

CIRCUITO ABERTO: TODAS AS NOVIDADES DA TOKYO GAME SHOW

AINDA PO
R\$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

P O O L
editora

EDITORA



OPTION
Nº 106
R\$ 5,90

PROMOÇÃO
GANHE UM PS2!

Só jogaços:



**Freedom Fighters,
Conflict: Desert Storm II, The
Simpsons: Hit & Run, Judge
Dredd: Dredd vs Death e Need
For Speed: Hot Pursuit 2**

**Nascar Thunder 2004,
Jimmy Neutron: Jet Fusion,
NBA Jam**

Disney's Party

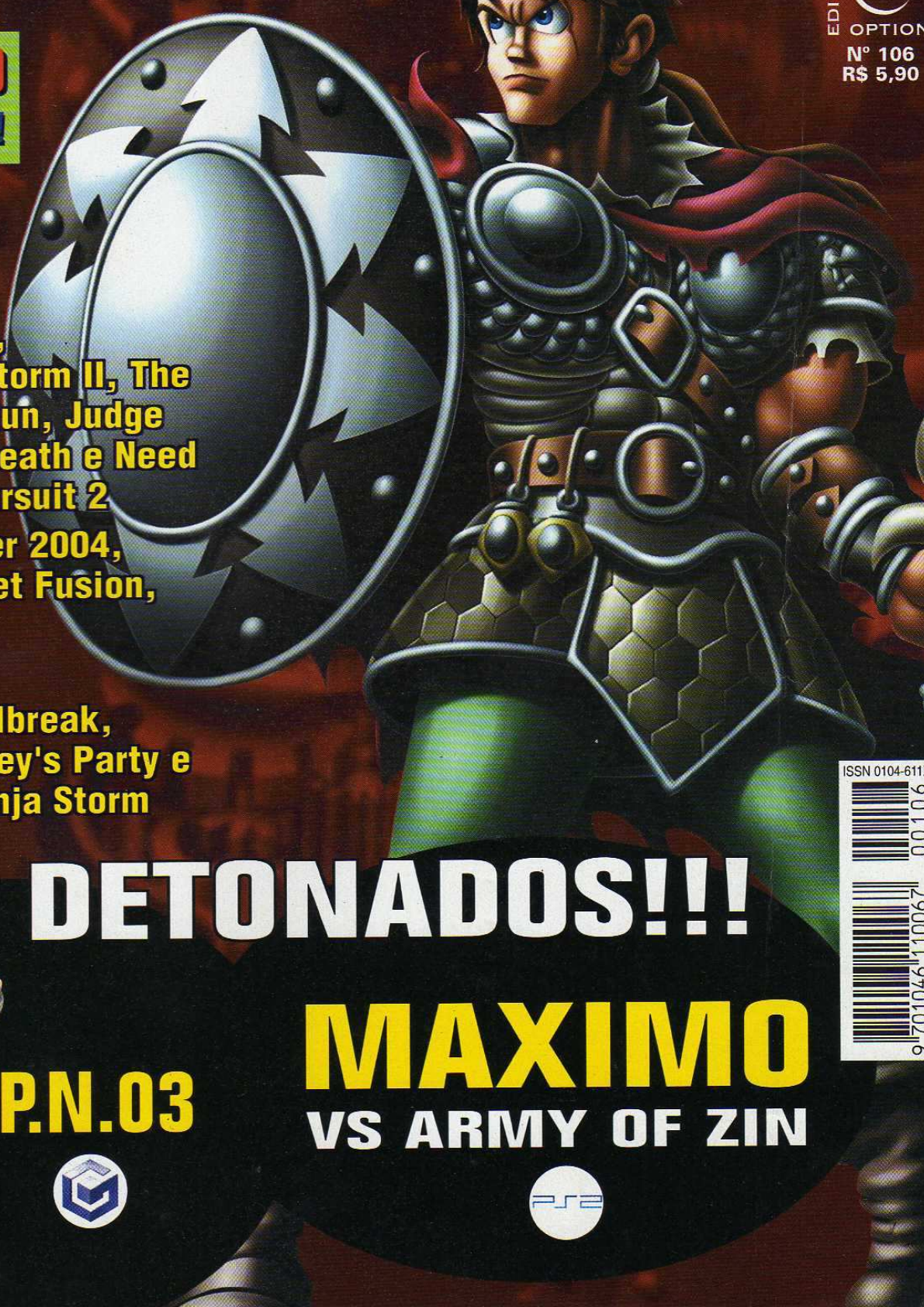
**Road Rash: Jailbreak,
Scooby-Doo, Disney's Party e
Power Ranger: Ninja Storm**

E mais...

DETONADOS!!!

P.N.03

MAXIMO VS ARMY OF ZIN



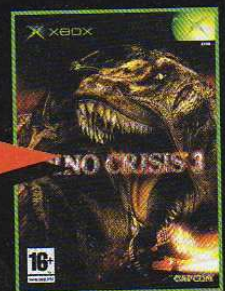
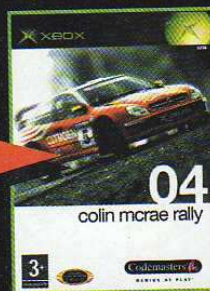
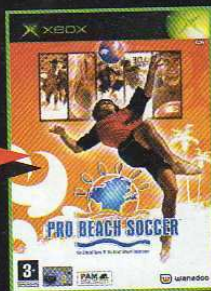
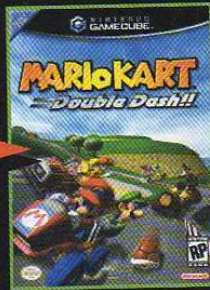
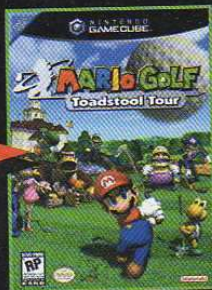
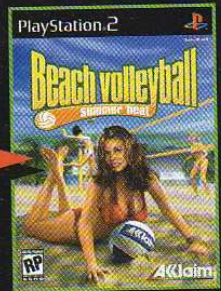
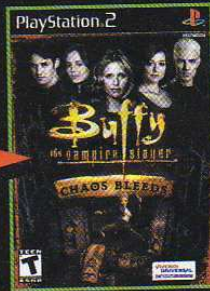
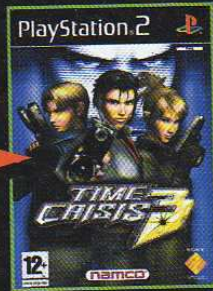
ISSN 0104-6111



9 701046 110067

ELET

A MAIOR LOJA DO BRASIL



O melhor preço e a maior garantia!

ROMÍL

PROMOÇÃO
Desbloqueio de PS2 e
XBox feito na hora com
os melhores chips.
Total Garantia!



Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!

**Conserto - venda e troca
de videogames.
Vendemos também via SEDEX**

Compramos
vídeo games

Promoção:

- ✓ Memory Card de PS 2 Original por R\$ 67,50!
- ✓ Controle de PS2 Original na caixa por R\$ 89,50
- ✓ Fitas de Advance à partir de R\$ 79,50
- ✓ Fitas de GameBoy Color a partir de R\$ 49,00
- ✓ Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por R\$ 99,00
- ✓ Jogos de PS2, XBox e GameCube novos à partir de R\$ 99,00
- ✓ Devil May Cry 2 por R\$ 139,00
- ✓ Jogos Originais, Semi-novos de PS1, Dreamcast, Sega Saturn, Neo Geo, Sega CD e 3DO à partir de R\$ 8,50

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º andar
loja 12 - CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00
sáb. 08:30 às 17:00 - Fone/Fax: 221-1740
3362-2306 - 3362-2308 3337-5557 - 3362-2309

**Volante para PS2
Blue Thunder
R\$ 107,90**

CIRCUITO ABERTO

Conheça quais são as novidades apresentadas na Tokyo Game Show 2003.



10



16

NEWS

A Sony anunciou oficialmente o seu PSX.

PLAYSTATION 2

Kingdom Hearts II	18
Front Mission 4	19
Sonic Heroes	19
Shadow Tower: Abyss	20
Astro Boy	20
Fullmetal Alchemist	20
Seven Samurai 20XX	21
Armored Core: Nexus	21
Kaena	22
The Suffering	22
Nina	23
Pride 2003	23
Red Ninja: End of Honor	24
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	24
Suikoden VI	24
World Rally Championship 3	24
Freedom Fighters	26
Conflict: Desert Storm II	27
Judge Dredd: Dredd vs Death	28
The Simpsons: Hit & Run	29
Need For Speed: Hot Pursuit 2	30
Nascar Thunder 2004	31
Jimmy Neutron: Jet Fusion	32
NBA Jam	33
Jak II	36
Time Crisis 3	37

DETONADOS

Maximo vs the Army of Zin	50
P.N.03	64

GAME BOY ADVANCE

Kingdom Hearts: Chain of Memories	18
Scooby-Doo	39
Disney's Party	39
Road Rash: Jailbreak	40
Power Ranger: Ninja Storm	41

ARCADE

Samurai Shodown Zero	21
Pride 2003	23

PC

Splinter Cell: Pandora Tomorrow	24
Freedom Fighters	26
Conflict: Desert Storm II	27
Judge Dredd: Dredd vs Death	28
The Simpsons: Hit & Run	29
Need For Speed: Hot Pursuit 2	30
Nascar Thunder 2004	31



GAME CUBE

Sonic Heroes
Donkey Konga
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Freedom Fighters
Conflict: Desert Storm II
Judge Dredd: Dredd vs Death
The Simpsons: Hit & Run
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Jimmy Neutron: Jet Fusion
Disney's Party

FLASHBACK

F-Zero
--------	-------

XBOX

Otogi 2
Sonic Heroes
Counter-Strike
Jade Empire
Race Driver 2
The Suffering
Auto Modellista
Red Ninja: End of Honor
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Freedom Fighters
Conflict: Desert Storm II
Judge Dredd: Dredd vs Death
The Simpsons: Hit & Run
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Nascar Thunder 2004
NBA Jam
Dungeons & Dragons Heroes
Voodoo Vince

PlayStation 2

The Simpsons: Hit & Run	42
Disney's Extreme Skate Adventure	42
Freedom Fighters	42
Barbarian	42
XGRA	42
Batman: Rise Of Sin Tzu	42
Cabela's Deer Hunt: 2004 Season	42
Hunter: The Reckoning - Wayward	43
Dance Dance Revolution Max 2: 7th Mix	43
Bombastic	43
Lethal Skies II	43
Starsky and Hutch	44

GameCube

The Simpsons: Hit & Run	42
Disney's Extreme Skate Adventure	42
Freedom Fighters	42
Barbarian	42
XGRA	42
Aquaman	42
Tiger Woods PGA Tour 2004	42
WWE Wrestlemania X9	44
Viewtiful Joe	44

Game Boy Advance

Power Rangers: Ninja Storm	44
Boktai	44
Oddworld: Munch's Oddysee	44
Mega Man Zero 2	44

Xbox

The Simpsons: Hit & Run	42
Disney's Extreme Skate Adventure	42
Freedom Fighters	42
Barbarian	42
XGRA	42
Cabela's Deer Hunt: 2004 Season	42
Aquaman	42
Tiger Woods PGA Tour 2004	42
Dungeons and Dragons Heroes	44
Freestyle Metal X	44
NBA Jam 2004	45
Otogi: Myth of Demons	45
Starsky And Hutch	45
NASCAR Thunder 2004	45
WWF Raw 2	45
Dino Crisis 3	45

PC

BloodRayne	46
Anarchy Online	46
Hot Rod: American Street Drag	46
Homeworld 2	46
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	46

GAMESHARK

PlayStation 2

Hunter: The Reckoning Wayward	48
Zone of the Enders: The 2nd Runner	48
The Simpsons: Hit & Run	48

Playstation

The Adventures Of Phix	48
------------------------	----

GameCube

Freedom Fighters	48
Billy Hatcher and The Giant Egg	49
The Simpsons - Hit and Run	49
Big Motha Truckers	49
Freaky Flyers	49

GameBoy Advance

Dragon Ball Z: Legacy of Goku II	49
Army Men Advance	49

Bom, quem mandou, mandou; quem não mandou, vai ficar para a próxima. A Promoção Caça-Palavras está um sucesso e estamos com trabalho danado para escolher a melhor frase. Cada uma melhor que a outra. Não fugindo do assunto, esta edição de SGP está arrasando! Se liga: para começar mandamos o Kamikaze para o outro lado do mundo para ver o que rolou na **Tokyo Game Show 2003** e ainda deu uma passeada pela capital nipônica. E quando foi conferir ao vivo o PSX, o japa ficou apaixonado é pela gata da coletiva. Mas a moleza e a visão cor-de-rosa acabou quando pôs os pés na redação: dei-lhe umas chicotadas e saiu 5 páginas com o melhor da feira japonesa. O material do Kamikaze também enriqueceu a pré-estréia com as novidades da feira. Seção que tem, para começar, **Kingdom Hearts II** na abertura. Os outros vagabundos da redação, fi-los correr também. Escalei o Lord para detonar **Maximo vs the Army of Zin** (PlayStation 2) e **P.N.03** (GameCube), ambos da Capcom, que tem cadeira cativa na seção. Na edição passada passamos a limpo o **Chaos Legion** e o **Rockman X7**, lembram? Os outros desdobraram-se para passar horas a fio em jogos como **Freedom Fighters**, **Conflict: Desert Storm II**, **The Simpsons: Hit & Run**, **Judge Dredd: Dredd vs Death** e **Need For Speed: Hot Pursuit 2**; todos para PC, GameCube, PlayStation 2 e Xbox. Pensa que acabou? Nesta edição ainda tem as análises de **Nascar Thunder 2004** (PS2, XB, PC), **Jimmy Neutron: Jet Fusion** (PS2, GC), **NBA Jam** (PS2, XB), **Dungeons & Dragons Heroes** (XB), **Voodoo Vince** (XB), **Jak II** (PS2),

Time Crisis 3 (PS2) e **Disney's Party** (GC). Para o Gameboy Advance temos **Road Rash: Jailbreak**, **Scooby-Doo**, **Disney's Party** e **Power Ranger: Ninja Storm**. É diversão pra mais de metro!

Chefe



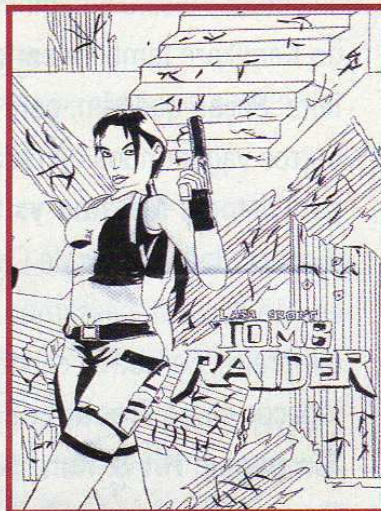
arte no envelope



PREMIADO

Ifrit ficou de arrepiar qualquer ser humano, e garantiu o Prêmio Surpresa do mês para Elvis Coelho Nunes de Duque de Caxias, RJ.

Continuem mandando seu desenho para concorrer ao Brinde Surpresa da **SuperGamePower**. Estamos esperando a sua arte. Até o mês que vem!



Tiago Fernandes de Cantalice de Cubatão, SP, desenhou musa mais cobiçadas do videogame em preto e branco, e...



Sakura deixou Ryu desconcertado e o Ken, viu tudo! Feitos por Cláudio Pereira Amaral de Anage, BA.

O Monstro do Resident Evil 2 e realmente sinistro, E ficou muito bom na arte de James Marcio Dias de São Paulo, SP.



Igor Gabriel Dias, de Paulo, Capital, fez Lara Croft a co...



O gigante verde mais famoso de todos os tempos marca sua presença nos traços de Alexandre Ivo Peixoto, de Araçatuba, SP.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da **SuperGamePower**
Rua Isabel de Góis nº 8, b13, cj 93
Cep 04173-150 - Jd. Botucatu
São Paulo - SP

O cara mais tosco da nintendo até que ficou bem charmosão na arte de Matheus de Mattos lurk de Colombo, PR.



Ranking dos Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 FREEDOM FIGHTERS
Com seu estilo realista, Freedom Fighters vai colocar o jogador na pele de um libertador. São muitas armas e missões que o aguardam nessa empreitada contra o exército soviético.



2 DRAG ON DRAGON
A Square-Enix não dorme no ponto e brinda os jogadores com um jogo de ação/RPG bem variado. Tem batalha com combos e combates aéreos de cima de um dragão. Muitas armas, magias e combos para arrasar.



3 MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN
Mais problemas para Maximo resolver. Agora ele terá de lutar contra um exército de máquinas. Mas ele tem a disposição seu amigo Grim e muitos golpes com espadas e martelos, além de armaduras e escudos.



4 F-ZERO GX
O tradicional game de corrida da Nintendo faz sua aparição no Cube ainda mais veloz. São muitos segredos a serem liberados o que faz o game durar muito. O modo VS pega fogo com disputas acirradíssimas.



5 JAK II
O pessoal da Naughty Dog, o mesmo de Crash Bandicoot, caprichou em Jak II. Alia gráficos bons e ação intensa com fases bem desenhadas e jogabilidade variada. Pode ser o novo mascote do Play 2.



6 WINNING ELEVEN 7 / PRO EVOLUTION SOCCER 3
O Konami melhora cada vez mais seu futebol. Esta versão está com melhores gráficos e controle. Os modos de jogo são muitos e os jogadores digitais vão curtir por muito tempo.



7 NBA JAM 2004
O divertido jogo de basquete volta mais exagerado que nunca. Agora, com os "hot spots", os astros da NBA podem fazer cestas de até 7 pontos! Loucura. Também tem um modo com as lendas do basquete dos EUA.



8 P.N.03
O produtor de Resident Evil tenta novos rumos com esse P.N.03, que aposta numa nova estética com gráficos limpos e pouco coloridos. A personagem foi muito bem modelada e possui bons movimentos.



9 THE SIMPSONS: HIT & RUN
A família mais irada de Springfield pisa fundo nesse game baseado em missões. Bart e sua turma devem rodar toda a cidade, a pé ou de carro, e realizar todas as tarefas pedidas.



10 CHAOS LEGION
A Capcom solta mais um game de ação com clima gótico. Com sua espada, Sieg devasta a legião de monstros horripilantes. Com a ajuda de seus aliados, a confusão aumenta e a ação não pára.



Tokyo Game Show na Rede



A Tokyo Game Show ocorre do outro lado do mundo mas parte dele pode ser apreciada na internet quando as softhouses se dispõem a fazer isso. A Konami, Namco, Capcom e Sega são algumas que colocaram em seus sites os trailers apresentados durante a feira. Veja abaixo os links. São arquivos grandes de vídeos, então convém usar programas de download como o Download Accelerator (www.speedbit.com) para facilitar sua vida. Bom programa.

Konami

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (vídeo; em inglês)

<http://www.konami.jp/products/mgs3/english/tgs2003.html>

Metal Gear Solid: The Twin Snakes (vídeo e fotos; em inglês)

http://www.konami.jp/products/mgs_tts/english/index.html

Namco

R: Racing Evolution (vídeos e papel de parede; em japonês)

http://www.namco.co.jp/cs/lineup/r/tgs2003/4_load.html

Baten Kaitos (vídeos; em japonês)

<http://www.namco.co.jp/cs/gc/batenkaitos/movie/>

Nina (vídeo)

<http://download.namco-ch.net/NINA224X168.MPG>

Capcom

Onimusha 3 e Onimusha Blade Warriors (vídeos; em inglês)

<http://www.capcom.co.jp/onimusha/>

Resident Evil 4 (vídeo; em japonês)

<http://www.capcom.co.jp/bio4/>

Sega

Diversos jogos

http://www.sega.co.jp/event/ev_tgs03movie.html

SGP?

responde

Gostaria de saber os fatalites de todos os personagens de Mortal Kombat Deally Alliance do Play 2.

Robson

BB: Todos os Fatalites devems ser feitos do lado esquerdo de seu inimigo

Bo Rai Cho: Belly Flop

←, →, →, ↓, ○

Johnny Cage: Brain Ripper

←, →, →, ↓, △

Kano: Open Heart Surgery

→, ↑, ↑, ↓, □

Kenshi: Telekinetic Crush

→, ←, →, ↓, X

Kung Lao: Splitting Headache

↓, ↑, ←, X

Li Mei: Super Crush Kick

→, →, ↓, →, ○

Mavado: Kick Thrust

←, ←, ↑, ↑, □

Quan Chi: Neck Stretcher

←, ←, →, ←, x

Scorpion: Spear Head

←, ←, ↓, ←, ○

Shang Tsung: Soul Steal

↑, ↓, ↑, ↓, △

Sonya: Kiss of Death

←, →, →, ↓, △

Sub-Zero: Skeleton Rip

←, →, →, ↓, X

Cyrax: Claw Smasher

→, →, ↑, △

Drahmin: Iron Bash

←, →, →, ↓, X

Frost: Freeze Shatter

→, ←, ↑, ↓, □

Hsu Hao: Laser Slicer

→, ←, ↓, ↓, △

JaX: Head Stomp

↓, →, →, ↓, △

Kitana: Kiss of Doom

↓, ↑, →, →, △

Nitara: Blood Thirst

↑, ↑, ←, □

Raiden: Electrocution

←, →, →, →, X

Reptile: Acid Shower

↑, ↑, ↑, →, X

Teria como vocês me mandarem macetes de Game Shark sobre Parasite Eve 2?

Diego

MK: Claro, aqui vai o que tem de melhor de Parasite Eve 2 para Gameshark

Maximum HP: 80074888 03E7

8007488A 03E7

Maximum MP: 8007488C 03E7

8007488E 03E7

Maximum BP: 8007487C 423F

8007487E 000F

Maximum experience: 80074878 967F

8007487A 0098

Olá galera da SGP primeiro quero agradecer pela melhor revista de videogames do planeta. Pessoal, pelo amor de Deus preciso de truques para o jogo Sim City 3000 para o PC. Eu, Elias e o Alan agradecemos. Fuiiiiiiii!

Márcio Araújo

BG: Podem ficar sussegados, estamos cuidando do caso de vocês...

Cheat mode:

Pressione Ctrl + Alt + Shift + C quando estiver no simulado para aparecer uma caixa prompt com um cursor piscando no canto superior esquerdo. Então escreva os códigos abaixo e aperte enter para ativá-los

Effect	Code
\$250,000 donativos de Vinnie	call cousin
Todos os itens são de graça	i am weal
Trocar o mar por água fresca	salt off

Olá galera da SGP, por favor me ajude vocês têm códigos para o jogo Onimusha Samurai Destiny?

Gustavo K

MK: Modo fácil

Primeiro morra 3 vezes para conseguir peg modo Yasashi. Agora no menu principal peg tokutene, então selecione a dificuldade fá. Conseguir Modo difícil, Modo Homens de e modo Modo Onimusha Team

Pegar Modo Um Hit Mata

Finalize o jogo uma vez usando o Modo Onimusha Team

Eu gostaria que vocês me falassem os códigos do jogo Turok Evolution (GabeCube), qualquer coisa serviria por consigo zerar esse jogo. OBRIGADUUU

Gabriel Po

E-mail: gabrielportella91@hotmail.com

BB: Como você disse que qualquer coisa serviria, demos uma boa caprichada falô!

Invencível

Vá para a tela de enter cheat e coloque a palavra EMERPUS depois, coloque ativa a colocando-a em on

Todas as armas

Vá para a tela de enter cheat e coloque a palavra TEXAS.

Munição infinita

Na tela de enter cheat coloque a palavra MADMAN

Level Select

Na tela de enter cheat coloque a palavra SELLOUT. Depois, você precisa carregar um salvo para ter acesso a seleção de fases

Invisível

Vá para a tela de enter cheat e coloque a palavra SLEWGH

Cabeças grandes

Na tela de enter cheat coloque a palavra

classificados

Vendo console **Sega Saturn** desbloqueado, com **1 joystick**, **1 cabo RF** e **1 cabo AC**, com **12 CDs** por R\$ 180,00
Tratar com Everton
(0xx21) 2402-5971

Vendo um **PlayStation 2** (novo na caixa) modelo SCPH-39001, destravado com chip PSX2M2-V7 Magic-3, roda jogos do PS1 e Ps2, de qualquer mídia CD ou DVD, e não utiliza o CD de Boot.

Controle Dual Shock 2 original (novo) e **5 jogos**, 3 em DVDs do PS2 e 2 CDs do PS1.

Tratar com Alex
(0xx67) 9614-2251 ou 479-1161

Vendo um **GameCube** novo na caixa, com **Memory Card**, **1 controle** e **3 jogos** originais. (Resident Zero, Super smash Bros Melee) com nota e garantia.

Tratar com Luiz Victor
(0xx89) 9985-2379 ou 9976-4090

Vendo um **PlayStation 1** com **2 Memory Cards**, **2 controles** e **15 jogos** por apenas R\$ 280,00 ou troco por **1 nintendo 64**, por um **Game Boy Advance**, ou por um **Dreamcast** com VMU.

Tratar com Roberto Juninho
(0xx19) 3896-1692

Troco um **PlayStation One** com **60 CDs**, adaptador, **1 controle analógico** e **1 controle normal**, mais **1 Nintendo 64** com **2 controles**, **1 turbo**, mais **1 MegaDrive 3 Show do Milhão**, com **2 controles** e **2 fitas**, mais um

GameBoy Advance com **3 fitas** do GBA e **1 do GameBoyColor**. Troco tudo isso por **1 PlayStation 2**, com **1 Memory Card**, **2 controles** e **3 CDs**. Ou vendo tudo por R\$ 890,00.
Tratar com Vinicius
(0xx11) 4514-4850 ou 9514-7654

Vendo **1 PlayStation 2** destravado, com **1 Action Replay**, **10 DVD-Rom** originais e **14 CD-R Game** alternativos. Tudo por apenas R\$ 1.000,00.

Tratar com Geraldo Valdemar Gomes
e-mail: geraldvg@ig.com.br

Vendo um **Gran Turismo 3 A-Spec** Americano original e com nota fiscal por R\$ 90,00, ou troco por algum jogo original de minha preferência. Pago a diferença.
Tratar com Elton H. Kaneko
(0xx14) 3553-1167.

Vendo **Nintendo 64** bem conservado com **2 controles** e **5 fitas** originais, mais **cartucho de memória**, por Apenas R\$ 350,00.
Tratar com Anselmo B. S. Junior
e-mail: juniorlionheart@hotmail.com
(0xx91) 243-4456

Vendo **Nintendo 64** com **4 controles**, **6 fitas**, **1 cartucho de memória de expansão** e **1 Rumble Pack** por R\$350,00.
Tratar com Almir Pereira da Silva
(00xx11) 5933-3614 após as 21 horas ou (0xx11) 9820-8679

SuperGamePower

Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

AKIRA AGORA

Até que os erros diminuíram na edição 105 mas ainda continuam me incomodando. E não é que na mesma bat-revista, na mesma bat-página saiu um erro igualzinho ao da edição retrasada? Explico: na 104 tinha um erro na página 18, que falava de Baten Kaitos, dizia que o lançamento do game se daria em dezembro de 2002, o que é, óbvio, um erro. Eis que na edição 105, na mesma página 18, saiu que Racing Evolution para Cube tem data prevista para novembro de 2002! Gente, é 2003! Na página 20 está dizendo que Dragon Ball Z: Taiketsu é de ação. Mas não é: como podem observar pelas fotos é um jogo de luta. Na página 24 saiu que a fabricante de Spawn é "Nanco". Como disse no mês passado, os fabricantes vão ficar bravos assim. Redação, aprenda: é "Namco". O pessoal também anda escorregando na matemática: a nota de Disney's Extreme Skate Adventure é 8,8 e não 9,0; o de Dynasty Warriors 4 dá 8,3 em vez dos 8,0, e o de Aladdin é 8,5, bem menos que os 9,8 apresentados na página 40. O pessoal da diagramação também merece um puxão de orelhas: as legendas de Mortal Kombat saíram todas trocadas! E no Detonado de Rockman X7? A foto 58 saiu repetida com a 57. E uma última observação: na capa, o jogo Winning Eleven 7 é com dois "n" na palavra Winning, OK redator? De resto e revista estava bem bacana, com 3 Detonados e tudo!

Escreva sempre para a **SuperGamePower**, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

Tokyo Game Show 2003

Realizado entre 26 e 28 de setembro, a maior feira japonesa de games atraiu nada menos que 150 mil visitantes. Na ocasião foram apresentados os jogos que farão a cabeça do pessoal no natal desse ano e as tendências do mercado. Sony e Microsoft apostam no fortalecimento do componente online enquanto a Nintendo faz novas experiências



Visão geral da feira: 150 mil visitantes



Além de jogos, numa Tokyo Game Show não poderia faltar gatinhas e personagens



O grande mote da Tokyo Game Show 2003 (TGS) foi a aposta no mercado online, seja pelos jogos MMORPG (jogos multiplayer com centenas de jogadores), seja pelo fato dos consoles usarem esse ambiente nesses jogos. Sega, Capcom, Microsoft e Sony são as empresas que mais se entusiasmaram nesse quesito. Os jogos apresentados foram basicamente para o

PlayStation 2 e Xbox. A Nintendo apresentou novidades como um comunicador sem fio para ser usado em seu Pokémon e um console exclusivo para o mercado chinês, iQue Player. As tradicionais

fabricantes como Capcom, Konami, Namco e a Square-Enix trouxeram o melhor de seu arsenal. Outra novidade foi o fortalecimento de softhouses asiáticas, liderados pela Coreia do Sul, e dos jogos de PC, que tradicionalmente não possui muitos fãs no Japão. Nessa feira foram 109 expositores, a melhor marca em todas as edições da TGS. O público, de 150.089 pessoas, foi melhor que o do ano passado, que registrou 134.042 participantes. Uma das razões do aumento foi o fortalecimento das palestras, como a do presidente da Nintendo, Satoru Iwata, e das seções de middleware (programa que faz ponte de um ambiente computacional a outro) e de ferramenta de desenvolvimento de jogos. É gente que não acaba mais.

Os donos dos consoles



A Sony apostou forte no online e quer brigar pelo mercado



com a Microsoft. Gran Turismo 4 foi sucesso tanto offline como online

Sony: EyeToy, online e muitos games

A fabricante do PlayStation aproveitou para divulgar o EyeToy, uma câmera USB para ser usado no PS2 em que a imagem do próprio jogador aparece no game. Na Europa já foram vendidas 800 mil unidades do aparelho. Mais de 30% do estande foi ocupado por uma seção chamada PlayStation 2 On-line em que era mostrado os jogos online do console. Os jogos exclusivamente online incluíam: Final Fantasy XI (RPG), Nobunaga's Ambition Online (estratégia), Catan (tabuleiro; PS2 e PC) e Bomberman Online (ação). Os jogos com modo online eram, entre outros, SOCOM: US NAVY SEALs (ação-tática), Winning Eleven 7 (esporte), Auto Modellista US Tuned (corrida), Karaoke Revolution (musical), Medal of Honor: Rising Sun (tiro em primeira pessoa), Z Gundam (ação), Battle Gear 3 (corrida), The Lord of the Rings: Return of the King (ação/RPG), Resident Evil Outbreak (ação), FIFA Total Football (esporte), Monster Hunter (ação) e Gran Turismo 4 (corrida). Na seção de jogos "normais" o destaque ficou com Siren, jogo de terror nos moldes de Silent Hill. Também foram apresentados dois jogos musicais inéditos: um é Kumauta, jogo em que um urso polar canta músicas tradicionais japonesas e Mojiburibon, que seria um Parappa the Rapper com letras em japonês. Os outros jogos mostrados foram Ratchet & Clank 2 (ação), Popolo Crois (RPG) e Wild Arms Alter Code: F (RPG).

Microsoft: Xbox mostra seu MMORPG

O destaque da gigante dos softwares foi True Fantasy Live Online, o primeiro MMORPG do Xbox, que apareceu como demo jogável pela primeira vez. Cinco pessoas participaram por vez seguindo as instruções, via chat de voz, de um líder controlado pelo pessoal da Microsoft. Os visitantes puderam criar seus personagens e participar de uma batalha com inimigos e um chefe. O título foi bem aceito na feira. Outro jogo que fez muito barulho foi Tekki Taisen, também com suporte online em que foi possível travar uma batalha 5 contra 5 entre os estandes da Capcom e Microsoft. Outros games a destacar foram Project Gotham Racing 2 (corrida), Brute Force (ação), Ghost Recon (ação-tática), Tenku 2 (esporte), Outlaw Volleyball (esporte), Outlaw Golf (esporte), Tao Feng (luta), Breakdown (ação), R: Racing Evolution (corrida), Sonic Heroes (ação), Sega GT Online (corrida), Otogi 2 (ação), Ninja Gaiden (ação), Dead or Alive Online (luta) e Magatama (ação/aventura). No caso desses três últimos títulos só foram apresentados vídeos. A Microsoft apresentou dois títulos inéditos: Jade Empire, jogo ambientado na China antiga com muita ação e artes marciais, e Phantom Dust, outro jogo de ação, com temática futurista. Também ocorreu o Xbox Championship Vol. 2, um campeonato de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Também ocorreu na TGS2003 a etapa japonesa do World Cyber Games 2003 para a categoria Age of Mythology.



Jade Empire foi uma das novidades da Microsoft

A primeira cartada do Xbox no mercado de MMORPG é True Fantasy Live Online



iQue Player: console compacto da Nintendo para o mercado chinês

無線通信による
ユーザー間の遊び

・ケーブルを物理的につなぐなくても、
対戦や交換ができ、遊び相手が広がる



Novo Pokémon virá com adaptador que permite interagir

com outros jogadores sem uso de fio

Nintendo: novos caminhos para um mercado saturado

A outrora todo-poderosa Big N não colocou estande na feira mas apresentou sua visão sobre o mercado de videogames. Ao mesmo tempo que revia sua história comemorando os 20 anos de Famicom (NES nos EUA), lançava sua projeção para o futuro. O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, disse que uma das saídas para o beco sem saída que o videogame se meteu são jogos como Pokémon Ruby/Sapphire que, contrariando a receita de sucesso dos jogos atuais (elementos reais, programação enorme e gráficos 3D), consegue vender 10 milhões de unidades no mundo todo. O presidente Iwata crê que o caminho é ter jogos de fácil aceitação mas que tenham desafio profundo, além de se interagir com outros jogadores. Então, nada mais justo que o próximo game da Nintendo ser Pokémon Fire Red/Leaf Green. O diferencial desse título é que virá com um adaptador de rede sem fio para os jogadores possam se interagir sem usar fios. Além disso a empresa pretende colocar em locais públicos servidores de Pokémon para realização de eventos como poder pegar criaturas raras. A Big N também anunciou planos para entrar no mercado chinês, de grande potencial. Para isso vai estabelecer uma filial por lá e, no futuro, desenvolver jogos no local. Lançou um novo videogame na China, o iQue Player, que custa em torno de 65 dólares. O aparelho parece um controle de Nintendo 64 e nele já está embutido o console propriamente dito. Funciona com cartuchos regravaíveis e pretende-se aproveitar os jogos desenvolvidos para os consoles antigos da Nintendo. A compra de jogos é por download em lojas especializadas pelo custo de 6 dólares. É a empresa procurando por novos caminhos para crescer.

A feira online

Videogames acordam para o online

O tema online foi um dos destaques da feira. A Sega apresentou o Sega GT Online (corrida; XB) e Phantasy Star Online 3 Card Revolution (RPG; GC). A Microsoft atacou de Project Gotham Racing 2 (corrida), um jogo de corrida com carros reais e locações idem, True Fantasy Live Online (MMORPG) e Tekki Taisen (Ação/simulador), um simulador de robô produzido pela Capcom. Todos para Xbox. Por falar em Capcom, esta levou ao público o seu Resident Evil Outbreak (tiro; PS2) e Monster Hunter. A estrela da Sony era, obviamente, Gran Turismo 4 (corrida; PS2). Na feira ainda não estava implementado o modo online mas era possível jogar o modo multiplayer com rede local. Dead or Alive Online (luta) para Xbox foi a cartada da Tecmo. As softhouses estão botando fé nas conexões de banda larga dos consoles PS2 e Xbox.



Além de jogos, numa Tokyo Game Show não poderia faltar gatinhas e personagens

A artilharia das softhouses

Square-Enix: em todas as frentes

Antes da abertura da TGS2003 para o público a Square-Enix chamou a imprensa para anunciar seu planejamento estratégico para o setor online. A primeira medida foi

um upgrade no sistema de Final Fantasy XI permitindo, agora, batalha jogador versus jogador e a divulgação de áreas alternativas. Em outubro, Final Fantasy XI chegou aos EUA e vai se juntar aos colegas japoneses no mundo online da Square-Enix. Além disso a empresa divulgou mais três jogos online de massa: Ambrosia Odyssey (RPG/ação; PS2), Front Mission Online (estratégia; PC) e Junk Metal (tiro; PC). O primeiro é um RPG/ação fácil de jogar. O segundo segue uma linha estilo Command & Conquer com os robôs de Front Mission. E o terceiro é um jogo de tiro em terceira pessoa. A coletiva continuou com o anúncio oficial da produção de dois novos Kingdom Hearts. Um deles é o Chains of Memories para GBA que, incrível, tem cenas de CG. O jogo continua de onde a primeira versão parou. O outro é Kingdom Hearts II para PS2 com novos personagens e promete desvendar os mistérios que ficaram sem resposta. A Square-Enix também anunciou um novo filme de Final Fantasy: Final Fantasy VII - Advent Children. Com um orçamento e pretensões mais modestas, esse novo filme contará o que aconteceu com Cloud depois da batalha contra a Shinra. Na feira propriamente dita a empresa atacou de



Final Fantasy VII Advent Children: filme feito com computador



Kingdom Hearts II foi anunciado oficialmente. Também sairá uma versão para GBA

Slime Morimori, jogo de ação/aventura para GBA cujo protagonista é um simpático Slime, um monstro parecido com uma gatinha. Para PS2 foi apresentado Fullmetal Alchemist (ação), Final Fantasy X2 International + Mission (RPG), Front Mission History (RPG/Estratégia), Front Mission First (RPG/Estratégia) e Front Mission 4 (RPG/Estratégia). Nada foi dito sobre Final Fantasy 12; apenas que em 19 de novembro haveria a primeira divulgação oficial.

Capcom: ação ininterrupta

O grande destaque da Capcom foi Onimusha 3 para PlayStation 2. Na feira foi apresentada em duas versões: uma com Samasuke e outra com Jack. O game ganhou em fluência e trabalho de câmera com o novo engine. O modo online deu as caras em Monster Hunter e Resident Evil Outbreak, ambos para PS2. O primeiro é um game de ação cujo ataque é realizado com o direcional direito. Será que isso vai ser moda agora? O segundo é mais tenso. É difícil distinguir os companheiros dos zumbis devido ao clima sombrio. Outro grande título era Resident Evil 4 mas não foi apresentado nenhuma novidade. No Japão, a classificação etária dos jogos deve ser seguida à risca. The Getaway Grand Theft Auto 3 são para maiores de 18 anos e, portanto, só podiam ser exibidos em estandes fechados. Veja os outros títulos da Capcom: Onimusha Buraiden (luta; PS2), Pride GP 2003 (luta; PS2 e Arcade), The Last of the Samurai 2 (ação; PS2), Hyper Street Fighter II (luta; PS2), Killer 7 (ação; GC), Viewtiful Joe (ação; GC), Tekki Taisen (ação/simulador; XB) e Rockman EXE 4 (RPG; GBA).



Onimusha foi o destaque da Capcom, que fez pouco de Resident Evil 4



Tenchu Kurenai: a vez das kunoichis

From Software: ninjas e robôs

A softhouse de Armored Core continua apostando nos robôs. Foi apresentado o game Chrome Hound - Age of Arms, um jogo online de mechs em que até 10 pessoas podem jogar, formando dois times de 5 membros. Um deles será o operador do time, uma espécie de técnico de futebol, onde ele verá a batalha como um todo e dará instruções para os pilotos, que são os que põem a mão na massa. Os robôs são configuráveis e podem adquirir funções de escolta, artilharia, franco-atiradores etc. A princípio, o jogo sairá para o Xbox. Depois pode ir para o PS2 e computadores. Saindo do futuro, a From Software mostra novidades do seu game de ninja: Tenchu Return from Darkness para Xbox e Tenchu Kurenai para PS2. O primeiro é uma conversão da versão de PS2 com compatibilidade online e o segundo traz as kunoichis Ayame e Rin como personagens principais. Está na moda jogos com ninjas mulheres, não? Os outros games apresentados foram Armored Core Nexus (tiro em primeira pessoa), Otogi 2 (ação), Shadow Tower: Abyss (RPG), Nebula: Echo Night (ação/aventura) e Kuon (ação). Todos para PS2. Confira-os na seção Pré-Estréia.

Correndo por fora

Mesmo sem as super softhouses como Square-Enix, fabricantes como Bandai e Koei tiveram seu espaço na TGS. A Tomy atacou de Zoids, aqueles dinossauros mecânicos famosos nos desenhos. Apresentou Zoids Vs II (ação/luta) para GC, Zoids Infinity (ação/luta) para arcade e sua versão doméstica, o Zoids Ex, para consoles não definidos até o momento. A Bandai, uma das maiores

A SNK Playmore anunciou novo The King of Fighters. Mas nada de imagens foi mostrado



licenciadoras de personagens, veio com Evangelion 2 (adventure), Gundam Z (ação) e Macross (Robotech; ação/tiro): tudo para PS2. Para GameCube e PS2 tinha o One Piece Grand Battle 3 (luta). A Aruze contou com Shadow Hearts II (RPG), continuação de seu sucesso. A Koei mostrou Dynasty Warrior 4 (ação/luta), já lançado, e Romance of the Three Kingdoms IX, ambos para PS2. No estande da Taito se viu Energy Air Force Aim Strike (tiro/simulador), tipo Ace Combat, e Bujingai, ação com espadas. Busin 0 Wizardry Alternative Neo (RPG; PS2) foi o que mostrou a Atlus. E também Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniacs (RPG; PS2), que conta com a participação especial de Dante, de Devil May Cry da Capcom. A Vivendi Universal, tão grande nos EUA, veio tímido para a TGS: trouxe um game, o Red Ninja: End of Honor (ação; XB). Outra grande empresa americana, a Electronic Arts parece ter vindo provocar o País com Medal of Honor: Rising Sun (tiro em primeira pessoa; GC, PS2), que

Dream Mix TV: World Fighters traz luta entre personagens da Konami, Takara e



Hudson. Essa promete refazer seus antigos sucessos



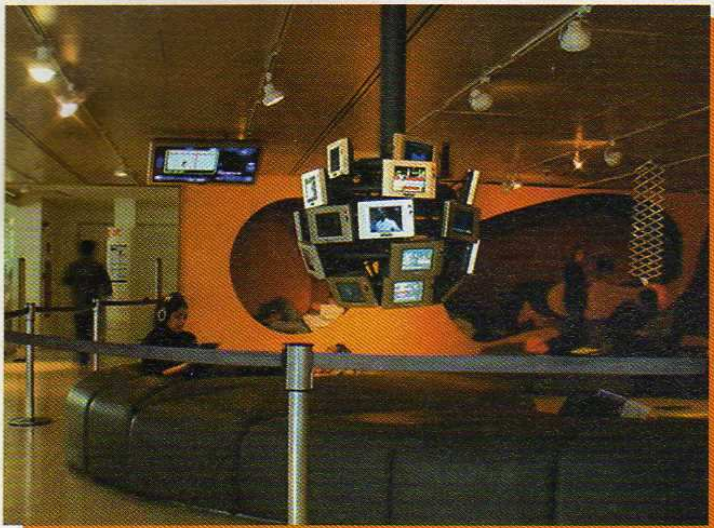
A Bandai trouxe seu arsenal de personagens licenciados: Evangelion, Gundam Z, Macross etc.

conta o ataque japonês a Pearl Harbor. A data de lançamento do game é exatamente 8 dias antes de dezembro, quando aconteceu o ataque em 7 de dezembro de 1941. James Bond também marcou presença com o seu 007: Everything or Nothing (ação; PS2, GC, GBA). Pela Genki, as novidades foram o novo Kengo: Shinsen Gumi (ação; PS2), baseado no grupo que protegeu o governo japonês na passagem para a era Meiji. O novo game foi Gaido Battle 2, de corrida. A Samcom veio de Seven Samurai 20XX (ação/luta), que tem como inspiração o filme Os Sete Samurais de Akira Kurosawa. Teve também o Zero Fiction (ação), Zero Pilot (tiro/simulador) e Sould of the Berserk (ação/aventura). Só para o Play 2. A luta continuou dando as caras no estande da SNK Playmore com SNK vs Capcom SVC Chaos, The King of Fighters 2001 e Samurai Shodown Zero. Todos para PS2 exceto esse último, que é para Neo Geo. Ainda tinha Metal Slug 3 (ação; PS2) e um novo The King of Fighters prometido para 2004. A Tecmo apresentou seu novo Fatal Frame 2 (ação/aventura) e Monster Rancher (tipo Pokémon) para PS2 e Ninja Gaiden (ação) e Dead or Alive Online (luta) para Xbox. A surpresa da Hudson ficou por conta de Dream Mix TV: World Fighters (ação/luta) uma espécie de Smash Brothers com personagens da Hudson, Konami e Takara. PS2. Além disso teve Far East of Eden II e para GameCube e PS2. Trata-se de um RPG clássico que não se popularizou por ter sido lançado apenas no obscuro PC Engine. A Hudson ainda abriu sua gaveta e resolveu lançar atualizações de seus tradicionais games como Bonk's Adventure (ação), Adventure Island (ação) e Star Soldier (tiro). Todos para PS2 e GameCube. Para PC os destaques foram Half-Life 2 (tiro em primeira pessoa) e Flight Simulator 2004 (simulador).



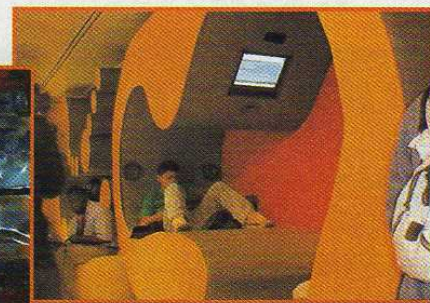
GAME O QUÊ?

Em cartaz em São Paulo, explora a história e a cultura do videogame



A mostra, pioneira no País, revela o universo dos jogos eletrônicos, até 21 de setembro, na sede do instituto Itaú Cultural é no site www.itaucultural.org.br.

Por Marcelo Tavares



A cultura digital que surgiu nos Estados Unidos no início dos anos 60 e virou mania mundial é o tema da exposição **Game o quê?** que acontece em São Paulo na Sede do Itaú Cultural na Avenida Paulista. Os visitantes têm a oportunidade de conhecer a fundo a história dos videogames, criação, expoentes significativos da cultura e da linguagem digital. Também podem jogar nos videogames que marcaram época e interagir em ambientes virtuais de ponta, como o **Paulista 1919**. A programação do período também prevê a realização de palestras e workshops. Realidade ou ficção, a tecnologia criada para o desenvolvimento dos games garante a esta mídia inúmeras possibilidades que, na exposição, são dissecadas em 12 jogos. Animações, vídeos e gráficos situam cada game no contexto de seu progresso técnico, já que a evolução das imagens, sons e "jogabilidade" está ligada ao desenvolvimento

tecnológico. Em frente de cada telão, há estações com controles e fones de ouvido para os visitantes utilizarem.

Bit - o mascote da exposição

O Itaúláb criou um mascote para a exposição, o Bit, que é usado como fio condutor da evolução dos games. Várias versões da personagem, passeiam sobre cenários de outros jogos. A exposição ocupa dois pisos. No primeiro, há sete exemplos de jogos (**Space Wars, Pong, Space Invaders, Pitfall, Sonic, Myst, e Comanche**) projetados em telões. Ao lado dos jogos, vitrines mostram a evolução da tecnologia e da linguagem dos games, comparando padrões gráficos, de áudio e o comportamento dos personagens. O segundo andar explora os jogos mais avançados, feitos em 3D (**Tomb Raider, 2002 FIFA World Cup, The Sims,**

Black and White, Enter the Matrix).

A tecnologia dos games em diferentes contextos

A exposição exhibe ainda duas obras desenvolvidas pelo Itaúláb, que mostram alternativas para o uso da tecnologia dos games, em áreas como a educação e a memória: **Imateriais** e **Paulista 1919**.

Serviço:

Game o quê?

Visitação: Até 21 de setembro, de terça a sexta, das 10 às 21h, sábados, domingos e feriados, das 10 às 19h - Entrada franca
Itaú Cultural - Av. Paulista, 149 - Estação Brigadeiro do metrô - Fones 11.3268-1776/1777 www.itaucultural.org.br

Marcelo Tavares é Administrador e responsável pela Mac Brasil, empresa especializada em Games responsável pela organização do Encontro de Gamemaniacos do RJ e produtora do Programa de Tv GameneWS, exibido na Net - Canal 36 toda quinta às 19h com reapresentação toda sexta às 14h. marcelo@macbrasil.com.br

Apoio



DADOS SUPERVELOZES

A japonesa Toshiba e a americana Rambus anunciaram que desenvolveram uma nova tecnologia de transferência de dados entre microprocessadores. Com isso a velocidade de transmissão será 6 vezes mais rápido que as tecnologias tradicionais. Estima-se que a técnica seja usada no herdeiro do PlayStation 2. A Toshiba é a principal responsável pelo processador do novo console, apelidado de Cell. A Rambus cuidará do barramento do videogame.

MAIS UMA BAIXA

Tetsuya Mizuguti, produtor de Rez e Space Channel 5 entregou sua carta de demissão à Sonicteam. Ele pretende ser produtor independente e ter carreira internacional.

MONTOYA NAS PISTAS DE GRAN TURISMO 4

Num evento da Audemars Piguet, fabricante suíça de relógios, Juan Pablo Montoya, piloto da BMW Williams, mostrou que também é bom nas corridas virtuais. A Audemars é patrocinadora do piloto. Montoya é conhecido por gostar de videogames. No evento havia um demo de Gran Turismo 4 com um controle tipo volante GT Force Pro. E Montoya não decepcionou: mostrou toda sua técnica que o levou a Fórmula 1. E o piloto aprovou a qualidade do jogo: disse que era bem melhor que Gran Turismo 3 A-Spec. Isso que é elogio!



Nintendo

NINTENDO COMPRA AÇÕES DA BANDAI

No fim de setembro, a Nintendo adquiriu cerca de 2,7% das ações da Bandai, um dos maiores licenciadores de personagens do Japão. Com isso a Nintendo figura-se entre os 10 maiores acionista da empresa. Especula-se que Big N tenha projetos de adquirir por completo a gigante dos brinquedos, o que é negado pelas duas empresas.

GAMECUBE MAIS BARATO

O preço GameCube foi baixado no Japão, EUA e Europa. Na terra do sol nascente, desde 17 de outubro, o console está cotado a 14 mil ienes, cerca de 360 reais. Além disso, os jogos ficaram cerca de 10 dólares mais barato. Nos EUA, a redução ocorreu em 25 de setembro e agora custa 100 dólares, cerca de 290 reais. Na Europa, o GameCube irá a 99 euros e no Reino Unido será vendido a 79 libras. Além disso a Nintendo pretende elevar para 320 os títulos lançados para o console.

OKAMOTO VISITA NINTENDO

Enquanto tenta criar sua própria empresa de jogos, Yoshiaki Okamoto, ex-Capcom, se vira com freelances. Durante um trabalho de reportagem para a revista Dengeki Games,

Okamoto visitou a Nintendo e entrevistou alguns chefes da empresa. Saiu de lá feliz: ganhou das mãos de Shigeru Miyamoto um GBA SP especial, com as cores do Famicom, o NES japonês. Uma raridade.

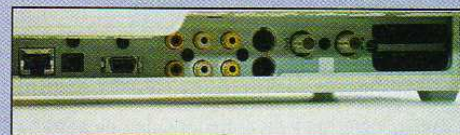


Sony apresenta o PSX

A Sony anunciou oficialmente o seu PSX, tido pela empresa como um gravador digital com funcionalidades de videogame. São dois os modelos de PSX e devem ser lançados no final do ano. O modelo DESR-7000, com 250GB de HD, vai custar 99.800 ienes, quase 2500 reais. O DESR-5000, de 160GB, sairá por 79.800 ienes, em torno de 2 mil reais. Um gravador digital é um aparelho semelhante ao vídeo-cassete. Só que, vem vez de gravar em fita, a captação

é feita digitalmente num HD, podendo ser transferido num DVD-R, DVD-RW ou DVD+RW. São, pelo menos, 33 horas de gravação no modelo de 160GB chegando a até 204 horas, com perda de qualidade. Funciona como um PlayStation 2 também e, mesmo durante o jogo, o aparelho pode continuar gravando programas de TV. O PSX não grava as imagens do jogo no HD. O firmware pode ter trocado por versões

mais novas. Vem com controle remoto e possui todos os conectores do PlayStation 2 mas só possui uma porta USB. O PSX possui saídas digitais (D1 e D2), de vídeo composto, de vídeo S, de áudio estéreo e de áudio digital.



PSX TERÁ CHIP COM TECNOLOGIA DE 90 NANÔMETROS

A Sony anunciou que já está produzindo chips com tecnologia de 90 nanômetros. Um nanômetro é um bilionésimo de metro, o metro dividido em um bilhão de partes. Na prática, com isso será possível colocar os dois principais chips do PlayStation 2, o Emotion Engine e o Graphic Synthesizer, num único chip. É o que será usado no PSX e nos PS2 mais adiante. Quem sabe, mais barato.



NOVO SISTEMA ANTI-PIRATARIA

A americana Macrovision e a inglesa Codemasters estão trabalhando num novo sistema de proteção de softwares. Esse sistema usará o conceito de Fade, em que a cópia perde funcionalidades pouco a pouco. Por exemplo, num jogo de corrida perde-se o controle do carro. Assim, acreditam as empresas, os usuários correrão para os jogos originais.

FILME HOUSE OF THE DEAD ESTRÉIA NOS EUA

Estreou em mais 1.300 salas americanas o filme House of the Dead, baseado no sucesso da Sega. Com um clima típico de filmes de zumbis, House of the Dead foi produzido pela Mindfire e Boll Kino. O presidente da Sega Wow, Rikiya Nakagawa, faz uma ponta. Como zumbi, diga-se de passagem.



RECEPÇÃO FRIA DO N-GAGE

A fabricante de celulares, a finlandesa Nokia tem planos ambiciosos para sua estréia no mundo dos videogames. Pretende vender de 6 a 9 milhões de unidades de seu N-Gage, mistura de celular com



portátil, até o fim de 2004. O aparelho tem preços de 300 euros na Europa e de 300 dólares nos EUA. Mas entre os fãs de videogames a recepção não foi muito calorosa. Na Ásia, os jogos foram considerados muito "ocidentais". A crítica americana apontou como defeitos os controles e a dificuldade de trocar os jogos.



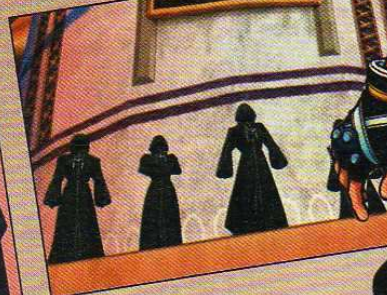
Kingdom Hearts II

SQUARE-ENIX

RPG/Ação

Disponível em 2004

A segunda versão de **Kingdom Hearts**, sucesso de vendas com mais de 3 milhões de unidades comercializadas no mundo todo, para PlayStation 2 vai se passar anos após os acontecimentos de **Chain of Memories** de GBA. Sora, Pateta e Pato Donald se juntam a Mickey, possuidor de uma chave dourada, para enfrentar novos inimigos. Há um novo personagem muito semelhante a Sora mas nenhum detalhe foi divulgado. **Kingdom Hearts II** deverá trazer as respostas aos enigmas pendentes na versão Final



Mix. Por exemplo, a identidade do homem da capa preta é uma de... Um dos inimigos mais impressionantes é aquele que usa o uso de metamorfose. Há poucas informações sobre o jogo, por enquanto, mas é possível prever que irá quebrar novos recordes.

Kingdom Hearts: Chain of Memories



SQUARE-ENIX/JUPITER

RPG/Ação

Disponível em 2004

Juntamente com **Kingdom Hearts II**, outro jogo da série está para chegar ao GBA. **Chain of Memories** faz a ligação entre a primeira e segunda versões de PlayStation 2. Desenvolvido pela Jupiter, responsável por **Pokémon Pinball** e **Disney's Party** entre outros, **Chain of Memories** possui cenas incríveis de CG e trará novos personagens. Do lado da Disney virá o simpático Bambi enquanto a Square-Enix apresenta uma garota de nome desconhecido, no momento. O jogo terá basicamente os mesmos elementos de RPG/Ação de **Kingdom Hearts** mas na hora de usar golpes especiais e "summons" haverá um sistema de cartas. Sora vai ficando mais forte a medida que coleta as bolas verdes dos inimigos. É o festival de Kingdom Hearts.



Otogi 2



FROM SOFTWARE

Ação

Dezembro de 2003

A ação incessante e o clima do Japão medieval voltam a dar as caras na continuação de **Otogi: Myth of Demons**. Agora, além do personagem da versão anterior, mais 5 guerreiros estão ao dispor do jogador. Cada personagem tem seu estilo de luta e de magias. O portal que confinava os demônios em seu mundo foi quebrado e cabe aos exorcistas orientais enfrentarem o exército do mal e devolvê-los ao lugar de onde vieram. Para isso, os guerreiros contam com poderosos combos e ataques mágicos. O clima da cidade de Heiankyo, que existiu de verdade, está muito bem representado no Xbox. Quase tudo no cenário pode ser detonado. No Japão, quem fizer reserva do game irá ganhar a versão americana de **Otogi: Myth of Demons**.



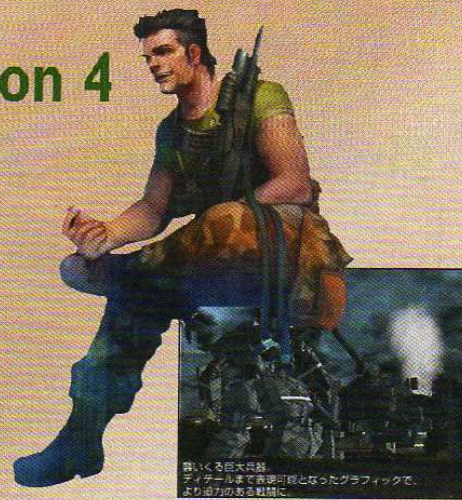
Front Mission 4



SQUARE-ENIX

RPG/Simulação

Dezembro de 2003



Finalmente o PlayStation 2 vai ganhar um **Front Mission**, um dos pioneiros no gênero

estratégia com temática futurista. O console também terá um remake da primeira versão. **Front Mission 4** conta a história de Elza e Daryl, que são soldados de suas respectivas comunidades, a européia e a panamericana. O enredo seguirá os dois personagens até que, um dia, eles se encontrarão. O esquema do jogo é como um Final Fantasy Tactics de robô. As máquinas, chamadas de Wantzers, possuem energia por parte do corpo: braços, pernas e corpo principal. A destruição somente ocorre quando se tira a energia da

peça principal. Com o avançar do enredo pode-se comprar novas peças para o robô como armas. O mapa foi ampliado em 10 vezes em relação a **Front Mission 3**, e está mais detalhado. É isso: **Front Mission 4** está pronto para conquistar o PlayStation 2.



Sonic Heroes



SEGA/SONICTEAM

Ação

Final de 2003 (Japão) /
Começo de 2004 (EUA)



A Sega testa uma nova proposta para a série Sonic. Desta vez a turma do ouriço azul vai atuar em trios e, assim, aumentar o nível de ação. Como se está falando de times, há diversas formações, com propósitos específicos, em **Sonic Heroes**. No caso da equipe de Sonic, o próprio se encarrega da formação Speed, ideal para movimentação em velocidade. Tails comanda o modo de voo e Knuckles fica responsável pelo ataque. As fases estão dinâmicas como sempre e com aquele gráfico que só

Sonic tem. Além do trio principal há mais 3 equipes: a de Amy Rose, que está acompanhada de Cream e Big; o time Dark, composto de Shadow, Rouge e Omega; e o time Chaotix, jogo do upgrade de Mega Drive, o 32X, que tem Espio, Vector e Charmie como membros.



Counter-Strike



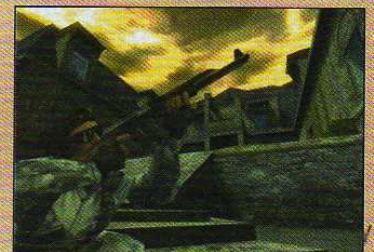
MICROSOFT / VALVE

Tiro em primeira pessoa

Novembro de 2003



Um dos mais famosos jogos de PC finalmente vai chegar ao Xbox. E claro que em **Counter-Strike** não poderia faltar o modo multiplayer, que será possível jogar até 16 pessoas com chat de voz. Para que não haja desnível entre jogadores haverá um sistema de ranking onde jogam combatentes do mesmo nível. Os jogadores também poderão participar de modos cooperativos. A versão Xbox conta com novidades: mais 7 mapas, 1 time terrorista e 1 anti-terrorista a mais e 20 novos personagens. Quem jogar sozinho também pode se divertir.



Shadow Tower: Abyss



FROM SOFTWARE
RPG

Já disponível



Continuação de **Shadow Tower** de PlayStation, a versão **Abyss** mantém as características de seu antecessor: climas dark e alto nível de dificuldade. O jogador, que se vê sozinho dentro de uma torre cheia de criaturas horríveis e conta com uma arma de fogo desde o início. Depois, é possível pegar outras armas como a AR-15 e até um anti-tanque, a Panzer Faust. A visão é em primeira pessoa e não há o elemento de level. Seu personagem vai ficando forte a cada monstro que mata. Seu equipamento e itens também são conseguidos nas batalhas, que são em tempo real. As fases são uma das maiores mudanças do game: têm muito mais variação; cada uma com um tema específico.



Jade Empire



MICROSOFT/BIOWARE
RPG

Sem data prevista



Jade Empire

explora os mistérios da China. O jogador é um aprendiz de arte marcial e constrói seu caminho para tentar ser uma lenda da luta. Há vários personagens para escolher e cada um deles possui um estilo de luta diferente. Eles começam como um novato recém-formado na escola de artes marciais de mestre Li e viajam pelo império à procura de desafios. O jogador enfrentará inimigos ossos duros de roer além de se deparar com mestres que usam poderes sobrenaturais. Vai aprender artes mágicas e descobrir os segredos do continente. Um líder se faz com seguidores. Recrute-os e mande a missões para conseguir recompensas. A luta vai começar.



Astro Boy



SEGA

Ação

Previsto para 2004



Além de aparecer no GBA, **Astro Boy** também terá uma versão para PS2. No começo do jogo, o menino-robô só possui movimentos básicos mas, medida que vai enfrentando oponentes mais difíceis, suas habilidades especiais serão incorporadas ao personagem. As fases são bem construídas e recriam o mundo do mangá, como a Metro City, cidade natal do protagonista, e bases inimigas. Falando em inimigos, os mais temíveis vilões como Pluto e Atlas, o confrontarão. Na terra ou no ar, **Astro Boy** pode explorar todos os cantos das fases e enfrentar os inimigos que também aparecem de todas as direções. **Astro Boy** também está sendo exibido atualmente em desenho animado no Japão.



Fullmetal Alchemist



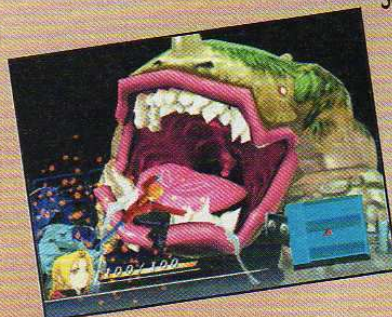
SQUARE-ENIX

Ação

Sem data prevista



Oriundo dos mangás (quadrinhos japoneses), **Fullmetal Alchemist** conta a história de dois irmãos que utilizaram uma alquimia proibida, a de ressuscitar pessoas, em sua recém falecida mãe. Como consequência, o irmão mais velho, Edward, perde a perna esquerda e o irmão mais novo, o corpo. Em troca do braço direito de Edward, o espírito de Alfonse instala-se numa armadura. O irmão mais velho usa partes de metal para substituir seus membros originais. Assim eles saem em busca da Pedra Filosofal. **Fullmetal Alchemist** é um jogo de ação em 3D bem dinâmico. Na TGS havia demonstração de uma fase dentro de um trem e era bem rápida. Square-Enix está com tudo.



Seven Samurai 20XX



SAMMY/DIMPS

Ação

Final de 2003



Baseado livremente no clássico filme de Akira Kurosawa, **Seven Samurai 20XX** leva o mundo da espada para um futuro próximo. Trata-se um jogo de ação com armas brancas num ambiente 3D. São sete espadachins que lutam contra o terror iminente. O personagem principal pode fazer uso do estilo das duas espadas. Um time de feras foi contratado para **Seven Samurai 20XX**: a trilha sonora foi composta por Ryuichi Sakamoto que trabalhou no filme Entre o Céu e a Terra e os personagens são criação de Moebius, que está por trás da produção gráfica de O Quinto Elemento. É o ar da modernização que aplicaram sobre o clássico Os Sete Samurais. Prepare para dar espadadas em quem aparecer pela frente.



Donkey Konga



NINTENDO / NAMCO

Musical

Dezembro de 2003



O símios da Nintendo vão entrar no ritmo de uma batucada. A nova aventura de **Donkey Konga** é um jogo musical. Junto com o game será incluído um controle em forma de bongô, uma espécie de tambor pequeno e vem em pares, em que o jogador deverá bater no tambor no ritmo que aparecer na tela. O controle também capta barulho das palmas e isso também é usado no jogo. Até 4 pessoas poderão participar da roda. Não se sabe ao certo sobre o funcionamento do jogo que também possui fases de plataformas. **Donkey Konga** é o primeiro jogo musical do GameCube a pisar nos EUA. Resta saber a reação do público da terra do Tio Sam.



Samurai Shodown Zero



SNK PLAYMORE/YUKI

Luta

Outubro de 2003 (arcade)

Dezembro de 2003 (Neo Geo)



Após sete de repouso, **Samurai Shodown** volta à ativa mostrando que o antigo Neo Geo ainda tem lenha para queimar. Além dos tradicionais Haohmaru, Genjuro Kibagami e outros, há novos personagens. Os recém-chegados foram desenhados por Nobuhiro Watsuki, fã da série e criador do mangá Samurai X. São 24 personagens desde o início. A novidade dessa versão é a possibilidade de deixar o oponente em câmera lenta. Além da barra de raiva há uma barra auxiliar, verde, que determina o poder do golpe, ela cresce junto com a vermelha e chega ao máximo ao acionar a explosão de raiva. **Samurai Shodown** continua na ativa.



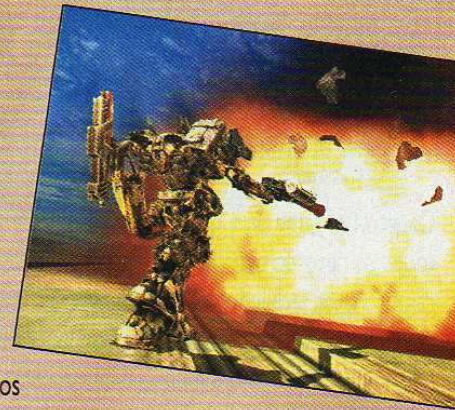
Armored Core: Nexus



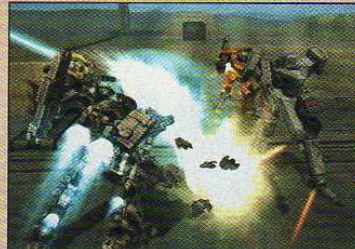
FROM SOFTWARE

Ação/Tiro

Previsto para 2004



A série **Armored Core** resolveu reexaminar o passado. Reavaliando peças para os robôs, nível de dificuldade, e outros elementos dos games antigos, a From Software resolveu equilibrar seu game. A versão **Nexus** será composta de dois discos: o passado e futuro. No primeiro haverá situações de **Armored Core** antigos com o novo engine. No segundo começa uma história totalmente nova. Com a nova programação, o gráfico dos robôs estão mais detalhados que nunca. Tudo para agradecer aos fãs de carteirinha da série. O produtor do jogo disse que iria mudar o foco da destruição para a construção. Fica a dúvida de como isso será feito.



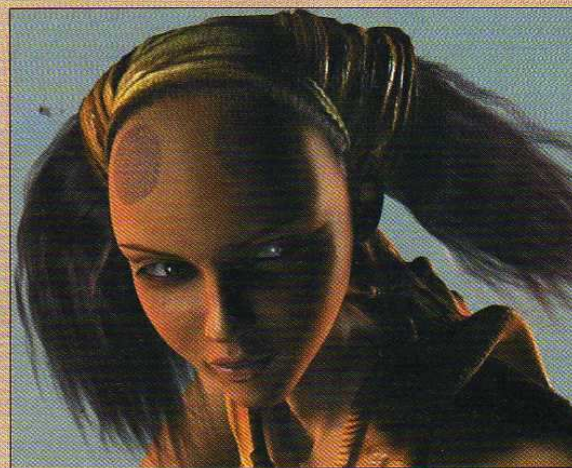
Kaena



NAMCO / XILAM MULTIMEDIA

Ação

Sem data prevista



Antes chamado de Axis, **Kaena** inaugura uma nova forma de parceria. Os mesmo pessoal que trabalhou na obra, originalmente um filme de longa-metragem feito em computadores, nos moldes de Shrek e Monstros S.A., vai trabalhar no game, juntamente com o staff da Namco. Assim garante-se a mesma linha de design para o videogame. E os gráficos, realmente, estão bem detalhados, com um jeito diferente dos tradicionais games. Vai ver é o tempero francês da Xilam. O título em questão faz referência à personagem principal, estilo menina selvagem, que sai a procura da seiva de uma árvore que é a base da vida no planeta. As cenas de cinema são, obviamente, um dos pontos altos do título. O filme original, para a telona, conta com vozes de Kristen Dunst (a Mary Jane de Homem-Aranha), Richard Harris (o Dumbledore de Harry Potter) e Anjelica Huston (a Mortícia de Família Addams). Esperamos que exibam por aqui.



Race Driver 2

CODEMASTERS

Corrida

Sem data prevista de lançamento



Chegou um game para quem gosta de todos os tipos de corridas. Em **Race Driver 2** haverá 30 campeonatos incluindo corridas de Gran Turismo, Corrida de rua, Rally, arrancadas e Fórmula Ford, além de muitos outros. Mas as cenas de cinema não foram esquecidas: há um modo de história bem intenso para os que curtem um desafio. O objetivo é alcançar o topo do Masters Grand Prix Professional.



Os personagens do game foram criados com a incrível quantidade de 12 mil polígonos cada um. A Codemasters empregou um batalhão de 40 engenheiros para o projeto desse game, o que mostra que a empresa não está para brincadeiras.



The Suffering



MIDWAY / SURREAL SOFTWARE

Ação

Dezembro de 2003



Tem mais softhouse querendo dar sustos nos jogadores. Agora é a vez da Midway seguir o caminho de **Resident Evil** com **The Suffering**. O game conta com uma série de criaturas horrendas que vão infernizar a vida do protagonista Torque. Para enfrentar esses seres asquerosos ele conta com uma artilharia pesada além de poder se transformar num ser monstruoso. Os cenários também entram no clima e possui toques góticos. The Suffering promete finais diferentes conforme o progresso do jogador. O criador dos monstros será Stan Winston, ganhador de 4 Oscars. Ele trabalhou em filmes como Exterminador do Futuro 3, Edward Mãos de Tesoura, Aliens: O Retorno e Jurassic Park. Um currículo e tanto, não?



Nina



NAMCO

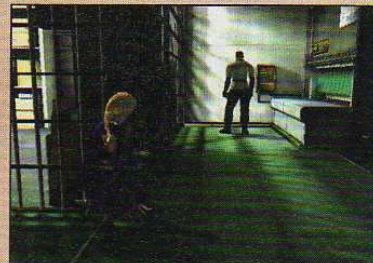
Ação

Disponível em 2004



A assassina loira de Tekken está alçando vôo solo em um novo game da Namco. O jogo, de ação, nos moldes do modo Tekken Force, contará a misteriosa trajetória de vida de Nina Williams. A maior característica do game é que o jogo usa basicamente os dois direcionais. O direcional esquerdo controla a movimentação e o direito, os golpes. Os combos e defesas também são realizados com os direcionais. Também há um modo em que Nina poderá detonar o oponente com um golpe. Basta tê-lo como alvo que aparece uma tela de raio-x. Agora mire nos pontos vitais e, se tiver

sucesso, o inimigo irá cair na hora. Além de muita pancadaria, a loira também fará uso de armas como espadas e pistolas. Mas não é só isso: terá cenas que será necessário destreza para passar os obstáculos ou avançar sem ser percebido pelo oponente. O confronto se passa num transatlântico de luxo. Éta, vida boa!



Auto Modelista



CAPCOM

Corrida

Fevereiro de 2004



Finalmente o Xbox vai ganhar o original game de corrida da Capcom. Contrariando a tendência do gênero em ser realista, **Auto Modelista** aposta no Cel Shading, pouco usado em jogos de corrida, para dar um ar mais desenho animado ao game. Os efeitos visuais também são mais estilizados. Além disso, tem uma dinâmica mais de arcade, imediatista. Nada disso, porém, impede que tenha carros reais como das marcas Mazda, Honda, Toyota, Nissan, Mitsubishi, Subaru, além de carros americanos. Nem permitir que se ajuste os carros com muitas opções: pneu, freio, suspensão, turbo, escapamento, computador, marcha etc. A maior novidade desta versão é seu suporte ao Xbox Live, permitindo o jogo online com até 8 corredores ao mesmo tempo.

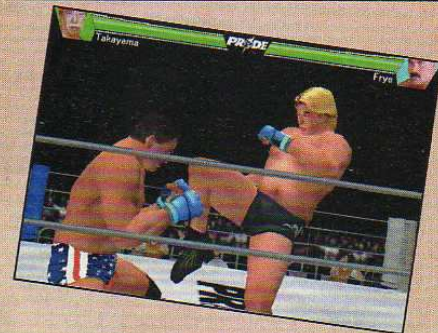
Pride 2003



CAPCOM

Luta

Previsto para o final do ano



Os fãs do vale-tudo vão se esbaldar no novo game da Capcom. O título, que faz referência a um campeonato de lutas, acompanha as mudanças no regulamento. Na versão 2003, há mais posições de chão. Uma delas é a posição de 4 pontos em que o atacante fica por cima do defensor, em posição invertida e de costas àquele. Isso permite o que está por cima dar joelhadas na cabeça. A outra posição é a posição lateral onde também se pode acertar joelhadas na cabeça, partir para a montada ou tentar uma chave de braço. Pride tenta ser fiel ao campeonato, em que valem tanto golpes de impacto como golpes de chão. As estrelas do campeonato incluem os brasileiros Antônio Rodrigo Nogueira (o Minotauro) e Vanderlei Silva além de outros como o japonês Kazushi Sakuraba e o americano Kevin Randleman. São 16 lutadores no total com porrada para dar e vender.

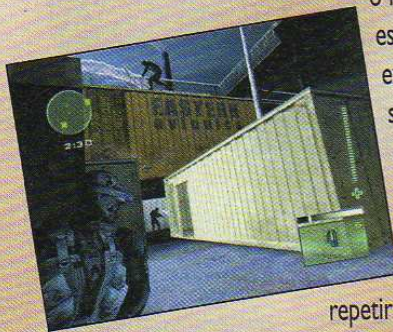


Splinter Cell: Pandora Tomorrow



UBI SOFT
Ação /Tática
Março de 2004

Mais do mesmo: Pandora Tomorrow trará mais do mundo de intrigas que o fez um sucesso de crítica e público. Com novas cenas de ação e clima de cinema, o novo game escrito por Tom Clancy, o maior escritor americano sobre temas militares, trará experiências mais intensas e realistas. O jogo será um dos primeiros games de espionagem a ter compatibilidade com o modo online usando o suporte ao Xbox Live ou o PlayStation BB, por exemplo. **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** tem tudo para repetir o sucesso da primeira versão.



World Rally Championship 3



SONY/EVOLUTION STUDIOS
Corrida
Novembro de 2003



A nova versão de **World Rally Championship**, promete maior realismo no âmbito do rally. Como jogo oficial, **World Rally Championship 3** traz todos os times, carros, patrocinadores, pilotos e países em que as provas são realizadas. Tudo com dados de 2003. A nova programação permite melhor representação de partículas, o que faz com que os detalhes fiquem bem evidentes. Também ajuda a melhorar a detecção de colisão e a representação dos danos causados aos carros.



Red Ninja: End of Honor



VIVENDI/TRANJI
Ação/luta
Sem data prevista



Tenchu abriu caminho para os jogos com temática ninja e **Red Ninja: End of Honor** pega carona nessa onda. A novidade nesse game é a arma principal. Kurenai (significa vermelho em japonês), uma kunoichi (ninja versão feminina), está a procura de vingança pela morte de seus pais pelo clã Black Lizard. Sua arma básica é uma corda de multi-uso. Dependendo dos apetrechos colocados na corda, ela servirá para vários propósitos. Além disso, Kurenai também poderá usar as famosas magias ninjas, os ninjutsus, e várias outras armas como explosivos, dardos e bombas de fumaça.



KONAMI
RPG
Previsto para 2004

Suikoden IV

O tradicional RPG da Konami chega à quarta versão.

Continua com os famosos 108 personagens jogáveis que o protagonista deve encontrar. Em Suikoden IV há um elemento chamado brasão, que constitui a base do mundo. Uma espécie de mana do mundo de Suikoden. São 27 ao todo.

O brasão que cai nas mãos do jogador confere muitos poderes em troca de retirar-lhe, pouco a pouco, sua vida. Também confina a memória de suas informações que serão importantes para o trama do game. Os cenários mostram muitas ilhas e haverá muitas travessias pelo oceano. Os gráficos são comportados e os efeitos sutis, pelo menos por enquanto.



NOVEMBRO

PlayStation 2

.Super Trucks
 Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules
 He-man: Defender of Grayskull
 Midway Arcade Treasures
 Muppets Party Cruise
 Barbie: Wild Horse Rescue
 Bloody Roar 4
 Cat In The Hat
 Frogger: The Rescue
 Karaoke Revolution
 Kya: Dark Lineage
 Lord of The Rings: Return of The King
 Prince of Persia
 Rogue Ops
 Socom 2
 Star Trek: Shattered Universe
 Trivial Pursuit
 True Crime: Streets of LA
 Sphinx and the Shadow of Set
 Beyond Good And Evil
 Bratz: Formal Funk
 Carmen San Diego
 Crash Nitro Kart
 Dynasty Warriors 4xl
 ESPN College Hoops
 Goblin Commander: Unleash the Horde
 Hobbit
 Looney Tunes: Back In Action
 Mark Davis Pro Bass Fishing
 Medal of Honor: Rising Sun
 Monster 4x4: Masters of Metal
 NCAA Final Four 2004
 Ratchet & Clank 2
 Sitting Ducks
 Spawn
 Terminator 3
 World Championship Pool 2004
 Cabela's Dangerous Hunts
 Everquest Online Adventures: Frontiers
 Ihra Drag Racing 3
 Pba Bowling 2004
 Star Trek: Shattered Universe
 James Bond 007: Everything Or Nothing
 Manhunt
 NCAA March Madness 2004
 Spy Hunter 2
 .hack: Quarantine
 Battlestar Galactica
 Fatal Frame 2
 Hunting Unlimited 2
 I-Ninja
 King of Fighters 2000 & 2001
 Legacy of Kain: Defiance
 Metal Arms: Glitch In The System
 Ninja
 Secret Weapons Over Normandy
 Space Channel 5-1

Baldur's Gate: Dark Alliance 2
 Harry Potter And The Sorcerers Stone
 Need For Speed: Underground
 Urban Freestyle Soccer
 Champions of Norrath: of Everquest
 Low Rider Round The World
 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
 Xenosaga Episode I Reloaded (Japão)
 R: Racing Evolution (Japão)
 Castlevania: Lament of Innocence (Japão)
 Wild Arms Alter Code: F (Japão)

GameCube

Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules
 He-man: Defender of Grayskull
 Midway Arcade Treasures
 Muppets Party Cruise
 Frogger: The Rescue
 Lord of The Rings: Return of The King
 Prince of Persia
 Rogue Ops
 Snood
 Tom & Jerry: War of the Whiskers
 True Crime: Streets of LA
 Yu-Gi-Oh!: Falsebound Kingdom
 Carmen San Diego
 Mario Party 5
 Sphinx and The Cursed Mummy
 Beyond Good And Evil
 Bratz: Formal Funk
 Crash Nitro Kart
 Go Go Hypergrind
 Hobbit
 Looney Tunes: Back In Action
 Medal of Honor: Rising Sun
 Monster 4x4: Masters of Metal
 Road Trip: Arcade Edition
 Shox
 Spawn
 Tonka: Rescue Patrol
 Zoids: Battle Legends
 James Bond 007: Everything Or Nothing
 NFL Blitz: Pro
 Spyhunter 2
 Disney's Hide & Seek
 Mario Kart: Double Dash
 Metal Arms: Glitch In The System
 Metal Gear Solid: Twin Snakes
 Terminator 3
 World Championship Pool 2004
 Harry Potter And The Sorcerers Stone
 Need For Speed: Underground
 Digimon
 Goblin Commander: Unleash the Horde
 Pokémon Colosseum (Japão)
 R: Racing Evolution (Japão)
 Mario Kart Double Dash (Japão)

GameBoyAdvance

Mega Man Zero 2
 Pitfall Harry
 Batman: Rise of Sin Tzu
 Teenage Mutant Ninja Turtles
 Harvest Moon: Friends of Mineral Town
 Onimusha Tactics
 Robocop
 Sword of Mana
 The Lord of the Rings: The Return of the King
 Dragon Ball Z: Taiketsu
 Frogger's Journey: The Forgotten Relic
 Harry Potter: Quidditch World Cup
 Prince of Persia: The Sands of Time
 The Hobbit
 Disney's Magical Quest 2
 Mario and Luigi
 Ozzy and Drix
 Disney's Magical Quest 3 (Japão)

Xbox

Apocalyptica
 Dance Dance Revolution Ultramix
 Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules
 He-man: Defender of Grayskull
 Midway Arcade Treasures
 Barbie's Horse Adventure: Blue
 Ribbon Race
 Cat In The Hat
 Lord of The Rings: Return of The King
 Prince of Persia
 Star Trek: Shattered Universe
 Tom & Jerry: War of the Whiskers
 True Crime: Streets of LA
 Carmen San Diego
 Sphinx and The Cursed Mummy
 Armed & Dangerous
 Beyond Good And Evil
 Crash Nitro Kart
 Crouching Tiger Hidden Dragon
 ESPN College Hoops
 Goblin Commander
 Hobbit
 Links 2004 (Live)
 Medal of Honor: Rising Sun
 Sitting Ducks
 Spawn
 Terminator 3
 Vultures
 Cabela's Dangerous Hunts
 Shayde: Monsters vs. Humans
 Tom Clancy's Rainbow Six: Raven
 Shield
 Bowling 2004
 IHRA Drag Racing 3
 I-Ninja

James Bond 007: Everything Or Nothing
 NCAA March Madness 2004
 Project Gotham 2 (Live)
 Spyhunter 2
 Battlestar Galactica
 Counter Strike
 Dance Dance Rev Ultra Mix Bundle (w/mat)
 Legacy of Kain: Defiance
 Mafia
 Magic The Gathering: Battlegrounds
 Metal Arms: Glitch In The System
 NHL Rivals 2004 (Live)
 Secret Weapons Over Normandy
 Sega GT Online
 Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
 World Championship Pool 2004
 Harry Potter And The Sorcerers Stone
 Need For Speed: Underground
 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
 Ninja Gaiden

PC

Counter-Strike: Condition Zero
 Xpand Rally
 Vivisector: Beast Within
 Warlords IV: Heroes of Etheria
 Deus Ex 2: Invisible War
 Apocalyptica
 Homeplanet
 Colin McRae Rally 3
 Rome: Total War
 Call of Duty
 Deer Hunter 2004
 Warhammer 40,000: Fire Warrior
 Painkiller
 Microsoft Train Simulator 2
 Black9
 Far Cry
 Need For Speed Underground
 Terminator 3: War of The Machines
 Alias
 Gladiator: Sword of Vengeance
 Command & Conquer Generals Zero Hour
 Psychotoxic
 Contract J.A.C.K.
 FIFA Soccer 2004
 Dungeon Siege: Legends of Aranna
 Lord of The Rings, The: Return of The King
 NBA Live 2004
 Lords of The Realm III
 Rifrunner
 Söldner: Secret Wars
 Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark
 Disciples II: The Rise of the Elves
 IndyCar Series
 Breed

FREEDOM FIGHTERS



Por Marcelo Kamikaze

Os acontecimentos de 11 de setembro de 2003 parecem ter influenciado os games também. Em **Freedom Fighters**, a desgraça recai sobre Nova York. Mas, em vez de aviões caindo sobre o World Trade Center sob o

comando de grupos terroristas árabes, é o exército soviético que invade a maior cidade americana assim como todo os EUA. Cabe a Christopher Stone, seu personagem, libertar o país da ameaça vermelha. Realismo, nos limites de um jogo de videogame, é a chave de **Freedom Fighters**. Aqui, Chris conta com uma pistola e uma segunda arma, além de algumas granadas e explosivos. Mas o jogador não está sozinho: até 12 soldados podem acompanhá-lo nas missões. E aí entra a tática. São 3 as ordens que você pode dar a seu grupo: atacar, recuar e defender um local. As missões são compostas de múltiplos mapas e é necessário ir e voltar por elas. A tática é tudo: não adianta ir de frente contra o exército inimigo, o negócio é achar entradas pouco protegidas para pegar os oponentes de surpresa. Chris pode atirar no modo "normal", em terceira pessoa, ou usar o modo de mira, mais preciso porém mais exposto ao ataque



DICA: para chegar à delegacia de polícia use a passagem do metrô. Chagando lá, vá pelo lado

esquerdo e entre pela garagem onde há menos soldados protegendo o local. Dentro, salve Isabella e hasteie a bandeira dos EUA no mastro.

Freedom Fighters

EA/lo Interactive
Ação/Tático
8 Jogadores - M. Card

9.0

Controle 9.0
São muitos comandos mas eles estão bem configurados nos controles. Funcionam muito bem.

Diversão 9.0
Quanto mais você joga mais legal o game vai ficando. O desafio é crescente e muito empolgante.

Gráfico 8.0
No geral, as fases são bem desenhadas reproduzindo o cenário de Nova York. Mas as texturas são um pouco simples.

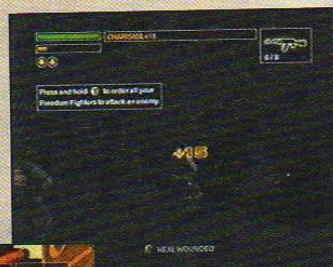
Som 9.0
A trilha tem um clima meio apocalíptico. Combina muito bem com o assunto de Freedom Fighters.

Complicado e difícil! - Por B. Betinho
Esses jogos de ação-tática que o Kamikaze tanto gosta são muito complicados. Não combinam com meu estilo "exército de um homem só". Pô, não dá para encarar os inimigos de frente.



DICA: depois de salvar Isabella, Chris poderá recrutar dois soldados para acompanhar nas missões. Use os botões para fazer seus companheiros atacarem, recuarem ou defender um local.

DICA: procure por gente ferida e salve-os. Assim você ganha pontos de carisma e isso significa que você poderá recrutar mais soldados por vez.



DICA: na fase do hotel use o caminho lateral para pegar os inimigos pelos lados.

DICA: use o rifle de longa distância para pegar inimigos chatos que ficam atrás de barricadas.

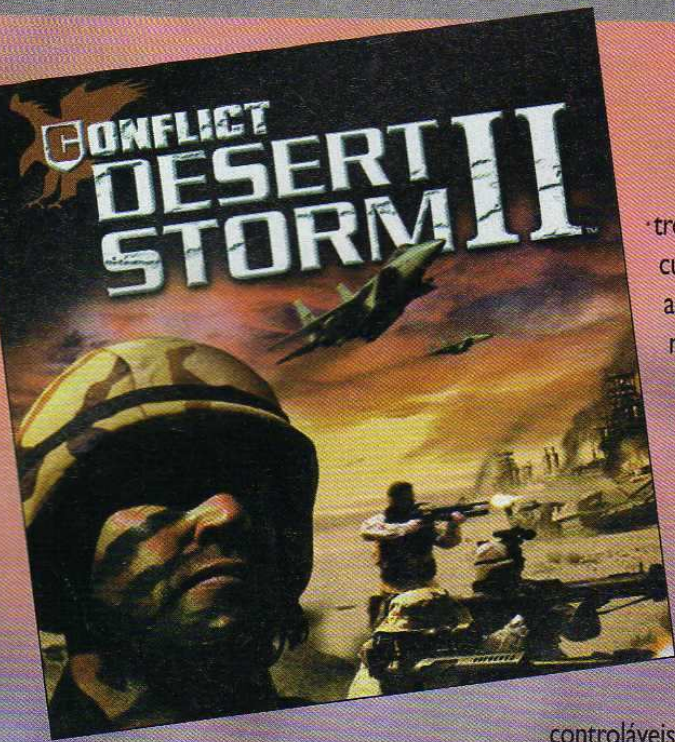


DICA: aproveite a artilharia para jogar fogo nos soldados inimigos economizando sua m...

DICA: sempre que houver barris vermelhos por perto dos oponentes, acerte os barris e faça tudo explodir.



DICA: 08 - Na fase do posto de gasolina use C4 para dar conta dos atiradores. A bomba pega com os policiais na fase da delegacia



Por Marcelo Kamikaze

Chegou a hora de voltar a Bagdad. **Conflict: Desert Storm II** traz todo o clima de guerra para os videogames. Esse tipo de jogo virou moda depois que inventaram **Rainbow Six** e é comum em computadores. O jogador comanda uma

tropa com quatro especialistas e deve cumprir as missões que são passadas ao vivo pelo rádio. Deve-se analisar o mapa e a posição do exército inimigo e preparar uma estratégia. Não é sair atirando sem rumo. São quatro tipos de soldados: o capitão, que atira bem com o fuzil; o demolidor, que cuida dos explosivos; o atirador, especialista em tiros de longa distância e o artilheiro, que cuida do fogo pesado. Todos os membros são

controláveis e a escolha é feita com o direcional digital. Os soldados, quando não controlados pelo jogador, recebem ordens deste através de combinação de botões. Os controles ficaram complexos devido aos muitos comandos que um jogo desse tipo possui. Os exércitos que aparecem no jogo existem de verdade: é a Special Forces americana e a SAS britânica, tropas que participaram desta última guerra do Iraque. Os cenários são meios esparços, mesmo nos ambientes urbanos e os inimigos parecem ter sido feito nas coxas. Sua tropa não sofre desse mal: estão bem modelados e com um visual bacana. Indicado para quem curte jogos de ação-tática.



DICA: fique em frente à porta iluminada e mate os soldados. Entre na casa e pegue um lança-foguetes.



DICA: mate os soldados que ficam abaixados apertando várias vezes o botão R.



DICA: para detonar a barricada fique mudando de personagens até achar o que tem os explosivos C4 e detone-as com o detonador.

Conflict: Desert Storm II

Take 2/Sci/Pivotal
Estratégia
4 jogador

8.3

Controle 8.0

O controle é meio confuso para quem está jogando pela primeira vez mas com o tempo se pega o jeito.

Diversão 8.0

Diversão garantida pelas estratégias, movimentos dos personagens, e outros.

Gráfico 9.0

Os gráficos são bem feitos e ficaram bem realistas principalmente quando se trata do corpo dos personagens.

Som 8.0

Os sons são bem realistas e até parecem que são de verdade, embora alguns são meio chatos.

Muito difícil! - Por Lord Mathias

O jogo é bastante difícil até mesmo quando se joga no Modo Easy é complicado Para jogadores de primeira viagem.

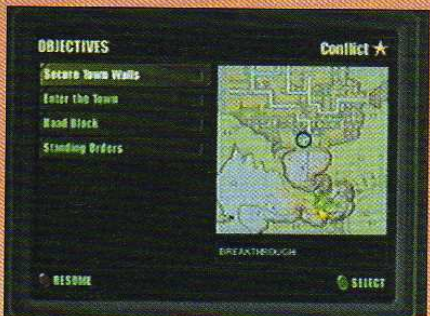


DICA: preste muita atenção nas explicações para saber exatamente o que fazer na sua missão.

DICA: não se preocupe em mirar no carinha que está em cima da casa, a mira é automática.



DICA: para trocar de soldado no meio do jogo aperte o botão que tem embaixo do analógico esquerdo.



DICA: aperte Select para saber quais as missões já estão concluídas e quais precisam ser feitas.



Por Lord Mathias

Baseado no lendário quadrinho, Judge Dredd entra de sola no mundo do tiro em primeira pessoa. Mistura de policial e juiz, Dredd combate o crime diariamente em Mega City One, prendendo os bandidos e sentenciando-os sumariamente ao castigo merecido. Pena que uma história tão rica tenha sido

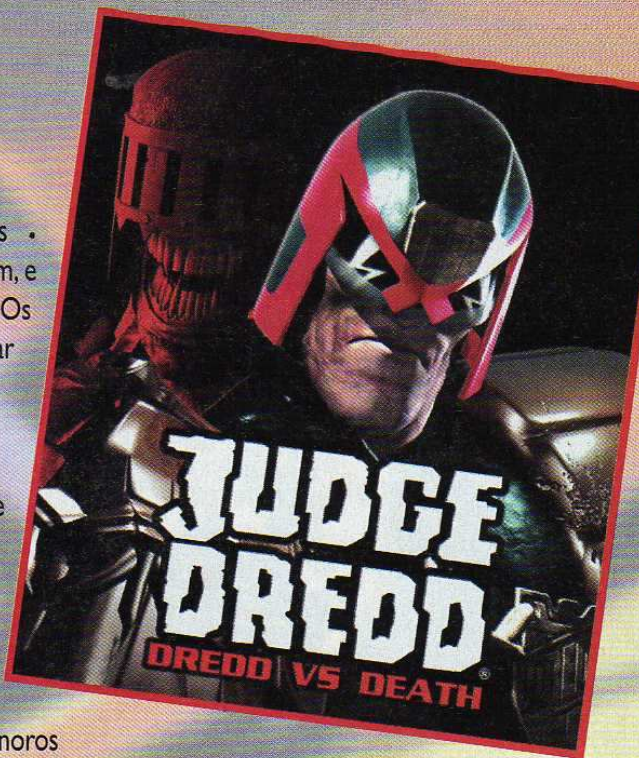


pouco aproveitada em Dredd vs Judge, que é um jogo tipo Doom, e que não traz muitas novidades. Os objetivos são repetitivos. É pegar um fora-da-lei ali, evitar outro crime acolá, e não muda. Os gráficos estão na média,

reproduzindo o clima de Mega City One tirando a fato de ela estar meio deserta. A trilha até surpreende no bom sentido, tem dramaticidade, e os efeitos sonoros também são dignos de nota assim como a dublagem dos personagens. Se você é fã do "cara de pedra" vale a pena experimentar Dredd vs Death mas os fabricantes ainda estão devendo um jogo à altura do personagem.



DICA: a primeira coisa a se fazer é prender todos os carinhos que estão em frente ao Halls Of Justice



DICA: cuidado com os vampiros, eles são bem mais fortes.



**Judge Dredd:
Dredd vs Death**

Vivendi/Rebellion
Tiro em 1ª pessoa
1 jogador

7.8

Controle 8.0

É complicado na hora de trocar a munição de sua arma

Diversão 7.0

Não chega a ser exatamente divertido, contudo não é tão chato. É apenas mais um jogo que segue o estilo Doom.

Gráfico 8.0

Os gráficos estão na média, são bem feitos e dá uma impressão de cidade deserta.

Som 8.0

Sons legais e diferentes em todas as partes do jogo mas logo se enjoa

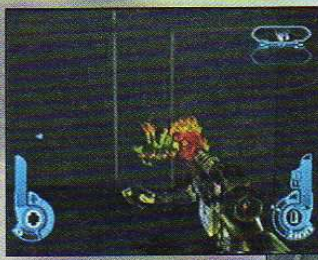
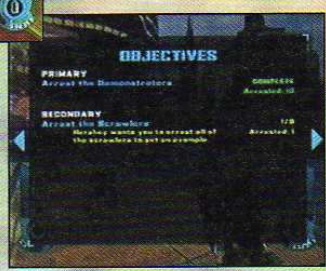
Pouco sangue! - Por Kamikaze

O seu personagem tem uma barra de sangue muito pequena e cai rapidamente



DICA: siga sempre na direção que a setinha azul indicar.

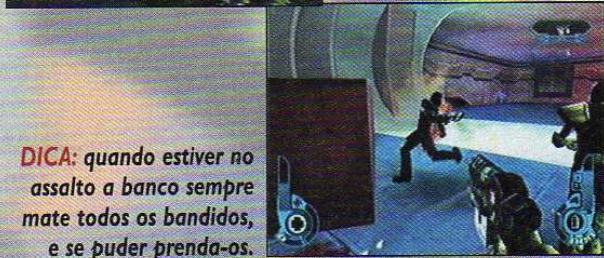
DICA: aperte Select para saber quais e quantos objetivos foram feitos.



DICA: tente não matar as pessoas que tem que prender para não falhar em um dos objetivos.



DICA: quando virar à esquerda, dois vampiros irão aparecer



DICA: quando estiver no assalto a banco sempre mate todos os bandidos, e se puder prenda-os.



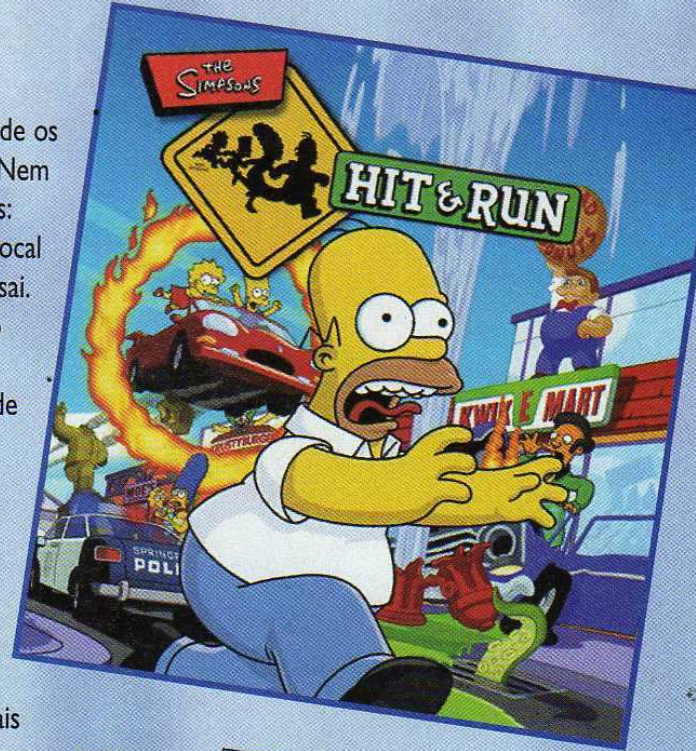
DICA: 08 - Quando sair do túnel siga em frente olhe para trás e mate mais dois vampiros



Por Marjorie Bros

Cuidado! A turma de The Simpsons está no volante e deverão realizar diversas missões espalhadas pela cidade de Springfield. Pense num Grand Theft Auto com personagens amarelos. No começo, só carro da família estará a disposição mas no decorrer do jogo muitos outros veículos aparecerão. O traje também é um aspecto importante de Hit & Run. Os

gráficos recriam com fidelidade os cartoons de Matt Groening. Nem os detalhes foram esquecidos: quando se bate um carro, o local fica todo amassado e a tinta sai. A trilha sonora acompanha o momento vivido pelos personagens: numa situação de perigo a música começa a acelerar. Quem conhece a série vai se deliciar com as inúmeras piadas que aparecem no game. São sete fases com sete missões primárias cada uma. Tem ainda uma missão bônus e mais três corridas. É um dos melhores jogos com a marca The Simpsons desde o arcade da Konami, lançado em 1991.



DICA: para fazer melhor a curva vire e aperte o B para dar um meio cavalo-de-pau

DICA: sempre pegue essa ferramenta para consertar todos os danos do seu carro.



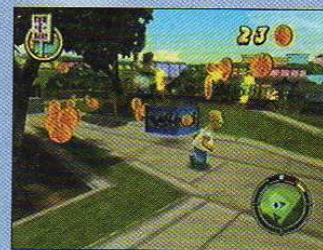
DICA: Toda vez que aparecer essa mensagem você terá feito uma parte de seu objetivo.



DICA: sempre suba em cima dos ventiladores para pegar moedas.



DICA: pressione Y no botão do caminhão para fazer com que as caixas subam e você tenha acesso ao telhado da loja.



DICA: sempre bata na caixa azul para pegar uma grande quantidade de moedas.



DICA: colete todos os cards que tem nas fases, eles são importantes e você precisará deles mais tarde.



DICA: passe o carro amarelo quando estiver levando o projeto de ciências para Lisa, ele é o diretor da escola.

The Simpsons: Hit & Run

Vivendi
Ação / Memory Card
4 jogador

9.0

Controle 9.0

Os controles são bem explicados no jogo e não tem como errar.

Diversão 9.0

O Homer é sempre divertido e atrapalhado, o que consequentemente deixa o jogo legal.

Gráfico 9.0

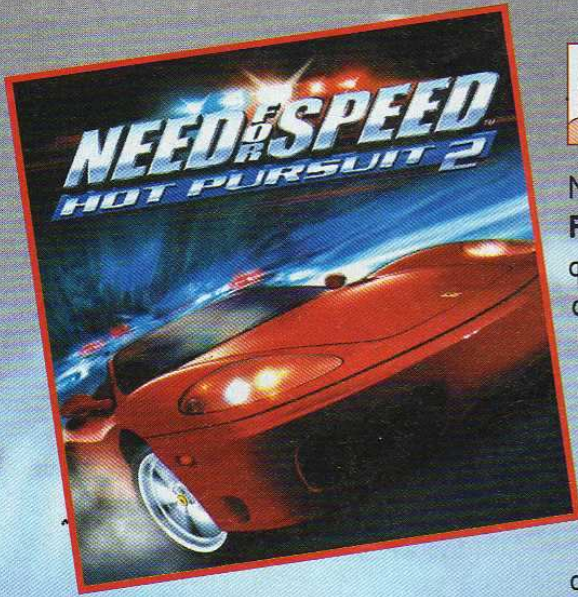
São bem feitos, legais e tem um super colorido que deixa tudo atraente e bonito.

Som 9.0

O som muda em cada fase e não é nada enjoativo.

Fase comprida - Por Baby Betinho

Só a Marjô para gostar desse jogo com essas fases tão compridas. Eu desisti logo, o meu assunto é outro!

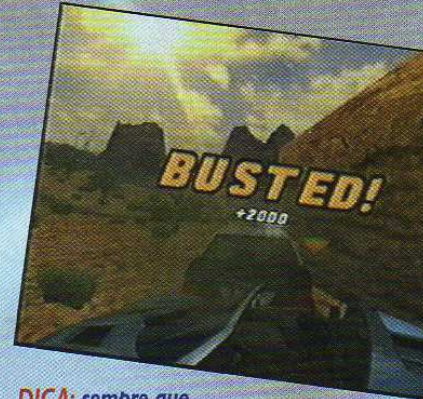


Por Marjorie Bros

Mais velozes, mais furiosos. Esse é **Need For Speed Hot Pursuit 2**, características que ganhou força nesta versão. Seguindo a cartilha politicamente correta, em Hot Pursuit 2 você pode atuar dos dois lados: o do mocinho ou o dos vilões. Para desempenhar o primeiro papel, você terá a disposição um daqueles poderosíssimos carros de polícia americanos para perseguir aqueles que querem correr demais. Com a ajuda do rádio, o guardião da lei pode pedir ajuda de outras viaturas e até de um helicóptero. Se quiser passar para o outro lado vai ter de enfrentar todas essas dificuldades. Em Hot Pursuit 2 ganha-se pontos por ultrapassagem, manobra e outras ações. Os gráficos são o ponto forte da nova versão. O



DICA: um jeito de parar os carros que estão correndo é empurrá-los para cima de outros carros fazendo com que eles bata



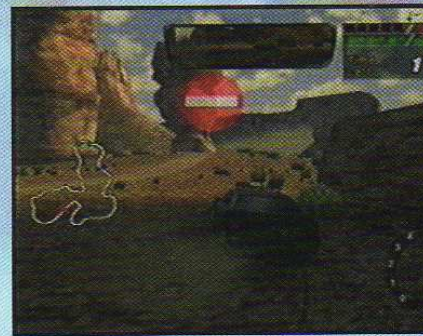
DICA: sempre que você parar um carro você irá ganhar 2000 pontos e uma mensagem irá aparecer.



DICA: quando for policial, entre na frente dos carros e faça com que a velocidade deles diminua.



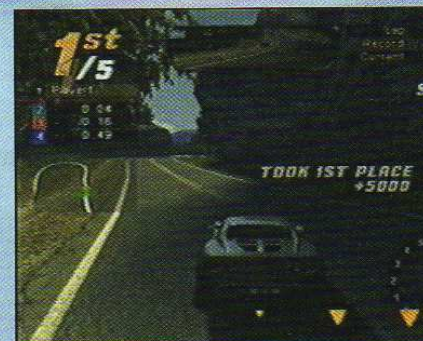
trabalho de câmera dá uma boa dinâmica e mostra muitos detalhes. Tem boa trilha sonora e efeitos bem feitos. Quem curti a adrenalina da série vai adorar a nova versão de **Need For Speed**.



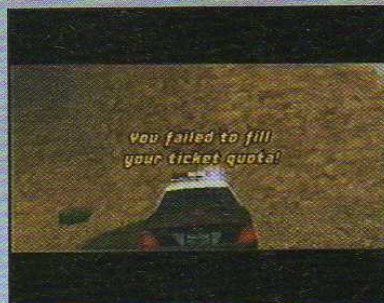
DICA: quando aparecer esse sinal, significa que está na contramão, vire ao contrário.



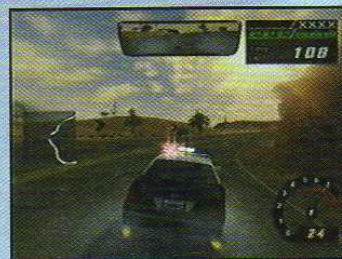
DICA: um outro jeito de parar o carro é ficar empurrando-o com a lateral.



DICA: quando você estiver em uma corrida empurrando outros rapidamente e ganhe bastante po



DICA: tente não bater muito para não falhar na perseguição aos outros carros



DICA: aperte R3 para acionar o turbo da viatura.

Need For Speed Hot Pursuit 2

Electronic Arts/Ea Games
Corrida
2 jogadores

8.2

Controle 8.0

Um pouco difícil no início, mas logo se pega o jeito da coisa e deslancha.

Diversão 8.0

O legal é que você pode optar entre ser o policial, bom moço, ou o bandido. E em alta velocidade.

Gráfico 9.0

Como sempre, os gráficos são excelentes, muito bem feitos, coloridos e etc.

Som 8.0

A trilha sonora é boa, embora poderia ter sido melhor, cansa um pouco.

Que pista! - Por Kamikaze

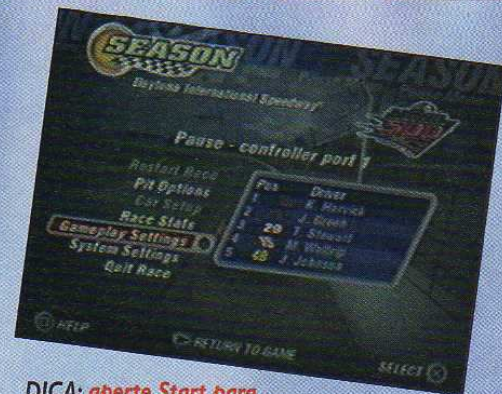
As pistas são muito grandes e complicadas. O jogador vai se cansar, até parece que corre, corre e não chega nunca.



Por Lord Mathias

Hora de detonar nos circuitos ovais a 300 por hora em **Nascar Thunder 2004**. A competição Nascar é uma corrida tipicamente americana, com jogo de equipe escancarado. Inspirou o jogo Daytona USA, da Sega. **Nascar Thunder 2004** conta com os dados da temporada de 2003, com pilotos, equipes, pistas e tudo mais oficiais. O jogador precisa tomar cuidado com a pilotagem pois, tal como na corrida real, uma relada num carro ou no muro é perda de controle na certa. Ok, na corrida real os carros saem voando. Os gráficos

EA SPORTS NASCAR THUNDER 2004



DICA: aperte **Start** para abrir um menu com muitas opções e entre em **Pit Options** se estiver precisando ir para o pit.

Nascar Thunder 2004

Electronic arts/Ea Sports
Corrida
4 jogadores

8.3

Controle 9.0

O controle é muito fácil até para quem nunca jogou, bem explicados, não tem como erro.

Diversão 8.0

O modo que carrega foi retrabalhado e o jogo de equipe é interessante, fora as batidas, que são um show.

Gráfico 9.0

Os gráficos são muito bem elaborados e caprichados, as batidas nos carros chegam a ser perfeitas.

Som 7.0

É o mesmo som o jogo inteiro, chato isso não, você cansa de escutar a mesma música repetidas vezes.

Muito Difícil - Por M. Kamikaze

Difícil ultrapassar; manter-se nas curvas... Com qualquer encostadinha você se descontrola. Não é o meu estilo, que faria eu sem um bom RPG?

recriam com fidelidade as pistas da Nascar. São bem feitos e coloridos mas sempre há o que melhorar. Talvez atendam na versão 2005 minha reclamação. A trilha sonora quase é imperceptível pois o ronco dos motores e o rádio encobrem qualquer outro som. Como em todo campeonato, seu objetivo é vencê-lo e também ajudar a sua equipe a ser campeã. O jeitão das corridas é bem diferente de um rally, uma Fórmula 1 ou uma corrida de Turismo,

mas se for com a cara de Nascar, esse é seu jogo.



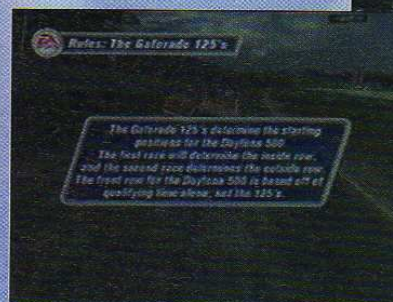
DICA: muito cuidado para não bater na parede, isso tira muita velocidade.



DICA: se quiser se acostumar com a pista direito antes da corrida, entre na opção **Practice** e se diverta-se



DICA: quando estiver fazendo a curva tente ficar no meio dela, você terá mais velocidade que nas outras partes da pista



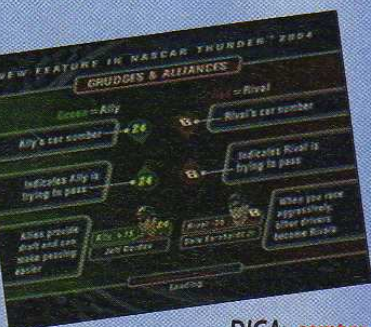
DICA: se você quer corrida direto sem volta de classificação escolha a opção **Gatorade 125's**.



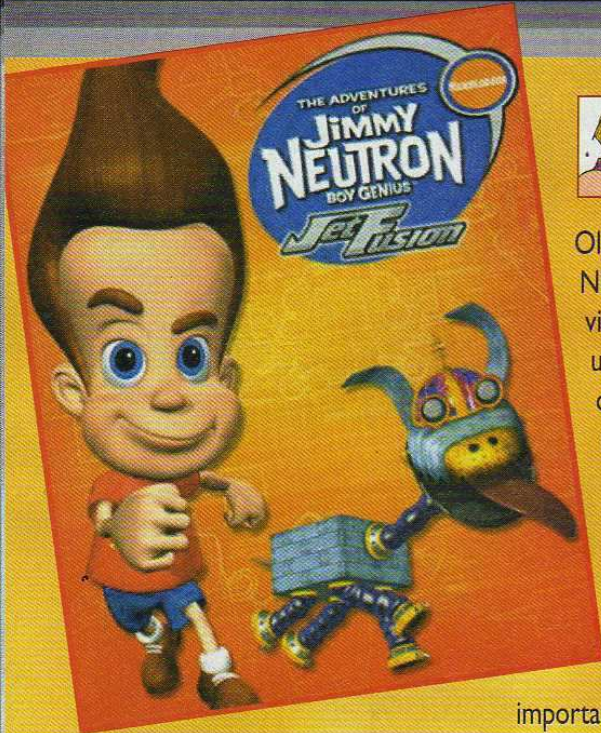
DICA: para uma corrida mais realista troce a visão de seu carro até ficar do jeito que você quer



DICA: olhe no seu retrovisor apertando **R2** para ver se tem alguém perto de você

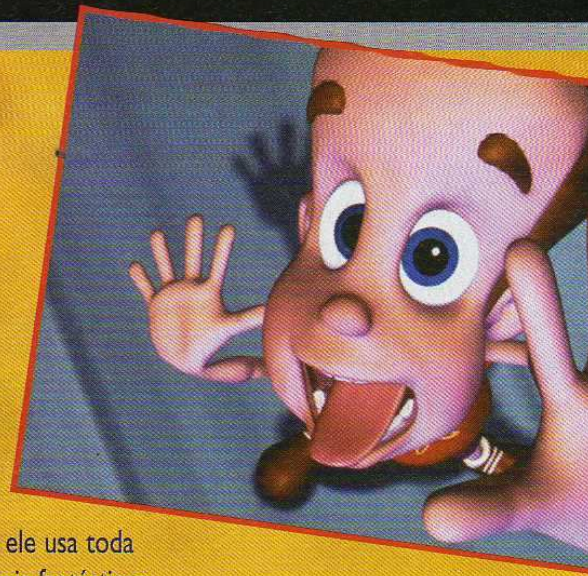


DICA: sempre olhe nas caixas de informações.

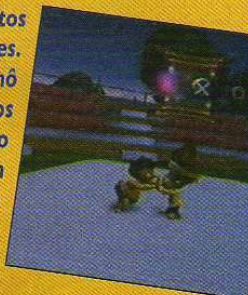


Por Marjorie Bros.

Olha aí mais um personagem da Nickelodeon que vai aos videogames. Jimmy Neutron é um garoto como outro qualquer exceto pelo fato de ser muito inteligente. E no jogo ele usa toda essa capacidade para criar as mais fantásticas bugigangas. O estilo de **Jimmy Neutron: Jet Fusion** é aquele tradicional visto em jogos 3D de plataformas: explorar ambientes imensos e procurar por diversos itens, tudo recheado com ação e quebra-cabeças. Os itens mais importantes são as peças que Jimmy usa para criar seus inventos. Depois tem uma porção de objetos secundários que liberam fases e elementos extras. Durante as fases aparecem alguns personagens que desafiam Jimmy: é torneio de sumô aqui, uma corrida acolá e o personagem tem que se virar. Isso quebra um pouco a monotonia de algumas partes do game. O nosso herói tem que salvar o espião Jet Fusion, que foi capturado pelo diabólico Professor Calamitous. A cidade de Retroville se transformou em uma aldeia asiática, florestas e outras coisas mais: são 16 fases em 5 mundos. É para dar e vender!



DICA: há muitos minigames. Nesse do sumô pressione os botões quando estiverem dentro do quadrado.



Jimmy Neutron: Jet Fusion

THQ

Ação - M. Card
8 Jogadores

8.0

Controle 9.0

São simples e funcionais. Os comandos respondem rápido e a câmera funciona bem.

Diversão 8.0

O jogo começa meio devagar mas depois deslancha. As fases possuem estrutura diversificada com muitos minigames.

Gráfico 7.0

São um tanto simples para os padrões de hoje mas tem seu charme com aquelas linhas tortas.

Som 8.0

A trilha possui personalidade. É meio um surf rock, com muito suingue. Os efeitos sonoros também são bacanas.

Tudo igual! - Por Baby Betinho

Esses game de plataforma 3D é tudo meio parecido. Muda apenas os personagens: um mais esquisito que o outro. E esse topete do Jimmy? Não vou nem falar.



DICA: os inimigos podem ser derrotados com a arma certa. Esses capacete não resistem ao magnetismo.

DICA: use a arma magnética para fazer os espelhos virarem. Se eles estiverem na posição correta um som diferente será ouvido. Isso faz abrir uma porta.



DICA: diferentes armas destroem diferentes caixinhas. Nelas há itens importantes.



DICA: o objetivo primeiro de Jimmy é encontrar peças para realizar seus inventos. Eles estão marcados com um X azul no mapa.



DICA: destrua todas as lâmpadas das fases. Ao fazer isso um filme será liberado da Gallery. Proteja-se do choque com o escudo.



DICA: com a primeira arma já encarar os inimigos. Os que têm escuros são imunes ao raio verde. Proteja-se com o escudo que fuja.

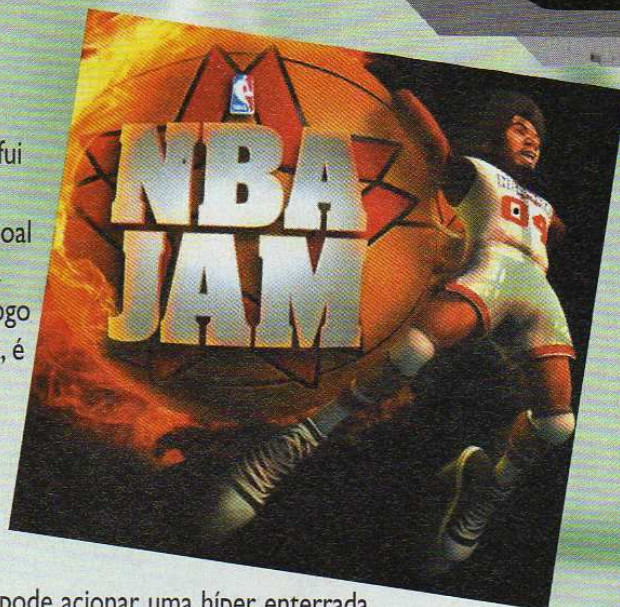


DICA: os NavChips servem para abrir fases secretas no jogo. Os Candies fazem liberar novas imagens no Gallery. Procure os itens em todos os cantos.



Por Lord Mathias

Basquete é com o rapaz aqui! Sempre fui fã da série **NBA Jam** e estava com saudades de uma nova versão. E o pessoal da Acclaim capricharam no game. Para quem não sabe **NBA Jam** não é um jogo de basquete comum. O esquema, agora, é no 3 contra 3 com enterradas, pontes aéreas e outros movimentos de cair o queixo. Os caras não pulam, voam! Como se não bastassem quando a barra de Jam estiver cheia, o jogador



DICA: com a barra de Jam Points cheia é hora das super enterradas. Acione o marco, vá até ele e aperte o botão de arremesso. Essas enterradas começam com 3 pontos mas podem chegar a sete.

pode acionar uma hiper enterrada que pode valer até 7 pontos! Doideira. Também não existem faltas; a exceção é o Goal Tending que é quando o jogador tira a bola arremessada quando ela já estiver caindo. Como não poderia deixar de ser, todas as estrelas da NBA estão na parada como os astros do New York Lakers Kobe Bryant, Shaquille O'Neal e Karl Malone. Além dos atuais rostos do basquete, **NBA Jam** também se lembrou das lendas do passado como os Harlem Globethrotters. É o modo NBA Legends em que, na fase pré anos 70, o game aparece sem cores e com um tipo de narração característico da época, mais sóbrio. Além disso você pode montar seu próprio jogador. Sem mais conversa. Chame seus amigos para disputar uma partida de **NBA Jam!**

DICA: use o botão Turbo mais o de Drible para dar um empurrão no oponente. Com sorte você toma a bola dele.



DICA: para fazer uma enterrada use o Turbo e aperte o botão de arremesso. Não o solte até completar o movimento.

DICA: se um mesmo jogador fizer 10 enterradas há um bônus de mil Jam Points. Com 20,



recebe-se 5 mil Jam Points. Se um mesmo jogador fizer três cestas sem o oponente não faça nenhum, seu jogador pegará fogo. Nesse estado ele poderá usar o Turbo ilimitadamente além de ter o direito de não ser apitado o seu Goal Tending.

DICA: deixe seu jogador embaixo da cesta e quando o adversário subir aperte



DICA: pressione os botões rapidamente para ficar com a posse de bola no começo da partida.



DICA: comece a jogada com um jogador rápido. Assim os oponentes têm mais dificuldade para marcar seus jogadores.



Turbo + Arremesso para ir junto e tentar bloquear seu ataque. Observação: não tente defender um arremesso que já esteja caindo pois senão será Goal Tending: 2 pontos e 500 Jam Points para o oponente.

NBA Jam 2004

Acclaim
Esporte - M. Card
2 jogadores (PS2) e 4 (XB)

8.5

Controle 9.0

O esquema dos botões é simples; sem complicação. Os comandos respondem com precisão.

Diversão 9.0

O jogo é dinâmico e há muitos desafios para enfrentar e extras para liberar.

Gráfico 8.0

A caracterização dos jogadores está muito boa. E os efeitos visuais também são ótimos.

Som 8.0

O grito da arquibancada, o barulho dos tênis e a locução fazem o jogador entrar no clima.

Desconjuntado - Por B. Betinho

A animação dos jogadores é meio desengonçada. Os movimentos especiais são bacanas mas os básicos como a corrida e os bloqueios parecem um tanto robóticos.

DICA: a melhor maneira de pontuar é usando o Alley Oop (ponte aérea).

Chegando perto do

garrafão use o botão para fazer alguém pular e passe a bola para ele. Se der, tente fazer mais uma ponte aérea na sequência para ganhar mais Jam Points.



Por Marcelo Kamikaze

Vindo direto de um dos mais famosos livros de RPG, **Dungeons and Dragons Heroes** recria o clima de fantasia no Xbox. Na pele de um guerreiro, mago, clérigo ou assassina, você deve coletar jóias e vencer uma força maléfica que pretende destruir tudo e a todos. O jogo lembra uma mistura de **Gauntlet** e **Diablo**. Muito dos elementos que compunham o livro está no jogo: localidades, povos, itens e monstros. O esquema do jogo é bem simples: aventure-se pelo mapa, encontre

itens e dinheiro, e derrote os monstros. Com isso seu personagem vai ficando forte para enfrentar novos perigos, cada vez mais difíceis.

Simples assim e isso também é um de seus defeitos. Quase não é necessário estratégia. Os inimigos e a maioria dos chefes podem ser vencidos na pressão. A simplicidade atinge os personagens: para um fã de **Dungeons & Dragons** não deve entrar na cabeça que um guerreiro não consiga usar o arco-e-flecha. Pois é isso que acontece em Heroes. Os gráficos seguem a mesma tendência; poderiam ter caprichado mais pois o Xbox tem capacidade para isso. Mesmo assim, quem gosta de Gauntlet e jogos do estilo devem dar uma olhada em **Dungeons**



DICA: sempre olhe em cantos escuros para achar baús escondidos e outras coisas que podem ter itens ou dinheiro.

DICA: sempre pegue os shards para conseguir recuperar as armas de seus ancestrais.



DICA: Cuidado quando abrir com...

chaves dos esqueletos pois alguns contêm v...



DICA: quando muitos monstros aparecerem o jeito é mandar alguma mágica e, depois, descer a porrada neles.



perto dos cantos para achar um lugar secre...

DICA: sempre bata...

Dungeons & Dragons Heroes

Atari
RPG/Ação
4 jogador

8.3

Controle 8.0

Começa complicado mas nada que o tempo não resolva. Na hora da ação os comando respondem precisamente.

Diversão 8.0

Tem boa dose de exploração e de batalhas mas que ficam enjoativos depois de um tempo.

Gráfico 8.0

Os gráficos são realistas mas não tem texturas muito boas. A escuridão aumenta o suspense.

Som 9.0

Os sons são variados em todas as telas e funcionam bem com o clima do jogo, meio medieval.

Escuro Demais! - Por B. Betinho

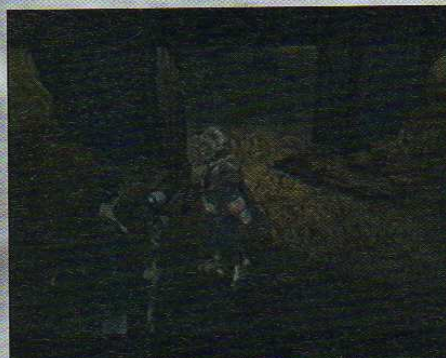
A tela do jogo é muito escura e é difícil enxergar as coisas. Esse que é o desafio de Dungeons & Dragons Heroes?

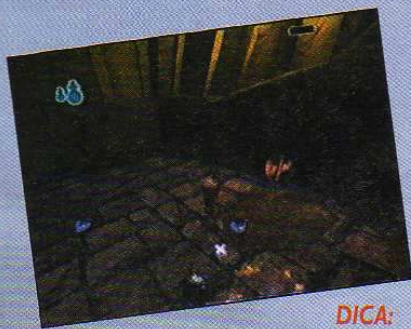


DICA: um jeito eficiente de matar os monstros e misturar magias com ataques físicos para matá-los mais rápidos.

DICA: aperte Select ver seus status e usar os seus itens de recuperar magia.

DICA: sempre preste atenção no que esse velhinho diz: ele diz o que você tem que fazer.



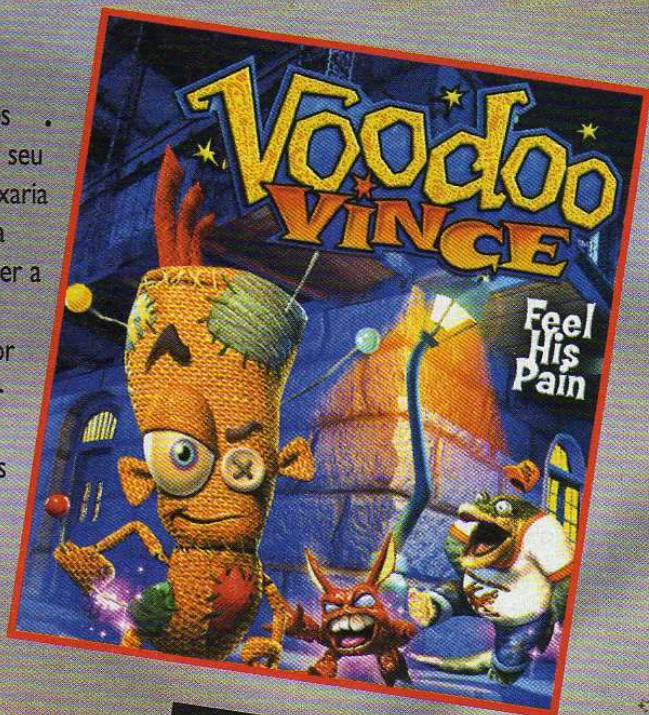


DICA: sempre pegue as bolinhas roxas. Elas enchem seu voodoo power.



Por Lord Mathias

Voodoo Vince é um jogo bem diferente dos outros jogos de ação já vistos. Para começar seu personagem é um boneco de vudu, uma bruxaria de origem africana em que se amaldiçoa uma pessoa através de um boneco e que acontecer a ele, acontecerá com a pessoa. Sendo assim, Vince pode pegar fogo ou cair num triturador de carne e sua energia nem será riscada. A forma de ataque de Vince é exatamente o Voodoo Power, em que o boneco toma umas cacetadas e quem fica no prejuízo são os inimigos que estão à sua volta. O objetivo do boneco é salvar sua criadora, Madam Charmaine, das mãos do terrível Kosmo the Incrustable, assim como recuperar o Zombie Dust que é a feitiçaria que deu vida a Vince. O game tem bons gráficos, meio cômicos, e também um clima meio de suspense, devido ao breu em determinados pontos. A trilha sonora é adequada ao tema e os efeitos sonoros são agradáveis. Se você está cansado dos personagens tradicionais de videogame, vale a pena experimentar - experimenta!, experimenta! - **Voodoo Vince**.



DICA: colete as garrafas azuis. Pegando cem delas, um ponto a mais de energia será acrescido em sua barra de energia.



Voodoo Vince

Microsoft/Beep Industries
Ação - 1 jogador

8.8

Controle

9.0

Simple e funcionais. Os controles respondem com precisão aos comando.

Diversão

9.0

Há muito que explorar e os poderes vudus de Vince são divertidos.

Gráfico

8.0

A visual é um pouco sujo e isso pode desagradar a alguns. No geral, mantém o nível.

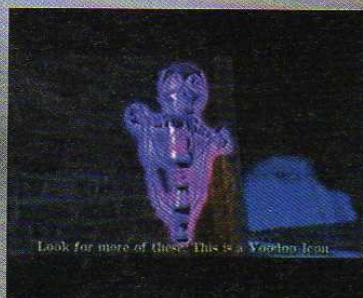
Som

9.0

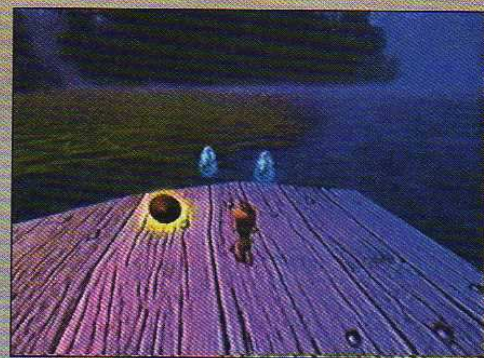
A trilha sonora é legal, os efeitos são bacanas e as dublagens são de qualidade.

Fases Pequenas! - Por Kamikaze

As fases são muito pequenas. De repente, você está procurando por itens e sem querer passou de fase.



DICA: o voodoo icon ensina outros modos de matar seus inimigos.



DICA: para acionar o círculo azul em frente ao porco, pegue esse prato e aperte X no círculo lá em cima. Depois, corra para a marca vermelha que tem na tábua

DICA: aperte L e R para usar o poder especial.



DICA: sempre que puder acione X em cima desse círculo para acionar algo de diferente.



DICA: o coração garante uma vida.

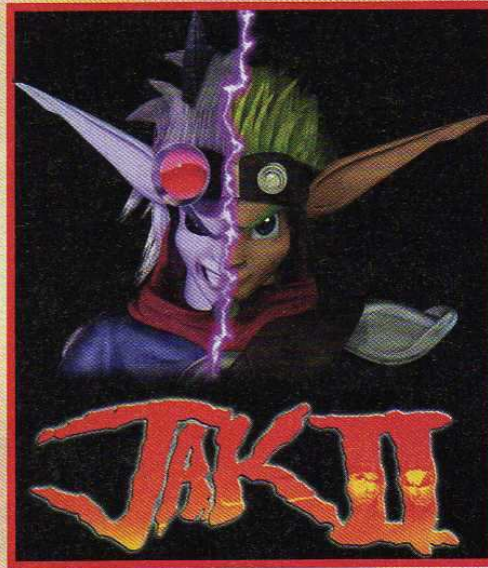


DICA: sempre olhe nas placas pois elas falam como os comandos são executados.



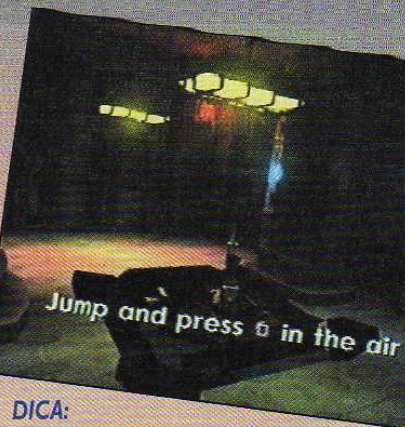
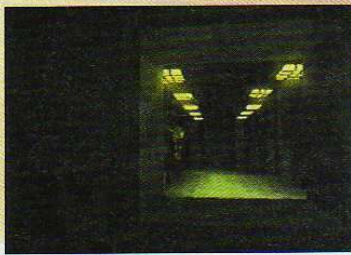
Por Baby Betinho

A Naughty Dog, de **Crash Bandicoot**, resolveu dar uma mudada no personagem Jak. Ele está mais maduro, forte e tem atitudes bem cínicas. Junto com seu companheiro Daxter, ele investiga uma energia estranha de um portal que os fazem viajar 500 anos para o futuro. Chegam em uma cidade governada pelo barão tirano Praxis. Sujeito que implantou um monstro chamado Dark Eco em Jak. Assim, sem mais sem menos, ele vira uma horrível criatura que destrói tudo que vir pela frente. Assim, a dupla deve trazer a paz para o povo e



descobrir um jeito de livrar da maldição. Os personagens, de estilo cartoon, foram bem trabalhados. As expressões faciais dos bonecos são muito ricas. As caras e caretas deles são um show a parte. Os cenários também são bacanas, com estruturas ricas e muitos moradores. Nada a ver com o "deserto" de outros jogos. Além de andar a pé, a dupla pode roubar um monte de veículos. Eles possuem aqueles movimentos característicos de jogos de ação de plataformas: corrida, diversos pulos e ataques variados. A Naughty Dog está com tudo.

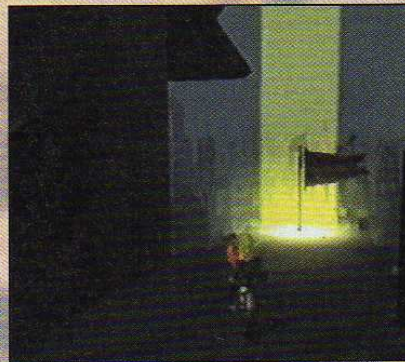
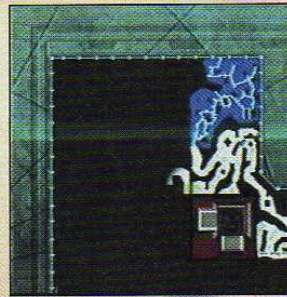
DICA: para fazer um pulo bem longo aperte L1 e depois o botão de pulo.



DICA: para fazer um mergulho, que destrói uma parte do chão, pule e aperte o botão □.



DICA: sempre olhe seu mapa para saber onde você tem que ir e não se perder.



DICA: pegue a bandeira na Dead Towne e veja a cena que vai acontecer.

Jak II Renegade	
Sony/Naughty Dog	8.8
Ação - M. Card	
1 Jogador	
Controle	8.0
São muitos movimentos e, portanto, a quantidade de comando é enorme. Demora um pouco para se acostumar.	
Diversão	9.0
A ação é muito variada: tem plataforma, batalha de naves e muito mais. As falas também são engraçadas.	
Gráfico	9.0
Ah, se todo jogo de Play 2 tivesse esses gráficos e taxa de frames. O visual é elaborado.	
Som	9.0
A trilha sonora acompanha a qualidade geral do jogo. A Naughty Dog está com tudo.	
Não pode errar! - Por Marjorie	
Nas cidades, quando algo dá errado, vem um exército inteiro pra cima de você. Assim fica difícil avançar no game.	



DICA: pegue as bolinhas roxas para conseguir aumentar a barra de mágica e se transformar num bicho bem mais forte.



DICA: sempre olhe em todos os lugares e procure por todos os ovos vermelhos.



DICA: bata nessas caixinhas e pegue todos os itens que saem delas.

TIME CRISIS 3



Por Marjorie Bros

Hora de dar uns tirinhos. **Time Crisis 3** chega ao PS 2 com os mesmos elementos do arcade: controles de pistola e link de máquinas. Se bem que, para isso, você terá que desembolsar uma boa grana: dois consoles, dois GunCon2 ou compatível e um cabo link, além de dois jogos e TVs, é claro. **Time Crisis 3** é um jogo nos moldes de **Virtua Cop**: é apontar sua arma e fogo nos inimigos, em primeira pessoa. A diferença é que, no presente game, os agentes podem se esconder. Nesse modo, ocorre o recarregamento é recarregada e pode-se trocar de arma, além de se defender do ataque dos inimigos. Você só os acerta quando sair de sua trincheira. Outro ponto legal é que o jogador 1 e o 2 seguem

caminhos diferentes. Assim, dependendo da cena, os jogadores podem se dividir para encurralar os inimigos mas correndo o risco de levar um fogo amigo. Também é novidade dessa versão a possibilidade de usar outras armas, além da pistola. Tem uma metralhadora que dispara tiros rápida e ininterruptamente deixando o gatilho pressionado, uma espingarda 12 que tem um raio de ação amplo e alto poder de fogo, e um lança-foguetes, todos com tiros contados. No PlayStation 2 foi incluído um Story Mode alternativo e original em que se joga com a Alicia Winston e os Crisis Missions, uma coleção de pequenas mas difíceis missões. A série **Time Crisis** fica a dever para **Virtua Cop** ou **The House of the Dead** mas é um bom jogo de tiro. Principalmente a dois, com consoles em link.

DICA: 06 - Os soldados vermelhos são os mais perigosos. Decore o local de aparição deles e se antecipe. Ou se esconda rapidamente.



DICA: atire sem parar no lançador de mísseis pois os projéteis podem ser detonados com seu tiro.

DICA: contra o primeiro chefe use a metralhadora.



Essa é a arma que tira energia dele mais rapidamente.



DICA: os inimigos brancos dão munição de armas. Sempre acerte-os três vezes para ganhar o máximo de itens.

DICA: alguns perigos devem ser evitados ficando-se escondido.



DICA: acerte em objetos que explodem como carros, barris e tanques com líquidos inflamáveis. Assim você varre a tela.



DICA: contra estruturas e soldados mais resistentes use as armas secundárias como a metralhadora, espingarda 12 ou lan'ca-foguetes.



DICA: alguns soldados atacam no corpo-a-corpo. Mate-os antes ou fique escondido até eles recuarem.

Time Crisis 3

Nanco
Tiro - GunCon 2, Cabo Link - 2 jogadores

8.0

Controle 9.0

Mesmo no controle normal o esquema funciona bem mas o ideal é ter a GunCon 2.

Diversão 8.0

Mesmo sozinho o jogo diverte. Tem uma porção de modos a liberar. Mas jogando a dois, com link, fica muito melhor.

Gráfico 7.0

As apresentações são fracas vindo de um jogo da Namco. No game, o visual melhora consideravelmente.

Som 8.0

É um som meio burocrático mas funciona bem com a ação do jogo. Os efeitos são um pouco melhores.

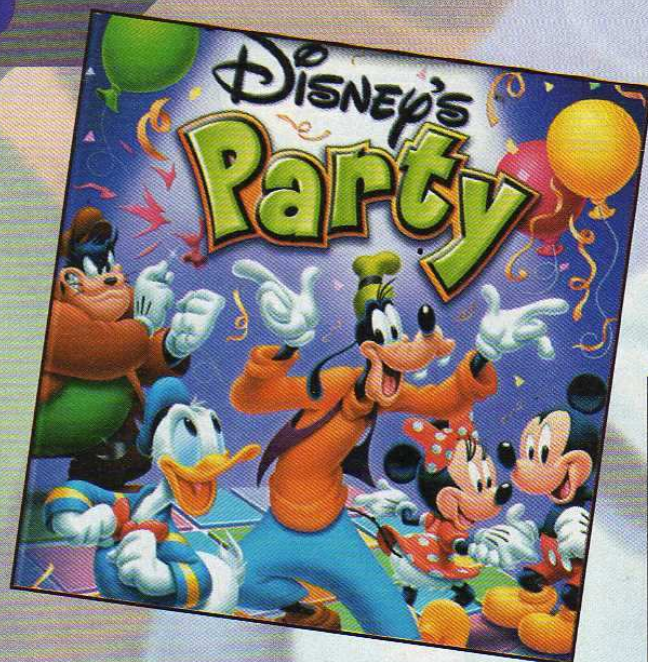
Parado no Tempo - Por B. Betinho

Poxa, esse tipo de jogo foi inventado por Virtua Cop e não avançou muito desde então. Precisam dar uma atualizada no gênero!



Por Marjorie Bros

Mais um joguinho lindo para a minha coleção. **Disney's Party** saiu para Gameboy Advance e também para o GameCube. Para este console, o objetivo do jogador é obter o maior número de estrelas possíveis e completar o seu Game Board na vertical ou na horizontal antes que os outros, o que torna o jogo bem extenso mas um pouco enjoativo. Para quem vai começar a jogar,



DICA: muita atenção no que o Tio Patinhas diz para se inteirar melhor no jogo.

o legal é a explicação do Tio Patinhas, que é bem fácil de entender. Alguns personagens têm favorecimentos em determinadas fases. Por exemplo: Minnie tem 50% de desconto em todos os itens na fase Cartoon Park. Há uma vasta gama de minigames e a dificuldade vai crescendo conforme for adquirindo estrelas. O jogo tem gráficos bem feitos, condizentes com o clima característico da Disney, bem coloridos e vibrantes, e todo aquele jeitão dos personagens como a rabugice do Pato Donald. O ponto falho é o som, que são repetitivos e chegam a irritar. Qualquer coisa, abaixe o volume da TV. Trata-se de um título para se jogar com amigos e fazer aquele auê. As crianças também irão adorar.



DICA: sempre pegue as bombas e jogue em cima de alguém. Quando a câmera em close na fonte fique pulando bem no meio dela para pegar a estrela.



DICA: para derrubar adversários pegue as estrelas nas bexigas que vão subir e jogue em cima das bexigas que estão suspendendo os outros.

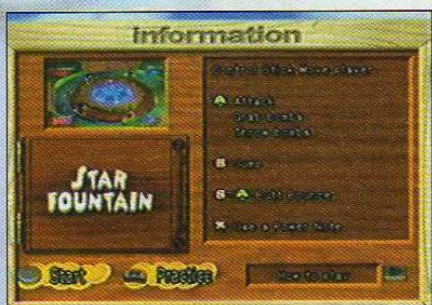
DICA: para derrubar adversários pegue as estrelas nas bexigas que vão subir e jogue em cima das bexigas que estão suspendendo os outros.



DICA: para ganhar a estrela do mini-game do cozinheiro pegue a comida que sai das máquinas do fundo e ande na parede de baixo da tela. Coloque cada comida em seu lugar.



DICA: sempre fique na plataforma que tem uma estrela para encontrar um minigame e se você tiver sorte consiga pega-la antes que seus adversários.



DICA: sempre olhe no menu para saber o que cada botão faz, e se quiser, aperte R para praticar um pouco.

DICA: para a bomba não explodir na sua cara aperte a sequência certa de setas que a parecem na tela.



Disney Party

Hudson/Electronic Arts
Quebra-Cabeças
1 a 4 jogadores **8.3**

Controle 9.0

O controle é muito fácil de manejar, não tem erro. Até as crianças vão jogar com facilidade.

Diversão 9.0

O que deixa a diversão em alta é justamente o favoritismo de alguns personagens em determinadas fases.

Gráfico 8.0

Os gráficos são coloridos e vibrantes e mantêm as características dos personagens, mas, poderiam ser melhores.

Som 7.0

Muito repetitivos e chegam a irritar. O que seria dos nossos ouvidos sem o controle de volume da televisão?

Não gostei! - Por Baby Betinho

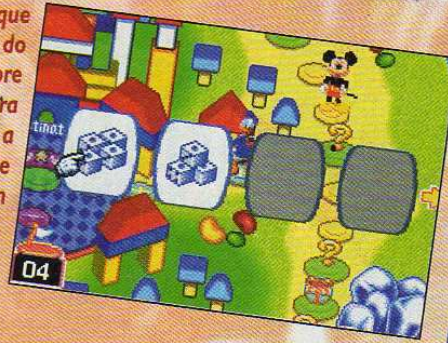
O jogo é chato, comprido, com muitas partes iguais, e muito repetitivo. Os personagens são mal feitos.



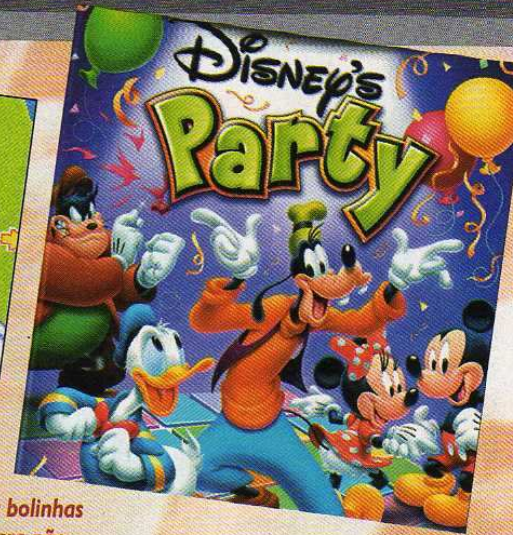
Por Marjorie Bros

Este jogo é um estilo de quebra-cabeça e as peças são os personagens principais da Disney: Mickey, Donald, Margarida e a Minie. Os gráficos do jogo poderiam ter sido mais aprimorados em se tratando da Disney Interactive. O objetivo é pegar o máximo de magia para fazer com que os parques do Tio Patinhas funcionem sem nenhum monstro para espantar os visitantes. Uma coisa inovadora é o tipo de piso azul ou vermelho, o azul faz com que suas estrelas sejam multiplicadas em até seis vezes dependendo da sua sorte e o vermelho faz com que suas estrelas sejam subtraídas em até seis vezes. A criançada irá adorar o game com o Mickey e Cia.

DICA: sempre que parar em cima do Pateta compre alguns itens para aumentar a quantidade de dados a serem jogados.



DICA: tente não parar em cima das bolinhas vermelhas para não diminuir a quantidade de estrelas que você já adquiriu.

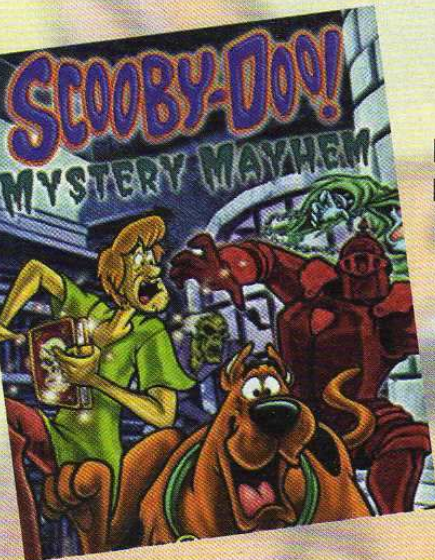


DICA: sempre que parar em algum lugar tente parar nas bolinhas azuis, assim suas estrelas serão multiplicadas em até seis vezes.

★ x3420 ×0005 03 x2 0005	★ x2400 ×0000 32 SKIP 0000
Information	
★ x2000 ×0000 35 0000	★ x1900 ×0001 37 0000

DICA: escolha a opção Information no seu menu para saber quem está liderando na quantidade de estrelas e troféus.

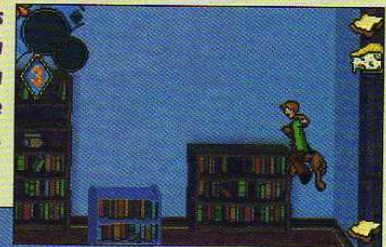
Disney Party	
Disney Interactive/Jupiter Puzzle 1 jogador	7.2
Controle	8.5
Diversão	7.0
Diversão	7.0
Som	6.0



Por Marjorie Bros

Mais um jogo da dupla mais medrosa do mundo. Essa nova aventura é bem diferente do jogo de Xbox, aqui não há nenhum upgrade somente itens que pode ser usados pelo Scooby ou pelo Salsicha. O objetivo é resolver todo e qualquer tipo de mistério com fantasmas e ajudar os seus amigos que sempre estão em encrenca. Os gráficos poderiam ter sido um pouco mais trabalhados para deixarem o jogo mais bonito e legal. O som é chato, a música que toca não muda nunca, cansa qualquer jogador. Acredito até os fanáticos por GBA, Salsicha e Scooby, como euzinha aqui, vão perder a paciência fácil, fácil!

DICA: pegue os ingredientes para ganhar uma vida extra, aqui pegue um queijo.

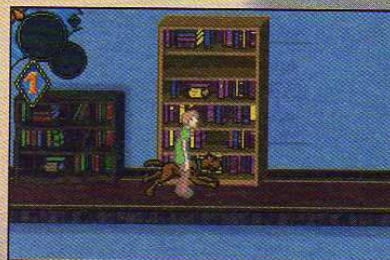


DICA: pegue a maionese, ela é mais um ingrediente.

DICA: entregue os óculos e as pistas sobre o mistério em questão para Velma.



DICA: aperte para cima nessa estante para descobrir uma passagem secreta.



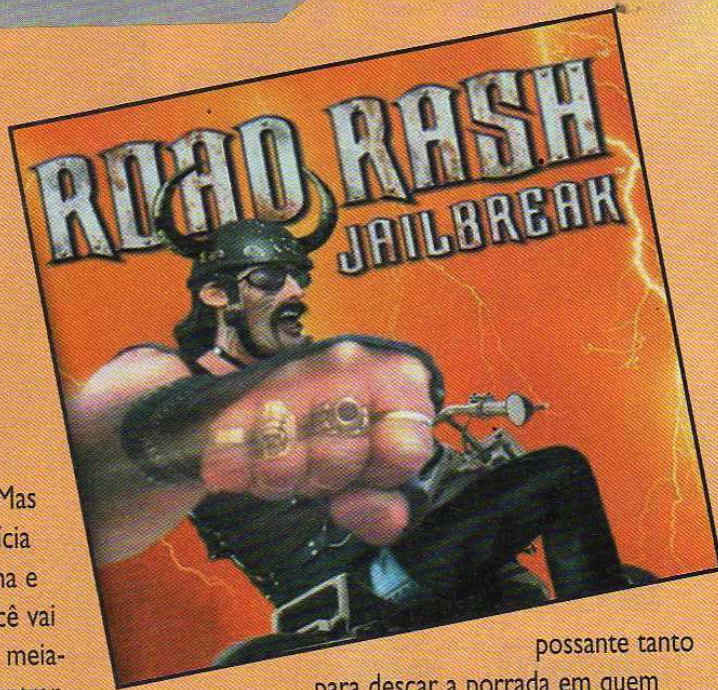
DICA: aperte para cima nessas estantes com duas teias para abrir uma passagem secreta.

Scooby-Doo Mystery Mayhem	
THQ/A2M Aventura 1 jogador	7.5
Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	7.0
Som	6.0



Por Baby Betinho

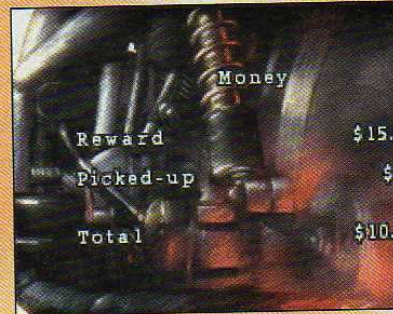
A tradicional série agora de volta na tela do Gameboy Advance. Este jogo de corrida de motos com muita pancadaria faz inveja a qualquer gangue. Mas fique esperto senão a polícia vai chegar e te por na linha e na prisão. No começo você vai ter apenas aquelas motos meia-boca. Então, o negócio é entrar nos rachas e conseguir grana. Use o capital para envenenar a moto, conseguir vencer mais "campeonatos" e conseguir ainda mais upgrades para se tornar o rei das pistas. Mas a tarefa não é nada fácil: você vai ter de ser bom de braço, tanto para pilotar a



possante tanto para descar a porrada em quem cruzar seu caminho. Os gráficos de **Road Rash Jailbreak** não são a sétima maravilha do mundo mas dá para o gasto. O som é pesadão, como convém a um jogo desse tipo. Bem vindo ao mundo de Road Rash.

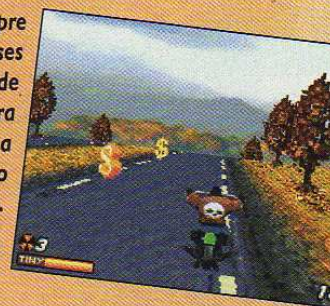


DICA: cuidado com obstáculos como os correios. Desvie-os.



DICA: nessa tela veja quanto você ganhou, você consegue melhorar sua moto.

DICA: sempre pegue esses símbolos de dinheiro para ganhar uma grana extra no fim da corrida.



Road Rash Jailbreak

Electronic arts/DSI
Corrida/Ação
1 jogador

8.5

Controle 9.0

Os controles são bem fáceis de serem aprendidos e executados. Não tem como errar.

Diversão 9.0

A mistura de corrida e porrada funciona até hoje. Pura adrenalina.

Gráfico 7.0

Os gráficos são meio fracos, sem graça. Mas não tira o brilho do jogo.

Som 9.0

Os sons, bem legais, combinam perfeitamente com o jogo. A trilha é de arrasar.

Dificuldade Grande! - Por Kamikaze

A dificuldade do jogo é bem grande e é preciso fazer muitas corridas para conseguir juntar grana suficiente. Pé no saco!



DICA: escolha aqui sua corrida: pegue as mais fáceis para pegar as manhas e conseguir juntar uma grana.

DICA: quando tiver subindo a escada no meio da corrida tente não atropelar ninguém, senão você ira ser desqualificado da corrida.



DICA: tente não passar na areia para não perder muita velocidade e ser ultrapassado por todos.



DICA: o importante no game é chegar o mais bem colocado pegando toda grana

extra que encontrar pelo caminho. Se conseguirá melhorar sua moto e seg



DICA: para não ser pego pela polícia bastante na guarda até ele se afastar ele voltar bata nele novamente até el



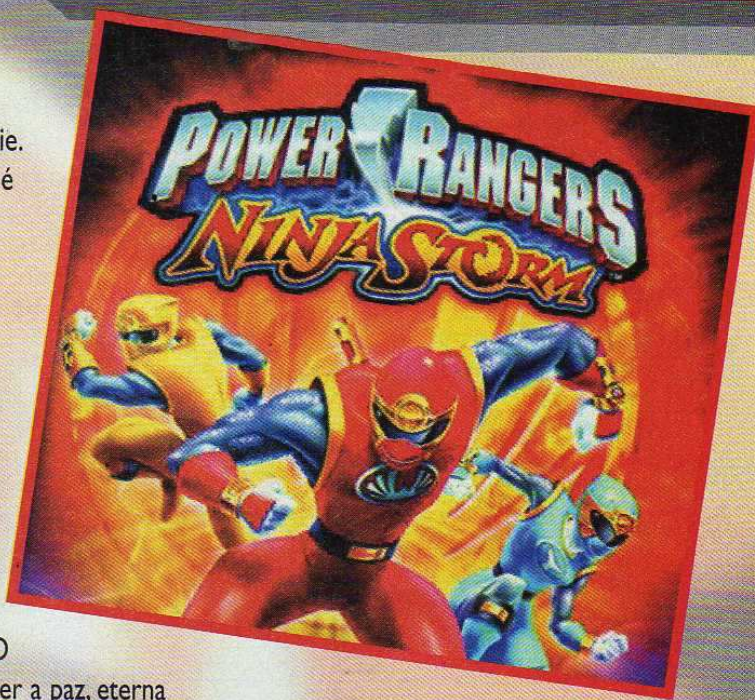
Por Baby Belinho

Aí vem um jogo bem diferente dos antigos Power Rangers. A novidade vai desanimar a alguns fãs: não se pode jogar com os antigos heróis. Somente há a possibilidade de escolher entre três equipes diferentes. Outra atração do game é poder lutar com os Zords da sua equipe contra os do inimigo. São muitos golpes da hora e, no final, ainda tem um movimento de



DICA: para matar esse sub-chefe bata na parte verde até que fique marrom. Depois, suba em cima dessa parte e atinja sua cabeça até a folha roxa sumir. Repita isso até as quatro folhas sumirem.

finalização, como na série. Fora dos Zords, o jogo é do tipo prossiga, dê porrada, avance novamente, numa esquema manjado de jogos de GBA. O som do jogo é bacana, estilo rock, que combina com a ação do jogo. Os gráficos não foram tão bem trabalhados, mas o conjunto da obra até que ficou razoável. O objetivo do jogo é manter a paz, eterna missão dos super-heróis, aniquilando todos os robôs tanto na forma normal como em sua forma gigante, mais conhecida como Zords. Quem curte Power Rangers não vai perder esse lançamento.



DICA: quando estiver lutando com Cheebo ataque quando puder e defenda seus golpes.



DICA: tome muito cuidado com esse inimigo. Quando ele estiver escorregando na sua direção, pule e espere que ele fique de pé para matá-lo.



Power Rangers: Ninja Storm

Midway Games Inc.

Luta
1 jogador

73

Controle 8.0

Os controles são um pouco difíceis de serem feitos, principalmente nas lutas com os Zords.

Diversão 7.0

Em meio a um esquema de jogo manjado, a diversão fica por conta das maneiras de como você pode detonar os inimigos.

Gráfico 6.0

Os gráficos realmente pecaram bastante. O visual do game está abaixo do esperado.

Som 8.0

Ao contrário dos gráficos, o som é bastante agradável. Tem um tema para cada situação muito bem feitos.

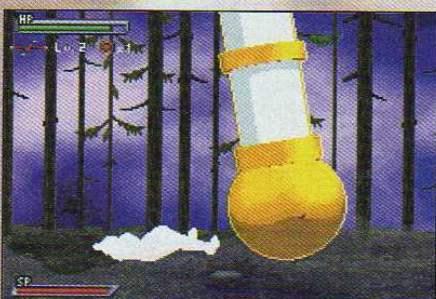
Cadê os Antigos! - Por Kamikaze

Tudo bem, os Power Rangers novos são legais mas bem que poderiam ter mantido os antigos também. Mancada.

DICA: para matar esse chefe a melhor coisa a se fazer é atacar e depois se defender. Seu o golpe de fogo tira muita energia.



DICA: para conseguir atacar o inimigo na luta com os Zords faça o seguinte: quando aparecer a letra B do lado esquerdo, significa que deve apertar o botão B e o direcional para esquerda.



DICA: ente desviar desses socos de ferro; não tente se defender, não há como. Esse ataque é muito potente.



DICA: sempre estoure as caixinhas para pegar itens e, assim, melhorar sua arma principal.



DICA: quando Terramole te desafiar espere que ele vá para debaixo da terra. Pule quando ele vier em sua direção, deixe-o sair da terra e bata bastante nele.

PLAYSTATION 2

XBOX

GAMECUBE

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Várias dicas

Na menu de Options segure L + R (GameCube e Xbox) ou LI + RI (PlayStation 2).

Efeito	GC / Xbox	PS 2
Destrúa veículos com um golpe	Y,Y,X,X	△,△,□,□
Carros mais rápidos	X,X,X,X	□,□,□,□
Carros mais rápidos ainda	Y,Y,Y,Y	△,△,△,△
Energia infinita dos carros	Y,A,Y,A	△,X,△,X
Pressione o botão de buzina para saltar	X,X,X,Y	□,□,□,△
Mais ângulos de câmera	B,B,B,A	○,○,○,X
Modo Grid	B,A,B,Y	○,X,○,△
Todos os carros-prêmio	A,B,A,B	X,○,X,○
Créditos	A,X,X,Y	X,□,□,△
Mostrar velocímetro	Y,Y,B,X	△,△,○,□
Red Brick Car	B,B,Y,X	○,○,△,□
Modo Tripping	Y,B,Y,B	△,○,△,○
Modo Night Time	A,A,A,A	X,X,X,X



DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Manobras especiais
Colete as 25 medalhas de cada fase para liberar um movimento especial. Cada personagem tem três movimentos no total.



FREEDOM FIGHTERS

Fase bônus

Termine o jogo para liberar a fase Liberty Island.

Vários códigos

Insera os comandos durante o jogo. Use o mesmo código para desabilitar o efeito.

Efeito	Código Cube	Código PS2	Código Xbox
Ressurreição	-	-	↑, ↓, Preto, Branco
Submetralhadora e itens	Y,A,B,X,Y,R	△,X,□,○,△,↑	Y,A,X,B,Y,↑
Sniper e itens	Y,A,B,X,Y,→	△,X,□,○,△,→	Y,A,X,B,Y,→
Lança-foguete e itens	Y,A,B,X,Y,Left	△,X,□,○,△,←	Y,A,X,B,Y,←
Metralhadora e itens	Y,A,B,X,Y,↓	△,X,□,○,△,↓	Y,A,X,B,Y,↓
Espingarda e itens	Y,A,B,X,X,R	△,X,□,○,○,↑	Y,A,X,B,B,↑
Nail Gun	Y,A,B,X,A,←	△,X,□,○,X,←	Y,A,X,B,A,←
Munição ilimitada	Y,A,B,X,A,→	△,X,□,○,X,→	Y,A,X,B,A,→
Circular pelos pontos criados	Y,A,B,X,A,R	△,X,□,○,X,↑	Y,A,X,B,A,↑
Carisma máximo	Y,A,B,X,A,↓	△,X,□,○,X,↓	Y,A,X,B,A,↓
Invisibilidade	Y,A,B,X,X,←	△,X,□,○,○,←	Y,A,X,B,B,←
Slow motion	Y,A,B,X,X,→	△,X,□,○,○,→	Y,A,X,B,B,→
Movimentos rápidos	Y,A,B,X,X,↓	△,X,□,○,○,↓	Y,A,X,B,B,↓
Flymo ragdolls	Y,A,B,X,B,R	△,X,□,○,□,↑	Y,A,X,B,X,↑
Invencibilidade (versão européia)	Y,A,B,X,B,→	△,X,□,○,□,→	Y,A,X,B,X,→

BARBARIAN

Roupa alternativa

Coloque o cursor em um personagem e aperte R (RI no Play 2) para selecioná-lo.

Mexa o "Loading"

Quando a tela de loading com caveira aparecer use o controle analógico esquerdo para mexer a caveira. O analógico direito (analógico C no Cube) move a palavra "Loading".

XGRA

Consiga Templar

Termine o modo Season chegando em primeiro lugar em todas as corridas e realizando os objetivos.

CABELA'S DEER HUNT: 2004 SEASON

Libere armas

Vença por duas temporadas todas as fases. Cada fase libera uma arma diferente.

Libere Johanna

Termine o jogo no modo Easy.

Visão de raio-X das armas.

Termine o jogo.

PLAYSTATION 2

XBOX

XBOX

GAMECUBE

AQUAMAN

Libere Aquaman clássico

Termine o jogo no modo Easy.

Tempest e Black Manta

Termine o jogo no Easy usando o Aquaman clássico.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Vários códigos

Coloque os seguintes códigos na tela de Passwords. Tiger diz "yeah!" se a dica entrar. Respeite maiúsculas e minúsculas.

Password	Efeito
THEKITCHENSINK	Todas as pistas e golfistas
ALLTHETRACKS	Todas as pistas
CANYOUPICKONE	Todos os golfistas
4REDSHIRTS	Sunday Tiger
ACEINTHEHOLE	Ace Andrews
DISCOKING	Dominic "The Don" Don
SHORTGAME	Solita Lopez
DWILBY	Hamish "Mulligan" McGre
EMERALDCHAMP	Takeharu "Tsunami" Moto
BEVERLYHILLS	Val Summers
THENEWLEFTY	"Yosh" Tanigawa
CEDDYBEAR	Cedric the Entertainer
DTBROWN	'town Brown
EDDIE	Edwin "Pops" Masterson
ERUPTION	Moa "Big Mo" Ta'a Vatu
ICYONE	Erica Ice
DISCOKING	Dominic "The Don" Don
TRAVELER	Natalie Gulbis
SHORTGAME	Solita Lopez
sherwood target	Abre Sherwood Targets

Mais dinheiro

Use um Memory Card com um save de Tiger Woods PGA T para ganhar 50 mil quando começar um novo personagem.

PLAYSTATION 2

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Vários códigos

Use os códigos durante a pausa e pressionado os botões L RI + R2.

Efeito	Código
Energia infinita	←,→,↓,↑,←,↑,←,↓
Medidor de combo infinito	←,→,↑,↓,←,↑,←,↓
Todos os upgrades	↑,↑,←,←,→,→,↓
Todos os bônus	↓,↑,↓,↑,←,→,←
Dificuldade Dark Knight	↓,←,→,↑,↑,→,←

HUNTER: THE RECKONING - WAYWARD

Várias dicas

Realize as missões para conseguir os troféus e poder usar as dicas, isto é, é necessário terminar o jogo uma vez, pelo menos, além de realizar os objetivos.

Dica	Troféu	Objetivo	Comando
Liberar dicas	Nephrock	Derrote Nephrock	○, □, △, X, LI, LI, ←, ←
Melhorar Edges	-	Termine o jogo	LI, LI, ○, ○, ↓, ↓, ↑, ↓
Vida máxima	Pit Fighter	Derrote todos os inimigos da fase Downtown usando somente a arma branca normal e termine a fase	△, △, ○, ○, □, LI, □, RI
Munição ilimitada	Rogue Hunter	Derrote Rogue Hunter	X, △, ○, □, △, ↑, ↓, ↓
(Des)ligar geração de monstros	-	Derrote Werewolf	□, □, ○, ○, △, LI, LI
Munição máxima	Gun	Derrote todos os inimigos da fase Downtown usando somente a arma de fogo normal e termine a fase	→, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Liberar monstros nível Hard	Team Up	Termine o game no modo de dois jogadores	□, □, △, □, L2, L2, ↑, ↓
Todas as armas	Looter	Pegue todas as peças de prata	
Superdanos com a arma branca	The Machine	Derrote Machine	↓, ↓, RI, RI, ↑, X, ↑, ○
Vida infinita	Warrior	Derrote todos inimigos da Midtown	→, →, →, X, ↑, △, ↑, □
Edges sem usar energia	Life Saver	Resgate todos os prisioneiros da fase Hospital Lower Level	L2, ↑, X, ↑, □, ↓, ↓
-	Chaingun	Reúna a Chaingun	-
-	Lançador de granada	Reúna o lançador de granada	-
-	Deserter	Na fase Lower Level deixe para trás os inocentes	-

Liberar modelos

Liberte modelos atingindo os objetivos e assim poderá vê-los no Entertainment Center.

Modelo	Objetivo
Emm	Resgate-a
Joshua	Resgate-o
Le Roi	Resgate-o
Devin	Vença-o
The Werewolf	Vença-o
The Machine	Vença-o
The Witch	Vença-a
Nephrock	Vença-o
Carpenter	Termine o jogo no modo Nightmare
Rot Hand	Mate 25 Rot Hands
Rot Mate 199 Rots	
Prison Guard Rot	Mate 20 Prison Guard Rots
Flamethrower Rot	Mate 8 Flamethrower Rots
Gargoyle	Mate 10 Gargoyles
Hanged Spirit	Mate 7 Hanged Spirits
Mourner	Mate 40 Mourners
Aileron	Mate 75 Ailerons
Cultist	Mate 20 Cultists
War Ghoul	Mate 2 War Ghouls
Machine Monster	Mate 20 Machine Monsters
Samantha	Libere 8 modelos
Father Esteban	Libere 12 modelos
Kassandra	Libere 18 modelos

Modo Nightmare

Termine o jogo para liberar o modo Nightmare.

Jogue como Carpenter

Termine o jogo no modo Nightmare.

Jogue como Devin

Termine o jogo.



DANCE DANCE REVOLUTION MAX 2: 7TH MIX



Fase Extra

Consiga um rank "AA" na fase final no modo Heavy.

Fase MaxX Unlimited

Vença a fase Extra.

Fase Extra 2

Vença o MaxX Unlimited com rank "AA" com velocidade 1.5, reverse scroll, modo dark and modo pressure. Ou consiga um rank "AAA" rank na fase final no modo Heavy.

Fase Paranoia Survivor

Consiga um rank "AA" em qualquer música antes da fase final.

Modo sem fim

Libere todas as músicas no menu.

Todos os bônus de DDR Max

COloque um Memory Card com um save de Dance Dance Revolution Max: 6th Mix. Entre em Options, depois em Memory Card e em Support.

BOMBASTIC

Modo Classic

Consiga um high score no modo Quest ou Trial.

Challenge #1

Use a password BbrMjXSbnB3.

Modo Theatre

Termine o modo Quest.

Modo Time Attack Mode e segundo Quest Mode

Consiga Perfect em todas as fases no modo Quest.

Modo Advanced

Termine o modo Quest.

LETHAL SKIES II

Munição ilimitada e todos os mísseis

Durante o jogo, antes de decolar, digite R1, R1, L2, R2, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

STARSKY AND HUTCH

Código-mestre

Coloque VADKRAM como seu nome para liberar todos os bônus.

Todos os carros

No menu principal digite L1, R1, L2, R2, X, O, Δ, X, □.

Mais carros

Entre com os seguintes códigos durante o jogo.

Carro	Código
Carro invisível	↑, ↓, →, ←, L3, ←, →, ←
Carro engraçado	↑, x, ↓, Δ, ←, →, □
Low Rider	↑, ↓, →, ↓, x, O, Δ, □
Caminhão	L1, L1, ←, →, L3, L3, L3, L3

Mais códigos

Entre com os seguintes códigos durante o jogo.

Efeito	Código
Câmera Trike	↑, ↑, →, →, R1, R2, L1, L2
Nota: você não poderá coletar medalhas com este código acionado.	
Cabeção	Δ, □, X, O, O, X, □, Δ
Visão psicodélica	L1, L2, R1, R2, ←, ←, ↑, ↑
Visão baixa	↑, ↑, ←, ←, R1, R2, L1, L2

GAMECUBE

WWE WRESTLEMANIA X9

Dinheiro fácil

Consiga 5 mil por terminar todo o Tutorial. Mas não pode pular nenhum deles.

Todos os personagens

Vença todos os objetivos para ter acesso a todos personagens.

Libere Parking Lot

Termine o Parking Lot (estacionamento) no modo Revenge.

Libere os guarda-costas de Vince

Termine as missões que os guarda-costas de Vince participam no modo Revenge. São 20 os guarda-costas.

Libere Construction Site

Vença todos os objetivos da Construction Site (área de construção) no modo Revenge.

Libere Harbor

Termine o Harbor (porto) no modo Revenge.

Libere Shopping Mall

Termine o Shopping Mall (shopping) no modo Revenge.

Libere Warehouse

Termine o Warehouse (depósito) no modo Revenge.

Libere Harbor

Termine o Harbor (porto) no modo Revenge.

Libere os movimentos secretos

Termine o modo Revenge para liberar movimentos para o Create a Superstar.

VIEWTIFUL JOE

Várias dicas

Realize os objetivos para liberar os efeitos.

Efeito	Como fazer
Modo V Rated	Termine o jogo no modo Adult.
Modo Ultra V Rated	Termine o jogo no modo V Rated.
Vídeo Viewtiful World	Termine o jogo no modo Kids.
Super VFX ilimitado	Termine o jogo com rank Rainbow V em todas as fases. Selecione um personagem e aperte Z.
Sylvia	Termine o jogo no modo Adult.
Captain Blue	Termine o jogo no modo Ultra V Rated.
Alastor	Termine o jogo no modo V Rated.

GAMEBOY ADVANCE

POWER RANGERS: NINJA STORM

Great Level

Use a password GG5

Tofas as fases

Use a password GG6

Invencibilidade

Use a password GG2

BOKTAI

Dark Lens

Termine o jogo para ganhar a Dark Lens.

Dark Frame

Termine o jogo duas vezes para ganhar a Dark Frame

Dark Battery

Depois de ganhar a Dark Frame, termine o jogo na dificuldade Hard.

Dark Gun

Combine a Dark Lens, Dark Frame e a Dark Battery.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Digite as senhas para ir à fase correspondente.

Fase	Password
1	Cvzx2JLk
2	tDKLS60b
3	s60dmgI0
4	BRTv4BDc
5	sFJHRvIP
6	sFMv8sxM
7	B69CMLNm
8	tjsFTnsH
9	tjsFZjnC
10	B6CSpBDc
11	ZPVqCrxL
12	Fjq0VRTs
13	s6FX2GLm

MEGA MAN ZERO 2

Dificuldade Hard

Termine o jogo. Na tela-título coloque o cursor em "New Game" e segure L + A. Um som confirma a dica.

Galeria

Termine o jogo na dificuldade Hard. Na tela-título coloque o cursor em "New Game" e segure Select + L + A. Um som confirma a dica.

Armaduras alternativas

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade. Aperte Start e pressione L ou R até aparecer um menu com o capacete de Zero de outra cor. Há armaduras rosa, preta ou vermelha.

XBOX

DUNGEONS AND DRAGONS HEROES

Modo Cheat

Segure L e aperte A + Y durante o jogo para fazer aparecer a entrada de código. Você pode usar um código novamente que registrado no "Accept".

Dificuldade Nightmare

Termine o jogo na dificuldade Normal.

Códigos do Cheat

Efeito	Código
Ver créditos	CREDITS ou C
Ver arte	CONCEPTS
Invencibilidade	PELOR
Dificuldade Nightmare	MPS LABS
Mystical Will ilimitado	OBADHAI
Mais 10 mil de experiência	DSP633
Mais 500 mil de ouro	KNE637
Dexterity incrementado em 10	YAN ou ZXE
Constitution incrementado em 10	N STINE
10 Anti-Venom	SPINRAD
10 Berserk Brew	THOMAS
10 Fash Freeze	ESKO
10 Fire Bomb	WEBER
10 Fire Flask	BROPHY
10 Firey Oil	EHOFF
10 Globe Potion	WRIGHT
10 Insect Plague	DERISO
10 Keys	KEIDEL
10 Keys	SNODGRASS
10 Large Healing Potions	THOMPSON
10 Large Will Potions	GEE
10 Medium Potions of Will	LU
10 Potions of Haste	UHL
10 Pyrokins	SMITH
10 Rod of Destruction	AUSTIN
10 Rod of Fire	DELUCIA
10 Rod of Miracles	JARMAN
10 Rod of Missiles	MILLER
10 Rod of Reflection	WHITTAKE
10 Rod of Shadows	DINOLT
10 Thrown Axe of Ruin	RAMERO
10 Thrown Daggers of Stunning	BELL
10 Thrown Daggers	MOREL
10 Thrown Halcyon Hammer	PRASAD
10 Thrown Hammer	BRATHWAI
10 Thrown Viper Axe	FRAZIER
10 Thrown Viper Axe	HOWARD
10 Thunderstone	ELSON
10 Tome of Lessons	PAQUIN
10 Tome of the Apprentice	BILGER
10 Tome of the Teacher	MEFFORD
10 Tomes of the Master	SPANBURG
10 Warp Stones	HOPPENST
10 Holy Water	CRAWLEY
Desativar todos os códigos	UNBUFF

FREESTYLE METAL X

Várias dicas

Insira os código respeitando letras maiúsculas e minúsculas

Efeito	Código
Todos os pilotos e motos	dudemaster

Todas as partes da moto	garageking
Todos os macacões	johnnye
Todas as fases e eventos	universe
Todos as manobras	fleximan
\$1 milhão	sugardaddy
Todas as fotos e pôsteres no Gallery	seeall
Todas as músicas	hearall
Todos os demos	watchall

NBA JAM 2004

Modo Cheat

Use os botões para mudar os painéis na tela antes do jogo. Na tabela, onde está escrito 0, trata-se da bola de basquete; 1 é o troféu; 2, o logo de NBA Jam e o 3 é o logo da NBA. Depois pressione o direcional para o lado indicado.

Efeito	Código
Disponível desde o início	
Modo Tournament	1-1-1 ↓
Child's Play no modo Exhibition	1-1-1 ←
Modo Challenging	1-1-1 ↑
Mostra porcentagem de acerto	1-0-0 ↓
Sem Replays	1-0-0 ↑
Sem Fire	1-0-0 ←
ABA Ball	0-2-0
Disponível depois de compra	
Cabeção	2-0-0 →
Beach Ball	2-0-1 ↑
Cesto de corrente	2-0-1 ↓
Ginágio Iguana	0-1-0 ↑
Arena Retro Celtic	0-1-0 ↓
Arena Retro Lakers	0-1-0 ←
Arena Retro Bulls	0-1-0 →
Praia de Veneza	0-1-1 ↓
Parque Rucker	0-1-1 ←
Telhado Acclaim	0-1-1 up
Sem 2-Pointers	1-2-2 UP
Sem 3-Pointers	1-2-2 ↓
Sem Goaltending	1-2-2 →
Hotspots constante	3-1-2 ↑
Sem Hotspots	3-1-2 ↓
Modo Super Thug	3-1-2 →
Shot Clock rápido	2-1-0 ↑
Sem Shot Clock	2-1-0 ↓
Relógio lento	2-1-0 ←
Relógio rápido	2-1-0 →
Sempre com Fire	3-1-3 UP
Fire fácil	3-1-3 ↓
Jogo rápido	3-1-3 ←
Turbo ilimitado	3-1-3 →
Melhorar time	0-0-0 UP
Melhorar time: 3 pontos	2-2-2 ↑
Melhorar time: enterrada	2-2-2 ↓
Melhorar time: bloqueio	2-2-2 ←
Melhorar time: dribble	2-2-2 →
Melhorar time: rebote	2-3-2 UP
Melhorar time: força	2-3-2 ↓
Melhorar time: velocidade	2-3-2 ←
Melhorar time: roubada	2-3-2 →
Extra cabeção	2-0-0 up
Pés grandes	2-0-0 ↓
Cabecinha	2-0-0 ←
Time gigante	0-0-1 ↑
Time pequeno	0-0-1 ↓
Movimento pré-anos 70	3-0-0 ↑
Movimento anos 70	3-0-0 ↓
Movimento anos 80	3-0-0 ←

Locutor pré-anos 70	0-3-0 ↑
Locutor anos 70	0-3-0 ↓
Locutor anos 80	0-3-0 ←
Locutor anos 90	0-3-0 →
Filtro pré-anos 70	0-0-3 ↑
Filtro anos 70	0-0-3 ←
Filtro anos 80	0-0-3 →
Estilo pré-anos 70	3-3-3 ↑
Estilo anos 70	3-3-3 ↓
Estilo anos 80	3-3-3 →

OTOGI: MYTH OF DEMONS

Modo Second Play

Termine o jogo uma vez e terá direito a acessar o Second Play onde herdará as armas, estatísticas e a habilidade de destruir objetos fortes com o ataque do botão B.

Armas, itens e magias

Arma	Como consegui-la
Rune Scimitars	Na fase 3 (Mountain Gates) faça um combo de 20 hits
Dragon Staff	Termine a fase 5 (Palace of Gold) em menos de 3min20
Dragon Point	Na fase 7 (Restless Sea) mate 30 inimigos
Butterfly Staff	Na fase 10 (Green Cave) mate as plantas na esquerda perto do início. Atrás há uma passagem que leva até a arma
Punisher	Na fase 6 (A Clouded Moon) olhe para a base da colina onde se encontra o chefe. Olhe para a direita.
Jaws of Mountain	Na fase 11 (Spirit Wood) vá para o caminho da direita e atravesse a ponte
Skylarks	Termine a fase 14 em menos de 2 minutos
Holy Staff	Termine a fase 15 (Sea of Fire) em menos de 2min47
Odre's Horn	Na fase 18 (Darkfire Cave) vença o Blaze Ogre perto do início
Staff of Duality	Na fase 24 (Forest of Wind) olhe para a passagem no toco de árvore. A arma está do outro lado
Sword of Voracity	Na fase 26 (Valley of Prayer) mate 60 inimigos
Orchid Malevolence	Meta a Hydra na fase 25
Moonlight Sword	Libere todas as almas nas primeiras 28 fases
Item	Como consegui-lo
Needle of Fury	Termine a fase 6 (Clouded Moon) em menos de 1 minuto
Sutra of Aggression	Na fase 9 (Floating Tower) vença Kudara
Providence Mirror	Encontra-se no fim da fase 16 (A Chilled Moon) atrás dos arcos vermelhos. Vá para trás dos arcos, desça o vão e olhe o espelho
Prayer Beads	Termine a fase 16 (A Chilled Moon) em menos de 1min10
Magia	Como consegui-la
Soryu nível 1	Na fase 2 um dos Staff Ravens deixa cair quando derrotados
Soryu nível 3	Termine a fase 19 (Golem's Ravine) em menos de 2 minutos
Suzaku nível 2	Olhe para o topo do penhasco perto do portão no início da fase 17 (Eternal Night)
Suzaku nível 3	Termine a fase 22 (Lair of Fire) em menos de 1min39
Byakko nível 1	Na fase 4 (Ancient Capital) olhe na parede no final do corredor inicial
Byakko nível 3	Termine a fase 20 (Inner Sanctum) em menos de 1min39
Genbu nível 2	Na fase 15 (Sea of Fire) olhe num dos caldeirões nos penhascos perto das colunas
Genbu nível 3	Termine a fase 23 (Canyon of Death) em menos de 1min39

STARSKY AND HUTCH

Libere tudo

Entre como VADKRAM como nome no Profile.

NASCAR THUNDER 2004

Todas as seqüências CG

Selecione Features no menu principal e depois, Create-a-Car. Entre Seymore Cameos como seu nome.

Liberar Dale Earnhardt

Vença o Daytona 500 com Kevin Harvick (carro 29).

Corrida All Star

Chegue ao Level 16 com seu EA Bio.

Bud Shootout

Chegue ao Level 18 com seu EA Bio.

WWF RAW 2

Lutador surpresa

No menu principal pressione L e,

sem soltá-lo, digite B, B, Y, X, X, Y, Y, A.

DINO CRISIS 3

Jogue Sonya Express

Termine o jogo na dificuldade Normal ou Hard. Nesse modo Sonya está com roupa de garçonete e anda mais rápido.

Consiga Wheel of Fortune

Termine o jogo na dificuldade Hard. Nesse modo, Patrick tem outra roupa e a arma dele é aleatória.

PC

BLOODRAYNE

Várias dicas

Vá para a tela de Options e, depois, em Cheat. Faça as letras ficarem combinadas como na tabela abaixo para acionar as dicas.

Desmembramento	INSANEGIBSMODEGOOD
Encher Bloodlust	ANGRYXXXINSANEHOOKER
Congelar inimigos	DONTFARTONOSCAR
Invencibilidade	TRIASASSINDONTDIE
Modo Juggy	JUGGYDANCESQUAD
Vida máxima	LAMEYANKEEDONTFEED
Mostrar armas	SHOWMEMYWEAPONS
Fator tempo	NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE

ANARCHY ONLINE

Várias dicas

Durante o jogo pressione:

- F1: marcar a si mesmo;
- F2 a F6: marcar os companheiros;
- Ctrl + Alt + F: mostrar taxa de quadros;
- Ctrl + Alt + Shift + F9: mandar relatório de bug;
- TAB: marcar os inimigos;
- Ctrl + Tab: marcar os companheiros;
- F12: salvar tela no diretório "/funcom/anarchy online/screenshots";
- T: mostrar informações do alvo.

HOT ROD: AMERICAN STREET DRAG

Várias dicas

Crie um novo jogador usando os seguintes nomes:

- SheBeast: carro She Beast;
- Brain: carro Brain;
- MOISDNE: carros e dinheiro;
- Reptomicus: carro Repto;
- Invader: carro Invader.

Melhor carro

Vá para Sumpter Town e fale com o chefe na estação. Saia e pressione T. O Hot Rod estará disponível.

HOMEWORLD 2

Escolha o dinheiro inicial

Ache o arquivo "persistX.lua", onde X é número da missão, no diretório "C:\Games\Homeworld2\Bin\profiles\profileX\Campaign\Campaign name!". Abra o arquivo no Bloco de Notas e encontre a linha "RUs = X". Coloque no lugar X a quantidade de dinheiro que vai querer na missão. A linha é sempre a última do arquivo. Deve-se recomeçar a fase para que o truque funcione.

Todas as missões

Ache o arquivo "playercfg.lua", onde X é número da missão, no diretório "C:\Games\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1". Abra o arquivo no Bloco de Notas e encontre a linha "maxmission = X". Coloque 15 no lugar do X e terá completado todas as missões.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Várias dicas

Acione os "Cheats" durante o jogo pressionando a tecla ~ e digitando o código "devmapall". Aguarde alguns segundos e digite os códigos abaixo:

Código	Efeito
god	Modo god
undying	Modo Dead
noclip	Modo No Clipping
notarget	Inimigos o ignoram
give all	Todas as armas/armor no máximo
give health	100% de energia
give armor	100% de Armadura
give ammo	100% de munição
give inventory	Itens no máximo
give <nome do item>	Cria item indicado
npc kill all	Mata todos os companheiros
npc spawn <nome do companheiro>	Cria companheiro indicado (veja lista)
npc spawn vehicle <nome de veículo>	Cria veículo indicado (veja lista)
d_npc freeze 1	Imobiliza todos os companheiros (coloque 0 descongelá-los)
sabercolor <1-2> <cor 1> <cor 2>	Muda cor do sabre-de-luz (veja observação)
setsaberall <1-10>	Libera habilidade de sabre-de-luz
setsaberthrow <1-3>	Configura nível de lançamento do sabre-de-luz
setsaberoffense <1-3>	Configura nível de ataque do sabre-de-luz
setsaberdefense <1-3>	Configura nível de defesa do sabre-de-luz
setforceall <1-4>	Configura todas as Forças para o valor indicado
setforcejump <1-3>	Configura nível de Force Jump
setforceheal <1-3>	Configura nível de Force Heal
setforcepush <1-3>	Configura nível de Force Push
setforcepull <1-3>	Configura nível de Force Pull
setforcespeed <1-3>	Configura nível de Force Speed
setforcegrip <1-3>	Configura nível de Force Grip
setforcelightning <1-3>	Configura nível de Force Lightning
saber single <1-9>	Sabre-de-luz simples com manejo desejado
saber single <1-9> single <1-9>	Sabre-de-luz nas duas mãos com manejo desejado
saber dual <1-5>	Sabre-de-luz duplo com manejo desejado
saber sith_sword	Sabre-de-luz Sith
g_spskill <número>	Muda nível de dificuldade. É aplicado numa missão depois de um quickload (veja observação)
shaderlist	Mostra Shaders
force_heal	Usa Force Heal
thereisnospoon	Bullet Time
timescale <número>	Muda velocidade (1 é normal; 2 é velocidade pela metade)
g_saberrealisticcombat <1-20>	Liga desmembramento
playermodel <nome de modelo>	Jogar como modelo indicado
fly_xwing	Voar com a X-Wing
drive_atst	Montar a ATST
devmap <nome de mapa>	Carrega mapa com cheat acionado
map pit	Level Pit
victory	Pula fase
record <nome de arquivo>	Grava demo com nome de arquivo indicado
stoprecord	Pára gravação de demo
demo <nome de arquivo>	Reproduz demo
freeze <número>	Cpngela o game pelos segundos indicado
taunt	Faz uma provocação
echo <texto>	Mostra texto no cosnole
levelshot	Desliga HUD e grava tela
screenshot	Grava tela
centerview	Centraliza visão
kill	Suicídio
quit	Termina jogo

Lista de companheiros

Use os seguintes termos no lugar de <nome de companheiro> no código npc spawn e de <nome de modelo> em playermodel. Por exemplo: playermodel bartender ou npc spawn desann.

assassin_droid, bartender, bespincop, bespincop2, cultist, cultist_destroyer (suga Força e se auto-destrói), cultist_drain, cultist_grip, cultist_lightning, cultist_saber, cultist_saber2, cultist_saber_throw2, cultist_saber_med2, cultist_saber_med_throw2, cultist_saber_stong2, cultist_saber_strong_throw2, cultist_saber_all2, cultist_saber_all_throw2, cultistcommando, elder, elder2, galak_mech, glider, gonk, gran, gran2, granboxer, granshooter, hazardtrooper, hazardtrooperconcuision, hazardtrooperofficer, human_merc_bow, human_merc, human_merc_rep, human_merc_fic, human_merc_cnc, human_merc, human_merc_key, impcommander, imperial, impofficer, impworker, interrogator, jawa, jawa_armed (causa erro; sem jawa gun), jedi, jedif, jedi2, jedimaster, jeditrainer, jedi_random (irá criar aleatoriamente modelos jedi_), jedi_hf1, jedi_hf2, jedi_hm1, jedi_hm2, jedi_kdm1, jedi_kdm2, jedi_rm1, jedi_rm2, jedi_tf1, jedi_tf2, jedi_zf1, jedi_zf2, mark1, mark2, merchant, minemonster, mouse, nulldriver, player, prisoner, prisoner2, probe, protocol (C3PO), protocol_imp, r2d2, r2d2_imp, r5d2_npc, r5d2_imp, rebel, rebel2, reborn, rebornacrobat, rebornboss, rebornchiss, rebornfencer, rebornforceuser, rebornrodian, reborntrandoshan, rebornweequay, reborn_dual, reborn_dual2, reborn_new, reborn_new2, reborn_staff, reborn_staff2, DKothos, VKothos, RebornMaster, RebornMasterDual, RebornMasterStaff, remote, rockettrooper, rockettrooper2, RocketTrooper2Officer, RocketTrooper_ver1, rocks, rodian, Rodian2, saber_droid, saber_droid_training, saboteur, saboteurcommando, saboteurpistol, saboteursniper, sand_creature, sand_creature_fast, seeker, sentry, snowtrooper, stcommander, stofficer, stofficeralt, stormpilot, stormtrooper, StormTrooper2, swamptrooper, SwampTrooper2, Tavion, tavion_new, Tavion_scepter, Tavion_sith_sword, test, trandoshan (cores variadas), tusken, tuskensniper, ugnaught, Ugnaught2, weequay, Weequay2, Weequay3, Weequay4 (cores variadas), ragnos, luke, kyle, kyle_boss, rosh_penin, rosh_penin_noforce, rosh_dark, rosh, rancor, rancor_mutant, wampa, jedi_random, howler, shadowtrooper, ShadowTrooper2, stormtrooper, alora, alora_dual, jan, lando, boba_fett, chewie, desann, galak, lannik_racto, rax, noghri, reelo, monmothma, morgankatarn, prisoner e rebel.

Lista de veículos

Use os termos abaixo no lugar de <nome de veículo> em npc spawn vehicle. Exemplo: npc spawn vehicle lambdashuttle.

swoop, atst_vehicle, lambdashuttle, rancor_vehicle, swoop, swoop_cin, swoop_mp, swoop_mp2, swoop_red, tauntaun, template, tie-bomber, tie-bomber2, wampa_vehicle, wildtauntaun, x-wing, yt-1300, z-95

Observação sobre o código sabercolor

No código sabercolor o termo <cor 1> e <cor 2> devem ser substituído pelos termos green (verde), red (vermelho), blue (azul), yellow (amarelo), purple (roxo) ou orange (laranja).

O sabercolor 1 <cor 1> muda cor do sabre da mão direita (para quem usa dois sabres) e sabercolor 2 <cor 1> muda cor do sabre da mão esquerda. O sabercolor 1 <cor 1> <cor 2> muda cor do sabre duplo.

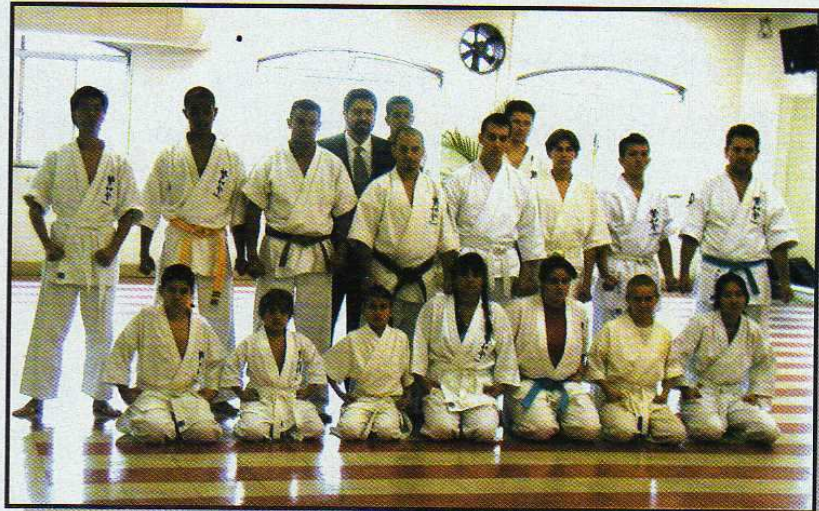
Observação sobre g_spskill

Os números para ser colocados no código g_spskill correspondem ao seguinte nível de dificuldade:

- 0 - Padawan;
 - 1 - Jedi;
 - 2 - Jedi Knight;
 - 3 - Jedi Master;
- Acima de 3 - dificuldade relativa ao número.

KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI



Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

- | | | |
|----------------|---------------------|------------|
| ✓ Musculação | ✓ Personal Trainer | ✓ RPM |
| ✓ Localizada | ✓ Ju-Jitsu Morgante | ✓ Bodyjam |
| ✓ Glúteos | ✓ Capoeira | ✓ Bodypump |
| ✓ Abdominal | ✓ Bodyattack | ✓ Bodystep |
| ✓ Alongamento | ✓ Bodybalance | |
| ✓ Lambaeróbica | ✓ Bodycombat | |



Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto
Fone.: 5589-7716
São Paulo - SP

Para maiores informações:
www.nivela.com.br

PLAYSTATION 2

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Código de ativação	F450B620 FA744416
Energia / Conviction	2490B168 34F4516C
Munição infinita	2450B240 1E745726
Infinite Continues infinitos	24D0B568 16F441A8
Personagem: Carpenter	24109368 143051AC
Personagem: Devin Lucien	24109368 1430518C
Personagem: Joshua Matthews	24109368 1430513C
Liberar item de menu: Abort Mission	24D1B034 10665D0A
Liberar item de menu: Area Map	24819920 98660F9A

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

Código de ativação	F454BE36 FA740D86
Energia máxima	25709572 953011DA
Sub-energia máxima	2411B232 93F4116F
Experiência máxima	256CCE6E D8B31A73

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Código de ativação	F450B604 BF740416
Sem danos em todos os veículos	2490B228 36B4D398
Códigos de Level 1: Completar missão 1	2450B668 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 2	2450B468 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 3	2450B768 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 4	2450B568 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 5	2410B668 147057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 6	2410B468 147057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 7	2410B768 147057F8
Códigos de Level 1: Completar missão bônus	2410B768 14F057F8
Códigos de Level 1: Corrida 1 completado	2410B568 147057F8
Códigos de Level 1: Corrida 2 completado	2410B668 14F057F8
Códigos de Level 1: Corrida 3 completado	2410B468 14F057F8
Códigos de Level 2: Completar missão 1	24509568 14F05758
Códigos de Level 2: Completar missão 2	24109668 14705758
Códigos de Level 2: Completar missão 3	24109468 14705758

Códigos de Level 2: Completar missão 4	24109768 14705758
Códigos de Level 2: Completar missão 5	24109568 14705758
Códigos de Level 2: Completar missão 6	24109668 14F05758
Códigos de Level 2: Completar missão 7	24109468 14F05758
Códigos de Level 2: Completar missão bônus	2450B468 14704118
Códigos de Level 2: Corrida 1 completado	24109768 14F05758
Códigos de Level 2: Corrida 2 completado	24109568 14F05758
Códigos de Level 2: Corrida 3 completado	2450B668 14704118
Códigos de Level 3: Completar missão 1	2410B768 147041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 2	2410B568 147041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 3	2410B668 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 4	2410B468 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 5	2410B768 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 6	2410B568 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 7	24509668 147041A8
Códigos de Level 3: Completar missão bônus	24509668 14F041A8
Códigos de Level 3: Corrida 1 completado	24509468 147041A8
Códigos de Level 3: Corrida 2 completado	24509768 147041A8
Códigos de Level 3: Corrida 3 completado	24509568 147041A8
Códigos de Level 4: Completar missão 1	24109768 14F04108
Códigos de Level 4: Completar missão 2	24109568 14F04108
Códigos de Level 4: Completar missão 3	2450B668 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 4	2450B468 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 5	2450B768 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 6	2450B568 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 7	2450B668 14F04308
Códigos de Level 4: Completar missão bônus	2410B668 14704308
Códigos de Level 4: Corrida 1 completado	2450B468 14F04308
Códigos de Level 4: Corrida 2 completado	2450B768 14F04308
Códigos de Level 4: Corrida 3 completado	2450B568 14F04308
Códigos de Level 5: Completar missão 1	24509468 14704338
Códigos de Level 5: Completar missão 2	24509768 14704338

Códigos de Level 5: Completar missão 3	24509568 14704338
Códigos de Level 5: Completar missão 4	24509668 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão 5	24509468 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão 6	24509768 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão 7	24509568 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão bônus	24109568 14704338
Códigos de Level 5: Corrida 1 completado	24109668 14704338
Códigos de Level 5: Corrida 2 completado	24109468 14704338
Códigos de Level 5: Corrida 3 completado	24109768 14704338
Códigos de Level 6: Completar missão 1	2450B668 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 2	2450B468 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 3	2450B768 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 4	2450B568 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 5	2410B668 14705198
Códigos de Level 6: Completar missão 6	2410B468 14705198
Códigos de Level 6: Completar missão 7	2410B768 14705198
Códigos de Level 6: Completar missão bônus	2410B768 14F05198
Códigos de Level 6: Corrida 1 completado	2410B568 14705198
Códigos de Level 6: Corrida 2 completado	2410B668 14F05198
Códigos de Level 6: Corrida 3 completado	2410B468 14F05198
Códigos de Level 7: Completar missão 1	24109668 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 2	24109468 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 3	24109768 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 4	24109568 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 5	24109668 14F05128
Códigos de Level 7: Completar missão 6	24109468 14F05128
Códigos de Level 7: Completar missão 7	24109768 14F05128
Códigos de Level 7: Completar missão bônus	2450B768 14705328
Códigos de Level 7: Corrida 1 completado	24109568 14F05128
Códigos de Level 7: Corrida 2 completado	2450B668 14705328
Códigos de Level 7: Corrida 3 completado	2450B468 14705328
Código de filme: Todos	44519E6E 1060577A 3942D7E1 9BABB1E0

Código de filme: Level 1	24509668
Código de filme: Level 2	2450B568
Código de filme: Level 3	24509568
Código de filme: Level 4	2410B768
Código de filme: Level 5	24109468
Código de filme: Level 6	24509468
Código de filme: Level 7	2450B668
Todos os Wasps destruídos: Todos	44519E6E 3942D7E1
Todos os Wasps destruídos: Level 1	24D0966C
Todos os Wasps destruídos: Level 2	24D0B66C
Todos os Wasps destruídos: Level 3	24D0956C
Todos os Wasps destruídos: Level 4	2490B76C
Todos os Wasps destruídos: Level 5	2490976C
Todos os Wasps destruídos: Level 6	24D0946C
Todos os Wasps destruídos: Level 7	24D0B46C
Tds as Gags: Level 1	2450946C
Tds as Gags: Level 2	2450B66C
Tds as Gags: Level 3	2410966C
Tds as Gags: Level 4	2410B56C
Tds as Gags: Level 5	2490976C
Tds as Gags: Level 6	2450976C
Tds as Gags: Level 7	2450B46C
Medidor Hit & Run Meter sempre	2498378C
Moedas infinitas	2443FDC6

PLAYSTATION 2

THE ADVENTURES OF PHOX

Tempo infinito	80
Energia infinita	80
Vidas infinitas	80
99 cristais	80
Escudo infinito	80

GAMECUBE

FREEDOM FIGHTER

Código de ativação	Z9QW-ZIY2V1-GSF7-ZJ
God Modifier	19XK-NSAR
Munição infinita	HKCP-7QZNN

Charisma máximo	9U4A-X84N-FHXWR IWN3-DKC4-NK7MT
Nail Gun	IQ6Y-AAIP-C2M3F 591F-HJU7-C5MFW
Invisible para o inimigo	GZW2-JHNK-ZF5BF F9BM-CHPO-YQU06 3FN0-W50Q-EPQJ3
Flymo Cheat	PV3A-UFX6-GJW44 2IGF-IJ6W-D3KDH KW7A-X672-KU809
Código de armas (use o direcional digital)	
Left + B para submetralhadora	AABM-4PC9-FWE92 HZ60-2BKG-AF25F 6AF1-F4JR-PW8MG T9PT-5NH5-96RP4 ZVQT-HF7N-7J9X7
Right + B para Sniper	DBDP-JKWC-EF1DD REFE-ZZX8-CJTH9 IT4C-W7P6-G6N6X BDMM-KT2W-RHGM2 63WB-6EE9-2UR44
Down + B para Hgun	HGFF-KP5T-FND35 W971-WTHA-AB7R4 RRA3-4G0U-EUVYZ 8M3V-8JGZ-PW7VE 2RW0-EA4P-MB5W1
Left + L para foguetes Rockets	PYTP-EUA9-Z238Q QFJ3-IU86-NBZJA 5YJA-Q7MQ-3CP5H JBHM-YPAT-W2UJA C69R-R695-YWKVC
Right + L para espingarda	AY5P-VEK5-4EACZ JZB-MDJ1-UMU0U FUFK-TT6C-VA7U6 8J5T-00YC-H1TF9 XX9U-3PX3-EHQDQ

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Código de ativação	I GAV-A2HZ-2QCPA AJXQ-DFYU-A6JQ6 FUGU-9JMQ-2WVXT
Energia infinita	X7MT-N6M6-1U5D9 CVCW-KWB7-569BC
Vida infinita	KNXC-RJBU-POR1F X9A7-1NBB-720PX
Para tempo de fase	YR66-76HC-FVUHV KFRE-NVFN-F6R7W
Para tempo de missão	CJ8H-CP2G-UXMUC NNXM-98D1-4R5K1
Ovo rápido	7RRN-ZDF6-HPGDT ZCCW-ZTVJ-1UKNR M7HB-RGME-QH0DE BUPD-UGEV-76W4Q VJYV-CCMJ-B6H7T

Segure L para superpulo	QQD7-CIJT-N8FX EVAF-4Y4A-FEQ1N 0DBP-QTQ1-P2PQM
Up/Down faz mostrar/esconder estatísticas	3NYW-Z4K6-G1XV2 V0G7-WE27-F8AXB CX9M-V9H4-J2TUV Y3X6-C3NU-NY90W HKT0-Y408-1Z9MA

Left/Right controla neblina DJ53-5YV2-9R8ZY
6082-2B57-8N5Q8 5AAW-0E15-KJKHP
GW21-R6KW-7ZJPP 15FZ-JMEW-7847J

Códigos para slot 1 do save

Todos os ovos na Gallery
53FK-3T2U-129VY EDBZ-IPXG-YJD8B
Todos os levels normais liberados
VBFQ-TFGJ-JNFQJ 9EP4-P3D2-QXDEM
Todos os emblemas/extra levels
47V6-3EXB-KCNK7 GYGI-N0G6-FINDH
T4Y7-4WBB-4CBP9

Liberar todos jogos GBA

X0VU-4YQM-RCXYR
CEWZ-MDBB-UJUUV

Todas as moedas de level coletadas

Q93A-85BX-FPY2J 6WGV-KN60-GCR1A

Todos os levels em rank S

5XF2-6TTU-UY1UP PIPE-MYGE-UM7ET
YTBR-0081-5MXUP R844-9B76-W2AKR
WB7M-0TPU-Q469K

Códigos para slot 2 do save

Todos os ovos na Gallery

M5AZ-99ZZ-MEBB5
60NN-BMUW-GZ26F

Todos os levels normais liberados

YXH5-BKRD-GEDE 327J-T86H-04KTD

Todos os emblemas/extra levels

QRD4-RK2G-4JVE2
GVJC-JVWW-NFJKK
K64W-WU07-GGUVW

Liberar todos jogos GBA

FFHM-UMZD-RDZF4 AM1U-X1BR-6D224

Todas as moedas de level coletadas

ENJH-ZHYV-PHDEQ
8DQW-0AKY-RY57Z

Todos os levels em rank S

AQQ9-K859-2JK6 DKQ8-2MHE-FV0KH
YTBR-0081-5MXUP NIIG-4CQE-VCG2Y
WB7M-0TPU-Q469K

Códigos para slot 3 do save

Todos os ovos na Gallery

BFIG-35DJ-711CV 0AA5-WZX9-4557A

Todos os levels normais liberados

GFM9-KTA8-DHEYY T3TP-QEMM-7PK5B

Todos os emblemas/extra levels

VVWP-7U70-WYA08
3FFG-WHV3-6W1FQ
WR7K-8RKN-GVAQD

Liberar todos jogos GBA

JQWT-WMVX-6UK1J
CVYN-B29W-FX2RW

Todas as moedas de level coletadas

AHRK-IP3X-MGX78 7G63-Q4WN-BBEBB

Todos os levels em rank S

NGRD-RH7U-D34NR
6QTK-JDHU-F393M
YTBR-0081-5MXUP
578K-GMW6-M0VQ1
WB7M-0TPU-Q469K

THE SIMPSONS - HIT AND RUN

Códigos de ativação	J5FY-9J8C-01N52 EPCB-BUX9-UERQ2
Moedas infinitas	DAHZ-V3UM-TJK44 ZM57-TUN2-9B91X
Nunca no Wanted	4U7G-6M7Z-FGZ95 G4MX-5GC2-QCFM3

Todas missões e fases liberadas

YND1-WNT5-ZVDYJ
67P2-7V5E-Q8NHD
W0AG-ACFJ-4ZMQ6

Todos os carros

WA4M-417X-J67R6
RNUT-ZN5C-6DQ65 HCB1-RKZC-E34X9
VOBT-QUJ-P49CG QE0Y-6PR5-96NRN

Use apenas um de cada vez

Sem velocidade máxima

UE8Y-WD43-QX01U
T4RT-V6ZT-TG7UK

Um hit detona todos os carros

H7X5-HZUW-6N7IP
ZUKD-DW31-8DHVG

Use buzina para pular

VYZF-RHHC-RQ59B

FX0H-7YQ0-8EC7M

Energia infinita

UVD2-N84E-84YE9

NDHC-MW74-NMNTA

Todos os Cheats ativados

RGT5-XMV7-U1433

QH5A-JT60-BXAHV

BIG MOTHA TRUCKERS

Código de ativação	PGK7-G9AW-IDHCJ R4ZX-WFG8-3IPWQ
Dinheiro infinito	J7A3-45XY-25D9J GGZU-900U-6E7YB
Sem danos	IRR9-Z0VN-5NYDT R934-KWTU-5GUCK

Upgrades máximos

Ecnomizador de combustível	NGWM-5EXT-DR8XD 9TPV-QC96-X0MMX
Freios rápidos	NWXN-UZ45-540XE EA0C-5G12-TRGPI
Carregador Turbo	2RYK-4U09-2J2A3 NWTJ-JF6H-E0XUT
Bull Bars	UJZN-ZIQM-W4X5Z CATA-R8NV-4AGRE
Buzina	AZDJ-G4DM-W17R0 D3BC-1JHU-VHW2
Tuffshocks	4CR3-31FQ-U0Y8Q YJIK-3N09-ZW9K9
Carcaça	JCF5-8ZDW-3NXR4 YJTV-A9X7-E2H3J
Maxstore	PXD1-XWCP-ZHYDE 198H-K5VN-3B39T
Spoiler	8RF8-XCVK-XX5FM B2ET-HAFK-6U57B

FREAKY FLYERS

Código de ativação	57PE-9AVM-1Y4A8 5VAF-3VA4-4A425
Energia infinita	T300-0C2J-NJ7UP 622K-X857-AA95A
Munição infinita	6PVH-NHGW-U8BAU 1U16-J68H-UX16C
Energia infinita (todos)	199Z-6647-D8XRC 85MR-GM4P-H54H7
Ao usar os códigos a seguir, salve o jogo e desligue-os	
Liberar Jukebox	K5KR-V01E-859Y2 PRJW-GMWF-18V1W
Todos os personagens	7UQR-JMR6-6GDWB ENRM-RC3K-JYPCX KDGH-06K7-YJ130

Todas as pistas

Coyote Canyon	2Y94-BUNB-5FUJT YTW2-BQ04-NGHC1
Thugsville	FWH7-NIC6-MMTYB CVPP-0RY1-KH45B
Cave Of Blunders	EXN4-XYQY-X3ZM0 VDU3-YHR0-8V79C
Danger Island	61DQ-KP78-QHTV7 T2BR-B3K5-Q3RFP
Monster Isle	IJGE-TMW9-Q6VWF CKG5-4MM8-UN8V8
Bombsburg	G7BP-87DEX 14N5-PHKR-NNWKW
Grave Danger	5B1C-PDZK-U0E12 2F20-43P6-8HN5H
Liberar Minigames	
Intestinal	BHB5-U5J6-3G31P 4WEF-2NRZ-Z7CJF
Torpedo Run	GBCF-E4BU-11Q99 HZD0-MQZY-GYE5N
X	6Z24-U547-94CNX 5QA0-JKJ3-7PNV9

GAMEBOY ADVANCE

DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II

GOHAN

Energia	AE3E1A18 6EA19BE6
Ki	BE5F3EE0 E2EDE417

PICCOLO

Energia	C105501D 3BED82AA
Ki	A9459B78 87CFB359

VEGETA

Energia	EA583192 364F5C76
Ki	549D1C5A 26286F2C

TRUNKS

Energia	61BBC8B6 14A3A083
Ki	81AE379C 7DE31970

GOKU

Energia	3FBB673E 051FC57B
Ki	78840642 A8E9D3E9

Diversos

Todas as 25 cápsulas (deixa o jogo instável)	2A398963 4C6F7482 D00B5F61 8B20CD1E 781B58D6 6E0AA1E8 67AEA808 5F394841 9F2B77B9 F10FDE4B
--	---

ARMY MEN ADVANCE

Código de ativação	88F9FF20 62BD4E03 EBA619C7 C6296E99
Modo Camouflage	E5251F95 E40FDA8F
Inimigos com mira ruim	F8E643BF 724A7B8B 35C5E407 882DD7B5
Obter lança-chamas	A9291647 D971EF23
Obter lança-foguetes	7BF43A99 1C510396
Granadas infinitas	E347EEEE 84031088
Munição infinita para metralhadora	9B2AB995 88FF5775
Pressione botão GS para ficar lento	78960794 27667199
Foguetes infinitos	A969E10D D83285C9
Munição infinita para lança-chamas	703039AE C90B275F



Por Lord Mathias

E aí vem mais um jogo de muitas espadas e marteladas. **Maximo** tem sua continuação para Ps2 com muitos monstros para serem destruídos. O objetivo do game é evitar que Bane consiga destruir a humanidade e encher o planeta terra de robôs terrestres e voadores. Maximo tem uma grande ajuda de seu companheiro imortal Grim que, além de não levar nenhum golpe, tem ataques fortes e bem eficientes. Os gráficos foram muito bem feitos e realmente esse é um ponto marcante do jogo. Os sons são bons, embora poderiam ter sido um pouco mais variados. Foram incluídas muitas habilidades na espada e no martelo. A arma legal para ser usada desde o começo é a espada, pois com ela você consegue atingir um número de inimigos bem maior e também deixa você mais rápido, pois é leve. Com o martelo você fica mais lento, ele é pesado e tem que ser levado com as duas mãos, em compensação, é mais forte. Contudo, não deixem de jogar, pois ele é demais!

Maximo Vs Army of Zin

Capcom
Ação
1 jogador - M Card

Controle

Muito bom, fácil de executar o comando, tanto com a espada quanto com o martelo.

Diversão

A diversão é garantida. Os robôs devem ter sido feitos com muita criatividade, são surpreendentes.

Gráfico

Sendo elaborados pela Capcom para imaginar como são bons, caprichados, coloridos e mais.

Som

São diferentes em cada fase, mas assim, toca-se muitas vezes a mesma música na mesma fase.

Muitos monstros? - Por Bab

Não dá para ser mais ágil? São muitos monstros em cada fase e perdem muito tempo em cada um deles que não dava para agilizar?

FASE 1



01 - No começo da primeira fase, estoure a placa como uma moeda e um monte de moedas saem.



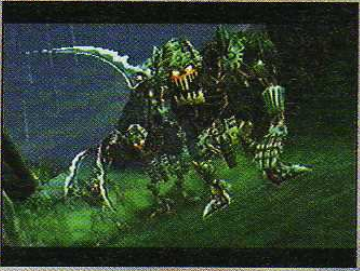
02 - Assim que passar pela porta à direita e abra o baú.



03 - Entre pela porta da casa estourada, suba em cima do telhado e dê um pulo duplo para pegar um saquinho de moedas.



04 - Vire à direita e estoure a parte da parede de madeira e ache um baú. Não se preocupe com ele agora



05 - Mate esses três robôs e fale com as pessoas para pegar a chave daquele baú que você achou lá atrás



06 - Após salvar a mocinha do monstro-máquina entre na casa dela e mate o coelho



07/08 - Mate o inimigo, depois mate o monstro que está correndo atrás de um inocente e pegue a chave dourada para o cadeado. Cuidado quando estiver indo para o portão: um monstro sairá e irá te atacar de surpresa



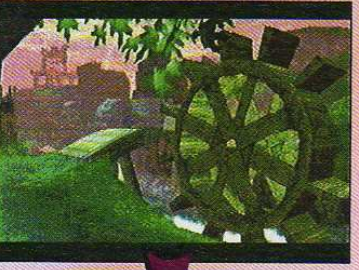
9/10 - Fale com o vendedor de itens e shorts se quiser e compre item para melhorar seu sangue



11 - Entre na passagem nessa parede e pegue dois sacos de moeda



12 - Após falar com o mercador, vire à direita, salve a mocinha e siga em frente. Passe por trás da casa e ache um lugar com um coelho, mate-o e pule no meio da grama. Encontre três baús secretos



13/14 - Quando a ponte quebrar

salve a mocinha. Na água vá em direção a roda e suba na pedra, depois na roda e pegue o baú. Volte pela água e fique pulando perto das pedras para achar um baú secreto



15 - Mate o robô e fale com o inocente para pegar a chave do baú na plataforma da casinha. Dê um pulo duplo para alcançá-lo



16 - Mate os robôs gigantes e pegue a chave para o portão de saída da fase

FASE 2



17/18 - Mate o robô e fale com o guarda, ele é o mercador das armas. Compre uma espada e aperte o select, para aprender a usar a habilidade que você comprou



19/20/21 - Mate o coelho, pule e aperte Δ para estourar o chão e cair. Vire à direita e pegue um baú, depois à esquerda e siga até as pedras. Pule por ali para achar um baú secreto



22 - Siga o caminho pegando as moedas. Volte até a entrada da casa que ela vai cair. Salve os três inocentes e fale com eles



23/24/25 - Siga, mate os robôs e depois o coelho. Vá em frente perto do coelho, pegue um baú e entre no galpão pegando fogo



26 - Vá até o final do galpão e pegue o baú virando à direita. Vire à esquerda e estoure a passagem para salvar a mocinha



27 - Quando entrar no galpão, vire à direita e salve um inocente quebrando a barreira de madeira



28/29 - Suba na plataforma perto da parede do fundo e vire à direita. Suba na madeira que cairá do teto e, passando por ela, vire à esquerda e pule na plataforma com uma moeda. Depois na outra plataforma. Pegue a chave e volte para a madeira. Vire à direita e pegue o baú



30 - Saia pela porta na parede e mate todos. Pegue a chave dourada para abrir o portão



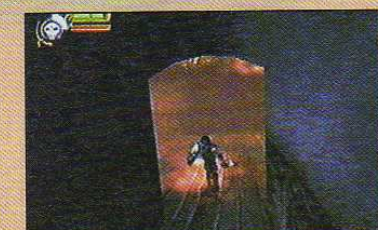
31 - Mate os robôs e fale com o mercador de itens. Se tiver dinheiro, compre alguma coisa e entre na casa



32 - Quando puder, compre o shortinho de ferro. Com ele você usa a armadura de ouro que deixa você com quatro barras de sangue



33 - Cuidado com a labareda de fogo para não se queimar. Passe por ela pulando para frente e apertando o R2



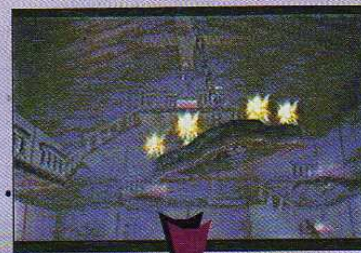
34 - Quando o chão cair não cai junto. Olhe para os lados e pegue todos itens, aí sim caia



35 - Fique perto de uma porta com fogo e vire à direita. Pegue o baú e saia pela porta acima



36 - Mate as máquinas e salve a moça. Fale com ela e ganhe 25 moedas



37/38 - Seu objetivo aqui é subir em cima do lustre, pegar a chave e sair pela porta. Não esqueça de pegar a moeda da morte para ganhar uma vida



39/40/41 - Para subir em cima do lustre suba em algum lugar, pule e pendurar-se nele. Uma vez em cima dele pule na plataforma da frente, vire à direita e pegue a chave, e pegue o baú pulando na plataforma onde ele está pelo lustre e depois volte onde você a chave e saia pela porta



42 - Desça, mate todos os robôs e fale com o inocente para ele te dar a chave do baú



43/44 - Mate todas as na madeira no chão e quebrá-la



45/46 - Mate os robôs fase entrando pela po existe na parede



47/48 - Mate os robôs os inocentes não se e matar o coelho também corno pois ele te rou

FASE

FASE 5



49 - Pegue o baú no canto perto da casa e vá para perto da entrada da igreja



50 - Pule no lado direito do cemitério para achar um baú escondido. Pule também perto da árvore no começo da fase para achar outro baú escondido



54 - Não bata com a espada no cogumelo ou perderá sangue, apenas pule em cima dele e, ele desaparecerá



55 - Muito cuidado com o cachorro-robô, bata nele somente quando ele te atacar com as garras avermelhadas



56 - Chegue perto do inocente e mate os robôs que irão aparecer. Fale com ele e pegue o baú atrás dele



57/58 - Quando você estiver andando o chão irá cair e vai aparecer dois tipo de aranha, uma roxa e uma verde, cuidado com a verde que ela explode



59 - Suba de volta ao chão que caiu e vire para o lado direito. Pule de um lado para o outro e passe pelo filete de chão. Pegue o checkpoint



60 - Não se preocupe com o baú, você pegará a chave mais tarde



61 - Mate todos os inimigos na água e entre na cabana. Salve a moça, fale com ela e ganhe a chave para o baú da foto anterior. Volte e vá para trás da cabana, e salve mais uma inocente, fale com ela e ganhe uma vida



62 - Nesse troncos espinhosos que descem em sua direção, tente ficar num lugar que os espinhos não te atinjam



63 - Quando puder compre o short

verde, ele te ajuda a achar os baús escondidos. Toda vez que tiver um baú por perto uma mensagem aparecerá na tela então fique pulando por ali até achar o baú



64 - Após passar pelo mercador entre na cabana, saia pelo buraco, pule na plataforma e pegue a chave dando um pulo para frente e o segundo pulo para trás. Pule na outra plataforma passe pelo buraco e abra o baú



65 - Pegue o Martelo e mate todos para fazer com que a plataforma caia e revele uma passagem



66/67 - Passe pelo buraco e pegue a chave do outro lado pulando na plataforma rochosa



68 - Mate todos do lado de fora da cabana, entre nela e pegue um item para recuperar sangue

FASE 4



51/52/53 - Bata na cabeça do chefe dando um ataque aéreo e, quando ele cair, bata novamente em sua cabeça. Quando ele fechar a porta da casa e se esconder, saia da frente que ele vai correr em sua direção e te acertar. Repita isso até a casa explodir. Aqui vem a sua segunda forma, quando ele começar a atirar, defenda-se com o escudo e aproxime-se até acertá-lo. Faça isso até ele morrer



69/70 - Entre nessa outra cabana e pegue o baú, vá para trás dela e salve a moça para ganhar uma vida



71 - Volte e suba em cima da cabana e, depois pule para cima do outro telhado



72 - Suba na plataforma rochosa à sua frente e abra o baú



73 - Depois volte e entre na outra cabana que está acessível pulando por cima do telhado da cabana do meio



74 - Pule na plataforma e tome cuidado para não cair quando estiver pulando para a outra, pois ela se move para lá e para cá



75 - Mate os cabeça de abóbora e continue em frente



76 - Cuidado quando terminar de matar o abóbora pois a cabeça dele vai explodir, proteja-se



77 - Você se lembra do shorts verde? Se equipe com ele e ande por aqui para achar um baú secreto. Quando a mensagem em vermelho ficar piscando bastante é sinal que só você pular e o baú será revelado. Entre na parte iluminada para passar de fase

FASE 6



78 - Mate todas as aranhas e bata no balde até ele desaparecer. Suba nas plataformas na parede, tome cuidado pois algumas plataformas caem



79 - Quando Maximo ficar nessa posição vire para a direita e mate o fantasma para salvar um inocente, depois fale com ela



80/81/82 - Para dar continuidade a fase, pule em cima da bandeja na estátua para fazer o chão cair. Mate as aranhas e pegue a chave dourada



83/84 - Mate os robôs e o fantasma, abra o portão e vire à direita. Fique pulando para achar um baú



85 - Chegando perto do ca mate o cachorro-robô e siga



86 - Após o checkpoint vire e depois à esquerda. Pegue e abra o baú do outro lado



87/88 - Cuidado ao chegar esquina, pois o chão vai cair na primeira plataforma, olhe atrás e pegue uma moeda d pendurando-se na beirada



89 - Chegando no outro lado em cima do cogumelo e pegue o diamante. Mate o fantasma



90 - Chegando perto da parede pode ser cortada, defendendo o escudo. Um robô te ataca de surpresa



91 - Mate o cabeça de Abóbora e corte a palha mais próxima para achar um baú



92/93 - Ao chegar na intersecção vire à direita e mate o fantasma. Depois vire à esquerda e pegue a chave do baú que está lá atrás



94/95 - Mate os robôs e salve o mercador de itens. Se puder compre algum item



96 - Mate o Cabeça de Abóbora e corte a palha para conseguir passar



97 - Mate o robô que está batendo no mercador de itens e compre alguma habilidade para a sua espada ou martelo. Uma coisa boa para se fazer é ficar jogando a mesma fase várias vezes e comprar todos os itens possíveis, isso diminui a dificuldade do jogo



98 - Compre essa habilidade que custa 350 Koinos e faça um 360 graus com



99 - Cuidado com as plataformas, porque em algumas tem um tipo de cabecinhas que bate em você e te derruba



100 - Pegue esse baú antes de entrar no buraco passando pelas vinhas e mate o robô que vai aparecer



101 - Quando você chegar na área dos coelhos de um 360 graus e para matar todos de uma vez. Pegue o item que recupera a barra de magia



102/103 - Desça até o chão, mate os coelhos e pegue a chave do baú que tem lá em cima



104 - Depois de pegar o baú volte, vire à direita e pegue o diamante



105 - Desça e entre na vinha. Mate todos os robôs e suba em cima das cabanas até achar uma armadura em um baú

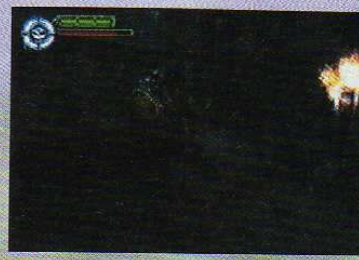
FASE 7



106 - Mate o fantasma e fique pulando nos círculos das plantas até achar um baú



107 - Mate os dois robôs, pegue a chave e salve a inocente. Abra o baú pulando em cima do cogumelo



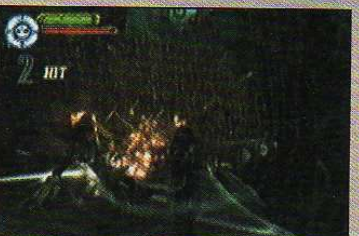
108 - Entre na vinha antes de subir na plataforma, onde você salvou a mocinha. Pegue um diamante e mate a aranha



109 - Pule no canto antes de passar pelo tronco e ache um baú secreto



110 - Cuidado ao passar pelo segundo tronco, pois ele cairá. Seja rápido para não cair junto



111 - Mate os dois Cabeças de Abóboras e depois, o cachorro. Corte a cerca para prosseguir



112/113 - Salve a mocinha e acione o botão pulando e apertando com o MARTELO. Suba em cima da pedra que irá descer



118 - Entrando na caverna, vire à esquerda, pegue o baú e a armadura



123 - Fique pulando um pouco antes de avistar o baú fechado para achar um baú escondido



129 - Acertar o botão no martelo. Suba na pedra e, virando à direita, volte. Fique pulando perto das pedras e ache um baú escondido



114 - Fique pulando na área que tem um Cabeça de Abóbora e suba na segunda pedra para achar um baú escondido



119 - Vire à direita, mate as aranhas e passe pela vinhas



124/125 - Para abrir o baú, mate o fantasma escondido depois dele escondido. Suba nas plataformas da esquerda, pegue a chave e uma moeda da morte



130 - Pule atrás da pedra próxima da que abaixo do baú secreto



115 - Pegue a chave depois de matar todos os robôs, volte para a segunda pedra e abra aquele baú



120 - Passando pelo tronco fique pulando para achar um baú escondido



124/125 - Para abrir o baú, mate o fantasma escondido depois dele escondido. Suba nas plataformas da esquerda, pegue a chave e uma moeda da morte



126 - Chegando na área com as pedras, pule um pouco mais à frente para achar um baú escondido



116 - Não pule em cima da primeira plataforma, é uma armadilha



121 - Mate os robôs e salve as duas pessoas, uma delas é o mercador de armas. Suba nos barris, pegue a chave e abra o baú lá embaixo



126 - Chegando na área com as pedras, pule um pouco mais à frente para achar um baú escondido



127/128 - Mate todos os robôs até uma pedra abaixar e pegue a chave com um deles



131/132/133/134 - acerte a plataforma à direita do



117 - Mate o cachorro e fique pulando perto das pedras para achar um baú escondido. Fale com o inocente



122 - Quando for pular na plataforma onde está o fantasma, cuidado para não ser atingido no ar e cair no abismo

abaixou, suba na que subiu e acerte o outro botão. Pule no chão e acerte o botão que tem lá, depois acerte novamente o botão na plataforma à direita (após a pedra que abaixou) e suba nas três pedras que estão levantadas. Passe por cima delas e entre pela passagem da parede. Passe de fase

FASE 8



135/136/137 - Pule os ataques do mestre e ataque o seu olho. Quando ele quiser pular em você, não ataque-o logo de cara, jogue seu escudo ou ataque-o com a espada em seu olho fechado para fazê-lo abrir, e então, ataque-o até seu olho fechar novamente. Repita o procedimento até ele morrer

FASE 9



138 - Destrua as essas cápsulas de energia da nave e mate todos os monstros para passar de fase. Não demore, pois a fase tem tempo

FASE 10



139 - Aqui terá a primeira aparição de robôs voadores. Cuidado com eles quando estiver pulando. Para matá-los de um ataque aéreo



140 - Cuidado com a ponte, pois duas partes dela irão cair



141 - Suba pelo corredor e pegue a chave para abrir o baú lá atrás, no começo a fase



142 - Após pegar a chave se equipe com o Martelo apertando R2 e, estoure a parede apertando Δ em cima dela



143 - Salve o mercador de itens e compre alguma coisa, se quiser



144 - Suba nas plataformas e pegue o item de magia na última plataforma à esquerda



145 - Fique pulando um pouco antes da mão de pedra para achar um baú escondido e depois, estoure a parede com seu martelo



146 - Para pegar a espada de fogo, mate os bichos vermelhos lá embaixo



147 - Pegue a espada e suba na plataforma acima para dar continuidade a fase



148 - Após passar o carinha de preto, logo na entrada da caverna, desça as plataformas e pegue um baú



149 - Pule na plataforma redonda em cima da lava para conseguir voltar à terra



150 - Assim que entrar na caverna olhe à esquerda e suba no buraco que tem ali. Pegue a chave e abra o baú



151 - Assim que subir a plataforma, (só sobe através do suporte da espada), vire à direita e pegue uma chave para o baú que tem lá embaixo. Quando estiver voltando olhe à esquerda e veja uma área vazia do lado do lago de lava. Suba lá e pule nos cantos para achar um baú



152/153 - Acerte o cristal e siga em frente. Pule para alcançar a outra área e acerte os outros dois cristais. Siga pela porta que abriu



154 - Pule pelas plataforma de pedra (cuidado que algumas caem) e salve o casal



155 - Mate os dois robôs e compre a última habilidade para sua espada, a Final Doom Strike



156 - Assim que entrar na caverna, pule e solte um baú preso à uma teia de aranha



157 - Mate os bichos vermelhos, pule e ache um tipo de barril para subir



158/159 - Suba pelo espiral dentro da montanha de pedra, jogue seu escudo para liberar um baú à direita e outro barril à esquerda. Siga em frente e ache um baú escondido



160 - Volte para o primeiro barril e pegue uma chave para o baú logo mais à sua frente



161 - Suba na ponte, vire à direita e salve um inocente de preto



162 - Desça, pegue uma chave e abra o baú que tem na água. Suba e acerte os três cristais para abrir uma passagem e passar de fase

FASE 11



163 - Mate todos os robôs e, se quiser, compre alguma coisa



164 - Quando estiver perto da ponte olhe para à esquerda e suba na parede, pendurando-se na beirada da mesma. Pegue a chave e abra o baú do começo da fase. Salve a moça



165 - Após matar um robôzão, pule antes de subir a plataforma no canto direito e ache um baú



166 - Acerte os cristais e pegue os itens atrás da porta que abrirá



167 - Mate os bichos vermelhos e corte a teia soltando o baú



168 - Jogue seu escudo na ponta do iceberg duas vezes e suba na ponta que caiu



169 - Mate o bicho amarelo e fique pulando para achar um baú. Pegue a chave do baú lá trás



170 - Logo que sair da caverna corra e salve o carinha de preto



171 - Desça um pouco mais à direita e mate um robô. Fale com o mercador de itens



172 - Salve a mocinha lá



173 - Suba novamente até a cara de preto e fique na plataforma circular, suba na pedra perto da cachoeira. Continue nas duas pedras e pegue uma chave. Suba na plataforma de madeira para que você salve a mocinha e



174/175 - Jogue seu escudo no iceberg, pule na plataforma e pegue o item de magia. Tem um baú escondido no iceberg da



inimigos no chão e fale com as duas pessoas. Pegue a chave e volte para a plataforma. Abra um baú atrás de uma parede de gelo (não é de cristal e sim de gelo que só abre com o martelo). Acerte o cristal atrás da moça e atrás do cara. Pule na área esverdeada para passar de fase



176/177 - Pule no iceberg da esquerda e pegue uma chave dourada para abrir a porta com o cadeado dourado



178 - Assim que pular para a plataforma que sai uns bichos vermelhos pegue a chave do baú que tem lá atrás



179/180/181 - Mate todos os

FASE 12



182 - Mate os bicho vermelhos e corte a teia com o baú



183 - Corte a teia no começo da fase para subir nele e pegar alguns itens



184 - Jogue seu escudo no iceberg e suba em cima dele mas, antes disso, corte uma teia com um baú normal e pegue a chave. Abra o baú que tem um pouco antes para ganhar uma armadura



185 - Abra o baú preso por uma teia e, depois outro com a chave que você pegou



186/187/188 - pegue a chave com a mocinha abra o baú que tem nas plataformas acima. Continue em direção à uma pedra com um geiser de fogo. Pegue mais um baú escondido (se você estiver com o shorts verde uma mensagem vermelha irá aparecer)



189 - Na entrada mate os bichos vermelhos e corte a teia. Pegue a quantia de dinheiro que vai sair



190 - Entre pela outra passagem que tem entrada pelas pedras em cima do rio de fogo e mate os robôs para conseguir uma chave. Fique pulando onde tem os três diamantes para achar um baú escondido



191 - Corte todas as teias nos buracos até soltar três inocentes. Mate os bichos vermelhos



192 - Passe pelo monstro amarelo e corte a teia no canto da tela. Pegue a chave dourada



193 - Corte a teia que tem um baú mas não se preocupe com ele agora



194 - Acerte os cristais e pegue a chave do baú lá atrás. Entre pela porta que abriu



195 - Mate todos os inimigos e fale com todos os inocentes. Suba em cima dos barris e pegue uma chave para o baú que tem preso em uma teia um pouco antes da chave

MAXIMO ARMY OF ZIN



196/197 - Suba na primeira plataforma, olhe para trás e corte uma teia. Abra o baú



198 - Pendure-se na borda da passarela e espere o bicho vermelho passar, então suba. Durante a sua subida, terá uma teia com um baú que precisa de chave. Corte-a mas não se preocupe com ele agora



199 - Mate todos os inimigos quando chegar a uma plataforma circular e pegue a chave para o baú (antes na teia) e fale com a moça (Elisabeth) para passar de fase

FASE 13



200 - Ataque sempre. Quando você perceber que ele vai chamar um de seus ajudantes azuis, proteja-se e volte a atacar até matá-lo

FASE 14



201/202 - Mate todos os inimigos e fale com o cara de preto novamente para fazer uma lapide cair. Suba em cima dela e pegue três itens que são: uma armadura, um de recuperação de magia e uma moeda da morte (uma vida). Saia pelo buraco nas tábuas e passe de fase

FASE 15



203 - Mate o bicho pequeno depressa, não deixe que ele te agarre pois ele ficará grandão e bem mais forte



204 - Mate os robôs e fale com a mocinha que você acabou de salvar



205 - Fique pulando na escada a seguir para achar um baú escondido. Vá para o lado direito e pule por ali para achar mais um baú



206 - Mate todos os inimigos e entre pela porta do lado esquerdo. Encontre um baú



207 - Suba no navio e salve o cara. Pegue a chave do outro lado do navio e abra o baú embaixo da escada



208 - Quando estiver indo novamente para o navio, antes de pular na madeira que dá na escada, suba na plataforma da esquerda e pule para achar um baú secreto



209 - Cuidado quando pegar esse baú para não levar uma ouriçada



210 - Mate os dois anfíbios e salve o mercador de itens (se quiser comprar alguma coisa)



211/212 - Salve os dois inocentes, suba na plataforma que caem todas as moedas e também a Morte



213 - Mate os robôs e salve o mercador de itens (se quiser comprar algo)



214/215 - Entre pela passagem na parede, salve um inocente e abra o baú escondido



216 - Mate os anfíbios e salve o inocente. Não se preocupe



217 - Antes de passar pela escada, pule para baixo dela para salvar mais um carinha. Pegue um baú daquele baú



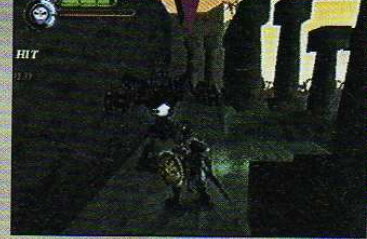
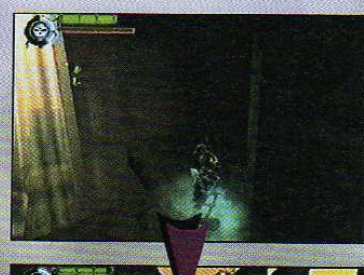
218 - Cuidado para não cair no lago, ele é eletrificado



223 - Mate os robôs, salve o carinha e fale com ele



228 - Passando pela porta pule para a direita e mate dois robôs. Fale com a pessoa salva atrás de você



233/234 - Suba tudo, abra o baú com a chave que você já tem, mate o robôzão e entre pela passagem à esquerda. Pegue a chave dourada



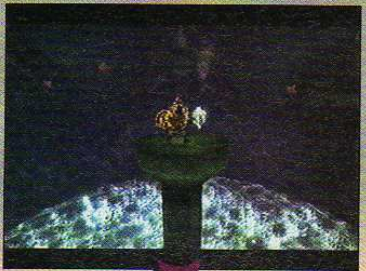
219 - Pegue a chave dourada matando todos os inimigos e abra a porta com o cadeado dourado



224 - Pule nas plataformas do rio até pegar a chave do baú que tem perto do mercador de itens



229 - Quando tiverem muitos inimigos, fique se defendendo e espere que todos fiquem juntos, então aplique o Final Doom Strike



225 - Suba no telhado usando uma lápide quebrada e pegue um diamante



235/236 - Mate o anfibio e salve o carinha. Quando sair da primeira leva de tubulação fique pulando para achar um baú com uma chave e abra o baú lá trás. Entre no cano após a segunda leva de tubulação para passar de fase



220/221 - Pegue o Martelo de gelo (congela os inimigos) e suba pelas plataformas (golfinhos). Acione o botão no chão, suba novamente nos "Golfinhos" e na plataforma circular para passar de fase



226 - Mate os anfíbios e pegue os dois itens de recuperar magia



230/231 - Aqui dê um pulo duplo e salve o Mercador de Itens. Vire à direita e pegue a chave do baú lá de baixo. Vire à esquerda para salvar dois inocentes e pegar a chave do baú

FASE 16



222 - Para pegar a chave desse baú suba em cima do telhado usando a primeira plataforma que tem logo acima



227 - Quando sair vire à direita mate o robôzão e salve a mocinha de vestido roxo. Saia e pegue um item de magia do lado da última pilastra



232 - Fique pulando no lado esquerdo após a neve e ache um baú escondido. Mate todos e suba nas pilastras acima

FASE 17



237 - Para matar esse chefe faça o seguinte: quando ele sair da água de um ataque aéreo nele, defenda-se da sua cabeçada e continue batendo com o ataque aéreo. Cuidado quando ele jogar fogo nas madeiras e soltar o gás verde no ar. Quando ele der as bocadas nas madeira, tente desviar e não caia na água. Continue até que ele morra



FASE 18



238 - Mate todas as aranhas e suba em cima das placas de ferro para passar sobre o entulho de ferro



239 - Quando cair do outro lado, pule nos cantos da tela para achar um baú e pegar um diamante



240 - Passe pelo cano e fique pulando em frente à máquina com duas bolinhas vermelhas para achar um baú secreto. Suba na máquina e pegue a chave para o baú que tem lá trás



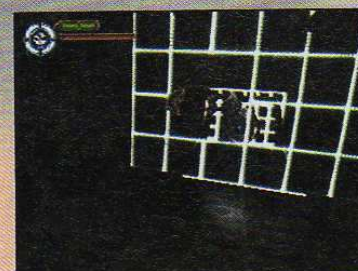
241 - Pule nas plataformas e acione o botão no chão para achar um caminho na barra de ferro



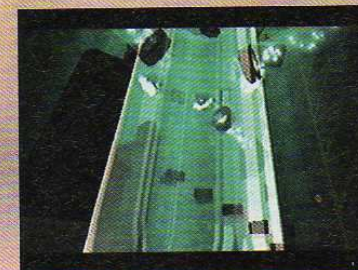
242 - Mate todos os inimigos e acione o botão no chão



243 - Depois de acionar o botão suba no balde cheio de ferro e espere que ele encoste na parede. Olhe para o lado direito e pegue a chave. Acione o botão no chão e rapidamente volte até o balde para abrir o baú. Volte e vá para o lado esquerdo



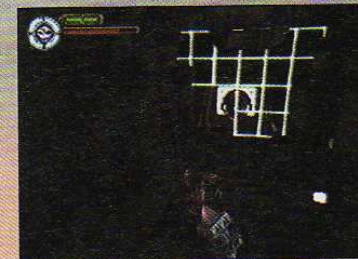
244 - Pule nos buracos que não tem lasers. Quando eles vierem em sua direção, destrua o olho na porta e passe por ela



245 - Suba esse cano gigante usando as plataformas fixas e tome cuidado com as móveis para não cair



246/247/248 - Chegando nessa parte cheia de canos que sobem e descem, faça o seguinte: vire à direita, passe pelos canos e pegue o baú. Depois volte aos canos e siga em frente. Mate todos os personagens e pegue uma chave. Volte aos canos novamente, passe pelos canos próximo a parede e abra mais um baú. Na volta pegue um item de recuperar magia



249 - Passando pela porta tem mais um set de lasers. Repita a mesmo procedimento e passe pela porta



250 - Mate todos os inimigos para fazer com que uma das rodas hidráulicas pare e você consiga subir em cima dela



251 - Pule dois mecanismos rotativos e pegue uma chave. Volte, suba em dois canos e abra um baú



252/253 - Mate todos os monstros para fazer com que duas correntes de energia apareçam e destruam as portas. Uma tem a chave do baú e a outra da continuidade



254 - Pule por cima desses cilindros até chegar ao topo. Mate os inimigos e pule nos cilindros que tem no lado direito. Antes de entrar pela porta, passe de fase, entre no buraco na parede para um inimigo aparecer

FASE 19



255 - Muito cuidado com os clones, eles são muito resistentes



256 - Mate todos os inimigos com ela para aparecer um mecanismo de energia. Destrua a célula para ver o que tem em to das portas que se abriram



257 - Pule para o lado direito e pegue uma chave. Depois pule para o lado esquerdo e abra o baú



258 - Passe pelos canos que giram e pegue a chave do baú mais a frente



259 - Cuidado quando passar pelo buraco para não ser queimado



260 - Abra o baú com a chave e siga pelo cano cheio de moedas. Pegue o checkpoint



261 - Pule para pegar a armadura e passar pelo cano com mais facilidade



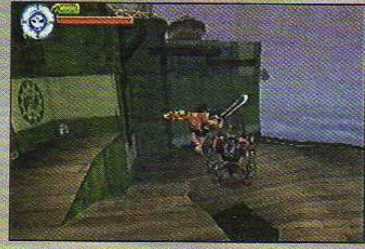
262 - Siga pelo caminho de ferro da esquerda, pegue uma chave e um baú normal



263 - Siga pelos canos gigantes pegue o baú no lado direito e exploda a célula de energia para abrir o portão



264 - Uma coisa legal de se fazer nessa parte é conseguir pegar a arma. Sempre atire em tudo que pensar em se mover e depois suba no outro elevador



265 - Mate o monstro vermelho usando o Final Doom Strike



266 - Após subir o elevador, novamente pegue a arma e mate todos. Suba no outro elevador



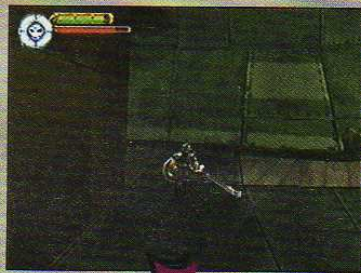
267 - Pegue a chave e abra o baú lá trás



268 - Pegue novamente a arma, mate todos os inimigos e siga seu caminho



269 - Mate todos os inimigos com sua espada para conseguir uma quantia bem grande de Hits. Destrua mais uma célula de energia para fazer o canhão explodir



270/271 - Quando chegar no elevador vire à esquerda e mate todos os inimigos novamente



272 - Quando subir esse mini elevador, vire à direita e vá passando pelos foguinhos. Mate um inimigo, passe direto pelo baú e pegue a chave dele lá na frente



273 - Destrua mais essa célula de energia para explodir o canhão. Siga pelos canos de ferro para encontrar Tinker e chegar a última fase do jogo

FASE FINAL



274/275 - Para Matar Bane é simples: quando ele estiver voando dê-lhe um ataque aéreo e quando ele cair proteja-se com seu escudo. Bata nele para fazer com que um ponto azul apareça no seu peito e aplique o Final Doom Strike com a sua espada. Quando ele parar a luta e se recuperar tome cuidado com os tiros vermelhos. Repita até matá-lo



276 - Após matar Bane aparecerá o verdadeiro chefe do jogo. Para matá-lo aperte LI + RI para se transformar no Grim e ataque-o até ele virar humano. Aperte novamente LI + RI para se transformar em Maximo e aplique um Final Doom Strike para destruir seu escudo giratório, ataque-o. Cuidado com o seu ataque que é fortíssimo e tira uma barra de sangue a cada dois golpes.

FINAL



277 - Agora veja Tinker ser ressuscitada por Grim e você terá terminado esse excelente jogo. Até a próxima!





P.N.03

Capcom
Tiro/Ação - 1 jogador
Memory Card **8.0**

Controle 8.0
São meio lentos e parecem incompatíveis com o estilo do jogo. Leva um tempo para se acostumar

Diversão 8.0
É necessário vencer uma resistência inicial para ver que há desafios instigantes pela frente.

Gráfico 8.0
São simples para os padrões atuais mas encontra-se beleza na limpeza do ambiente.

Som 8.0
Combina com o estilo futurista do game. É um techno que se ouve por aí.

Preto e branco? - Por b. Betinho

Os consoles atuais tem 16 milhões de cores para quê? Para fazer um gráfico de hospital? E como vou desviar de tiros com esse controle? A Vanessa é a maior gata mas dá um tempo!

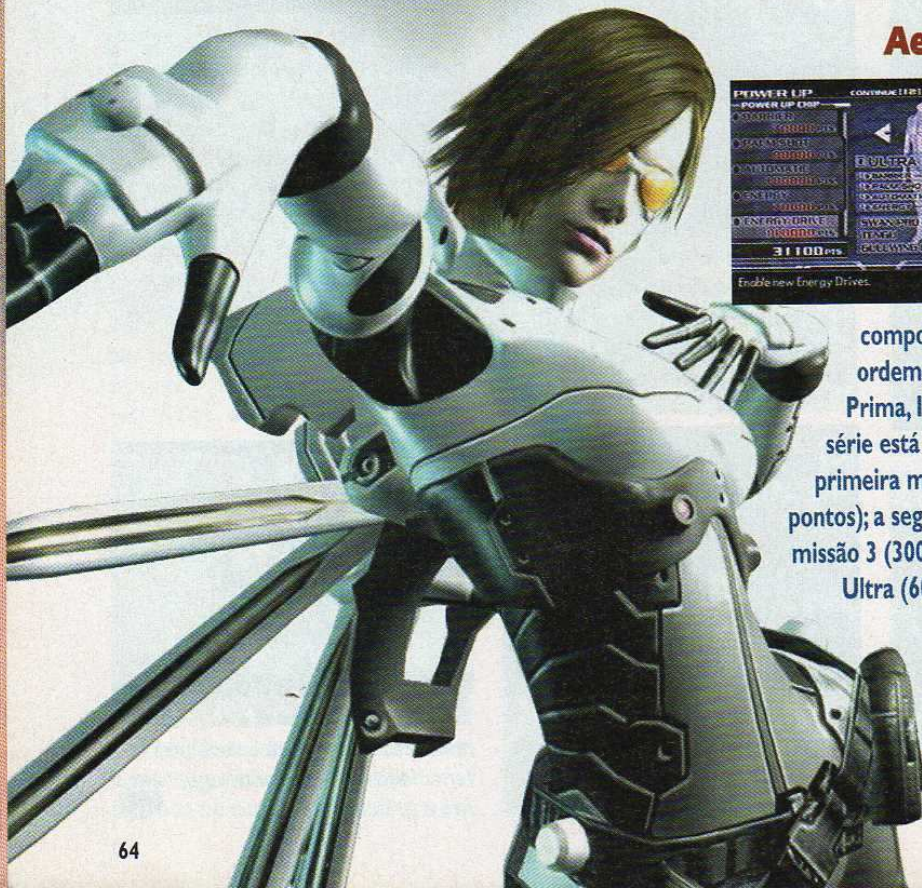


Por Lord Mathias

P.N.03 é mais uma cartada do produtor de **Resident Evil**, Shinji Mikami. A semelhança entre os dois títulos está apenas no esquema de controle. E aí começa o problema. Tratando-se de um jogo de tiro, e de ação intensa, não parece que esse controle seja muito apropriado. OK, é possível se acostumar e com isso o jogador pode começar a sacar melhor o game. De resto, **P.N.03** é praticamente o oposto de **Resident**: este têm gráficos detalhados, coloridos e cheios de veneno contrastando com a simplicidade, brancura e assepsia (cara de hospital) do



presente game. Pelo jeito, o propósito é mostrar o trabalho de modelagem 3D da personagem principal Vanessa Z. Schneider, que, realmente de nota. É séria candidata a musa vir de novo. É assim, toda "cool", que ela não é mais um trabalho recebido por um cliente. São 11 missões com boa dificuldade, chefes bem trabalhados. Todos eles são articulados e abusam de transformações. Você estava procurando desafios, ach



Aegis Suits



Aegis Suits são as armaduras que Vanessa pode usar no jogo. São basicamente compostas por 3 séries, por ordem crescente de eficiência: Prima, Intera e Ultra. A primeira série está disponível desde a primeira missão (custa 90 mil pontos); a segunda aparece depois da missão 3 (300 mil pontos) e a série Ultra (600 mil pontos) dá as caras depois da missão 6. Cada série é composta de três tipos cada uma: a Fusion, com parâmetros equilibrados; a Blazer,

que é bom de ataque; e a Guardian, se destaca na defesa. Ainda, existem duas armaduras secretas: a Blazer Papillon. Cada armadura possui seguintes parâmetros:

Barrier: capacidade de defesa. Quanto maior, menos danos tomará do inimigo; vai até 5 níveis;

Palm-Shot: poder do tiro normal. Vai até 5 níveis;

Automatic: tiro turbo. Vanessa pode atirar repetidamente mantendo pressionado o botão A. Até 2 níveis;

Energy: capacidade da barra de energia. Quanto maior o nível aumenta o equivalente a um Energy Drive nível 1; máximo 5 níveis;

Energy Drives: golpes especiais liberados na armadura. Somente o primeiro é liberado a princípio; é necessário a libertação para usar os outros

Comandos

Direcional analógico: comanda Vanessa. Frente faz avançar; colocando para os lados, ela irá girar para essa direção; e puxando para trás, a personagem irá recuar. Resumindo: é um esquema semelhante a Resident Evil;

Direcional digital: serve para usar as diferentes Energy Drives;

Direcional C: controla os ângulos de câmera;

Botão A: atira / confirma / abre portas;

Botão B: pula / cancela;

Botão Y: agacha. Nesta posição, coloque para frente, trás ou use os botões L ou R para fazer a personagem rolar;

Botão X: muda o alvo;

Botão L/R: faz Vanessa fazer um desvio lateral. Com um duplo toque no mesmo botão, ela dará uma cambalhota;

Botão Z: faz um giro de 180 graus rapidamente. Pressionando ao mesmo tempo para a direita ou para a esquerda obtém-se um giro de 90 graus para a direção desejada;

Start/Pause: mostra a tela de Pause.



Entre as fases normais há 5 Trial Missions. No começo somente a primeira está aberta. É necessário conseguir um rank "Professional" para liberar as seguintes. Fazendo "Professional" na Trial Mission 5 consegue-se um bom dinheiro e considera-se terminado todas as Trial dessa entre-fase. É uma alternativa para ganhar créditos e comprar armaduras melhores caso esteja difícil de superar determinadas fases. Como foi dito, para pegar as armaduras secretas é necessário terminar todas as Trial Missions que aparecem depois da missão 1.

Energy Drives



São ataques especiais poderosos feitos através de um comando especial, no direcional digital, descrito na tela de Pause. Cada armadura possui de dois ou três Energy Drives, que gastam a barra laranja. O número ao lado da descrição do Energy Drive indica o gasto da barra laranja. A indicação 1 significa que o movimento vai tirar 25% de sua barra (sem fazer upgrade); o 2 consome 50% e o 3 vai drenar 75%.

Trial Missions

Entre as fases normais há 5 Trial Missions. No começo somente a primeira está aberta. É necessário conseguir um rank "Professional" para liberar as seguintes. Fazendo "Professional" na Trial Mission 5 consegue-se um bom dinheiro e considera-se terminado todas as Trial dessa entre-fase. É uma alternativa para ganhar créditos e comprar armaduras melhores caso esteja difícil de superar determinadas fases. Como foi dito, para pegar as armaduras secretas é necessário terminar todas as Trial Missions que aparecem depois da missão 1.

Missão 1



01 - A regra básica de P.N.03 é atire um pouco, use o desvio lateral, atire mais um pouco, desvie etc. Faça isso até detonar todos os inimigos



02 - Se a batalha começar a apertar ou achar que o tempo de combo vá acabar, use os Energy Drives



03 - Acabando com todos os inimigos vá para a entrada da instalação. Antes detone esse sentinelas



04 - Os robôs só atacam para frente. Não fique na linha de ataque dele. Mas, às vezes, eles podem usar seu ataque giratório. Ai, você pode se abaixar ou se esconder



05 - Use o terreno das fases e os obstáculos para se defender dos tiros



06 - Siga à esquerda, onde há uma iluminação laranja. Você precisa detonar os inimigos depois dessa porta para seguir em frente



07 - Se a coisa apertar, Energy Drive neles. Não precisa se preocupar com o gasto de energia pois há razoável quantidade de itens que recuperam sua força no meio do caminho



08 - Na sala sem saída, em cima dos contêineres, há um objeto que recupera 100% da sua barra laranja



09 - Os Energy Drives também servem para ficar invencíveis aos ataques inimigos durante a sua execução. Em certas áreas, é necessário destruir todos os inimigos para liberar a porta



10 - Pule os lasers quando se alinharem verticalmente

As armaduras secretas

Blackbird

A melhor armadura do jogo. Possui todos os parâmetros no máximo e tem três Energy Drives muito bons.

Como pegar: na versão japonesa é necessário terminar o jogo no Easy ou Normal; na versão americana deve se terminar no Easy ou Normal inclusive TODAS as Trial Missions, aquelas que aparecem entre as missões 1 e 11. São 50 Trial Mission no total.



Papillon

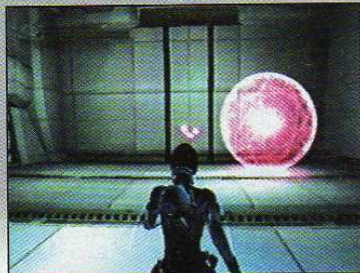
Um boa armadura. Possui todos os Energy Drives mas o Barrier da armadura é zero, isto é, tomou tiro, morreu.

Como pegar: na versão japonesa, termine o jogo no Normal em menos de 130 minutos e com mais de 580 inimigos destruídos ou termine no Hard; na versão americana termine o jogo no Normal com todas as Trial Missions feitas.





11 - Cuidado com as torres que soltam um laser gigante. Ou use Energy Drives para acabar rapidamente com eles ou se esconda nos cantos para bloquear esses ataques. Se tomar um tiro desses, Vanessa morre na hora



12 - O item rosa aumenta o número de Continues em 1. A esfera gigante do lado direito é uma loja. Nela pode-se comprar itens como novas armaduras, Continues, Power Ups etc.



13 - Espere os mísseis chegarem perto para usar o desvio lateral. Assim Vanessa escapa ileso deles



14 - Nessa mesma sala, há um Continue por baixo da plataforma



15 - Chefe: lance Energy Drives sem parar

Missão 2



16 - Pule quando o laser de cima sumir. Assim você avança mais rápido



17 - Use as cápsulas como escudo. Ou mande um Energy Drive



18 - Agache-se e rola para avançar



19 - Energy Drives nos inimigos ao mesmo tempo que pega os itens laranjas para recuperar sua barra



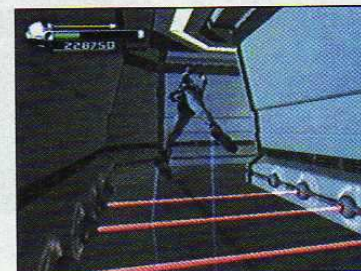
20 - Chefe: detone com os Energy Drives. Desvie dos lasers usando os desvios laterais e cambalhotas. Parando o ataque inimigo mande mais Energy Drives



Missão 3



21 - Os robôs vermelhos são chatos. Atire e se esconda onde puder. Agacha-se no obstáculo é uma boa alternativa



22 - É possível saltar três fileiras de lasers. Espere o último (o quarto) sumir



23 - Mais inimigos com mísseis: atraia os projéteis e desvie lateralmente



24 - Tente acertar todos no piso térreo. Tem mais locomover. A saída fica n



25 - Detone os inimigos, lasers, abata mais robôs, os lasers...



26 - Aqui, fique na plataforma os itens e enfrente



27 - São 4 canhões nesse os rapidamente com o E



28 - Nessa mesma área Super Continue, que ad número de Continues



29 - Aqui tem muitos inimigos sabe: Energy Drive nele

Missão 5



30 - Chefe: não deixe ele apontar para seu personagem. Use os desvios e cambalhotas e quando tiver uma folga ataque com Energy Drive. Os lasers mais grossos você pode bloqueá-los com o obstáculo apesar de não ser por muito tempo



35 - A área com as aranhas é uma boa chance para conseguir um combo longo



36 - A área seguinte, além de um combo longo, dá muitos pontos também



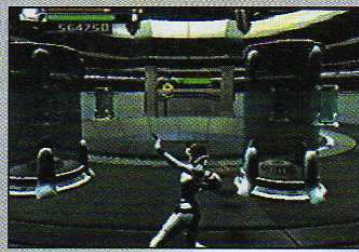
38 - Na mesma sala, seguindo em frente encontrará itens e uma loja. Se quiser seguir a fase siga pela esquerda



39 - Aqui, acerte os lançadores de mísseis de longe. Tem um Continue numa dos cantos do local



40 - Chefe: detone os lançadores com o Energy Drive



41 - Chefe: no segundo piso, use o Energy Drive para acabar com os canhões da frente



42 - Chefe: ainda no segundo piso, fique próximo à plataforma dos canhões para detonar os que estão em outra plataforma. Apenas desvie dos tiros vindos de frente



43 - Chefe: no terceiro piso, detone os inimigos de frente. Refaça a volta detonando todas as artilharias. Acabando com todos eles detone o chefe que está no teto

Missão 6



44 - Chegue perto desses 4 inimigos para fazer combos com o quinto robô, que aparece na parte mais estreita da fase



45 - Derrote os oponentes ficando na plataforma inicial. Por cima é mais fácil visualizar os alvos

Missão 4



31 - Acerte os inimigos de longe. Se eles chegarem perto irão atacar com 5 lasers. Aí, use a cambalhota para sair do campo de ação do ataque



32 - Use alternadamente seu ataque e o desvio para detonar o robô gigante



33 - Nessa área tem muitos inimigos: Energy Drive neles. Pegue itens para recuperar a barra laranja. Aqui também tem um Super Continue



34 - Não há chefe na fase. Aqui têm uma porção de inimigos. Mire os oponentes e use Energy Drives sem parar. Recarregue se for necessário





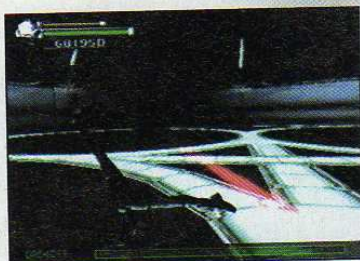
Missão 8



46 - Mais lançadores de mísseis. Na área da entrada é possível acertar todos eles



47 - Dessa sala: a) indo pela porta à frente você encontrará itens e uma loja; b) usando a passagem à esquerda e seguindo pela porta da esquerda achará itens e uns inimigos; c) indo pela passagem à esquerda e pela porta à direita continua a fase

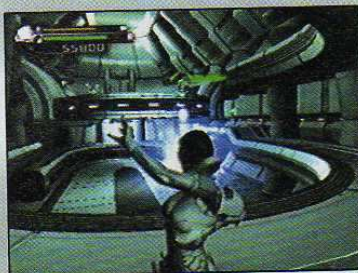


48 - Chefe: desvie dos laser com movimentos laterais e cambalhotas. Mande tiros e Energy Drives

Missão 7



49 - Nessa fase começam a aparecer inimigos que usam escudos. Acerte o satélite que ficam em cima deles



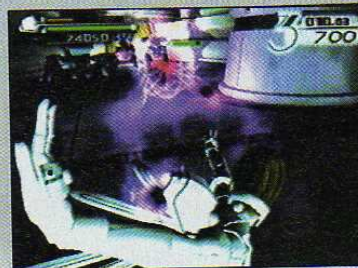
50 - Fique nas paredes para não tomar tiros por trás



51 - Na sala da loja tem também um Super Continue



52 - Use bem os saltos e a agachada para passar dos lasers



53 - Se tiver muitos robôs mande Energy Drives



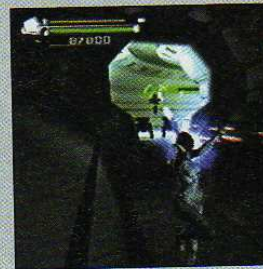
54 - Chefe: detone os canhões com Energy Drives



55 - Chefe: em cima, mande Energy Drives também. Na plataforma que estavam os inimigos tem itens. Atire no chefe



56 - Se for pego pelos holos artilharias serão acionadas as todas



57 - Tentar acertar os satélites que formem um escudo é estratégia



58 - Chefe: Energy Drive vier para cima com a barreira acionada, entre nos buracos e agachado. Desvie de seus movimentos laterais

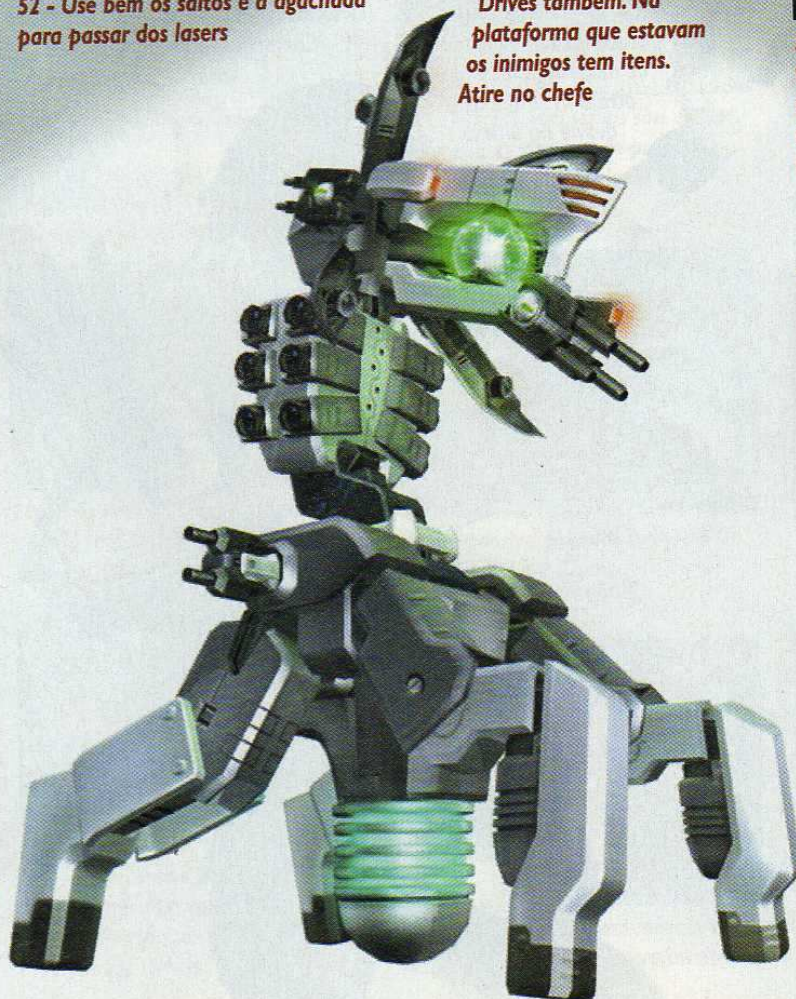
Missão 9



59 - Cuidado com os tiros, o raio de ação deles é a



60 - Novamente, fique na plataforma para localizar os inimigos

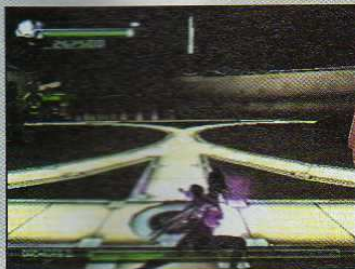




61 - A porta à direita leva a uma sala com itens



62 - Use bem os obstáculos para desviar de todos os tiros



63 - Chefe 1: Energy Drives e desvios laterais contra os lasers



64 - Chefe 2: descarregue Energy Drives, recupere sua barra laranja e detona mais Energy Drives. Use o desvio para escapar dos tiros. Contra os lasers use bem o agachamento e os saltos



65 - Depois de acionada a contagem regressiva procure pelas portas com luz verde para escapar



66 - Nessa sala procure por todas as abelhas para liberar a porta verde. Saia da fase

Missão 10



67 - Apertou, mande Energy Drive



68 - Fique perto da entrada para detonar os oponentes. No meio da fase tem itens como o Super Continue



69 - Tente colocar na mira o máximo de oponentes que puder. Assim você destrói mais com o Energy Drive



70 - Nesse ponto tem um Super Continue



71 - Chefe: Energy Drive nos canhões. Desvie lateralmente dos lasers. Acerte o chefe

Missão 11



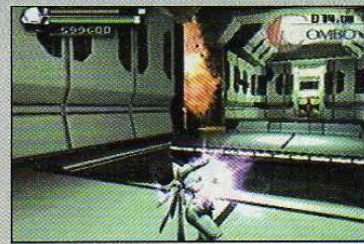
72 - As primeiras partes enfrenta-se uma série de artilharias: boa chance para um combo longo



73 - Energy Drives como Gullwing são bem eficientes contra os artilharias fixas



74 - Use bem as paredes para evitar o tiro dos canhões



75 - Aproveite os vãos no chão para defender-se dos canhões lasers



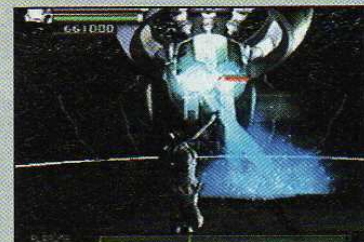
76 - Aqui também tem vãos contra os canhões. Cuidado: aqui tem 4 deles



77 - Chefe 1: use a mesma estratégia usada no chefe da missão 8



78 - Chefe 1: descarregue Energy Drives. Use os buracos para defender-se da chuva de tiros



79 - Chefe 2: tiro e desvio na seqüência resolvem a parada



80 - Chefe 2: tiro, desvio e Energy Drives na hora do aperto. E muito reflexo. Acabou! Vanessa vai descobrir quem é o "Cliente".

F-Zero marca presença na história do videogame

F-Zero foi um dos jogos que acompanharam o lançamento do Super Famicom, o Super NES japonês, em novembro de 1990. Nascia aí uma lenda. Pela primeira vez nos consoles se via um jogo de corrida tão veloz como aquele. Usando muito bem os recursos do Super NES, como o zoom, F-Zero conseguiu jogabilidade de game 3D. Seu estilo futurista e a alta competitividade também ajudaram a levantar o nome da série. O game foi produzido por ninguém menos que Shigeru Miyamoto mas há outro nome importante. Trata-se de Takaya Imamura, designer de personagens do jogo. Ele



entrou na Nintendo em 1989 e trabalhou também em vários clássicos da Nintendo como The Legend of Zelda: Link's Awakening, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Star Fox, Star Fox 64 e Star Fox Adventure. Em F-Zero X ele trabalhou como designer-chefe de pistas para, enfim, ser o supervisor em F-Zero GX e AX. Atualmente ele está trabalhando em Star Fox do GameCube. Vida longa a Takaya Imamura.



F-Zero

Super NES, 1991

O começo da lenda. Nessa versão havia apenas 4 pilotos/carros e 15 pistas. Os carros, futuristas, eram do tipo hovercraft, que deslizava pelo solo. Ganhava-se um turbo por volta completada e as pistas eram repletas de perigos como minas, áreas magnéticas e buracos. Para ajudar nessa empreitada havia zonas de abastecimento e rampas. O game mostrou todo o poder do Super NES, como os efeitos de zoom e rotação e, assim, fazer parecer 3D.

F-Zero X

Nintendo 64, 1998

Numa época que a Nintendo ainda insistia em cartuchos, a empresa inovou usando tecnologia de "streaming" para tocar músicas alta qualidade mesmo neste tipo de mídia. E a música era um heavy metal da pesada! Contando com 30 carros, F-Zero X tinha pistas mais complexas com rampas e altos loopings. O jogador tinha meios de atacar outros carros e tirá-los do caminho. Havia também um modo em que a pista era gerada aleatoriamente e o modo multiplayer, com até 4 jogadores.

F-Zero: Maximum Velocity

Gameboy Advance, 2001

O portátil também foi agraciado com um F-Zero. Maximum Velocity não foi feito pelo time de elite da Nintendo. Lembra a versão do Super NES devido às especificações do aparelho. Possui 20 pistas e até 4 jogadores podem jogar no modo multiplayer usando o cabo link. Com um cartucho já era suficiente para jogar o modo multiplayer: o jogo envia dados de tela para os outros GBA conectados. Mas, se todas as máquinas tiverem o seu cartucho, a tela era mais detalhada.



F-Zero GX

GameCube, 2003

Cada vez mais rápido, F-Zero GX chega aos console atual da Nintendo recheado de modos de jogos. Tem o torneio, time attack, versus, practice e um modo de história. Cada modo revela segredos como carros e torneios novos. Possui as mesmas características da versão do Nintendo 64, com pistas de alta complexidade. A dificuldade também aumentou nesta versão. F-Zero GX foi produzido pela Amusement Vision, uma divisão da Sega. Quem diria.

F-Zero AX

Arcade, 2003

Produzido usando a placa Triforce, baseado na tecnologia do GameCube e reúne esforços da Nintendo, Sega e Namco, F-Zero AX é uma versão melhorada de F-Zero GX. Possui cabin interativa e pode ser linkado, via Memory Card com o game de GameCube, liberando, assim, carros exclusivos. Ambas as versões, GX e AX possuem recursos para colocar seu tempo na internet e, assim, desencadear uma competição global dos melhores tempos no game.

PROMOÇÃO:

“CAÇA-PALAVRAS”

Você banca o detetive, encontra as palavras, monta sua frase e leva um PlayStation 2!

Para colocar um pouco mais de emoção e despertar o lado criativo do nosso leitor, a revista *SuperGamePower* lançou a **Promoção Caça-Palavras**. Na edição 102 foram publicadas três palavras, na edição 103 mais três na 104 outras três. O leitor terá que escrever uma frase de até 5 linhas, contendo as nove palavras (grifadas) estipuladas e o dono da frase mais criativa leva para casa um PlayStation 2. O resultado sairá na edição nº 107. O lugar que você encontra as palavras está sendo informado na carta do Chefe. Não perca essa chance. Estamos esperando a sua frase. Participe!

E não esqueça! Mande sua carta para o novo endereço:

Redação SuperGamePower, Rua Isabel de Góis, 8 Bl. 3, cj. 93, Jd. Botucatu, CEP 04173-150 - São Paulo - SP.



O resultado da **promoção**, que estará premiando o leitor com um **PlayStation 2**, está publicado na **proxima edição**. Vá correndo buscar a sua!

Nas bancas no dia 25 de Novembro

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais.

Se você não tem o seu módulo, nós montamos.

Ligue e consulte!



Novo tel.:
0xx11 6335-3080

STREET GAMES



VENDA DE VIDEOGAMES, JOGOS E ACESSÓRIOS PARA INFORMÁTICA

Telefones:
(0xx11) 4636-3848 ou
(0xx11) 9824-1146

www.streetgames.com.br

Rua Dona Guaraciaba, 410 - C. Viana - Poá - SP

WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox

Assistência Técnica

Destramento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira

R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco

Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP

Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

ENTREGAMOS VIA SEDEX

Enfocamos para todo Brasil

Planet Game
www.planetgame.com.br

Tudo em Video Game e Acessórios

Preços especiais p/ Lojista

Atendimento Cliente

(15) 211-3582

Atendimento Lojista

(15) 321-78341



PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 15x no cheque ou carnê



Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br

Fone: (11) 6987-2641/6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

OFICINA DO GAME

Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio • Transcodificação • Fonte

Unidade Ótica • Consertos em Geral

Todas as
marcas e
modelos

TEL: 6281-8843

Orçamento
Grátis

RUA VOLUNTÁRIOS DA PÁTRIA, 2004 - SOBRELOJA
CEP 02010-700 - SANTANA - SÃO PAULO
e-mail: oficinadogame@uol.com.br

KIBONÉS

Assistência Técnica

Destravamento Total

Para PS2 - Magic, Messiah 2,
Thunder, DMS 3 - Todos os Modelos

No desbloqueio de qualquer aparelho ganhe uma
LOCAÇÃO GRÁTIS NA DVD PLANET SHOP
para residentes em Santos

TROCA DE UNIDADE

Ps-One R\$ 150,00

Playstation 2
à consultar

"AQUI O SERVIÇO É
FEITO NA PRESENÇA
DO CLIENTE"

A Melhor Assistência Técnica da
Baixada Santista

Endereços:

Alameda das Margaridas, 773/775
Guarujá - São Paulo

Tel.: (0xx13) 3384-9851 / 3383-5368

R. Marcelo Dias 27, loja 5
Gonzaga - Santos - São Paulo

Tel.: (0xx13) 3289-6088

www.kibones.com.br

SETGAMES



PS2



XBOX

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia

FONE: (0XX11) 3842-7185

CRZY GAMES

LAN HOUSE - INTERNET

Venda e Locação de Games

Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube
para locação

Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP

a uma quadra do Metrô Saúde

Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847



APARELHOS ACESSÓRIOS

JOGOS SOMENTE ORIGINAIS



DESPACHAMOS
VIA SEDEX
PARA TODO O
BRASIL

LOCAÇÃO E VENDA

Financiamos em até 10x sem entrada
cheque pré ou 12x cartão

Rua do Níquel, 75 Loja A - Curicica
Rio de Janeiro - RJ

Tel : (0xx21) 2426-9043

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

EDITORA
OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 10 - Nº 106

Liberte os EUA com os guerreiros de Freedom Fighter, o próximo Detonado de SGP.

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 105

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Blend, Disney's Extreme Skate Adventure (PS2, XBOX e GC); Alter Echo, Colin McRae Rally 04 (PS2, XBOX); Dynasty Warriors 4, Scooby-Doo! Night of 100 Frights (XBOX); Wining Eleven 7, Drag on Dragoon (PS2); F-Zero GX, Mario Golf (GC); Mortal Kombat Tournament Edition, Pokémon Pinball Ruby e Sapphire (GBA).



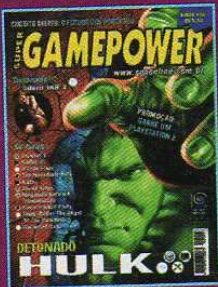
EDIÇÃO 104

Star Wars: Knights of the Old Republic, Dino Crisis 3 (XBOX), Silent Line: Armored Core, Rockman X7, K-1 /world Grand Prix, Zore: One Tokio Extreme (PS2), Charlie's Angels (GC), Buffy the Vampire Slayer, Disney Magical Quest 2, Spy Kyds 3-D Game Over, Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II, Jet Grind Radio, Super Mario Advanced 4 (GBA).



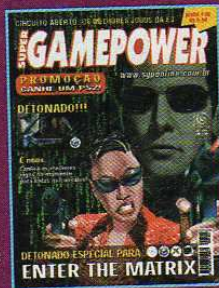
EDIÇÃO 103

Burnout 2 Point of Impact, Speed Kings (XBOX), Tomb Raider: The Angel of Darkness, R-Type Final, Metal Slug 3, Ultimate Saga, Moto GP 3 (PS2), Mega Man Network Transmission (GC), Sonic Pimball Party, The Incredible Hulk (GBA), Wolfenstein Enemy Territory, Barbarian's Blade Kaan (PC). Pré-Estréia: Terminator 3: The Rise of the Machines (PS2, GC, XBox, PC).



EDIÇÃO 102

Return To Castle Wolfenstein Operation Resurrection, Godzilla Destroy All Monsters (XBOX), Silent Hill 3, Midnight Club II, NBA Street Vol. 2 (PS2), Ikaruga (GC), Iridion II, Donkey Kong Country, Castlevania Aria of Sorrow (GBA), Metal Gear Solid 2 Substance, GTA Vice City, Robocop (PC). Pré-estréia: Metal Gear Solid: Twin Snakes (GC).



EDIÇÃO 101

Whacked, Soul Calibur II (XBOX), Soul Calibur II, Final Fantasy X-2, Virtua Fighter 4 Evolution (PS2), Golden Sun The Lost Age, Wario Ware, inc. Mega Microgames!, Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition, Super Puzzle Fighter II (GBA), Breath of Fire IV, Red Faction, Freelancer (PC). Pré-estréia: Final Fantasy Crystal Chronicle, StarCraft: Ghost (GC).



EDIÇÃO 100

Star Wars Obi-Wan, Otogi (XBOX), Dark Cloud 2, Xenosaga Episode 1: Der Wille Zur Macht, .hack//infection, Zone Of The Enders: The 2nd Runner (PS2), The Legend Of Zelda: The Wind Waker (GC), Elemix, Phantasy Star Collection, Rayman 3 Hoodlum Havoc, Shinning Soul (GBA), Splinter Cell, Jurassic Park Operation Genesis (PC).



DETONADOS

- Edição 105 - Futurama (GC, PS2, Xbox)
Chaos Legion e Rockman X7 (PS2)
- Edição 104 - Wario World (GameCube)
Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2)
- Edição 103 - Hulk (GC, PS2, Xbox, PC)
Silent Hill 3 (PS2)
- Edição 102 - Wolverine's Revenge (GameCube)
Enter The Matrix (PS2, GC, Xbox, PC)
- Edição 101 - The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube)
Splinter Cell (PS2)

- Edição 100 - Skies of Arcadia (GameCube)
Tenchu 3 (PS2)
- Edição 99 - Metroid Prime (GameCube)
Devil May Cry (PS2)
- Edição 98 - Resident Evil Zero (GameCube)
DragonBall Z Sudokai (PS2)
- Edição 97 - Metroid Fusion (GBA)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)
- Edição 96 - StarFox Adventures (GameCube)
Kingdom Hearts (PS2)
- Edição 95 - Super Mario Sunshine (GameCube)
The Mark of Kri (PS2)

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte

Editora Option Studio

Assistente Editorial

Akira Suzuki

Colaborador

Carlos Henrique Gutierrez (jogos).

PUBLICIDADE

Profit Comunicação

Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

Rua Isabel de Góis, 8
Bloco 3 - Cj. 93
Tel. 11 6335-3080
Jardim Botucatu
São Paulo SP 04173-150

A REVISTA SUPERGAMEPOWER ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L editora

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornalheiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap

Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

KARATE

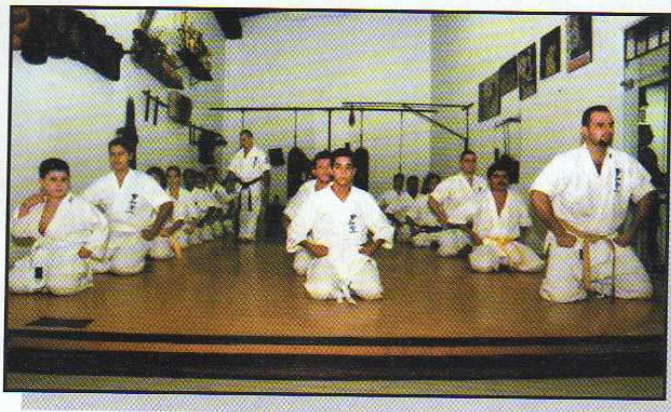
DE COMBATE SEIWAKAI



Aulas de Karate e
Kick-Boxing
Ministradas
pelo Prof.
Edivan Souto
Vice Campeão
Mundial
de Categorias e
Campeão
Internacional



勢知会



- ✓ Musculação
- ✓ Localizada
- ✓ Glúteos
- ✓ Abdominal
- ✓ Alongamento
- ✓ Lambaeróbica
- ✓ Personal Trainer
- ✓ Ju-Jitsu Morgante
- ✓ Capoeira
- ✓ Bodyattack
- ✓ Bodybalance
- ✓ Bodycombat
- ✓ RPM
- ✓ Bodyjam
- ✓ Bodypump
- ✓ Bodystep



Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto - Fone.: 5589-7716 - São Paulo - SP

Para maiores informações: www.nivela.com.br



ENERGIA



Teens



Porções de energia para quem é fera no game.



www.marilan.com

8110
R\$ 2,00

Experimente estes deliciosos biscoitos recheados nos sabores: chocolate, chocolate branco e mini wafer chocolate.