighter 3, Virtua Fighter 3 e Daytona 2.

NIGHTS 2 E VF3 NO SATURN ?

Vários rumores andam circulando no Japão a respeito de que a Sonic Team estaria trabalhando em Nights 2 e enquanto isso a AM2 estaria planejando uma conversão de Virtua Fighter 3 no Saturn, usando baixa resolução, 30 quadros por segundo e sem o light sourcing para fazer a conversão possível.

ZELDA ADIADO DE NOVO

Para não perder o hábito a Nintendo anunciou publicamente o adiamento de Zelda: Ocarina of Time, dessa vez o jogo foi empurrado para o final do ano no Japão. Novamente o motivo do adiamento foi a excessiva preocupação com a qualidade do jogo, não que isso seja ruim, mas paciência tem limite.

EMPRESAS QUE GANHARAM

As empresas que lideraram o mercado americano em 1997 (em milhões de dólares)

1 - Electronic Arts - \$848 2 - Nintendo of America - \$834 3 - Sony Computer - \$801 4 - GT Interactive - \$531 5 - Candant Software - \$496 6 - Microsoft - \$477 7 - The Learning Company - \$392 8 - Sega of America - \$303 9 - Eidos plc. - \$246 10 - Broderbund - \$228 11 - Midway Games - \$224 12 - Acclaim - \$204 13 - Infogrames - \$196 14 - Activision - \$191 15 - T-HQ - \$89 16 - Interplay - \$86 17 - MicroProse - \$70 Outras empresas - \$382

POKEMON VOLTA A SER EXIBIDO

Lembra daquele anime (desenho japonês) que causou ataque epiléticos em centenas de pessoas no Japão? Para aqueles que não conhecem o desenho, ele foi baseado em um jogo da Nintendo de grande sucesso no Japão. O desenho voltou a ser exibido e desta vez está sendo muito bem monitorado pelas autoridades japonesas.

1 DE ABRIL ASSOLA INTERNET

E uma súbita crise de idiotice vários sites importantes como o da GameFan, ficaram espalhando coisas como Virtua Fighter para N64 e dicas furadas como jogar com os personagens de Tekken 2 em Tekken 3. Várias pessoas caíram nessas brincadeiras alegres, Prodigy, nosso editor mais crédulo, maniaco por Tekken, caiu feito otário, na dica do Tekken 3.





15 **Dead or**

BLACK ADDER

Bem diferente do Saturn, todas os peitões estão aí de volta, matendo os 60 fps igual ao do Saturn, existem vantagens e desvantagens, comparando os dois. Acho que o PSX leva a melhor.

HIMARU

O jogo está totalmente diferente do Saturn, fica difícil uma comparação. Alguns cenários e músicas ficaram piores. Mas equilibrando a balança, esse leva a melhor.

THE PRODIGY

Falta animação, comparado com a versão do Saturn, você percebe isso na movimentação das mãos das garotas. Fora isso, um bom jogo, mas deixa eu para por aqui; tenho que ver o Heihachi jogar alguém da família dele de algum lugar alto.

PREDATOR

Gostei muito do visual novo das meninas. O jogo apresenta gráficos bem melhores que do Saturn e a jogabilidade igual, só ganha por ter mais personagens. Vale a pena conferir.



22 **X-men vs Street**

THE MENAGE

Sinto muito. Para min não serve. Retiraram os esquemas de troca de personagens devido a falta de RAM. Arcade e Saturn você tem esta opção e o do PSX não? Uma bosta. Conversão tem que ser decente, não um jogo todo remendado nas coxas.

BLACK ADDER

Faltam recursos, extras e dá Slow. Fora isso é um jogo da Capcom, e, sendo Capcom sempre há possibilidades de diversão.

HIMARU

Não chega nem perto da versão do Saturn, dá muito Slow. A jogabilidade Capcom sempre ajuda; mas quem jogou na maquina não vai curtir essa versão.

THE PRODIGY

Ruim. Falta muito para chegar perto da conversão do Saturn. Mas quem quer jogar isso quando se tem Tekken 3 para jogar?



21 **Blade 2**

PREDATOR

Este jogo tem uma idéia até que original, mas ainda não merece carregar o nome da Square.

BLACK ADDER

Divertido, mas não se empolgue muito, porque se seu negócio é estratégia esqueça, vá jogar Virtua Fighter. Gráficos um pouco melhores mas nada de impressionante.

THE PRODIGY

Não gostei do primeiro, e também não do segundo. Não que o jogo seja horrível porque isso ele não é. É que eu tenho coisa melhor para jogar agora.

HIMARU

Este está bem melhor que o primeiro. Os gráficos continuam fracos mas a jogabilidade é bem divertida. Dá para passar o tempo rapidinho.



23 **64 Quake**

THE MENAGE

Como a conversão do Doom, ficou animalasca, perde alguns detalhes no cenário, mas ganha em efeitos se comparado à versão de PC sem o GL é claro. Se nota um pouco de Slow, mas dá para aguentar.

THE PRODIGY

Jogos de corredor. Não sei como ainda fazem isso. São todos iguais, só corredores, um cara andando em lugares que nunca mudam, matando os outros. Tá bom, o gráfico é bonito, eu assumo mas, só isso. Jogos tipo este nunca chegarão à altura de games como Goemon.

DRACO

Quake 1 foi um erro da Id. Não me agrada, e não se compara ao Q2 em GFX e jogabilidade. Joguei Quake 1 o suficiente para achar esta versão tão boa quanto à do PC. Os GFX estão ótimos (fora os slows) e a jogabilidade está boa, mas ainda prefiro o teclado + mouse.

BLACK ADDER

Normalmente eu varo madrugadas jogando Quake via Internet, pois o fator DEATHMATCH mostra o quanto é divertido este jogo. Para um jogador não é muito legal e dividir a tela também, mas vale a pena jogar revendo em consideração os gráficos.



22 **1080**

HIMARU

Ficou muito bem feito este jogo, os gráficos estão satisfatórios e lhe renderá algumas boas horas de diversão.

PREDATOR

Até que enfim, um jogo para N64 que dá para ficar 2 HORAS seguidas jogando. Para mim, o melhor do console, este ano. PS: Vê se melhora, Nintendo!

THE PRODIGY

Sempre jogo games assim nos arcades, este aqui é muito bom e eu recomendo, vale vários alugueis.

BLACK ADDER

Um dos poucos jogos que se pode considerar neta última remessa de jogs para N64, não é uma maravilha mas não é o pior do gênero,



21 **R-Types**

HIMARU

Nunca fui fã da série, mas não considero um game de nave ruim, como qualquer coletânea de clássicos, recomendado para aqueles de se matavam no fliperama jogando.

THE PRODIGY

No começo, não tinha achado muito bom, mas como todo jogo feito pela Sonic Team, a profundidade do jogo me fez mudar de idéia. Com um esquema de jogo inovador, alguns cabeças gordas não irão entender o jogo, logo de começo, mas depois de se empolgarão.

THE MENAGE

Sempre fui fã da série R-Type que junto com Thunder Force e Silpheed estão no topo para mim. E muito bom matar a saudade destes grande clássicos. e vem uma demo do R-Type 3-D, parece que está ficando animal.

PREDATOR

Valeu a pena pelo Full Motion o resto é R-Type e acabou!!! Vamos aguardar o R-Type Delta.

Time Crisis 2: Namco dá um tiro certo

O maior rival de Virtua Cop ganha algumas inovações. Os gráficos ficaram melhores, além do jogo agora ter cenas de perseguições como seu rival.

O famoso pedal continua, com ele você se esconde de seus inimigos e espera a hora certa para atacá-los. Agora a boa notícia: o jogo poderá ser jogado por dois jogadores, corrigindo assim a grande falha do primeiro. The Prodigy não vê a hora de jogá-lo. A Namco não confirmou seu lançamento para o PSX, mas como é de se esperar, com certeza você verá este título disponível a qualquer momento.

Silhouette Mirage: Treasure estréia no PSX



O grande plataforma do ano passado do Saturn, Silhouette Mirage, vem no Psx com algumas modificações. Ele terá alguns bonus stages e mais dois chefes de fase. A Treasure não confirmou mais fases. Se ficar igual do Saturn vai ser um arregaço. A Working Designs trará o jogo aos EUA. É isso aí Treasure!



**Junho
Japonês**

**Março
Japonês**

**Japonês
Arcade
SEM PREVISÃO**



Toukon Retsuden 3: Chaves de braço e Drop kicks no PSX

As empresas Tomy/NJP/Yukels, lançarão a continuação de seu famoso jogo de luta livre (famoso só no Japão). Ele terá mais de quarenta lutadores, todos reais. Rodará a 60 fps, e também usará efeitos de light-source e ângulos de câmeras inéditos. E prepare-se para aquecer os dedos, o jogo vai ter mais de 500 movimentos. E tudo vai estar escrito em japonês.





PSX
SEM PREVISÃO

Enigma: Mais Koei na parada

A Koei vai lançar um jogo no estilo de Tomb Raider, só que mais ação. Totalmente 3D, Enigma conta com três personagens, na demo o jogo apresenta gráficos com pouca fluência, mas quem sabe a Koei corrige isso na versão final.



Square Horse: Um jóquei dentro de casa

Jogo para fanáticos de jóquei clube. Ele terá diversas pistas e você fará apostas e verá se tem sorte, como todo jogo de corrida de cavalos, várias opções de simulação, tudo pra que você se sinta um verdadeiro Hóquei. Ainda não sabe se os cavalos vão ser controláveis. E esperar pra ver.

Japonês
SEM
PREVISÃO



Zill O'll: Koei vem de RPG

A Koei vai lançar Zill O'll para PSX, um RPG bem clássico. O destaque vai para as magias no estilo de FF7. A Koei diz que o sistema de batalha será inovador. Ele será totalmente 3D, como Azel lançado à pouco tempo para Saturn. Cada vez mais os 32 bits estão entrando na praia dos RPG's. Quanto mais melhor.

SEM PREVISÃO
JAPONÊS



| | |
|-------|-----------|
| エイジェル | LV 46 |
| HP | 3336/3335 |
| MP | 311/311 |

©1998 KOEI CO. LTD.

| | | |
|--------|-----------|---------|
| ティエンロン | 7800/7800 | ゴールドプレス |
| MP | 3333/3333 | ▶ ワイン |

©1998 KOEI CO. LTD.

| | |
|-------|-----------|
| エイジェル | LV 46 |
| HP | 2708/3335 |
| MP | 311/311 |

©1998 KOEI CO. LTD.



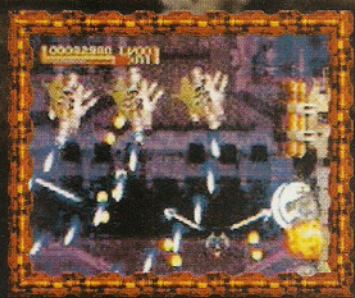
Thunder Force V: A saga chega ao PSX



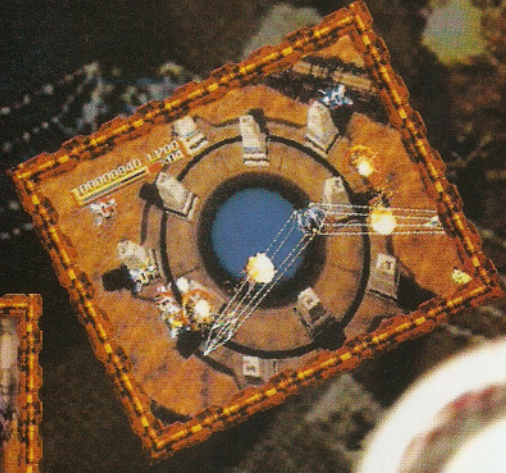
Depois do sucesso no Saturn, a Tecnosoft lançará para PSX TF5. O jogo será praticamente o mesmo, com algumas modificações. O jogo terá Time Attack, ThunderForce Data (com informações da série em geral) e também terá novas full-motions, uma galeria de arte e será compatível com o Dual Shock. Poderia também vir com mais fases...

Maio Japonês

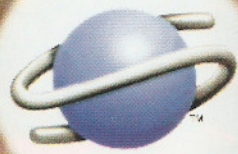
Treasure: promete no Saturn



A Treasure parece estar trabalhando mesmo esse ano. Ainda sem um nome definido, esse novo shooter da Treasure promete abusar de todo o poder 2D do Saturn, e é claro - com os chefes super criativos que só a Treasure sabe fazer. E um modo dois jogadores estará disponível.



SEM PREVISÃO JAPONÊS



Brave Fencer Musashiden:

Square ameaça Zelda

SEM PREVISÃO JAPONÊS

A Square prepara para um grande lançamento, Brave Fencer Musashiden, RPG-action totalmente 3D no estilo de Zelda do N64.

O mais interessante é que você poderá escolher entre três histórias.

Os movimentos são bem variados. Os gráficos?

Oras, dê uma olhada nas fotos e confira.

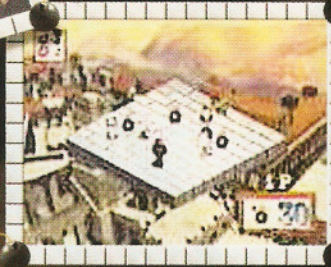


Bomberman Hero:

a nova cartada da Hudson para N64

Março 98

Mais um Bomberman, mas a Hudson, como nas últimas versões do jogo, resolveu inovar desta vez. Agora há um novo sistema, no qual você pode capturaf o inimigo e usar suas habilidades. E ainda terá à disposição diversos itens novos, que vão de foguetes à carros. Um lançamento explosivo para N64.



Takara presenteia N64 com Choro Q 64

SEM PREVISÃO JAPONÊS

Choro Q é uma das séries mais famosas da Takara. No N64 ela virá com algumas inovações, você poderá montar seu circuito como quiser, editar o carro, mas o mais interessante é que a cada corrida vencida, você conseguirá pegar partes de seus oponentes e adaptar no seu carro, e a jogabilidade será bem semelhante a do PSX. Sairá também para o 64DD. Os fãs da série não ficarão desapontados.



Konami estréia sua placa Cobra com Fighting Bujitsu



5 milhões de polígonos por segundo, é o que a Konami diz sua placa fazer. Bujitsu é a tentativa dela de superar os gráficos de Virtua Fighter 3 e, quem viu a demo diz que o jogo não tem um bom motion-capture. O game contará com diversos personagens, além de alguns secretos. A Konami não tem muita experiência em jogos de luta, apesar de Himaru afirmar que Year Kung Fu 1 e 2 eram excelentes para época.



SEM PREVISÃO JAPONÊS

ARCADE



Model 3 arrasa: **Ski Champ**

A Namco achou um grande rival para Alpine Racing, com gráficos superiores à qualquer outro jogo do gênero, Ski Champ abusa da Model 3. Os detalhes são de cair o queixo, das neves até as torcidas, além de ser muito rápido. São vários caminhos por onde ir, no estilo do clássico Out Run. São cinco personagens à escolha, virá com cabines linkadas e, aliás, elas são bem semelhantes às de Alpine Racing.



SEM PREVISÃO JAPONÊS

DEAD OR ALIVE



Na PnP 2, você pode conferir Dead or Alive, um jogo de Saturn que deixou feliz muitos proprietários do console, mostrando gráficos excelentes, até melhor que VF2. Se você tem um amigo que tem Saturn e toda hora ele vem encher o seu saco se gabando com o 3D de Dead or Alive e VF2 (mesmo engine gráfico), que o PSX não faz aquela textura, naquela resolução, agora é a sua vez de calar a boca do infeliz (ouviu, Himaru?) Eu mesmo não botava fé que a Tecmo fosse fazer uma versão melhor em termos gráficos, mas ela se superou.

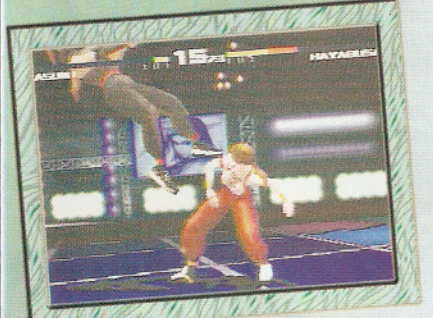
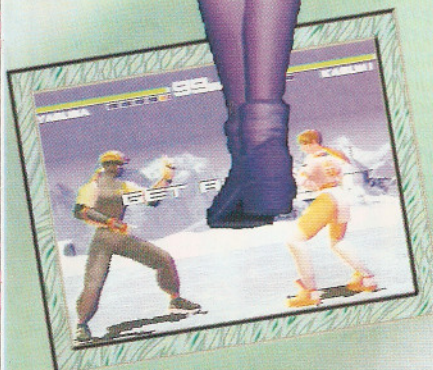
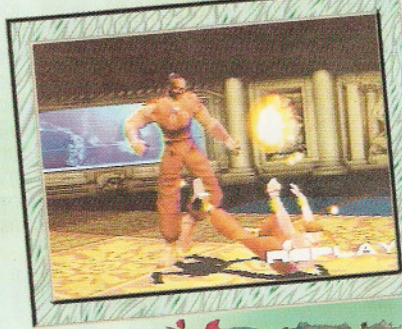
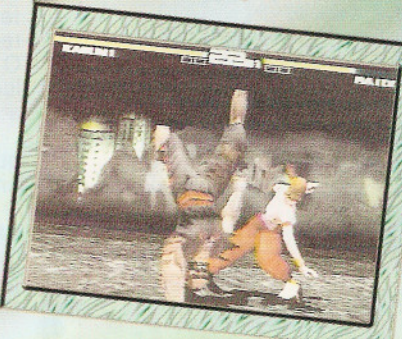
Dead or Alive é um jogo muito semelhante à Virtua Fighter, usa 3 botões sendo contra-ataque, soco e chute. Nessa parte se difere dos demais jogos, um botão apenas para counters (contra-ataque), facilitando muito seu uso e também nos Ring Outs onde o chão explode ao cair nele, possibilitando combos. Na defesa você precisa colocar para trás, o que não pode agradar alguns players bitolados em jogos 3D com botão de defesa. Sei que hoje em dia está difícil aparecer grandes personagens em jogos de luta, mas até que a Tecmo não pisa na bola com DOA. Ela, muito esperta, apostou nas mulheres e se deu bem. Desculpem meninas, mas o universo dos videogames é muito cheio de caras metidos a machão e as gostosas que tem nesse jogo vem a calhar. Aliás, coincidentemente estou comendo gelatina enquanto faço esse Review, e sabe o que me vem na cabeça? Tina, Kazumi e Lei, 3 super dotadas peitudas que balançam feito... bem, vocês já devem ter se ligado. Claro que não tem só isso no jogo, tem os truculentos e um tipinho esquisito que até hoje eu não sei de que sexo ele é. Bem vamos aos detalhes.

Os gráficos estão excepcionais para um fighting game, o melhor ao lado de Tobal 2 e Tekken 3. Alta resolução, 60 fps (diferente do previsto na PnP 3), motion-capture sem igual (até mais interessante que VF) e golpes alucinantes de fazer inveja até para Tekken 3. Ambas as versões são ótimas em gráficos (Saturn e PSX) mas o PSX leva uma vantagem nítida graças ao gouraud shading e light source que aliás, fez uma boa diferença. Embora acho que o chão está mais bonito no Saturn. A abertura é a mesma do Saturn, com algumas cenas a mais e uma resolução e fluência melhor.

Na parte sonora o jogo não agrada muito, as músicas não são ruins, mas também não é grande coisa. Ponto positivo nesta versão para as vozes que ficaram mais nítidas que a do Saturn e para as músicas remixadas e novas que ficaram melhores que as originais.

Agora vem a melhor parte, o que foi melhorado em termos de jogo. Foi acrescentado mais 2 personagens além dos 10 antigos. Bass, lutador de luta livre e pai de Tina, e mais uma garota de cabelos roxos (secreta). Os golpes de Bass são realmente devastadores e originais, paguei um lanche. Outra ótima novidade, tanto a versão americana como a japonesa são compatíveis com o Sony Dual Shock, o controle analógico que treme (semelhante ao Rumble Pack do N64). Para completar, a Tecmo enche de opções o jogo. Tem vozes e roupas extras, Extra Config cheio de segredos, personagem secreto, seleção da ordem dos lutadores que você quer bater, cenários novos (graças à Deus) e modos de jogos de monte.

A menos que você odeie jogos 3D tipo VF, eu aconselho comprar esse jogo, dificilmente decepcionará.



Review



TECMO
1 CD
2 PLAYERS.

Gráfico 95
Música 92
SomFX 80
Controle 94
Diversão 92
Extras 80

92

Olha o melão!!



SNK
1 CD
2 PLAYERS
CARTUCHO
DE RAM

Gráfico 95
Música 68
SomFX 97
Controle 96
Diversão 97
Extras 90

91
PERFECT

THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

Todos estão carecas de saber do sucesso da série KOF, mas antes de começar a falar do jogo eu vou lembrar você de uma coisa. A SNK tinha falado que essa era a última versão de KOF para sua placa MSV. Mas de repente ela resolveu voltar a trás e anunciou a versão 98 para sua velha placa. O motivo? Talvez o preço da Hyper Geo, pois a MSV é muito barata e qualquer lugar pode ter uma máquina da Neo Geo, esse mesmo motivo levou a Capcom a ainda usar sua CPS 2 e não aproveitar a CPS 3 para lançar seus jogos.

Bem, a SNK caprichou nos gráficos dessa versão, aumentando os quadros dos personagens e fazendo cenários bem legais, com exceção de um ou dois. Os cenários mudam a cada round, assim como em Fatal Fury. O mesmo não se pode dizer do som, não entendo como a SNK fez as músicas caírem de qualidade, parece que você está ouvindo radinho de pilha, a música da Athena então, ficou horrorosa; mas esperem, o jogo tem músicas bonitas também. Agora o SFX é outra coisa, estão estupendos, o jogo tem voz a dar com pau e o barulho das porradas estão de doer.

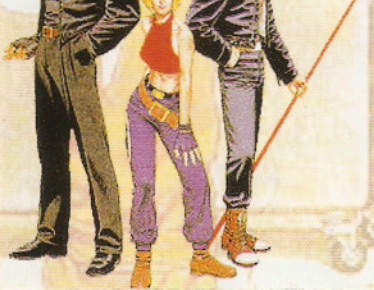
Os controles estão perfeitos, sem erro algum e a jogabilidade é dez! Você pode escolher dois modos, o extra e o advanced, o primeiro utiliza a jogabilidade de KOF 95, você esquiva pro fundo e carrega o power, e o outro o esquema 97, que consiste em você acumular barras de power para usar os fatais, que alias são muitos por personagem. Ela também usou o sistema de afinidade, é mais ou menos assim, lory nunca ajudaria Kyo, o mesmo não aconteceria com Terry e Andy, isso pode ser ruim pois os personagens que vão com a cara um do outro, quando perdem, passam bolas de power pro próximo. É muito difícil largar o controle depois de jogar o jogo por alguns minutos. Os extras a SNK caprichou, tem muitos modos de luta e várias opções, mas ela esqueceu de um detalhe... Não tem escolha de línguas, e as legendas em japonês passam tão rápido que nem os japas conseguem ler.

O time composto por Gesse (o chefe dos chefes) Wolfgang Krauser e Mr. Big (o inútil) saíram, para dar lugar ao time composto por Blue Mary, Billy Kane e Yamazaki. O curioso é que eles foram eleitos pelos japoneses como o novo time de KOF 97. Entrou também o NEW FACE TEAM, eles tem um visual de destruir. A filha de Todo e as inúteis secretarias de lory também caíram fora. Também surge o lutador Shingo, fã de Kyo. Ele é o Dan de KOF. Na verdade uma sátira de Ryu, visto que Dan é uma paródia de Robert Garcia. KOF 97 fez um tremendo sucesso no Japão, estando em primeiro por um tempo razoável. É, os japoneses não vão abandonar a jogabilidade 2D tão cedo, ainda bem!

E A VERSÃO DO SATURN?

Ficou perfeita, a SNK fez milagre com seu cartucho de 1 mega, o mais legal disso tudo é que o jogo é compatível com o cartucho de 4 mega. A versão do Saturn ganhou uma galeria de arte bem legal desenhada por várias pessoas no japão.

Acho que já falei, ops escrevi demais. Tenho que jogar mais um pouco de KOF 97, aliás, alguém se abilita a vencer o meu time dos sonhos? Kyo, Mai (a musa dos games) e Terry? Se alguém tiver coragem, escreva!



Xenogears

Review



SQUARE
2 CDs
1 PLAYER

Gráfico 99
Música 94
SomFX 98
Controle 88
Diversão 96
Extras 88

95
Que gata, heim.

Mais uma vez a Square nos brinda com mais uma de suas belezas, desta vez o nome é Xenogear o seu mais novo RPG, agora posso afirmar que achei um jogo a altura de FFVII, não só a altura mas como em peso também. Apesar da Square não ter investido muito em marketing, este jogo está vendendo no Japão como se fosse pãozinho quente na padaria, afinal Square é sempre garantia de bons jogos (rezemos para que continue assim).

O ponto alto do jogo para variar é a historia, um ar de mistério envolve todos os personagens, e nunca se sabe quem realmente é amigo, fora isso, a violência e o sangue aparecem a toda hora nos full-motion, por isso talvez o título não saia na versão americana (bando de maricas), o que prejudicaria e muito a total compreensão da historia para que não sabe japonês. No jogo você será Fei um pintor de quadros, qu e protege a vila onde mora, pilotando um rôbo gigante, mas isto não dura muito e com 10 minutos de jogo a vila é totalmente destruída, então.....

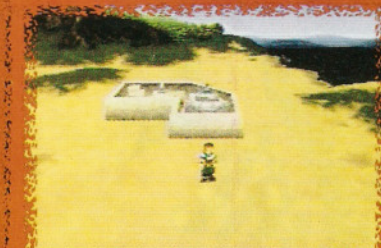
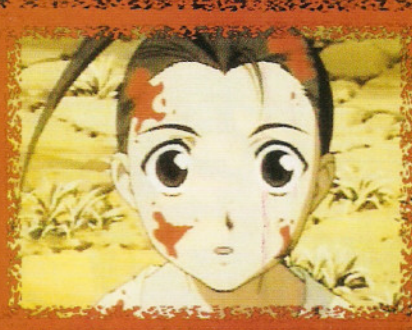
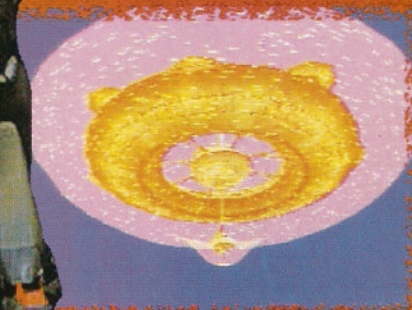
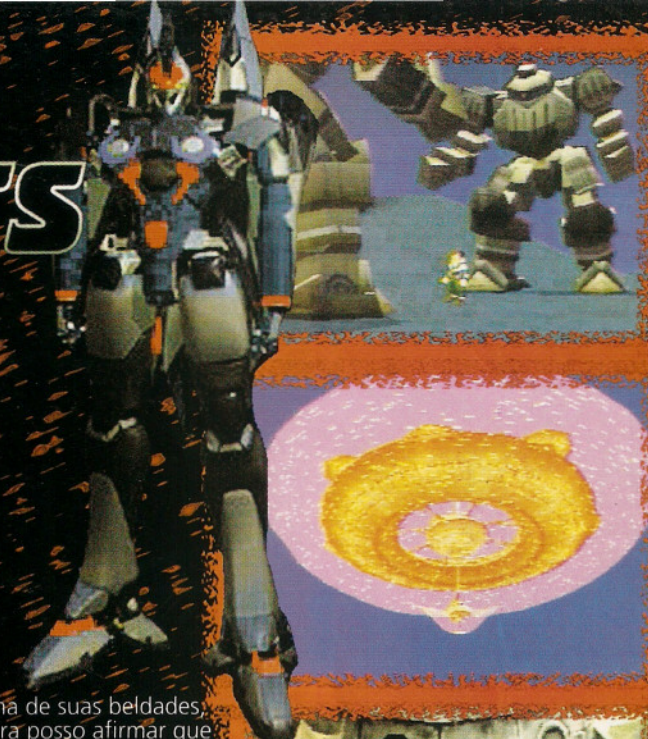
O jogo tem o cenário todo 3D, com texturas muito boas, pena que a camera é pouco maleável e você só pode rotaciona-la, além de que seu foco é muito fechado, e desta forma o jogador não pode ver muito longe (fora no mapa). Os personagens são todos 2D, mas muito bem animados para um RPG, e em todas as cidades que você visitar irá notar que existem várias pessoas diferentes, e não uma tropa de xerox.

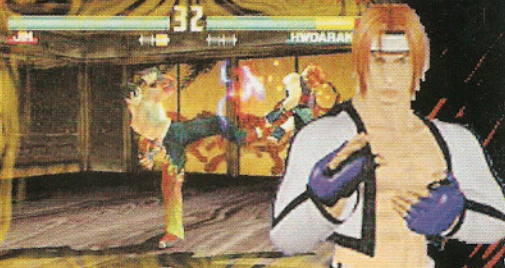
A dois tipos de batalhas somente com Fei, ou com ele pilotando o rôbo, onde se pode usar magias e itens com ambos. O sistema de batalha funciona por meio de hit-combos, e quanto maior level, mais. Fei poderá bater. A diferença maior dos dois tipos de batalha é que o rôbo pode ser equipado com armas hyper potentes, ou até mesmo mudar de rôbo, para um melhor. Os inimigos são tanto 2D com 3D, só que e os inimigos 3D são bem maiores, e um problema em potencial se você estiver sem o rôbo.

Na parte que diz respeito a música do jogo, a um contraste muito grande, pois a músicas bem arrançadas e com uma qualidade acepcional e outras meio fraquinhas. Já o sound-effects dá um show, eu quase fiquei surdo quando dei pela primeira vez a magia de Fei, graças a Deus eu estava com o controle na mão e deu tempo de abaixar o volume.

O jogo sem duvida deve agradar todos os fãs de bons RPGs, agora só pra por lenha na fogueira: é melhor ou não que FFVII, me mande a sua opinião.

(Ps.: Eu achei.)





Numa coisa os 32 bits marcaram bem melhor que os 16 e 8 bits, o nível de conversão. A Namco foi a pioneira em fazer uma conversão melhor que a versão do arcade, quando esta lançou Tekken 1. As versões do arcadê não podem oferecer extras como na apresentação do jogo e final do personagem, modos de jogos e versões diferentes de suas músicas devido aos custos da memória ROM. Os plataformas de CD podem, graças à sua enorme capacidade de armazenar dados. Porém não são todas as empresas que aproveitam e essa é a sua significativa vantagem, entre elas as grandes Square (em termos de qualidade de som FX) e a Capcom (os jogos de arcade dela não têm muito à oferecer em som e CG, o que me deixa pé da vida). Isso é uma coisa que a Namco é insuperável, como pode ser visto nas séries Tekken, Time Crisis (2 jogos literalmente, com músicas, gráficos e inimigos diferentes) e o melhor de todos, Soul Edge (uma poírada de extras que não dá nem para listar).

Review



NAMCO
1 CD
2 PLAYERS

TEKKEN 3

- Gráfico 99
- Música 92
- SomFX 94
- Controle 94
- Diversão 94
- Extras 99

98
LEVANTA VEÍD.

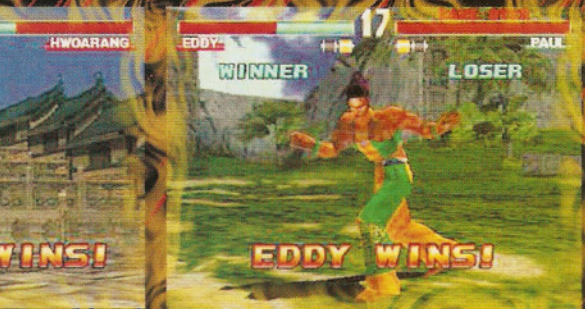
Com esse Tekken não podia ser diferente, as grandes CGs (computação gráfica), músicas remixadas, personagens secretos, finais diferentes para todos, etc. Tudo isso para deixar a versão do PSX mais interessante que a do arcade. Tekken é o carro chefe da Namco, um dos primeiros jogos de luta 3D a surgir, logo após ao pioneiro Virtua Fighter. Aliás, parte da equipe de Tekken 1 originou de Virtua Fighter. Sorte nossa, pois daí surgiram duas séries de sucesso que tem fãs pelo mundo afora, convertidas para sistemas diferentes, e que geram muita discussão.

Enquanto Virtua tende ser o máximo fiel a realidade, Tekken é dado à golpes exagerados e maravilhosamente bem bolados (King na cabeça). Bem, chega de encher linguiça, taí uma análise "superficial" de Tekken 3.

Apresentação e Finais

A Square arrebenta nas CG, mas o Oscar ainda está nas mãos da Namco. Como nos outros Tekken, a Namco fez uma abertura arregaçante, tanto no som (techno para botar moral) como nos detalhes. Importante destacar para os rostos e traços dos personagens, fabulosos. Arregaça, mas ainda perde em expressão de rosto e movimentação para Resident Evil 2





e, pelo menos para mim, para Soul Edge, a obra-prima da Namco. Nos finais, os adjetivos não mudam, embora um ou outro lutador tenha um final besta. Pessoalmente acho o final do Mokujin mais legal, aquele tronco bizarro. Também tem as 2 aberturas do arcade e mais uma com os personagens extras, em tempo real.

Bem falando sobre o gráfico, como você deve saber (e se não, vai saber agora), Tekken 3 foi feito para a System 12, uma versão turbinada da placa do PSX, com mais velocidade e RAM. Claro que quando foram converter para o PSX, eles iam ter que fazer um novo engine gráfico, com perdas gráficas. A Namco fez um excelente trabalho! Sim, houve perdas, mas também houve melhorias. O jogo está a 60 fps, alta resolução, e as texturas estão ótimas, não tremem como tremia na máquina (ex., ver o rosto do Law na abertura do arcade). Em contra parte, de vez em quando surge um slowdown, mas nada muito significativo, e os cenários, bem, nada contra ele ser 2D para poupar polígonos para os personagens, boa parte ficou legal e você nem sente muita a diferença. No entanto, eu senti a falta de layers no cenário. Um bom exemplo é o cenário de Paul Phoenix, onde ficaria bom se tivesse uma tela para as nuvens e outra para os prédios, dando uma sensação melhor de 3D. A movimentação dos personagens é divina, ainda mais quando se refere aos golpes, bem sarados. Os personagens novos são os mais legais da série, mas nada se iguala a um dos melhores personagens já feitos nos jogos de luta, Eddy Gordo, o brasileiro capoeirista, uma figura de rastafari. Sua gingã é 10 assim como seus chutes. Um detalhe, Tekken 3 só usou 30% de motion-capture na movimentação dos lutadores (Dead or Alive que é fantástico nesse quesito, usou apenas 10%). O Dinossauro Gon e Doctor B (doutor de Yoshimitsu) fazem presença exclusiva no PSX.

O som perfeito para o estilo da série. Um techno porrada com bastante uso de guitarra, lembrando um pouco o estilo da banda Chemical Brothers com seu Rockin Beat. Com o apelido que eu levo, que comentário podia se esperar. Tem mais, você pode escolher versão arcade e remixada das músicas (yes!). O narrador continua o mesmo sombrio, tipo Mortal Kombat. E o barulho das porradas têm uma boa dose de impacto.

Jogabilidade e opções

Tekken tem um sistema único, 2 botões de soco e chute esquerda e direita. Fácil de aprender jogar, porém para certos golpes tem que ter uma exatidão absurda, coisa para fanático mesmo! Com isso não faltam opções e golpes de dar dó de quem leva (ainda mais com o Dual Shock), e os agarrões desse jogo são fantásticos. Acrescentaram também os escapes para diferentes planos, já tava na hora. Os golpes tiram muito no modo tournament, o que me fazia evitar de jogar o arcade.

Opções e o que não falta, modos Tournament (arcade), Vs, Team Battle, Training, e os 2 últimos mais interessantes, Force Mode e Ball Mode. O Force Mode é um Final Fight com 4 fases onde os inimigos são soldados da apresentação e os chefes são os lutadores selecionáveis, já o Ball Mode é pura diversão, uma espécie de voley com queimada onde a bola não pode tocar no chão após a linha.

Este é o melhor jogo de luta 3D do PSX, e para muitos o melhor de qualquer console. Isso se aplica neste editor, até o 4 galeria.





GEX

ENTER THE GECKO

A lagartixa mais famosa dos videogames está de volta depois de muita demora por parte da Crystal Dynamics, sua produtora. De longe é o melhor plataforma americano que surgiu nos últimos tempos, isso pelas mãos dos caras que fizeram o medíocre Pandemonium 1 e 2 (este principalmente). A redação inteira não esperava que Gex do PSX fosse ficar tão bom.

Mas, durou pouco. Logo em seguida, Gex sairia para Saturn e PSX bem melhor, (já que a versão do 3DO era à 30 fps, horrível para um jogo 2D). Foi um sucesso razoável, já que Gex era bastante divertido, carismático, mas ficava atrás dos grandes plataformas da época.

Em 98, são poucos os jogos 3D livres que existem, ainda mais de qualidade. Gênero inaugurado por Super Mario 64, nada surgia que tivesse um sistema tão dinâmico e complexo quanto o mesmo, nem no N64 quanto mais no PSX.

Realmente, é um estilo que tem muito que melhorar, e esse Gex fez melhor que ninguém à sua parte, pôs Super Mario 64 à altura.

Meu, o pessoal da Crystal Dynamics devem ter jogado SM64 "n" vezes para terem feito um jogo tão semelhante, o que não deixa de ser um prestígio (quer tirar os olhos). Olha só: você começa num mundo que não tem nenhum inimigo, apenas links (ligações) para outros mundos, alguns acessíveis de começo, outros que só estão disponíveis quando você tiver um certo número de controles remotos. Lembra? Como eu pego esses controles? Você entra nos mundos disponíveis e cumpre as missões pré-estabelecidas que aparecem antes de entrar na fase. Esse número de missões varia.

O engine gráfico é uns dos melhores já vistos para videogame, com uma excelente qualidade de texturas, light source, morphing (ex., as paredes da casa mal-assombrada), e uma ótima fluência de 30 fps com ocasionais slowdown, mas nada que tire o brilho do jogo. Fora que o melhor de tudo é o visual dos mundos que têm aqui, bem variado e super detalhado, até mais que SM64. Mais um ponto positivo para Crystal Dynamics, as músicas estão fabulosas, cheio de temas que lembram filmes, porém são PCM (gerada da Ram do PSX), com isso Gex fica falando um monte de besteira no meio do jogo, tipo: "não há nada que minha língua não possa resolver". Todas em alta qualidade descomprimida do CD. As cameras são eficientes, mas requer um pouco de prática e paciência. Muito bom.

Review



CRYSTAL
DYNAMICS
1 CD
1 PLAYER
ANALÓGICO

Gráfico 98
Música 92
SomFX 98
Controle 98
Diversão 99
Extras 92

97

Cuidado!! Gexzilla!!



Review

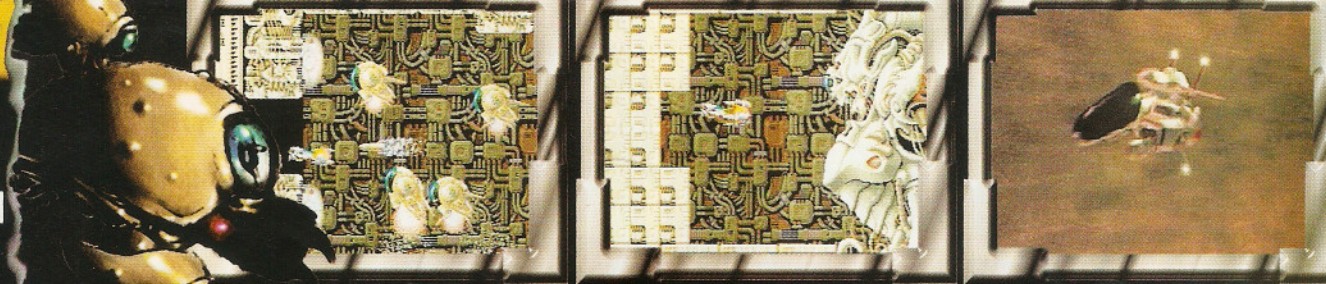


IREM
1 CD
1 PLAYER

Gráfico 78
Música 90
SomFX 82
Controle 95
Diversão 88
Extras 85

88

I be back...Droids



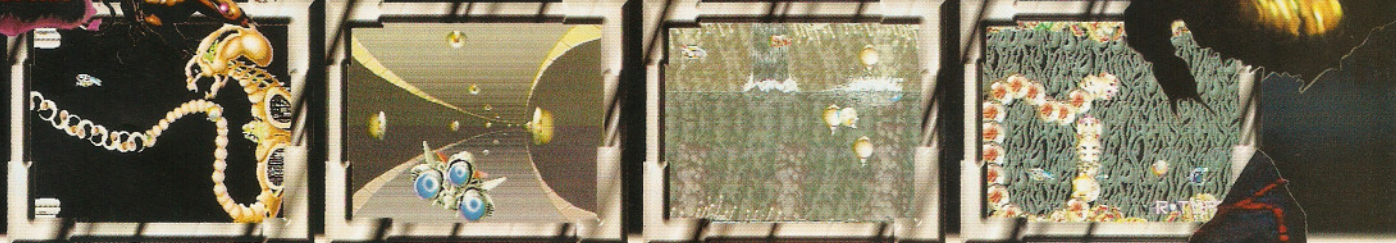
R-Type foi o maior trunfo da ex-falecida Irem, que ressurge numa época que o PSX proporciona ótimas oportunidades de lucro para quem faz jogos. Essa coleção vem com um dos melhores (e difíceis) shooters de todos os tempos, R-Type 1e2.

O ponto forte dele é que a nave que você controla tem uma orb que serve tanto como escudo como arma. Grande jogada.

Os gráficos foram revolucionários para época, é sem querer puxar o

saco, até pros dias de hoje eles são bonitos, principalmente R-Type 2.

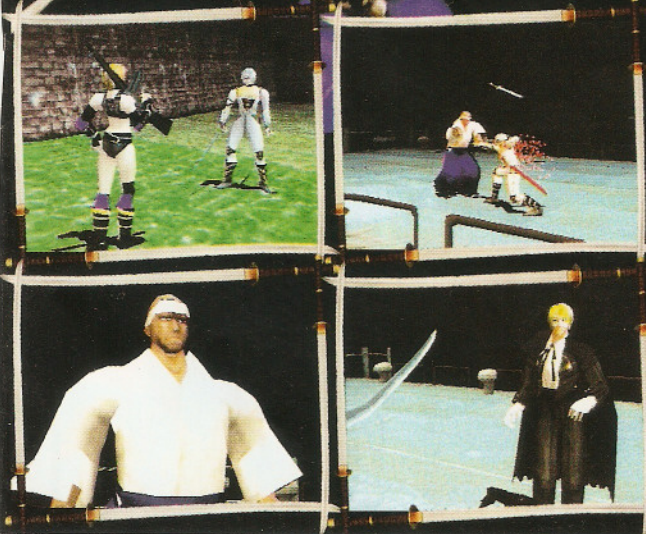
Grande design de fase e inimigos são qualidades de ambos, mas o que arrebenta (considere a época) mesmo são os chefes desse jogo, enormes e criativos. Quanto as musicas, elas são boas, bem melodiosas, embora a Irem tenha apenas transportado as músicas do arcade para o CD). O mais interessante desse CD é mesmo o demo de R-Type Delta, simplesmente destruidor.



BUSHIDO BLADE 2

Um do jogos mais originais de luta de todos os tempos está de volta, com mais gráficos, menos musicas, melhor jogabilidade e um desafio mais elaborado. A euípe continua a mesma, a Light Weight/ Square, que também esta para lançar Soukagi (semelhante a Tomb Raider). Embora BB1 não tinha me empolgado muito, apenas interessante de principio, nessa versão a jogabilidade foi refinada, aumentando consideravelmente.

Na abertura a Square pra variar dá um show. A apresentação dos clãs Mikado e Kannuki, bem como seu encontro. Tudo numa CG a 30 fps, com cameras cinematográficas, personagens fabulosos (Samurai Shodown me vem a cabeça) e muito sangue, yes!!!. Opções é que não falta, entre elas: Story, Chanbarra, Practice, 2-player challenge e um system link player mode. O maior destaque vai para o Story Mode, bem diferente de BB1. Nele, você não luta com um lutador de cada vez. Você luta contra ninjas normais até chegar um dos lutadores principais do clã inimigo. Nesse caminho entram outros lutadores do seu clã, que podem ser acumulados na batalha. Ou seja, aparece um novo companheiro que você terá que controlar, e caso este seja morto no combate, você passa a controlar o lutador anterior. Ainda assim não recomendo esse jogo para quem não gostou do anterior, mas se não for o seu caso, 'ta perdendo tempo, confira esse titulo.



Review



SQUARE/
LIGHT WEIGHT
1 CD
2 PLAYER
LINK

Gráfico 88
Música 92
SomFX 88
Controle 85
Diversão 82
Extras 78

89

Em guarda... 21



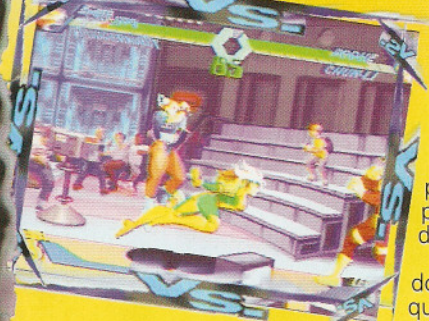
Review



CAPCOM
1 CD
2 PLAYERS

Gráfico 88
Música 86
SomFX 92
Controle 96
Diversão 89
Extras 81

89
UM TÁ COM MEDO



O que é isso? Cadê o meu companheiro, agora que minha energia tá nas últimas? Xiii...

Deve ter passado pela sua cabeça, que X-Men vs SF Ex do PSX ia ter essa "pequena" diferença do arcade.

Pois é, a Capcom pouco ambiciosa, resolveu lançar XvsS para o PSX, e como ela não é mágica, teve que fazer alterações para que ficasse jogável. Essa foi a única maneira possível para driblar a falta de memória do console.

É desnecessário dizer que esta versão ficou inferior à do Saturn com seus 4 Mega de memória bem servidos. Faltou quadros de animação, tem slow, tem loading e ainda você não pode trocar de personagem.

Mas isso não quer dizer que o jogo é uma porcaria, o jogo está legal, e a jogabilidade salva bastante. A Capcom ainda adicionou um extra muito interessante na jogabilidade.

Assim com SFEx você pode soltar especial atrás de especial sem esperar que o movimento dele finalize. Um exemplo, é a Chun-li poder soltar o seu especial com 2 chutes e em seguida o especial com 2 socos. Embora não dê para trocar de personagem, você pode selecionar um segundo lutador para ele entrar na tela apenas para dar os counters e os especiais em dupla. Vale a pena dar uma olhada.



Review



NINTENDO
CARTUCHO
2 PLAYER
ANALOGICO

Gráfico 92
Música 84
SomFX 90
Controle 90
Diversão 90
Extras 78

88
E DE SKB, CADE?



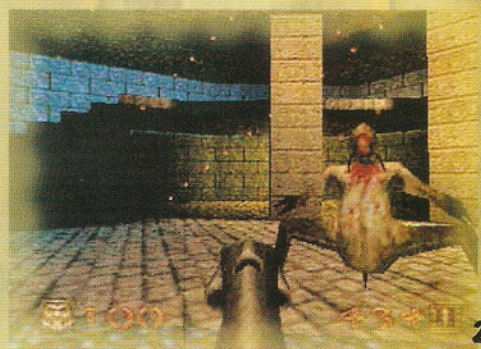
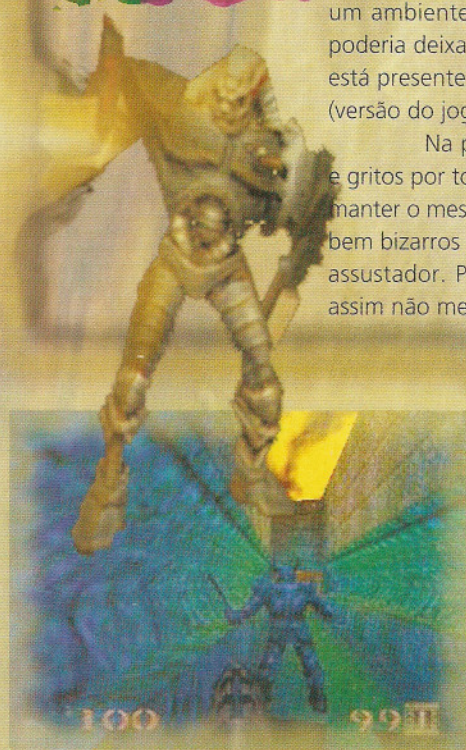
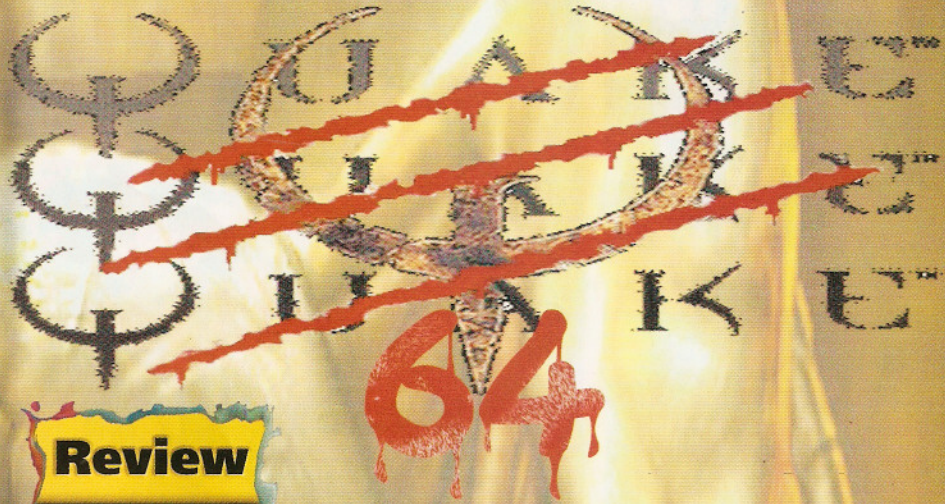
1080°

Finalmente a Nintendo do Japão volta a dar a graça do seu nome num jogo do N64. 1080 é, digamos, o melhor jogo de SnowBoarding já feito para videogame caseiro, embora não tenha muitos competidores, entre eles o que me vem direito na cabeça, Cool Boards 1 e 2, que são legazinhos. A equipe responsável por este divertido título é a mesma que fez o ótimo Wave Race. Já viu o que se pode esperar.

O jogo tem três modos de dificuldade no Match Racer (a competição contra a CPU em si) variando o numero de pistas em cada uma delas, que chega a seis. Dentre as opções, Match Racer, Time Attack, Trick Attack, 2P vs, Training e Options, podendo abrir mais uma.

Os gráficos ficaram ótimos, com uma boa sensação de neve, uma animação legal dos personagens que tem para escolher, um bom design de pista, lens flares muito bem feitos e apropriados, e já ia esquecendo o mais importante, a sensação de velocidade. Pois é, demorou, mas temos um jogo altamente recomendável para N64 finalmente.





Review



ID SOFTWARE/
MIDWAY
CARTUCHO
2 PLAYER
ANALOGICO

- Gráfico 96
- Música 68
- SomFX 82
- Controle 80
- Diversão 76
- Extras 65

80

Eu vi minha sogra!!

Após muita espera chega ao N64 o 3D-Shooter de maior sucesso na atualidade. Este jogo apareceu primeiro no PC quase na mesma época de DukeNukem 3D, o que causou muita polêmica na época com a discussão de qual era melhor. Bom, DukeNukem já teve sua época e hoje em dia nem se fala mais nele (sem contar com as desastrosas versões para console) enquanto Quake, graças a seu modo Multiplayer que permite mais de 30 pessoas jogarem ao mesmo tempo através da Internet ainda é muito jogado. Devido a esse sucesso, as empresas ficaram de olho grande encima de Quake, a Lobotomy fez uma conversão para o Saturn e agora a Midway junto com a mesma equipe que fez Doom 64 converteram este sucesso para o N64.

A maior preocupação dos programadores eram manter o frame-rate alto e estável, o que conseguiram com sucesso. Q64 tem 30 fps e tem algumas quedas quando alguns mostrenhos grandes enfiam a cara na tela.

Devido ao espaço limitado dos cartuchos de N64 e o minúsculo cache para texturas alguns monstros tem menos detalhes comparados ao do PC, que por sinal é um problema para todos os jogos do N64. Mas para compensar isso, os programadores colocaram vários efeitos de luz dando ao jogo um ambiente ainda mais sombrio que o original. Como não poderia deixar de ter em qualquer jogo de N64 o mip-mapping está presente, isso deixa o jogo bem parecido com o Quake GL (versão do jogo para PC que utiliza placas 3D)

Na parte de FX o jogo ficou bem fiel, com grunhidos e gritos por todo lado. Felizmente os programadores resolveram manter o mesmo esquema de Doom 64 e colocaram alguns sons bem bizarros de fundo, dando ao jogo um ambiente ainda mais assustador. Para finalizar o jogo ficou muito bom, mas ainda assim não melhor que Quake GL.



BURNING RANGERS

Esse jogo prometia demais, afinal, é a segunda geração do engine de Night's, Yuji Naka deu uma de político e cometeu um erro grave, prometeu demais e cumpriu pouco.

MAS PORQUE?

A abertura é muito linda, no melhor estilo Anime. Mas o problema está no gráfico do jogo. Apesar da textura estar boa e os lighting-source impressionantes; o jogo roda na maioria do tempo a 20 Fps, e a camera também é inconstante, o que compromete a jogabilidade.

O jogo até que é divertido, ele se divide em quatro fases, e a cada fase você recebe notas, como Night's. Só que ao chegar no final do jogo você não sente vontade de jogar de novo, sabe aquele tipo de jogo que só presta para ser jogado uma vez?

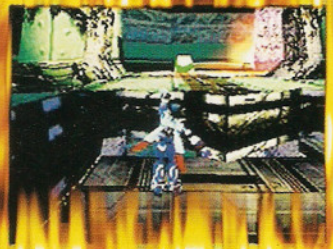
As poucas músicas do jogo são legais, o cantor é o mesmo do Daytona, o jogo é praticamente só efeitos sonoros, esses estão bem nítidos e também a muitas e muitas vozes, o jogo é praticamente narrado!

O ambiente do jogo é muito legal, as duas primeiras fases são em uma base submarina e as últimas em uma base espacial. BR é um Tomb Raider futurista, onde você explora uma infinidade de corredores, mas o número de inimigos é quase nulo, a maior parte do tempo você passa resgatando pessoas e fugindo das chamas. BR também é bem fácil, e caso você tiver o controle analógico, surpresa! Ele não influencia em nada.

A história de BR é a seguinte; incêndios misteriosos ocorrem, pessoas precisam ser resgatadas, e só a equipe BR (não confunda com os frentistas de posto) é capaz de realizar a missão. A equipe é composta por cinco pessoas, e você tem duas a sua disposição.

Yuji Naka parece der escorregado no quiabo, Night's, Sonic R e Sonic Jam são infinitamente superiores em tudo, acho que na hora de ele anunciar que iria usar o segundo engine, ele quis dizer que era o protótipo! BR é a ovelha negra do curriculum de Yuji!

BR é dá pro gasto, caso você não tenha mais nada de bom pra jogar, não recomendo, pois esse jogo tem aquilo que eu detesto, um ar de decepção.



Review



SEGA

1 CD

1 PLAYER

ANALOGICO

Gráfico 88
Música 90
SomFX 98
Controle 92
Diversão 76
Extras 90

92

Hahhha!... fogo!

O presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, num ato de dor, revela, na sua opinião, a diferença entre os jogadores americanos e japoneses:

...Jogadores americanos preferem jogar jogos felizes com personagens animados, estilo Disney, enquanto jogadores japoneses preferem ficar isolados em seus quartos, jogando jogos depressivos...

Obs: No momento vendem-se mais N64 no U.S.A do que no Japão. Interessante, não???

The Menace

E aí galera, estou aí de novo com o Fique por Dentro, este mês com quatro novos efeitos e especificações do sistema Power VR, desenvolvido para arcade, PC, e o misterioso Katana (é esse o nome, eu acho).

Z- buffering

Z o quê? Como? Onde? Calma, mano, que isso não é um bicho de 7 cabeças, umas 6 talvez. (he!). Mas... Z-buffering é um recurso de hardware que, foi criado para acelerar os gráficos. Quando se cria jogos em 3-D, é muito importante que os polígonos que não estão na tela, não sejam processados, já que você não está os vendo. Imagine o Mario 64, imaginou?, agora pense como seria para o processador desenhar todos os polígonos da fase que você está, com certeza o videogame iria travar, então, por causa do Z- buffering ele somente desenha os polígonos da sala, isso ainda quando você olha para eles. O N64 possui Z-buffering, que, como é um recurso de hardware, consome muito pouco de processamento. E os 32-bits? Eles não têm. O QUÊ, ELES NÃO TÊM? Não. Pelo menos via hardware, eles não são dotados de tal poder, mas existem técnicas de programação a qual os programadores utilizam para não desenhar os polígonos que não estão na tela. Claro, existem os imbecis que preferem deixar desenhando tudo mesmo, e dane-se, (viu! viu! não xiguei a Acclaim desta vez!!) mas hoje em dia são poucos os retardados. Finalizando: podemos dizer que sem o Z-buffering, os videogames seriam mais lerdos para mostrar os gráficos e os jogos seriam como máquinas de slides de tão quadro à quadro que sairiam os jogos 3D.

Megabits e Megabytes

Vai lá...só vou escrever uma vez então, prestem atenção: 1 bit=1 bit (até agora beleza!), 1 byte= 8 bits (entendeu?), 1 kbyte=1024 bytes (viu?), um megabit=128 kbytes (interrompemos o programa para avisar que os cartuchos de SNES e Megadrive eram medidos em megabit, então os cartuchos de 4 mega como diziam na época, eram na verdade 512 kbytes, falando em marketing, é muito mais vistoso colocar " 1 mega " na caixa do que 128 kbytes, não acha?), seguindo: 1 megabyte=1024 kbytes ou 8 megabit, sendo assim: cabem num CD, 640 MB (megabytes), ou 5.120 megabits (lembrando que megabit ninguém usa mais, é um termo velho). Para finalizar: sempre o que é terminado com byte tem 8X o tamanho dos termos que terminam com bit, OK? Então um gigabyte=1024 megabytes, portanto um terabyte=1024 gigabytes e um petabyte (termo novo)=1024 terabytes ou 9.007.199.254.741.000.000.000.000 bits!!! Sacou??!

Ray Tracing

Ray Tracing, o efeito que, se não fosse tão complexo de processar, revolucionaria os videogames em termos de reflexão de luz. E o efeito mais perto da visão humana (já que, para você ver algo, é necessário que haja luz no lugar em que você está). Basicamente, o efeito calcula inúmeros raios de luz que saem de uma origem e atingem o objeto em questão. Dependendo do material deste objeto (vidro, plástico, madeira), o efeito calcula a reflexão apropriada. O Ray Tracing não é disponível para nenhum videogame caseiro ou arcade em real time, somente em FMV e filmes (Dragonheart). Muito boçal por aí, que finge manjar, acha ser Ray Tracing o efeito do jogo Super Mario para 64, quando ele vira metal líquido, mas não é, e está longe de ser, Ray Tracing não serve só para se usar em objetos metálicos e sim, em tudo que há na tela. Espere um BOM tempo para ver este incrível recurso em real time. (talvez nem tanto!)

Gouraud Shading

Depois de falarmos de um efeito tão complexo, vamos ver agora um bem básico, que todos os consoles de 32 e 64 bits fazem com tranquilidade (até o Jaguar faz). Gouraud Shading dá aquele sombreado limpo nos polígonos, (Tobal 1 e Motortoon GP) requer bem pouco do processador. Veja: polígonos são compostos por vértices. Ele simplesmente calcula a transição de cores, de um vértice para outro, parecendo um degradê, dando a impressão de serem arredondados. Simples e eficaz dando maior impressão 3D nos objetos.

Quanto ganha os caras que fazem jogos?

Enquanto por aqui muita gente ignora os games e o grande mercado brasileiro, lá fora eles vão bem, obrigado. Existem escolas, profissões reconhecidas, todas altamente qualificadas e bem pagas. Diferença grande para o Brasil, onde games são considerados coisa de criança e SABEMOS QUE NÃO É POR AÍ, segue aí algumas informações: Game tester: são os caras que testam a jogabilidade e profundidade do jogo e procuram erros. Salário 10 dólares por hora. Coordenador de Marketing: os que fazem as propagandas e campanhas publicitárias. Salário: 24.000 dólares. Artista: cria todo o design do jogo. Salário 30.000 dólares Programador: faz o engine do jogo e tudo que se passa atrás dos jogos em questão de dados. Salário: 40.000 dólares. Musicos: fazem músicas e som FX. salário: 30.000 dólares. Produtor: domina todos os aspectos do jogo. Aparência, design, profundidade do game é de sua responsabilidade. Salário 35.000.



Power VR 2 mais poder que a Model 3 ?

Depois de meses de especulação, a empresa Nec revela sua nova tecnologia, que será utilizada no próximo console da Sega, o Katana, em placas aceleradoras para PC e arcade. Numa estratégia agressiva para derrubar sua maior concorrente, a 3Dfx (a empresa que perdeu na concorrência para ver quem fazia os chips gráficos do Katana), líder atual de mercado.

É, parece que eles vão ter que suar a camisa, mas com a tecnologia que eles têm e o preço, poderão ter grande sucesso.

A NEC afirma que suas maiores vantagens são: o poder da placa e o baixo custo de seus chips, que trazem performance de uma Model 3, por menos de 100 dólares (no U.S.A, tá). Por isso, esse preço baixo dá condições a Sega de lançar o Katana por menos de 199 dólares, incluindo 16-24 megabytes de RAM e um modem.

A tecnologia será disponível em 5 produtos, tendo eles da mesma base, mas com algumas diferenças são elas:

1 - 3D. Para outras empresas, como a Matrox (que fabrica placas de vídeo para PC) colocá-los em suas placas.

2 - 2D/3D. Para outras empresas também, mas com compatibilidade PCI e AGP (acesso mais rápido à memória).

3 - Videogame. Para Sega, otimizado para trabalhar com chips que não são da Intel, espera-se que o Katana use uma CPU da Hitachi.

4 - Arcade. Otimizado para processadores MIPS e barramentos PC, em compromisso com o sistema Intel Open Arcade para facilitar a produção dos mesmos.

5 - Chips para workstations. Feitos para auxiliar em renderizações pesadas, incluindo co-processadores matemáticos que desenvolvem grandes performances.

Inclusive a Namco, umas das maiores rivais da Sega, já está produzindo jogos baseados no Power VR 2 para arcade e, por incrível que pareça, para Sega Katana. Também não é para menos, o poder do chip é incrível, sente só:

É capaz de processar todas as operações de ponto flutuante (números quebrados) no próprio chip, livrando-se da dependência do processador principal em questão de velocidade.

Suporta todos os efeitos Open GL e direct3D, ainda com várias camadas de efeitos de neblina (fog).

.diversos efeitos avançados como bump mapping, anisotropic filtering, efeitos para dar volume aos objetos e compressão de texturas como as do directX6 e 7.

.Correção de perspectiva real, e total anti-aliasing.

.3.000.000 texturizados, sombreados e iluminados polígonos por segundo.

.120.000.000 de pixels por segundo, colocando o chip Power VR2 no patamar dos chips Lockheed Martin, da Model 3, a diferença é que os chips da Model 3 custam 3.000 dólares e o PowerVR2 custa apenas 99.

.Técnicas exclusivas de renderização, produzindo uma imagem final muito mais bonita com menos uso do chips que as placas concorrentes.

.Incrível técnica de Z-buffering, onde o efeito é calculado em 32-bits sem um buffer (RAM) dedicado, como

torna o desenvolvimento muito mais prático, fazendo todas aquelas chatices de programação passarem despercebidas. Tudo isso porque agora eles poderão usar o Direct 3D da Microsoft, além do SGL API.

Além de tudo isso, novas facilidades de recursos de programação, que estão sendo criados pela Microsoft. As novas versões de Direct X, serão totalmente suportados pelo chip. Atualmente, NEC e Microsoft estão trabalhando juntas para produzir resultados incríveis.

E cada vez será mais fácil de programar, isso porque o Power VR2 sempre será compatível com as futuras versões dos Direct X's da vida.

Realmente estamos diante de uma tecnologia poderosa, imagine você então o poder do Katana, sendo que este é apenas o chip gráfico, ainda terá uma CPU de 128 (ou 64) bits à 200 Mhz. Não temos certeza de mais nenhum chip que integrará o console, mas já deu para



Esta é a placa. Como vocês podem ver tem apenas um chip principal, que facilita a compreensão do hardware pelos criadores de jogos.

caso dos outros hardwares.

.Com apenas um chip, elimina cálculos matemáticos desnecessários, tornando tudo muito mais preciso e rápido.

No primeiro Power VR criado pela NEC, os programadores reclamavam da dificuldade em se conseguir as coisas, eles conseguiam ótimos resultados, mas com muito sacrifício. Mas com a nova arquitetura, baseada na mesma facilidade da 3Dfx

sentir a força.

A briga com a 3Dfx será feita, pois os dois têm excelentes hardwares, as únicas diferenças entre as duas são que a 3Dfx é líder de mercado, enquanto a NEC, está contra-atacando, mas com o apoio da Microsoft e Sega, aliados que estão trabalhando para que o programador tenha a facilidade de seus jogos serem facilmente convertidos de arcade para PC, para Katana etc...

A data de lançamento não está totalmente confiável, mas esperemos essas maravilhas ainda para 1998.

Placas Aceleradoras

Suas dúvidas acabaram

Placas aceleradoras de vídeo, surgiram com a intenção de fazer os proprietários de um PC terem uma melhor experiência com jogos, proporcionando gráficos superiores. Agora, com vocês, as perguntas mais interessantes que chegaram aqui na redação.

Q: O que é uma placa aceleradora e porque eu preciso de uma? Eu já tenho uma placa de vídeo, já não está bom?

TM: Uma placa aceleradora 3D é um dispositivo que você pode conectar no seu PC e processar qualquer programa que utilize intensamente gráficos 3D. Também melhora games tanto na aparência quanto na velocidade, se o jogo suportar a placa, é claro. O único problema é que nem todas as placas são compatíveis, dificultando a escolha da melhor placa.

Q: Qual a diferença entre placas 2D e 3D?

TM: Placas 2D oferecem suporte para funções básicas, operações do Windows normalmente são as mais beneficiadas (Word, Photoshop etc)

Q: O que é API ?

TM: API "Aplication Prोगraming Interface", seria, de uma forma bem básica, um conjunto de rotinas que fazem interface entre o programa, a placa aceleradora e o sistema operacional; podendo ajudar bastante na performance, se bem utilizado.

Q: Fala-se muito em Open GL, Quake e Quake 2 usam. Mas placas aceleradoras famosas como a Voodoo da 3Dfx, que não suportam este formato, rodam GLQuake. Como isso acontece?

TM: Quake atualmente não utiliza todas as funções do OpenGL, ele utiliza apenas algumas, o resto é passado para a placa como se fosse uma espécie de emulação, que reconhece o que o jogo está precisando no momento e traduz para a placa. Então você terá uma boa performance rodando GLQuake na Voodoo, por exemplo.

Q: Quais são as melhores placas no mercado?

TM: Bem, com o chip da 3Dfx é a Canopus Pure 3D, com chip Power VR PCX2 é a Matrox M3D. Para aceleração em Direct 3D temos a nVidia Riva-Based Canopus Total 3D 128. Claro, você pode achar outras, já que sai uma placa nova a cada dia, mas estas são confiáveis, atenção na hora de comprar para não levar gato por lebre.

Q: É a Voodoo 2 mais rápida que o chip que será posto no Katana?

TM: As especificações do Katana nos mostram ter capacidades superiores a uma Voodoo 2 instalada num Pentium2. Graças a incrível arquitetura do videogame, ainda existem alguns efeitos inclusos no Katana que a placa Voodoo 2 não faz, como anisotropic texture filtering e full screen anti-aliasing

Q: Aha!!! Então você quer dizer que sendo o Katana mais poderoso que a Voodoo 2, o Power VR2 para PC será portanto mais poderoso que a Voodoo 2, certo?

TM: Não é o caso, poderia lhe dizer mais ou menos. Uma que as informações de comparação sobre os dois sistemas estão ainda poucos divulgadas. Entretanto essas duas tecnologias não estão competindo o mesmo espaço, já que a placa Voodoo 2 é apenas 3D, enquanto a Power VR é uma placa 2D/3D e custa a metade do preço da Voodoo 2,

PLUG'N PLAY

URGENTE!!!

Comunicamos em caráter urgente, que o Departamento de Tecnologia Plug'n Play, está formando um grupo especial, para produzir, a princípio, para as plataformas PC com aceleradoras e Sega Katana (nome provisório), O PRIMEIRO GAME TOTALMENTE BRASILEIRO COM QUALIDADE DE PRIMEIRO MUNDO. Mas como vocês sabem no Brasil as coisas são mais difíceis e têm-se dificuldade para formar grupos, por isso nunca houve um pessoal realmente bom para o trabalho. Mas com a Internet aí, temos agora a possibilidade de unir os melhores do Brasil, que junto com a equipe da Plug'n Play desenvolverão o mais animal dos jogos. Então se você:

- Mexe bem com programação C++, sabe criar rotinas para criação de engines, e outros programas. Manja computação em geral.
- Programa com música, conhece hardware, drivers de som, para podermos implementar nossas músicas e efeitos sonoros no game. Saiba mexer com IT, XM, S3M e outros formatos;
- É artista, mexe bem com aplicativos gráficos para PC (Photoshop), tem idéias criativas e diferentes sobre personagens e universos, sabe analisar bem uma obra bem feita. Sabe usar aplicativos 3D como 3D Studio Max e Softimage 3D;

- Jogou muito videogame na vida, é fanático por saber como as coisas funcionam por trás de toda ação que ocorre na tela;
- Tem visão de como produzir um jogo. Acha os defeitos nos jogos, quando eles existem, é humilde, e sabe ouvir as outras pessoas. Tem Q.I acima da média e iniciativa. sabe acatar ordens sabendo que estas são para o melhor desenvolvimento do trabalho;

Lembrando que a princípio não teremos fins lucrativos, teremos que ter força de vontade e saber que o retorno virá depois do trabalho pronto. Então, se você já sonhou em participar de uma equipe igual a nós ESTA É A SUA CHANCE, CARA!!! Se você se interessou:

- Mande um portfólio de seu trabalho, não importa em que formato (papel, k-7, CD, VHS) para nós.
- Mande telefone para contato, e um texto comentando sua vontade de entrar no grupo e uma prévia de seus ideais, assim como sua experiência.

Qualquer contato deverá ser feito por carta, para a Editora Magnum na Av:da Invernada 12, Aeroporto, São Paulo, Brasil, CEP 04612-060 aos cuidados de The MENACE, Plug'n Play

SEÇÃO DICAS

TRUQUES APELAÇÕES

Nintendo 64

1080º

Corredor de Cristal

Termine o jogo no modo expert, então vá a tela de seleção de personagens e escolha Akari. Na tela que mostra: character technique, speed, balance, power e jump, pressione C-esquerda e depois A. Se você fez corretamente a foto de Akari será substituída pela do Corredor de Cristal na tela de seleção de pista.

Corredor de Metal

Termine o jogo no modo expert com o Corredor de Cristal, então vá a tela de seleção de personagens e escolha Kensuke. Na tela que mostra: character technique, speed, balance, power e jump, pressione C-cima e depois A. Se você fez corretamente a foto de Kensuke será substituída pela do Corredor de Metal na tela de seleção de pista.

Corredor Panda

Termine todos os modos de Time Attack e Trick Attack em primeiro lugar (fácil, não?). Agora vá a tela de seleção de personagens e escolha Rob. Na tela que mostra: character technique, speed, balance, power e jump, pressione C-direita e depois A. Se você fez corretamente a foto de Rob será substituída pela do Panda na tela de seleção de pista.

Prancha Pinguim

No modo Training, faça todos os 24 tricks (incluindo os 1080). Agora vá para a tela de seleção de pranchas e coloque o cursor em cima da prancha Tahoe 151 e pressione C-baixo e depois A.

Pista Queda Mortal

Em Match race, acabe com as 6 pistas no modo expert.

Pista da Caverna do Dragão

Em Match race, acabe com as 6 pistas no modo Hard.

Yoshi's History

Crédito infinitos

Para conseguir continuar no mundo aonde você perdeu seu último Yoshi faça o seguinte, quando estiverem levando seu Yoshi embora, dê um reset no videogame. Agora você pode começar um jogo direto no mundo aonde você morreu. Só funciona na versão americana pois a versão japonesa tem backup system.

Música de Mario Paint

Saudades do antigo Mario Paint do Super Nes? Pois é só entrar no menu do Trial Mode e esperar a música repetir oito vezes. Depois da oitava vez a música para e começa tocar a do Mario Paint.

Todas as pistas, pranchas e personagens

Para começar com todas as pistas, pranchas e personagens, entre com a seguinte seqüência na tela de entrada (aonde você pode escolher entre start, lesson, ou option): análogo para baixo, análogo para cima, baixo, cima, C-baixo, C-cima, L, R, Z, esquerda, C-direita, análogo para cima, B, direita, C-esquerda e para finalizar Start, se você vai escutar um "Yeah!" se feito corretamente.

Playstation

Ranma 1/2

Jogue com o último chefe Rogue

No modo Versus, comece no Ranma, vá à direita 3 vezes, para baixo, Start, vá a esquerda 3 vezes, cima e seleccione. Agora você poderá jogar com Rogue.

Escolha roupas diferentes

Apenas pressione todos os L e R ou L1+R1 quando for selecionar um lutador no modo versus.

X-M Vs. Street Fighter EX Edition

Zero Divide 2

Selecione Gouki

Na tela de seleção de personagens vá até o máximo possível para cima, ali você encontrará o personagem pouco secreto Gouki.

Selecione Chun-Li Alpha

Pressione Select e escolha Chun-Li. Ela tem os mesmos movimentos, só muda a roupa e o final.

Troque de personagem na luta!!!

Para jogar com Tag Team (versão do Saturn e do Arcade) faça o seguinte: Na tela principal, ponha o cursor no battle mode e faça rapidamente, quadrado, quadrado, direita, X, L1. O código deve ser feito muito, mas muito rápido mesmo, se você não conseguir na primeira, fique tentando que uma hora entra. Se você conseguir fazer tudo direito vai aparecer uma tela para você selecionar entre o modo Original ou EX. Selecione o modo Original para jogar com Tag Team.

Agora vá no modo Versus e faça o 1º jogador escolher seus personagens, o 2º jogador deverá escolher os mesmos personagens que primeiro escolheu, mas em seqüência invertida. Por exemplo: O 1º jogador escolheu Zangief e Dhalsim, o 2º então deverá escolher Dhalsim e Zangief. Agora é só trocar de personagem pressionando soco e chute forte ao mesmo tempo.

Jogue com Apocalipse

Você deve acabar o jogo sem usar nenhum continue, agora é só deixar o select apertado e escolher Gouki.

Tenchu

Recupere a energia

Durante o jogo, pressione Start, então pressione: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, quadrado, triângulo, e então pressione Start novamente para recuperar seu HP.

Equipamentos Extras

Na tela de seleção de itens, pressione e segure L2, então faça: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, quadrado, triângulo, agora você terá 1 um item de cada de cada um.

99 peças de cada item

Na tela de seleção de itens, pressione e segure R1, então faça: cima, cima, baixo,baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, quadrado, triângulo, então você poderá carregar até 99 peças de cada item

Itens secretos

Na tela de seleção de itens, pressione e segure R1, então faça: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, quadrado, triângulo, agora todos os itens secretos serão selecionáveis.

Todas armas

Na tela de seleção de armas, pressione e segure R1, então faça: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, quadrado, triângulo, agora todas as armas serão selecionáveis.

Bust A Move: Dance and Rhythm

Personagens Secretos

Para acessar Dance Preview: Acabe o jogo no Easy. Para pegar o Capoeira: Acabe o jogo no Normal. Para pegar o Robo-Z: acabe o jogo no Hard. Para pegar o Burger Dog: jogue com o Hamm e acabe o jogo no Normal depois de ter conseguido Capoeira e Robo-Z. Para pegar Columbo: jogue com a Shorty, e acabe o jogo no Normal depois de Ter conseguido Capoeira e Robo-Z.

Personagens Secretos

Para jogar com Neco e Modoki, você terá que usar Nox e Eve para terminar o jogo.

Mais Levels

Acabe o jogo no modo Easy — Extra level 11 e 12
Acabe o jogo no modo Easy — Extra level 13 e 14
Acabe o jogo no modo Easy — Extra level 16 e 17

Mude as cores

Para escolher cores diferentes para seu robô faça o seguinte: Na tela de seleção de personagens, segure select no controle 2 e pressione um dos oitos botões para escolher cores diferentes.

Game Shark / Pro Action Replay

Energia infinita Player 1

80042B6C 0090
80042B74 0090

Level 3 Player 1
30042B70 0003

Energia infinita Player 2

80042EB4 0090
80042EBC 0090

Level 3 Player 2
30042EB8 0003

Bushido Blade 2

Pegue todos os sub-chefes

Cada personagem tem 2 sub-personagens com os quais você pode jogar no meio do jogo. Para conseguir jogar com eles basta terminar o jogo com qualquer um deles vivos. No total são 12 sub-personagens.

Acesse o modo Chanbarra

Derrote todos os 13 chefes no Action Mode (aquele que você só enfrenta chefes) sem usar nenhum continue e você poderá acessar o modo Chanbarra. Você vai achar esse modo se apertar para baixo duas vezes a partir da ultima opção de jogo.

Dead or Alive

Configurações secreta

Após 3, 6, 9, 12 e 15 horas de jogo 5 configurações abrirão automaticamente no options.

Mude a voz dos personagens

Para conseguir destravar a opção "Character Voice" você deve fazer todos os golpes no "Training Mode"

Roupas secretas

Termine o "Tournament mode" com todos os personagens no Normal, mas você deve jogar com a barra de energia maior (regule no options) para conseguir o primeiro "pacote" de roupas que são: 10 para a Kasumi, 7 para a Tina, 9 para a Lei Fang e 5 para todos os homens. Para conseguir o segundo pacote de roupas termine com todos os personagens o "Tournament mode" no Normal e com todas as opções no "Default". Agora todas as garotas terão 14 roupas no total.

Jogue com Raidou

Você deve terminar o jogo no Normal com todos os personagens utilizando a ultima roupa de cada um. Todas as opções no "Default".

Jogue com Ayane

Você deve ter todas as roupas secretas e terminar com Raidou no Normal com todas as opções no "Default".

Resposta à Polêmica

Eu sou contra a pirataria, oferecem produtos de péssima qualidade (rótulos xerocados, material muito flexível, embalagens quebradas, defeitos de trilha, etc.), prejudicam as empresinhas como disse The Menace, o que pode acabar gradativamente com a produção de novos jogos; impedem algumas importadoras e muitas locadoras de crescerem e o que é pior, impedem que as grandes softhouses se instalem aqui, o que geraria novos empregos e nos ofereceria produtos de qualidade e baixo preço. Imaginem só, ouvir uma narração de Panzer Dragoon em português, ler todos os menus e diálogos dos RPGs, jogar com personagens brasileiros e estórias brasileiras (Turma da Mônica) e mostrar que no Brasil há também grandes megalópoles, com enormes arranha-céu como São Paulo, Belo Horizonte, etc.

Marcelo Gonçalves de Oliveira
Araguari - MG

The Menace: Obrigado por participar do quadro, sua opinião foi publicada por ser uma das melhores, que chegaram por aqui. Não podemos publicar a sua carta por ela ser muito grande, e quanto à questão sobre capacidades de CD e bits e bytes, o correto está nas páginas de fique por dentro, continue mandando cartas e espalhando sobre nossa revista que, como você vê, muda a cada edição, para melhor, é claro. Obs: veja direito suas fontes de informação pois algumas que você disse estão totalmente erradas.

3D de novo?

Aí galera da PnP, tudo bem? A revista está nota 10, ela detona qualquer concorrente mas ela também têm alguns problemas, por exemplo, a revista tem poucas páginas, precisa de uma capa 3D, as matérias estão muito bagunçadas mas não é nada que comprometa. Bom, agora vamos às dúvidas:

1. MK4 e MK Mitologies irão sair para Saturn?
 2. O Sega Katana irá ser mais poderoso que o N64 DD?
 3. Com a chegada do Katana, o Saturn vai acabar?
 4. Virtua 3 sairá para Saturn? Quando?
 5. Quantos polígonos o N64 faz por segundo?
 6. Vocês poderiam informar o número de vendas do N64, PSX e Saturn no ano de 97?
- Guilherme Jenad Beck Filho
São Vicente - SP

The Menace: Porra mano!!! Capa 3D?. Vou lhe explicar uma coisa, como disse nosso editor Prodigy, preferimos colocar as artes originais na capa, por que elas são mais bonitas, vai por mim fica muito mais legal. Agora as suas dúvidas

- 1- Não.
- 2- Com certeza absoluta.
- 3- Já está acabando nos U.S.A
- 4 - Tomara que não, é muito jogo para o console
- 5 - 200.000 por segundo com todos os efeitos ligados.
- 6 - Não.

Obrigado por escrever cara, e te garanto que melhoraremos a bagunça da revista, é que você sabe, somos apenas jogadores na árdua tarefa de diagramar.

Perto de casa

PnP... falando neste nome já me lembra das grandes matérias que me surpreende a cada edição. Olá, pessoal, a revista está demais! Tenho umas dúvidas e gostaria que vocês me respondessem.

1. O quê quer dizer as siglas CD-ROM e DVD-ROM, qual a vantagem/desvantagem e o melhor?
2. Apesar de nós, leitores, querermos mais páginas a cada edição, vocês poderiam também colocar brindes como pôster, chaveiro e adesivo?
3. É verdade que a Sega da América e a do Japão estão falindo por causa das vendas do Saturn? Realmente é triste ver o fim de um videogame.
4. Quais são os últimos títulos da Sega para Saturn?
5. Tchau, até mais!

Wagner Benedito de França
São Bernardo do Campo - SP

The Menace: Valeu cara por ter escrito à nós, pretendemos ser líder em pouco tempo, quanto às suas dúvidas:

- 1 - CD-ROM quer dizer "Compact Disk - Read Only Memory" ou seja disco apenas de leitura não se pode gravar, e DVD: "Digital Video Disk" não é ROM porque você pode gravá-lo quantas vezes quiser.
- 2 - Se nós pudéssemos colocaríamos até passagens para o Hãwai nos pacotes de PNP.

mas o nosso problema por enquanto é financeiro, aproveitando o assunto, um apelo: MANDEM DINHEIRO PARA NÓS, temos uma entidade filantrópica cujo objetivo é deixar feliz nossas contas bancárias. Vai mano! manda ! Não vê que é por uma causa NOBRE? Os editores daqui também moram em São Bernardo, é capaz de termos nos esbarrado por aí já.

3- Mentira da braba. O Saturn não vai bem nos USA, não quer dizer que a Sega vai mal, porque não ;e apenas do Saturn que ela vive, ela vai muito bem, obrigado

0900 Disk Amizade

Oi!! E aí, pessoal da PnP! Estou escrevendo por que gostaria de fazer novos amigos, poder trocar dicas e novidades sobre os jogos de videogame. Tenho um PSX e 70 CDs de jogos e gostaria de trocar idéias com outros que também gostem. Ah, se não for pedir muito, será que vocês poderiam me informar das novidades sobre games? Eu já escrevi para outros clubes e revistas, mas ninguém me respondeu. Espero que com vocês isso não aconteça.

Eduardo Dornelles Mello filho
Cachoeirinha - RS

Todos em um raio de 1000 Kilômetros

Anormal de Teta

Primeiro, gostaria de dizer que neste plano astral que nos cerca, não há revista de games que supere a de vocês. E now i HAVe umas dúvidas que eu queria que fossem solucionadas.

1- Aqui em Cuiabá tem um pessoal que buzina na minha oreia que os CD's de PSX pirata corrompem a lente de seu canhão, é verdade?

- 2 - O jogo Einhander tem trilhas audíveis em CD players comuns?
 - 3 - Por que você não fazem matéria de jogos Hentai?
- Me desculpem a troca de idiomas é que eu sou de Marte e não sei o idioma terrestre

Ser desconhecido
Marte

The Menace: Obrigado pelos elogios, quanto ao pessoal de Cuiabá, não sabia que essa cidade ficava em Marte, mas

eles tem razão, quando o laser bate no CD pirata, ele se transforma em laser analógico, e começa a traçar todo o leitor, depois começa a soltar radiação gama e todos que estão perto começam a ficar verdes, entendeu?

Verdade seja dita

Prezados amigos da revista PnP, gostaria de parabenizar o profissionalismo e o bom senso com que os críticos - The Menace, Himaru e Omega - avaliam os jogos. A boa percepção e a imparcialidade acompanham seus textos. A minha sugestão é que as informações que forem passadas em outras seções da revista sejam assinadas por alguém da equipe, quando estas estiverem imbuídas de algum comentário de caráter intuitivo ou de opinião pessoal. A razão é oferecer ao leitor a oportunidade de fazer seu próprio julgamento e se proteger da opinião de críticos com o esse The Prodigy e o Black Adder, claros entusiastas da Sony e preconceituosos com aos consoles e criações da Sega. A propósito, que tal divulgar uma lista com os projetos das principais softhouses (leia-se Sega, SNK, Capcom, etc.) para 98?

Francijackson Pires Andrade
Bacabal - MA

The Menace: valeu cara!!!!
Himaru : obrigado
Omega:jaz....(

The Menace de novo: estamos a cada dia nos aprimorando mais e mais, para manter a boa qualidade dos textos da revista sem, é claro esquecer da parte gráfica, eu acho que cada um têm seus gostos pessoais, que deveriam ser esquecidos quando se fosse falar de alguma coisa. O Omega concordaria comigo se ele não tivesse sido trucidado pelo predador. Quanto ao seu pedido, Fique por dentro sempre manterá informado das últimas tecnologias para videogame.

Paga-pau

Magnum,
Eu adorei esses superlançamentos e gostaria de pedir:

- 1- Uma PNP que conte todas as dicas de Monkey Island 2 e Monkey Island 3
- 2 - Gostaria de sugerir uma revista de editora que viesse CD - ROMS.

E queria dizerque eu adora a editora Magnum e sempre vou continuar comprando suas revistas Plugadas

Fernando M. Collaço
Jardim Celani, Salto -SP

The Menace: He! He! He! E aí cara, beleza? He! He! He! Você não acha He! He! He! que está exagerando He! He! He! um pouco? He! He! He! Mas, cada um com seus problemas !!!

Nintendista frustrado

Estou furioso com a Nintendo. Ela está lançando cada jogo pro N64 que vou te contar. Tive que vender meu Super NES pra comprar um N64, pensando que ia ser aquela maravilha,mas clássicos como Top gear eYoshi's Story siram horríveis. Pelo menos ainda existe jogos fantásticos para ele. ela faz aquela propaganda toda, que nem fez com Yoshi, mas quando lança... Só espero que isso não aconteça com Zelda e Donkey Kong. Agora só me resta esperar... quem sabe mais pra frente.

Aurélio do Vale Farias
Vila Sousa- SP

The Menace: Calma mano!!!, Você têm razão tem muita bomba saindo para N64, mas nem tudo que sai para ele é ruins, e olha que eu não vou com a cara de muito jogo para ele. Mas como você ama a Nintendo, não custa nada esperar o lançamento do 64 DD para ver se melhoram a qualidade dos jogos. Eu sei, eu sei... vai demorar pacas, mas o que posso lhe dizer? se contente com os bons títulos que saem de vez em quando, melhor do que jogar o console fora.

Observador

Olá pessoal da revista Plug `n Play games (finalmente um nome diferente e original para revista de video games).

Gostei muito de tudo nas duas edições que eu li (2 e 3) e como os outros leitores dizem, só falta mais páginas. Mas com esse tanto de páginas, na minha opinião, já é a melhor revista do Brasil, imagine com mais páginas?

Na minha opinião:
1- As avaliações ficaram muito bem feitas.

2 - Vocês não perdem tempo com jogo merda, que só serve para encher linguíça

3 - Apresenta alguns jogos muito bons que não são ao menos apresentados nas outras.

4 - e mesmo eu tendo um Playstation não acho que voês puxam o saco de nenhum console (como é o caso de uma revista que chega a ofender um leitor para se defender das acusações de que estão puxando o saco para o PSX.

Parabéns pelo ótimo trabalho e continuem assim.

The Menace: Obrigado pelos elogios. Para o leitor que normalmente lê esta seção de cartas, parece que só publicamos cartas que elogiam a gente, mas na verdade NUNCA CHEGOU UMA CARTA METENDO O PAU EM NÓS!!! Pode acreditar, não veio nenhuma até agora, só críticas construtivas. Como voê observou, realmente tentamos colocar jogos que não estão nas outras revistas, porque acreditamos não haver naBrasil cara que compra uma só revista, então se colocarmos a mesma matéria que as outras (claro, existe horas que não dá para evitar) o leitor compra duas revistas diferentes para falar dos mesmos jogos. Ainda mais: tentamos aqui mostrar ao leitor os bastidores do mundo dos games, mantendo os leitores informados e analisando os jogos de maneira que só as revistas importadas avaliam. Por isso tem horas que enquanto as outra falam que um jogo é lindo e maravilhoso, aqui na PnP nós descemos a lenha, por que aqui, quando o jogo é bosta, É UMA BOSTA E ACABOU !!! Não interessa o console ou se o jogo é muito esperado. Já recebemos cartas falando que aqui só tem fanático da Sega, fanático da Sony, e fanáticos pela Nintendo. É normal e sempre vai acontecer.

Pior do mês

Vendo jogos originais para N64. R\$ 73.00 cada. Tratar com Estevan/ (034-234 - 2547)

The menace: Tem cada comédia que aparece escrevendo para cá que vou te contar. Mas,nem um "oi " escrevem e ainda somos bonzinhos o bastante para publicar o anúncio dele. Estevan, umas palavras para você, já que você não disse nenhuma: NÃO QUER VENDER SUA IRMÃ???

MEGAMAN



UM DOS
PERSONAGENS
MAIS POPULARES
NO MUNDO DOS
VIDEO GAMES,
AGORA TAMBÉM NO
MUNDO DOS QUADRINHOS.



Todo mês nas bancas
de todo o Brasil

