

VIDEOGAME É CINEMA: TOMB RAIDER, FINAL FANTASY E RESIDENT EVIL NAS TELAS

# SUPER GAMEPOWER

[www.gamepower.com.br](http://www.gamepower.com.br)



Nº 83  
R\$ 4,90

## BATMAN BEYOND

### RETURN OF THE JOKER

### DETONADO!



**XBOX:**  
Microsoft mostra a cara da fera!

**Diversão pra galerinha:**

- Harvest Moon (PSX)
- Scooby-Doo! (N64)
- Mickey's Speedway USA (N64)

**PC ganha expansão multiplayer de Quake III Arena**

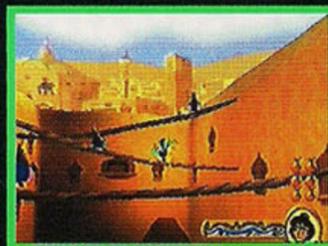
**Phantasy Star Online testamos o game no Japão!**



Ms. Pac-Man (N64)



Aladdin (PSX)



Hitman (PC)



ISSN 0104-611X



6642

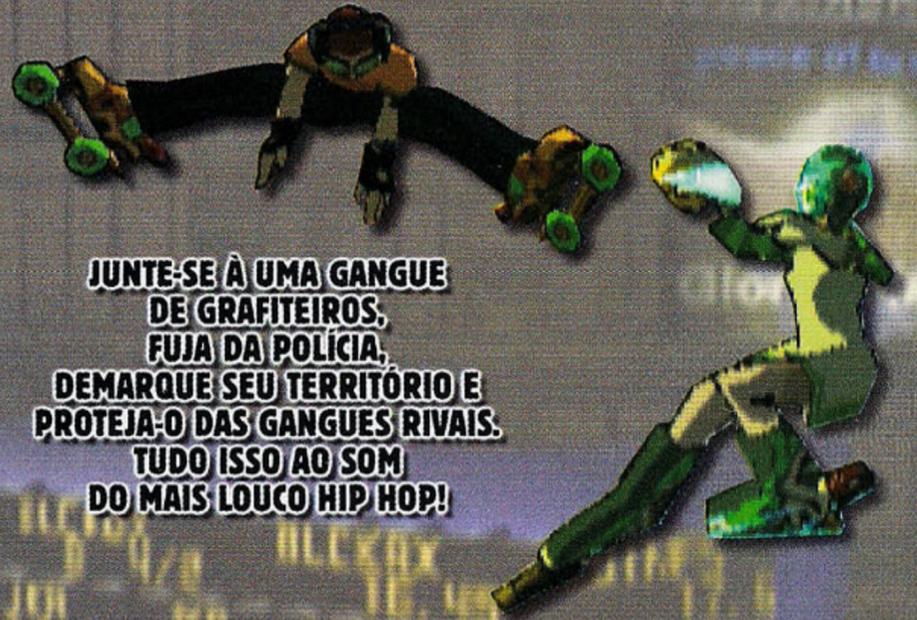
# SE LIGA NA BATIDA DESTA GAME, MANO!



## JET GRIND RADIO



3x R\$ 33,33



JUNTE-SE À UMA GANGUE DE GRAFITEIROS, FUJA DA POLÍCIA, DEMARQUE SEU TERRITÓRIO E PROTEJA-O DAS GANGUES RIVALS. TUDO ISSO AO SOM DO MAIS LOUCO HIP HOP!

SEGA

TEC TOY

## CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS\*

- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt



3x R\$ 233,00

OU EM 10x R\$ 81,53

**GRÁTIS**  
SONIC ADVENTURE  
E CAMISETA EXCLUSIVA

CONTROLLER



3x R\$ 39,99

VMU



3x R\$ 33,33

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

ARCADE STICK



3x R\$ 99,99

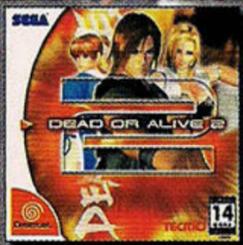


## SHENMUE



3x R\$ 49,99

## DEAD OR ALIVE 2



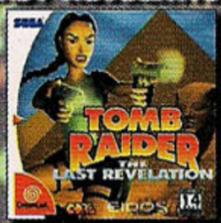
3x R\$ 23,33

## QUAKE III ARENA



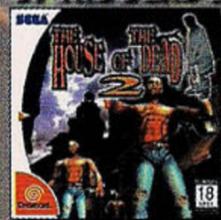
3x R\$ 33,33

## TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION



3x R\$ 33,33

## THE HOUSE OF THE DEAD 2



3x R\$ 26,66

## KING OF FIGHTERS 99



3x R\$ 26,66

## AIRFORCE DELTA



3x R\$ 26,66

## NBA 2K



3x R\$ 26,66

## SPEED DEVILS



3x R\$ 29,99

## VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



3x R\$ 26,66

## SEGA RALLY 2



3x R\$ 23,33

## VIRTUA STRIKER 2



3x R\$ 26,66

## HYDRO THUNDER



3x R\$ 26,66

## BLUE STINGER



3x R\$ 33,33

## RAYMAN 2



3x R\$ 33,33

## SONIC ADVENTURE



3x R\$ 23,33

## READY 2 RUMBLE



3x R\$ 29,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/dreamcast](http://www.dshop.com/dreamcast)

(11) 4166-7777

**DIRECTSHOPPING**

CÓDIGO TS2AA

Preços válidos até 28/07/2001 ou enquanto durarem os estoques. \* Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. \* Frete não incluso. \* Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

**Estamos à sua disposição!**

**Para assinar:**

**Tel.:** (0xx11) 3038-1414

- **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:

**e-mail** – [atendimento@teletarget.com.br](mailto:atendimento@teletarget.com.br)

**site** – [www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)

**Central de atendimento ao assinante**

**Serviços para o assinante**

**(dúvidas, mudança de endereços e outros):**

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

**PREÇO DA ASSINATURA ANUAL**

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

**Para falar com a Redação:**

- envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
- envie um fax para (0xx11) 3815-2169
- envie um e-mail para [sgp@novacultural.com.br](mailto:sgp@novacultural.com.br)
- telefone para (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

**Números Atrasados:**

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail [atendimento@teletarget.com.br](mailto:atendimento@teletarget.com.br). O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja na página 82 da edição.

**Publicidade:**

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

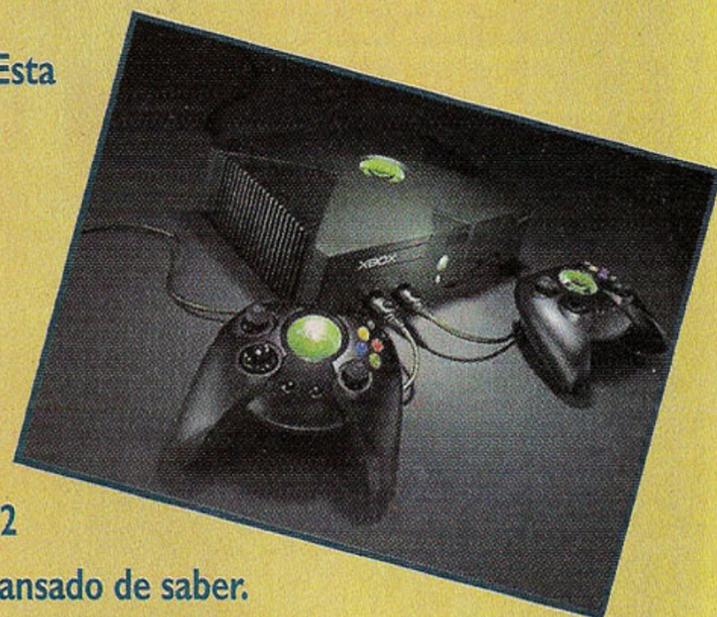
**Representantes no Brasil:**

**Curitiba (PR)** – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18º andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: [grp@onda.com.br](mailto:grp@onda.com.br); **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6º andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: [publicidade@editoramc.com.br](mailto:publicidade@editoramc.com.br); **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, SI 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: [jcz@tba.com.br](mailto:jcz@tba.com.br); **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: [solidarj@uol.com.br](mailto:solidarj@uol.com.br); **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: [denizelima@zaz.com.br](mailto:denizelima@zaz.com.br)

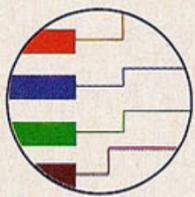


## CARTA DO CHEFE

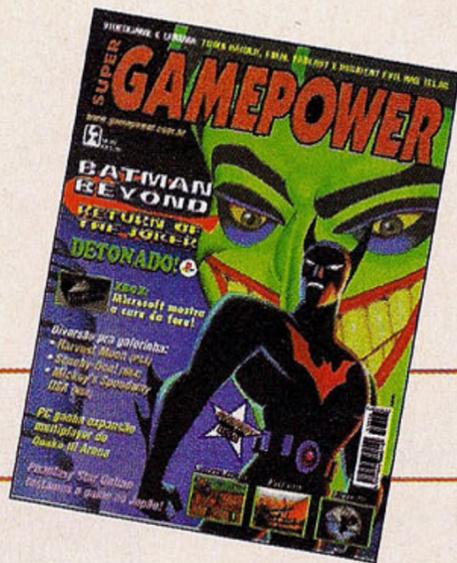
Bem-vindos ao futuro, meus amigos! Esta edição está recheada de novidades de última geração para vocês! Só pra começar, Bill Gates mostrou ao mundo a cara do XBox. Que o console é tecnicamente superior a seus concorrentes 128 bits, incluindo o Dreamcast, o PlayStation 2 e o GameCube, todo mundo já está cansado de saber.



Mas vale ressaltar que o lançamento do XBox, além de marcar a entrada da Microsoft na indústria dos videogames, vem confirmar uma nova tendência de mercado, iniciada pelo PlayStation 2: os consoles caseiros estão deixando de ser simples máquinas de reproduzir jogos para se tornarem utensílios domésticos, que rodam DVDs e permitem acesso à Internet. E o melhor: todas essas possibilidades ficam reunidas em um único aparelho, cujo preço torna-se bastante atrativo. Se, de um lado, XBox e PlayStation 2 saem na frente por utilizarem mídia DVD, a Sega está reforçando sua decisão de apostar na capacidade de conexão do Dreamcast para encarar a concorrência. A mais nova surpresa da Sega é o lançamento de um adaptador para banda larga, que permite que a navegação via DC seja mais rápida e estável, o que melhora sensivelmente a qualidade das partidas em rede. E por falar em rede, o 128 bits da Sega acaba de ganhar dois dos títulos mais esperados da SegaNet: *Phantasy Star Online*, o primeiro RPG para videogames projetado especialmente para partidas na Internet; e *Daytona USA*, um supergame de corrida que foi convertido dos arcades, plataforma em que ele fez muito sucesso anos atrás. Nesta edição, você vai encontrar novidades sobre esses dois jogos. E mais: testamos *Phantasy Star* em rede, lá do Japão, e o jogo é nota 10! Já que estamos falando sobre Internet, outra forte tendência de expansão do mundo dos games, *Quake III Arena* acaba de ganhar um pacote de expansão, com novos modos de jogo multiplayer e itens para a galera do PC curtir online. E, para completar, preparamos uma reportagem com dicas de programas de comunicação por voz, que podem ser muito úteis para os usuários de PC que gostam de jogar em equipes na rede. A edição traz ainda novidades sobre o novo site da Editora Nova Cultural, o *Game Power*, e as últimas notícias sobre os filmes de *Tomb Raider*, *Final Fantasy* e *Resident Evil*, além de um flashback sobre outros games que já deram as caras nas telas dos cinemas.



# SUMÁRIO



## CIRCUITO ABERTO

Bill Gates mostra a cara do Xbox  
Veja também os detalhes dos filmes Tomb Raider, Final Fantasy e RE .....12

## PLAYSTATION

Sony relança o PlayStation 2 nos Estados Unidos em março, mês em que vários jogos devem chegar às prateleiras ianques

### PlayStation

Aladdin in Nasira's Revenge .....	24
Harvest Moon: Back to Nature .....	22
Martian Gothic .....	20
Monster Force .....	20
Rogue Spears .....	20
Slap Happy Rhythm Busters .....	20

### PlayStation 2

4x4 Evolution .....	21
Ace Combat 4 .....	19
Bloody Roar 3 .....	18
Jykkyou Live World Soccer 2001 .....	18

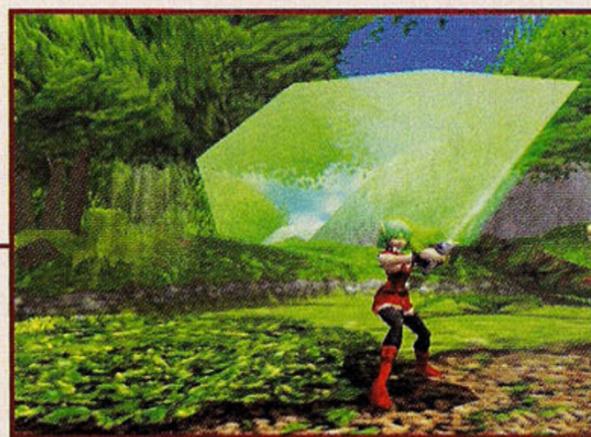
## DREAMCAST

Sega lança um adaptador para conexão em banda larga via Dreamcast e se arma com bons títulos online para encarar a concorrência deste ano

Bangaio .....	30
Commandos 2 .....	31
Daytona USA 2001 .....	32
Guilty Gear X .....	34
Last Blade: Final Edition .....	35
Phantasy Star Online .....	30
Prince of Persia: Arabian Nights .....	33
Project Justice .....	36
Spider-Man .....	30
The Next Tetris .....	30
Worms World Party .....	30



Detonado radical com todas as Suits e acessórios de Batman Beyond, e as instruções para você ajudar o morceguão a encarar o velho Coringa, que está de volta para badernar Gotham City!



Nosso crítico foi ao Japão e testou Phantasy Star Online. O RPG, que ganhou nota 10, mal foi lançado e já está revolucionando o gênero



Quake III Arena ganha pacote de expansão com novas fases para você jogar no Multiplayer



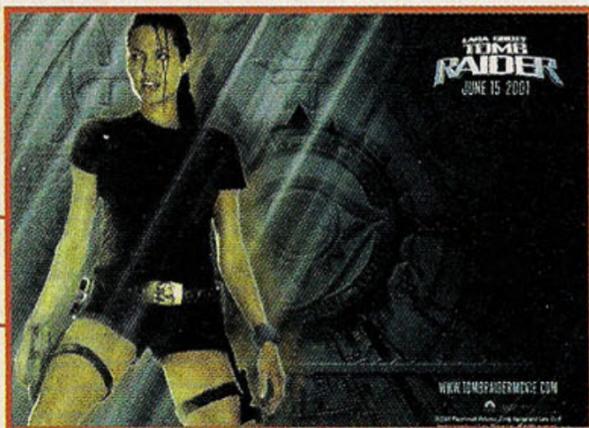
Na pele de um sortudo que fatura uma fazenda como herança, você terá de trabalhar pesado para tornar suas terras produtivas. A história é do simulador Harvest Moon, que acaba de chegar ao PSX

Project Justice, seqüência de Rival Schools, traz jogabilidade mais rápida, ambientação em 3D e novos personagens



Ajudado pela máfia para fugir de um manicômio, Hitman terá de fazer alguns servicinhos sujos no PC como forma de agradecimento





Lara Croft e seus amigos de Final Fantasy e Resident Evil invadiram Hollywood e estão prestes a virar estrelas de cinema. Confira informações e fotos desses e outros filmes inspirados nos games!



Está no ar o Game Power, o novo portal de games da Editora Nova Cultural. Nele você pode encontrar notícias atualizadas sobre o mundo dos jogos, ofertas de compras interessantes, links e muito mais. Confira no SGP na Rede!



Scooby e seu amigo Salsicha se metem nas mais loucas confusões no Nintendo 64. E o mais engraçado: em vez de barra de energia, Salsicha terá uma de coragem!

## NINTENDO

GameCube ou PlayStation 2? Se você não sabe qual deles é o melhor, não deixe de ler essa reportagem!

### Nintendo 64

Mickey's Speedway USA .....	45
Midway's Gratest Arcade Hits .....	45
Ms. Pac-Man Maze Madness .....	44
Scooby Doo! Classic Creep Capers .....	44

### Game Boy Color

Disney's The Emperor's New Groove .....	42
Indiana Jones and the Infernal Machine .....	42
Legend of Zelda: Mystical Seed of Power .....	43

### Game Boy Advance

Top Gear All Japan GT .....	42
Tweety and the Magical Jewel .....	42

## PC/ARCADE

Os programas de comunicação por voz que ajudam (e muito!) suas partidas online em equipes

### PC

Desperados .....	48
Crimson Order .....	48
Giants Citizen Kabuto .....	50
Hitman: Codename 47 .....	53
No One Lives Forever .....	52
Quake III Team Arena .....	51
Real War .....	49
Tribes 2 .....	49
World War II Online .....	49

## DETONADO

Ação total! 007 e Batman estão dando o maior gás para salvar o mundo de seus arquiinimigos

007 The World Is Not Enough .....	62
Batman Beyond: Return of the Joker .....	74

## FLASHBACK

O herói persa que iniciou carreira nos 16 bits

Aladdin .....	80
---------------	----

## DICAS

### PLAYSTATION

Army Men Air Attack 2	54
Blade	54
Medal of Honor Underground	54
Spec Ops: Stealth Patrol	59
Supercross	57

### PLAYSTATION 2

FIFA 2001	54
Sky Odyssey	59
TimeSplitters	56
Wild Wild Racing	57

### DREAMCAST

4x4 Evolution	55
18 Wheeler: American Pro Truck	55
Guilty Gear X	54
Looney Tunes Space Race	57
Metropolis Street Racing	54
Red Dog: Superior Fire Power	59
Resident Evil 2	55
Star Wars: Demolition Racer	59

### UFC

Xtreme Sports	59
---------------	----

### NINTENDO 64

Nuclear Strike 64	55
Spider-Man	55
Star Wars Episode I: Battle for Naboo	58

### PC

Alice	54
Rainbow Six Covert Ops - Essentials	58

### GAMESHARK

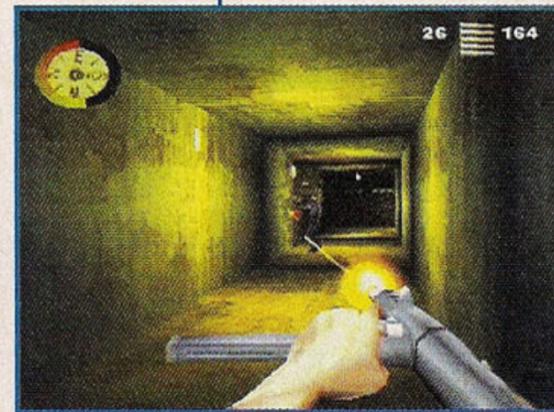
<b>PlayStation</b>	
Harvest Moon: Back to Nature	60
Incredible Crisis	60
Lunar 2: Eternal Blue Complete	60
Persona 2	60
Street Fighter EX Plus Alpha (versão japonesa)	60

### Dreamcast

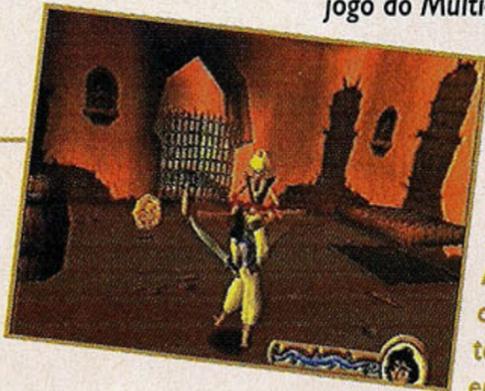
Grandia II	61
------------	----



Especial para fãs de 007: The World Is Not Enough (N64) destrinchado em 12 páginas. E ainda tem o Manual do Espião, com dicas e tudo sobre os modos de jogo do Multiplayer



Invencibilidade, seqüência quádrupla de tiros, balas com ricochete e muitas outras dicas sobre os modos de jogo de Medal of Honor Underground



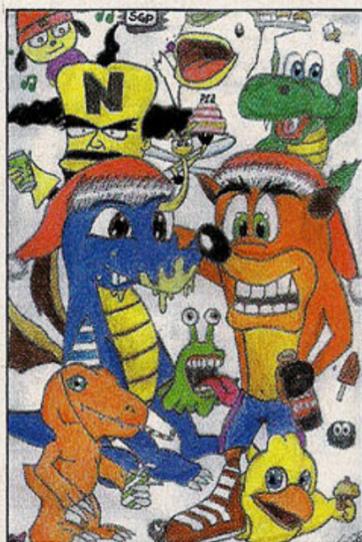
Agrahab não era a mesma na época do SNes e do Mega. E Aladdin ainda não conseguia andar de tapete voador em pleno game



# SGP CARTAS

# ARTE NO ENVELOPE

Inspirado nas aventuras de Conan, o Sérgio de Matos fez um desenho bem legal, que lhe rendeu o prêmio do mês: uma pistola para PlayStation. Mande sua carta pra gente. Na próxima edição, o vencedor pode ser você!



Tem de tudo no desenho do Fábio Ogata, de São Paulo, SP: Crash, Digimon, Monster Rancher e até o Croc!

O Spawn ficou irado na obra do André Luis Consorte, de Montenegro, RS. Coitados dos inimigos!



O vencedor do mês é o Sérgio de Matos, de Ribeirão Preto, SP. O cara acha que tá na hora de o Conan ganhar um game só pra ele. O que você acha?



O Crash tá pegando a maior onda no rabisco do Marcos Tavares, de Piçarras, SC



A galera do X-Men, com a Tempestade em destaque, está botando pra quebrar no desenho do Daniel Melo, de Valparaíso, GO

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



O Leandro de Oliveira, de Salto de Pirapora, SP, criou uma dupla de arrasar! Imagine James Bond e Lara Croft juntos!

Lara está gatíssima como sempre! Quem mandou foi o Rafael Valério, de Jaraguá, SP



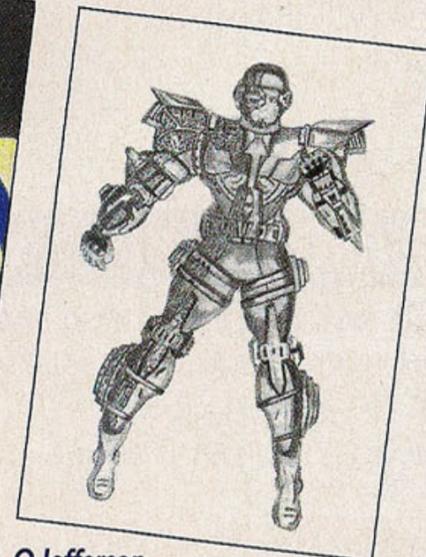
Mais uma Lara. Só que essa ficou bem diferentona, hein? A obra é do Rodrigo da Costa Faro, de Mogi das Cruzes, SP



O game Dracula X serviu de inspiração para o desenho do Eduardo Nascimento, de Belo Horizonte, MG



Rei e Pen Pen, do desenho animado Evangelion, são as estrelas da obra do Adilson dos Santos, de Salto de Pirapora, SP



O Jefferson Lima, de Jequié, BA, desenhou um robô pra ninguém botar defeito!

# Jogo dos 7 erros

Estamos lançando mais um desafio! Dessa vez, você terá de encontrar as sete diferenças entre essas ilustrações de um dos melhores jogos de luta do Dreamcast, *Capcom vs SNK*.

Olha só quantos personagens diferentes tem o jogo! Pra você que já vem curtindo as séries *The King of Fighters* e *Street Fighter* há algum tempo vai ser moleza! Afinal, você já deve saber de cor e salteado todos os detalhes de cada personagem! E então, vai encarar essa?



## OS GAMES DO MOMENTO

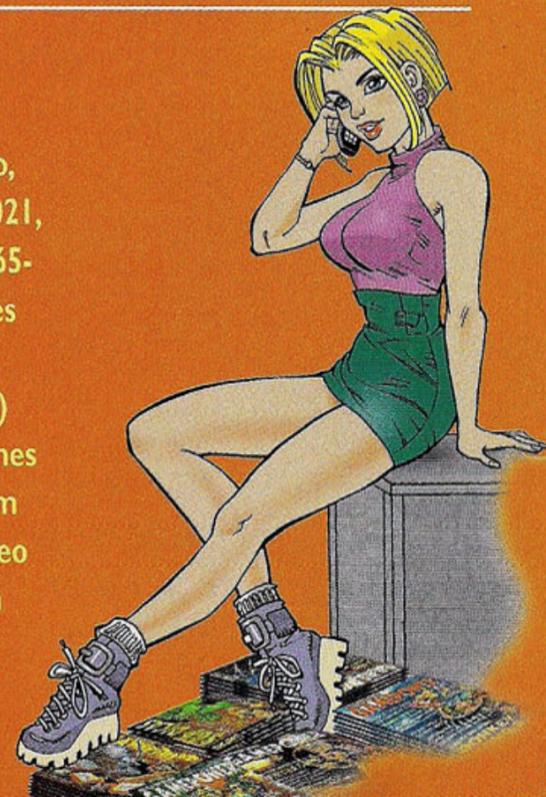
### OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Zelda Majora's Mask	Nintendo 64	RPG
2 007 The World Is Not Enough	Nintendo 64	ação
3 Driver 2	PlayStation	corrida
4 Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation	esporte
5 Spider-Man	N64/PSX	ação
6 Banjo-Tooie	Nintendo 64	ação
7 Mario Tennis	Nintendo 64	esporte
8 Shenmue	Dreamcast	adventure
9 Winning Eleven 2000	PlayStation	esporte
10 Grandia II	Dreamcast	RPG

### RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Phantasy Star Online	Dreamcast	RPG
2 Harvest Moon: Back to Nature	PlayStation	RPG
3 Daytona 2001	Dreamcast	corrida
4 Batman Beyond	PSX	ação
5 Guilty Gear X	Dreamcast	luta
6 Quake III Team Arena	PC	ação
7 Last Blade Final Edition	Dreamcast	luta
8 Hitman	PC	ação
9 Mega Man X5	PlayStation	ação
10 Scooby-Doo!	Nintendo 64	ação

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0\*\*11) 3743-9021, Première (0\*\*11) 3865-2904, Dragoon Games (0\*\*11) 3846-1470, Maxxi Games (0\*\*11) 591-0039, Nika's Games (0\*\*11) 3975-2737; em Goiânia, Bomber Vídeo (0\*\*62) 218-1917; em Curitiba, Eclipse (0\*\*41) 286-0605



## Akira e Agora



O pessoal está ligando pra redação para reclamar das dicas de *Tomb Raider Chronicles*, publicadas na página 50 da última SGP (edição 82). Acontece que elas foram testadas e funcionam perfeitamente na versão full do jogo. O mesmo não vale para a versão beta, que muita gente comprou por aí pensando se tratar simplesmente de um CD pirata. Ainda sobre a página 50, as dicas de *007 The World Is Not Enough* são para Nintendo 64, e não PlayStation. O logo do console saiu trocado, o que também aconteceu na página 52. Na verdade, os códigos de *WWF: No Mercy* são para Nintendo. De resto, a única coisa que tenho de acrescentar é que o telefone da Première (uma de nossas fontes no ranking dos mais alugados) saiu errado. Vacilo! O número certo é esse aí que vocês podem conferir ao lado! Valeu!

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**  
Caixa Postal 3342  
São Paulo, SP  
CEP 01060-970

Resposta: tênis vermelho no centro (parte de baixo); listra branca no biquíni vermelho de Mai (em cima, à esquerda); risco vermelho no rosto do E-Honda (na parte central, à direita); olho da máscara no canto superior direito; pétalas da rosa na parte central, à esquerda; trança da garota de azul (em cima); e botões do quimono branco à esquerda.



SGP  
CARTAS

# SGP RESPONDE

Eu queria alguns códigos de Gameshark para Parasite Eve I (americano).

**Wanderson Rezende**  
Uberlândia, MG

**MK:** *Ai vão os códigos, Wanderson. Para ter HP infinito, digite 800B8A2C 03E7 / 800B8A3C 03E7; e para ganhar muita experiência, 800C0E00 FFFF. Falou, cara?*

E aí, galera! Cheguei a uma cidade em Dragon Quest VII onde todos estão petrificados. O que faço depois que as estátuas se lembram do passado?

**Ébano dos Santos**  
Canavieiras, BA

**MK:** *Primeiro você deverá dormir no Inn e depois falar com o velho. Então vá para casa e olhe o livro para achar uma página de Joseph. Quando voltar ao Inn, cheque a árvore morta.*

Eu gostaria de aprender alguns truques de Dragon Ball GT: Final Bout para o PlayStation. Por favor, me ajudem!

**Nádio Fornaro**  
Valinhos, SP

**LM:** *Para conseguir mais personagens, aperte ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓ e ↑ na tela de abertura. Se quiser jogar com Goku especial, repita o código anterior e aperte △, △, △, △, △, □, □, □, □, □, □, □, □ e □ na tela de abertura. Sacou?*

Estou precisando de alguns códigos de Gameshark para o jogo Final Fantasy IX americano. Tem jeito, galera?

**Marcos Antônio da Silva**  
Poá, SP

**MK:** *Beleza, Marcos, aí vão algumas dicas! Para conseguir todos os itens, digite 5000FF02 0001 / 8008B7C4 6300; e para dinheiro infinito, 8008B7B0 FFFF. Para ter pelo menos um card de cada, o código é 50006406 0001 / 3008324E 0000.*

Olá, galera da SGP! No detonado de Zelda Majora's Mask, vocês dizem que, para melhorar a espada, é preciso pagar o cara da casa de madeira. Mas é preciso entregar a ele 100

rupees, e eu só consigo carregar 99! Como faço? Por favor, preciso de ajuda!

**Rafael Pinheiro**  
Suzano, SP

**MK:** *Para fazer isso, Rafael, você terá de pegar o Rupee Safe! Vá para Clocktown e dê 200 rupees à mulher do banco, que está sentada no canto da parede. Ai vai dar certo!*

Na versão americana de Chrono Cross, qual é a combinação que devo fazer no sonho de Kid?

**Victor da Silva**  
Terra Roxa, SP

**MK:** *A combinação é LI, △, RI, △ e X.*

Tenho algumas dúvidas sobre games. Primeiro eu queria saber se Street Fighter EX Plus 2 e 3 sairão para Dreamcast. E KOF 2000? Fiquei sabendo que a SNK está falida e que a Capcom está interessada em seus direitos. É verdade?

**Gilson Coelho**  
Barueri, SP

**BB:** *Gilson, o jogo Street Fighter não vai sair para o Dreamcast. Quanto à versão 128 bits de King of Fighters, ainda não temos nenhuma notícia. O último lançamento da SNK para o DC é Last Blade - Final Edition, que está publicado nesta edição. Esses boatos que andam rolando a respeito da falência da SNK não foram confirmados! O que se sabe é que a SNK realmente está numa pior!*

Será que vocês poderiam me passar uma dica de Gameshark para o jogo Final Fantasy VIII americano?

**Bruno de Andrade**  
Pinheiral, RJ

**MK:** *Anote o código, Bruno. Para conseguir dinheiro infinito, digite 80077E84 FFFF. Beleza, mano?*

Existem códigos de Gameshark para o jogo Galerians, do PlayStation?

**Robson Junior**  
Sorocaba, SP

**LM:** *É o seguinte, Robson. Não é muito aconselhável usar códigos de*

*Gameshark em Galerians. Sabe o que acontece? O jogo tem um tipo de proteção que faz com que ele trave num determinado ponto, caso você esteja usando os tais truques. Encare o inimigo na raça, mano!*

Amigos da SGP: eu queria saber se existem códigos de Gameshark para o 007 The World Is Not Enough do PlayStation. E, por favor, digam também quando vai sair o filme Resident Evil nos cinemas.

**Diogo Vergaças**  
Ibitinga, SP

**MB:** *Diogo, você está com sorte! Tudo que você quer saber está respondido nesta edição! Os códigos de Gameshark para a versão 32 bits de 007 estão no Manual do Espião, um encarte especial sobre o jogo. E as informações sobre o filme Resident Evil (e muitas outras produções de Hollywood) estão no Circuito Aberto!*

Preciso de códigos de Gameshark para o jogo Pro Evolution 2000. Socorro!

**André de Lima**  
Bonito, PE

**LM:** *Para conseguir pontos infinitos, digite 3011757D 00FF; para modificar a pontuação do time da casa, 30073E03 00??; e para modificar o score dos visitantes, 30073E04 00??. Substitua "??" pelo valor que quiser (entre 00 e 99).*

## Classificados

**Troco** um **Dreamcast** com dois controles, 21 CDs, uma VMU e um videocassete Phillips zerado, na caixa, por um **PlayStation 2**. Tratar com Julio ou Juliano, (0xx11) 6135-2824, São Paulo, SP.

**Vendo** um **Nintendo 64** com 2 controles, expansão de memória, transfer pack e 5 jogos. Tudo por R\$ 600. Tratar com Fausto, (0xx21) 522-2221, Rio de Janeiro, RJ.

**Vendo** um **Mega Drive** com 2 controles de seis botões, 4

cartuchos de jogos e um de Mega Net por R\$ 110. Tratar com Breno, (0xx31) 3398-1723, Contagem, MG.

**Vendo** um **Game Boy** com os cartuchos Wario Land e Turok 2 por R\$ 150; e um **Mega Drive** com 2 controles e os cartuchos Homem-Aranha e Splatter House por R\$ 100. **Vendo** também os **cartuchos de N64** Zelda: Ocarina of Time (R\$ 100), Banjo-Kazooie (R\$ 100) e Yoshi Story (R\$ 90). Tratar com Filipe, (0xx98) 9084-4844, São Luís, MA.

# A hora e a vez do leitor



Essa é a última chance de você participar da promoção *Qual é o Digimon?*, realizada pela *SuperGamePower* em parceria com a *Fox Kids*! Se você é fã de verdade dos Digimons, mande rápido sua carta! Para participar é fácil: basta ler a charada, descobrir sobre qual monstinho estamos falando e mandar a

**SUPER GAMEPOWER**

resposta para a *SuperGamePower*, Promoção *Qual é o Digimon?*, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP. Serão premiadas com um kit *Fox Kids* as cinco primeiras cartas que chegarem à redação com a resposta correta. Mas atenção: não esqueça de mandar os dados certinhos, com tudo completo (nome, endereço, telefone e CPF seu ou do seu responsável). Para ficar mais fácil responder nossa pergunta, não perca o desenho dos monstinhos, que passa todos os dias na *Fox Kids*, às 17h30 e às 21h30. Ou então dê uma espiadinha no site do canal, no endereço [www.foxkids.com.br](http://www.foxkids.com.br).

## Vencedores do mês

No mês passado, ninguém teve dificuldade para descobrir qual era o Digimon, não é mesmo? Era o *Kabuterimon*! Confira ao lado a ficha técnica do monstrengo e, abaixo, o nome dos leitores que faturaram os kits *Fox Kids* deste mês! Aproveite, vá procurando a resposta da próxima charada e mande logo sua carta. Na próxima edição, você pode ser um dos vencedores!



### Ficha Técnica

Nome: *KABUTERIMON*

Tipo de Digimon: insetóide

Grupo de Digimon: réptil

Ataques: eletrochoque e golpe de chifre de besouro

## Leitores Premiados

Eduardo Ortega, de Santa Cruz do Rio Pardo, SP

Nixon Batista, de São Paulo, SP

Silmon Junqueira, de Ituiutaba, MG

Rafael Correia, de São Gabriel da Palha, ES

Fabrizio Eizo, de Santos, SP

## Qual é o Digimon?

O desafio deste mês é moleza! Nosso monstinho misterioso é um lagarto humilde por natureza, muito amigo de *Tai*. Seu principal ataque é, acredite se quiser, o bafó! Aí vai mais uma dica: ele é do tipo vacina! Qual é o Digimon? Escreva a resposta pra gente!

**Vendo** um **Nintendo 64** com 2 controles, 1 memory card, 1 rumble pak e 5 fitas (Mario Kart, ISSS 64, Zelda, 007 e Pokémon Stadium com transfer pak) por R\$ 370. Tratar com Diogo, (0xx11) 3768-5741, São Paulo, SP.

**Vendo** um **Saturn** com 2 controles e 8 CDs por R\$ 480. Tratar com Felipe, (0xx43) 597-1931, Arapoti, PR.

**Vendo** um **volante** com pedal para N64 por R\$ 80; as fitas Missão Impossível, ISSS 98 e Shadow Man por R\$ 70 cada; Zelda: Ocarina of Time por R\$ 100; e Resident Evil 2 por R\$ 120. Tratar com Giuliano, (0xx11) 5623-6704, São Paulo, SP.

**Vendo** um **PlayStation** com 2 controles, uma pistola, 1 Gameshark e 33 CDs por R\$ 599. Tratar com Alessandro, (0xx11) 6431-1550, Guarulhos, SP.

**Vendo** um **Game Boy Color** seminovo, uma fita de Pokémon Amarelo, uma bateria e uma fonte por R\$ 170. Tratar com Renato, (0xx11) 4479-2335, Santo André, SP.

**Vendo** um **Super Nintendo** com 2 controles e 5 cartuchos por R\$ 200. Tratar com Junior, (0xx91) 243-4456, Belém, PA.

**Vendo** um **Nintendo 64** com 3

controles, 1 memory card e 4 jogos (ISSS 64, ISSS 98, 007 e Zelda) por R\$ 350. Tratar com Jean, (0xx11) 6345-5723, São Paulo, SP.

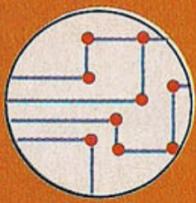
**Vendo** um **PlayStation** com 1 memory card, 10 CDs e 2 controles por R\$ 400. Tratar com Felipe, (0xx24) 9222-9898, Angra dos Reis, RJ.

**Vendo** um **Game Boy Pocket** e um **Game Boy Color** com todas as versões de Pokémon e 9 jogos, além do cabo Link. Tudo por R\$ 400. **Vendo** também um **Game Gear** com 4 jogos por R\$ 50.

Tratar com Jacqueline, (0xx11) 3399-4566, São Paulo, SP.

**Vendo** um **Mega Drive** com 5 cartuchos e um controle por R\$ 120. Tratar com Wilney, (0xx12) 432-6200, Ubatuba, SP.

**SuperGamePower** veicula seu anúncio de graça nesta seção. Escreva para **Classificados SGP**, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, SP. Se preferir, mande sua mensagem pelo fax (0xx11) 3815-2169.



**SGP  
NA REDE**

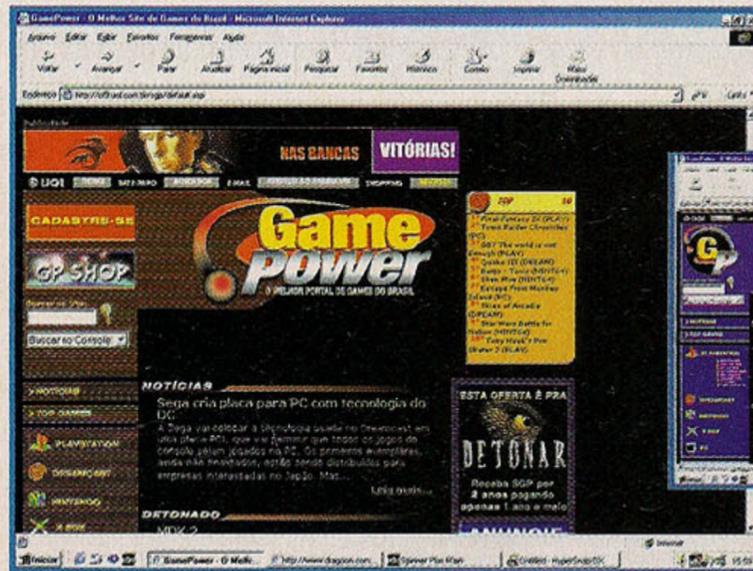
- Bill Games
- Hot News
- Links da Hora
- Gamepower.com.br
- sgp.mail.dúvida



### Gamepower.com.br

O novo portal de games da Editora Nova Cultural, o **Game Power**, estará passando por um período de testes nos próximos dois meses. E caberá a vocês, internautas e leitores da melhor revista de games do Brasil, ajudar a gente a construir o mais moderno site de jogos da Internet brasileira. Está a fim de participar? Então navegue no [www.gamepower.com.br](http://www.gamepower.com.br) e mande suas críticas e opiniões pra gente. Sinta-se à vontade também para dar sugestões sobre as seções e o conteúdo do **Game Power**. No próprio site há alguns canais para você se comunicar com a gente. Mas, se preferir, mande um e-mail para [sgp@novacultural.com.br](mailto:sgp@novacultural.com.br) ou [psm@novacultural.com.br](mailto:psm@novacultural.com.br).

# No ar, o mais moderno portal sobre videogames do Brasil



jogos, e assinar as revistas **SuperGamePower** e **PlayStation Magazine**. Se você estiver à procura de uma edição antiga das revistas, que não pode mais ser encontrada nas bancas, basta entrar na seção Números Atrasados para fazer contato com a central de atendimento.

### DIVISÃO POR CONSOLES

Todas as informações do **Game Power** estão divididas por consoles: PlayStation, Dreamcast,

Nintendo, Xbox e PC. Se você quiser encontrar somente dados a respeito de PlayStation, por exemplo, é só escolher o

console e depois optar por uma das seguintes seções: notícias, previews, reviews, detonados, dicas, dicas do leitor e Top Games. As notícias estarão sempre fresquinhas, com atualizações diárias. Previews e Reviews incluem futuros lançamentos e os melhores títulos que já estão disponíveis; Dicas e Detonados (*na foto*), truques para você se dar bem e passo-a-passo de jogos; e Top Games, os melhores games de cada console.



As revistas de games da Editora Nova Cultural têm um novo companheiro desde janeiro: é o site [Gamepower.com.br](http://Gamepower.com.br), o novo e mais moderno portal sobre videogames da Internet brasileira. Substituto do antigo de **SuperGamePower**, o **Game Power** tem atualização diária e um grande volume de informações. Nos próximos dois meses, o portal estará em período de testes, sujeito a modificações sugeridas por seus usuários.

### INFORMAÇÃO PRA VALER!

Graças a um eficiente banco de dados, você pode ter acesso a reviews, detonados, dicas de jogos, notícias sobre o mundo dos games e muito mais. Para encontrar as informações de sua preferência, é só usar o sistema de busca no site. Digitando o nome de um jogo, por exemplo, vai aparecer uma lista com todas as seções em que ele aparece: review, detonado, dicas etc. Você também pode optar por receber um boletim semanal por e-mail, com todas as novidades do mundo dos games. É só responder um pequeno formulário e se cadastrar. Além disso, no site também é possível fazer downloads de papéis de parede, demos e saves de

### COMPRAS NO GP SHOP

Nessa seção, resultado de uma parceria com o Submarino, você pode conferir as melhores ofertas em games, acessórios e consoles à venda naquele site. De quebra, você ainda fatura um desconto de 5% por estar navegando pelo **Game Power**.

### SEU ESPAÇO NO SITE

Sua participação é muito importante para nosso novo site! Por isso, você pode dar seu palpite na seção Solte o Verbo, participar de enquetes e quizzes, mandar contribuições em forma de dicas, FAQs e novidades, eleger os cinco melhores jogos de cada

## HOT NEWS

### UNIVERSAL E NAPSTER NÃO CHEGAM A UM ACORDO

A briga pelos direitos autorais entre as gravadoras e o Napster continua quente. A Universal Music, maior gravadora musical do mundo, não entrou em acordo com o site, antes de o caso ir aos tribunais americanos. Já com o MP3.com, a gravadora concordou em licenciar seu catálogo, depois de uma batalha judicial que envolveu US\$ 53,4 milhões.

### DOJ FICA CONTRA A MICROSOFT

O Departamento de Justiça Americano (DOJ) defendeu a decisão do juiz Thomas Jackson de dividir a Microsoft em duas empresas, por achar a conduta dela anticompetitiva. A empresa de Bill Gates alega uma má interpretação das leis antitruste. A volta aos tribunais acontece ainda este mês.

console em Top Games, e responder à pergunta do Bill Games. Os craques poderão também testar seus conhecimentos no Vestibular do Videogame, que vai distribuir brindes aos sabichões mais rápidos. E os melhores FAQs (passo-a-passo de jogos em forma de texto) também serão premiados! Além de todas essas novidades, você ainda pode trocar uma idéia com a galera que curte games, tanto no Fórum como no chat, e publicar ou procurar ofertas na seção Classificados. O **Game Power** também terá em breve a Comunidade Online, que vai possibilitar que você marque desafios online e encontre pessoas para formar equipes e jogar na rede. Como essa área ainda está em testes, você pode entrar nela para dar sugestões sobre o que gostaria que a Comunidade tivesse.



### DOWNLOADS LINKS E SERVIÇOS

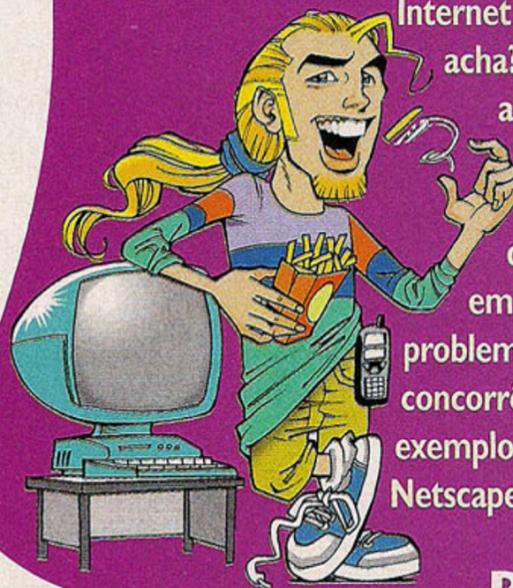
A parte de downloads do site foi bastante incrementada. Agora, além de baixar

papéis de parede dos nossos sucessos de capa, você

poderá encontrar demos e trailers de games, além de saves de jogos de PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast. Para os interessados em conferir sites de fabricantes, o **Game Power** traz a seção Endereços do Videogame. E aqueles que estiverem procurando locadoras, assistências técnicas e serviços em geral poderão entrar em Guia de Serviços.



Acabou o mistério: a Microsoft finalmente mostrou o Xbox ao mundo. Apesar de não ter alguns dos números que muitos esperavam (isso vale principalmente para a performance do processador gráfico), o filho mais novo do milionário Bill Gates certamente é bem superior a seus concorrentes 128 bits. E entre esses podemos incluir o Dreamcast, o PlayStation 2 (o videogame mais moderno que existe hoje no mercado) e até mesmo o futuro GameCube, que só deverá ser lançado pela Nintendo no segundo semestre. Agora, muita gente já deve estar se perguntando: será que o Xbox vai virar uma febre mundial, a exemplo do que aconteceu com outros produtos da Microsoft, como o Windows e o



Internet Explorer? O que você acha? Será que a Sony, a Sega e a Nintendo continuarão sendo gigantes no mercado de videogames, como são hoje, ou essas empresas terão grandes problemas com o início da concorrência da Microsoft, a exemplo do que aconteceu com a Netscape?

**BILL GAMES**

## SGP.MAIL.DÚVIDA

Estou jogando Metal Gear Solid para PC e não consigo contactar Meryl pelo Codec. Não acho o tal CD Case para saber sua frequência!

Ricardo  
reck@uol.com.br

**LM:** Pô, Ricardo! O CD Case é a caixinha do seu CD, meu! É só olhar atrás dela que você vai descobrir que a frequência é 140,15.

Preciso de ajuda em Silent Hill. Estou no hospital, em um lugar onde tem uns quadros com uns signos. Em uma parede tem três quadros com os signos Sagitário, Touro e Gêmeos. Qual é o código que devo digitar embaixo deles?

Jair Valle  
jairvalle@bol.com.br

**MK:** Os códigos são os seguintes: 4 em Touro, 6 em Sagitário e 8 em Gêmeos.

Em Dead or Alive 2 para o PlayStation 2, como faço para habilitar os personagens Tengu e Bayman?

Luiz Henrique  
kenshiro@ajato.com.br

**BB:** Para habilitar Tengu, basta completar o modo Story com todos os personagens. E para habilitar Bayman, colete 10 Stars em Survival Mode.

Eu gostaria de alguns códigos de gameshark para o jogo Blade, do PlayStation.

Marcelo Monnier  
m.monnier@bol.com.br

**LM:** Ai vai, Marcelo. Para ter vida infinita, o código é 800C7328 0600; para ter a barra de vida sempre cheia, digite 800C3914 45E2. Para ter o Multi-Launcher, entre com o código 300C38D4 0001.

Como faço para salvar o jogo Digimon World 2? Me ajudem!

André Newton  
gogetassj10@hotmail.com

**MB:** Para gravar é muito fácil, André! Basta sair da fase e ir até o mapa. Aperte  $\Delta$  para fazer o menu aparecer e escolha a última opção da coluna da direita.

Em Tomb Raider Chronicles, na fase Trajans Markets, onde fica a escada na parede logo no começo da fase?

Marcos Fernandes  
mmlpf@zipmail.com.br

**LM:** A escada na parede fica em uma área onde existem umas engrenagens gigantes. Mais precisamente, ela fica à direita da porta do meio, no lado oposto ao das engrenagens.

Em Shenmue, não sei onde

encontrar uma chave para abrir a caixa que se encontra na sala de treinamento de Ryo Hazuki.

Cleuton  
romeuanjapoeta@hotmail.com

**MK:** Essa chave fica na gaveta da escrivaninha do pai de Ryo, dentro de uma caixa. Beleza?

Como eu faço para habilitar os personagens Gouki, Morrigan e Nakoruru em Capcom vs SNK?

Cristina Naomi  
tinauti@grn.mmtr.or.jp

**BB:** Para habilitar Gouki você precisa vencê-lo e já ter comprado Nakoruru Morrigan. Compre-o por 9500 vs. Para Morrigan, você deve vencê-lo já tendo comprado todos os personagens da Capcom EX. Compre-a por 8000 vs. No caso de Nakoruru, vença-o já tendo comprado todos os personagens da SNK EX por 8000 vs.

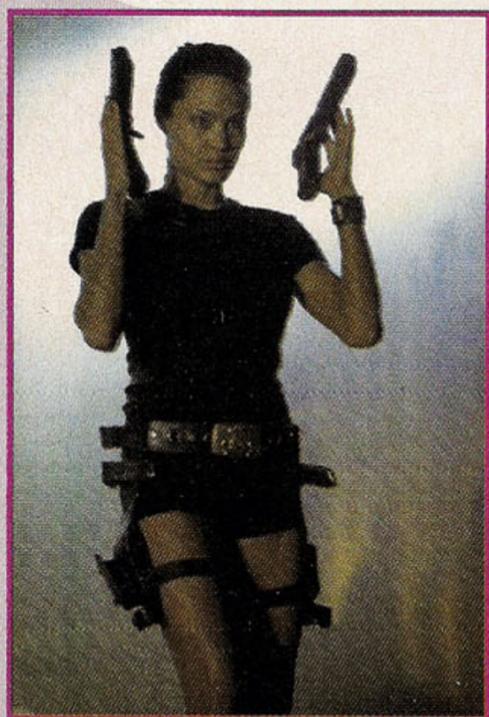


**CIRCUITO  
ABERTO**

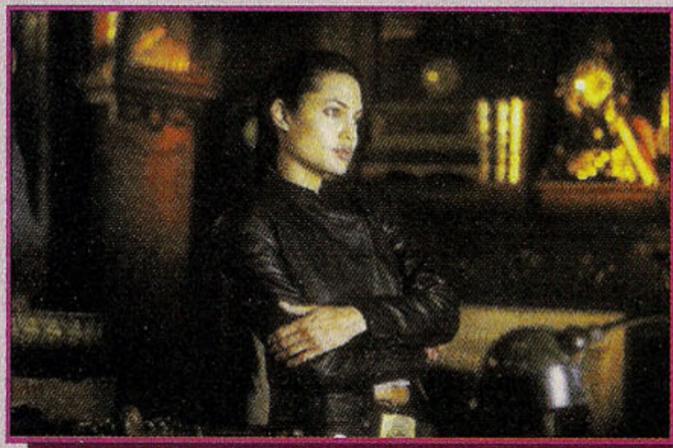
# Luz, Câmera...

# Ação, RPG,

Do mundo dos games para os cinemas, heróis e vilões de *Tomb Raider*, *Final Fantasy* e *Resident Evil* estão prestes a virar estrelas de Hollywood, a exemplo do que já aconteceu com os personagens de *Dungeons & Dragons*, *Mortal Kombat* e muitos outros títulos



Para realizar por conta própria as acrobacias de Lara Croft, a gatíssima Angelina Jolie teve de passar por um curso de treinamento



O filme *Tomb Raider*, previsto para estrear nos Estados Unidos em junho deste ano, conta com um elenco de peso e orçamento de US\$ 100 milhões

Desde que os jogos de videogame e PC invadiram nossa imaginação e nosso dia-a-dia, a indústria de Hollywood tem aproveitado os ídolos criados pelas software houses para turbinar a bilheteria das produções. Mas as empresas cinematográficas saem ganhando? A resposta é simples: sim, e muito! Se uma desenvolvedora já gastou uma fortuna para divulgar o nome e o estilo de um personagem, a ponto de conseguir vender centenas de milhares de cópias de um game mundo a fora, os espectadores vão reconhecer mais facilmente os vilões e os bandidos e, principalmente, os jogadores terão muita curiosidade em conferir como ficou o herói, pagando o ingresso. Podemos tomar como exemplo *Mortal Kombat*, game criado pela Acclaim em 1993. Quando o primeiro filme foi exibido dois anos depois, muita gente deixou o controle do videogame de lado e foi para uma das salas escuras. Alguns curtiram bastante o resultado, outros lamentaram profundamente certas alterações. No caso de *Mortal Kombat*, houve aqueles que detestaram o Sub Zero subalterno a Kung Lao. Essa satisfação parcial acontece porque fazer um filme para agradar a jogadores, gregos, troianos e pessoas que sequer conhecem o game é uma tarefa árdua. E, ainda por cima, o produtor tem de seguir as ordens do estúdio, que banca a empreitada e está de olho no lucro. Entre as sugestões, por exemplo, o dono do dinheiro pode pedir que o cruel mocinho fique mais misericordioso. Dessa forma, crianças assistiriam ao filme, o que renderia uns ingressos extras. Depois do trabalho de uma equipe gigantesca e do investimento de muita, muita grana, aparecem algumas surpresas interessantes:

## OS PRÓXIMOS SUCESSOS DA TELONA COM PIPOCA

Até o final deste ano, pelo menos duas superproduções prometem aumentar as filas nos cinemas. A primeira trará ninguém menos que a maior musa do mundo dos games, Lara Croft, e a segunda vai reproduzir a história de uma das mais famosas séries da história dos videogames, *Final Fantasy*. Por falar em fama e sucesso, agora em fevereiro a produção do filme *Resident Evil*, emperrada há mais de dois anos, vai começar a sair do papel. A novidade será a presença da gata Milla Jovovich (a alienígena de *O Quinto Elemento*), que assumirá o papel de Alice. Confira a seguir algumas novidades sobre esses filmes.

## Lara Croft faz as pazes com o Greenpeace

Ela pode até não ter uma carteirinha do Greenpeace (entidade de proteção ao meio ambiente), mas é muito provável que no filme *Tomb Raider Movie*, previsto para estrear nos Estados Unidos em 15 de junho, Lara Croft não elimine com uma saraivada de balas alguns dos principais inimigos: os animais. Pelo que se pode ver no trailer disponível em [www.tombraidermovie.com](http://www.tombraidermovie.com), os lobos famintos, morcegos, ursos lerdos e outros bichos ficaram a salvo em alguma reserva ecológica, dando lugar a sujeitos mal encarados e robôs. Para saltar, esquivar, escalar, nadar, lutar e atirar (ufa!) na pele da rebelde exploradora, os estúdios da Paramount Pictures contrataram a talentosa atriz Angelina Jolie, que recebeu um Oscar no ano passado pelo drama *Garota Interrompida*, em que viveu uma louca desvairada. A gata, que tem uma silhueta bem próxima da inventada para Lara (com aquelas medidas simpaticamente exageradas!), também interpretou uma ladra de carros muito sensual em *60 Segundos*. Para encarar o pique da musa e realizar as acrobacias por conta

# Luta, Adventure!

própria durante as filmagens, Jolie teve de fazer um curso de três meses antes do início das filmagens. Só para constar: John Voigt, o pai de Jolie, interpretará o pai ricoço de Lara Croft no filme. A equipe de produção, que praticamente define para onde vai o dinheiro, também não deixa a desejar. Entre as feras estão Lawrence Gordon e Lloyd Levin, figuras responsáveis por sucessos como *48 Horas*, *Predador I e II*, *Duro de Matar I e II*, *Boogie Nights* e *Campo dos Sonhos*, entre outros. Os filmes de ação do currículo desses caras contam com muitas explosões e tiroteios espetaculares. E os dramas *Boogie Nights* e *Campo dos Sonhos* têm histórias bem convincentes e atores afiados. Para completar, Simon West é quem dirige Angelina Jolie e os demais do elenco. Se quiser ter uma idéia da velocidade e intensidade das cenas feitas pelo olho de West, corra até a locadora e pegue *A Rocha* e *Con Air*. É diversão certa para quem procura ação. Em relação ao enredo de *Tomb Raider Movie*, a Paramount é uma tumba. Pelo pouco que os produtores revelaram em chats e entrevistas na Internet, parece que a história vai se passar no presente ou num futuro muito próximo. As gravações foram feitas em Londres, Islândia, Camboja e Veneza para criar o clima de aventura mundial, segundo o produtor Levin. Ele ressaltou ainda que *Caçadores da Arca Perdida* e a série de filmes de 007 foram fortes inspirações para *Tomb Raider Movie*. Além disso, a Eidos – empresa que publica os jogos de Lara Croft – deu uma força na produção, o que deverá garantir uma boa fidelidade à versão da heroína para a telona.

## Atores virtuais de Final Fantasy dispensam maquiagem

Batom e pó-de-arroz foram itens desnecessários durante as filmagens do filme *Final Fantasy*. Para falar a verdade, a chance de que uma balinha de hortelã tenha rolado para refrescar a garganta dos dubladores é infinitamente maior. Não entendeu? É que não existem atores e atrizes reais no filme. Os personagens são virtuais, criados e animados por computação gráfica! Produzido pela Columbia Tristar – um estúdio controlado pela Sony – *Final Fantasy* terá cenários e animações exuberantes, capazes de deixar qualquer fã de efeitos especiais boquiaberto. As texturas estão muito mais caprichadas do que as encontradas nos movies dos jogos *Final Fantasy* para



Os personagens do filme *Final Fantasy* são todos virtuais, criados e animados por computação gráfica

PlayStation, e as expressões ficaram muito próximas da realidade. Para dar o sopro de vida a esses bonecos virtuais, a Columbia Tristar utilizou técnicas para aumentar e reduzir as rugas na pele, conforme a expressão desejada. As vozes também prometem ser inspiradoras. Felizmente, o time de dubladores da versão norte-americana é formado por alguns atores bem conhecidos, entre eles James Woods (*Vampiros*, de John Carpenter), Ving Rhames (*Missão Impossível I e II*, e *A Armadilha*), Donald Sutherland (*Instinto e Vírus*), Steve Buscemi (*Armageddon* e *Con Air*) e Ming-Na (*Street Fighter*). Para quem esse pessoal vai emprestar a voz? Isso ainda não foi dito! A Columbia Tristar revelou apenas que a história vai se passar no ano de 2065, numa Terra devastada em que os poucos humanos restantes lutam pela sobrevivência. A empresa garante que o filme levará os espectadores a batalhas alucinantes, enquanto aborda temas que fizeram parte de toda a saga *Final Fantasy*: amor, amizade, sonhos, aventura, vida e morte. Parece profundo... Vale conferir o resultado em julho, quando a produção vai estreiar no território ianque.

## Zumbis do Resident Evil procuram dinheiro

As produções de *Final Fantasy* e *Tomb Raider Movie* contam com pelo menos US\$ 100 milhões cada. Já *Resident Evil Ground Zero*, cujas filmagens vão começar agora em fevereiro, em Berlim, terá de chegar às telas com menos da metade da grana: US\$ 40 milhões. Isso pode significar efeitos especiais mais modestos do que os desejados. Apesar do orçamento curto, a gatíssima Milla Jovovich (a alienígena de *O Quinto Elemento*) confirmou que estrelará o filme como Alice, a matadora de zumbis. Jovovich fará parceria com a agente Rain, encarnada por Michelle Rodriguez. Segundo o roteirista e diretor Paul Anderson (*Mortal Kombat* e *O Enigma do Horizonte*), o filme dará maior ênfase à mitologia de *Resident Evil*. A história estará centrada em uma base militar especial, onde o supercomputador chamado The Red Queen entra em pane. E, de alguma forma, tal defeito está ligado ao acidente que causou a mutação em centenas de cientistas. Para tirar essa idéia da gaveta,



Anderson está contando com o apoio das empresas Constantine e Impact Pictures. Esta última é administrada pelo próprio diretor e seu parceiro, Jeremy Bolt. Já a Constantine irá co-produzir o filme em troca dos direitos de

Milla Jovovich, a alienígena de *O Quinto Elemento*, vai encarnar a caçadora de zumbis Alice, de *Resident Evil Ground Zero*



CIRCUITO  
ABERTO

## Luz, Câmera...

# Ação, RPG, Luta, Adventure!

distribuição internacional. Nos Estados Unidos, até o momento, nenhuma distribuidora se interessou pelo filme, que ainda não tem data prevista de lançamento. Já fazia dois anos que a produção de *Resident Evil* estava emperrada. Em 1998, a Capcom havia contratado George Romero (*A Noite dos Mortos-Vivos*) para dirigir e escrever o script do filme, mas em seguida voltou atrás e resolveu deixar o cargo apenas no cargo de diretor. Muito chateado com o episódio, Romero abandonou a Capcom.

### OS ERROS E ACERTOS DE HOLLYWOOD

Infelizmente, na maioria das vezes a conversão do universo de um jogo para as telas dos cinemas não sai do jeito que os jogadores e o público geral esperavam. Mas nem sempre tudo é ruim em um filme. Sempre tem aquele golpe que ficou legal, algum efeito interessante ou uma gata que vale o ingresso. No mínimo, resta a experiência para que as empresas hollywoodianas não cometam (ou tentem não cometer!) os mesmos enganos:

#### Dungeons & Dragons

Em dezembro, quando *Dungeons & Dragons* foi lançado nos Estados Unidos, muita gente saiu chamuscada de raiva do cinema após ver essa adaptação do clássico de RPG que gerou diversos jogos para consoles e PCs. Na Internet, críticos especializados malharam a atuação de todo o elenco, inclusive a de Jeremy Irons. Ao que parece, o orçamento de US\$ 35 milhões não bastou para produzir um filme que recriasse o clima de fantasia. Os efeitos são muito simples, e muitos problemas técnicos atrapalharam a produção, incluindo atrasos intermináveis e desentendimentos com prestadoras de serviço durante o estágio em que ocorre a edição. O produtor executivo Joel Silver (*Matrix*, *48 Horas*, *Predador* e *Arma Mortífera*) até ameaçou retirar seu nome do projeto, o que inviabilizaria a distribuição do filme pela Warner Bros nos Estados Unidos.



#### Mortal Kombat



A disputa entre os lutadores do Underworld teve uma adaptação bem fiel na telona em 1995. Goro estava muito convincente com seu rabo-de-cavalo, e o clássico "get over here" de Scorpion ficou bem bacana, assim como as aparições de Christopher Lambert como Rayden. *Mortal Kombat* tem boa computação gráfica, apesar de o golpe de Liu Kang (dando sucessivos chutes no ar para derrotar um dos inimigos) ter arrancado risadas da platéia. O interessante é que o filme ficou bem menos violento que o jogo. Nada de

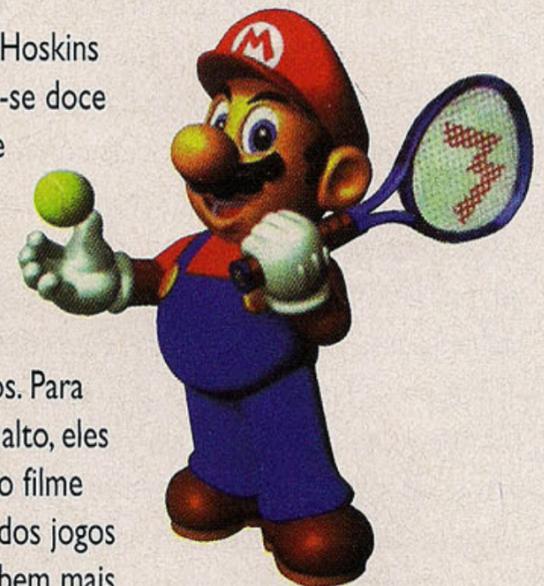
desmembramentos ou decapitações, e mesmo a quantidade de sangue é mais discreta.

#### Street Fighter

Socorro! Esse filme, produzido em 1994 com um curtíssimo orçamento, é cansativo e traz coreografias de luta que dão sono. Nem mesmo a presença de Jean Claude Van Damme como Guile salvou o tempo do espectador que esperava pancadaria de boa qualidade. *Street Fighter* foi o último trabalho do ator Raul Julia (ele fez o papel do General Bison), que morreu devido a complicações com um derrame durante a produção. O clima do filme nada tem a ver com a ação ininterrupta do jogo de videogame. Entre a fita de vídeo (ou DVD) e o cartucho de videogame, alugue o jogo.

#### Super Mario Bros

Esse filme de 1993, que trazia Bob Hoskins como o encanador Mario, mostrou-se doce demais para agradar adolescentes e adultos, mas muito superficial para envolver as crianças. Na história, Mario e Luigi têm de resgatar a Princesa Daisy de uma dimensão paralela comandada por dinossauros. Para ganhar um impulso grande e saltar alto, eles utilizam botas metálicas. O visual do filme tem cores frias, enquanto o Mario dos jogos de videogame apresenta um visual bem mais alegre. Ao controlar Mario, seja no GameBoy, no Nintendinho, no Super Nintendo ou no N64, boa parte dos jogadores se sentem compelidos a explorar a área e avançar no jogo, pois há sempre novidades. Esse não foi o caso do filme, que não despertou grande interesse. Resultado: o faturamento ficou bem abaixo do esperado pela produtora.



#### Wing Commander

Em 1999, a Fox lançou sua versão para cinema do popular game de PC *Wing Commander*. Há uma batalha espacial bem chamativa no início do filme, mas as novidades ficam por aí. O diálogo utiliza todas as gírias encontradas em produções para adolescentes em colégios norte-americanos. Essa conversa entre os personagens tira o sentido do cenário, pois a história se passa em 2650 e os hábitos das pessoas não mudam nada. *Wing Commander* é um filme teen misturado com ficção científica, com um elenco encabeçado pelo "queridinho" Freddie Prinze Jr. Em compensação, o game dá ênfase às batalhas: normalmente o jogador decola, destrói algumas naves, retorna à base e avança para o próximo nível.

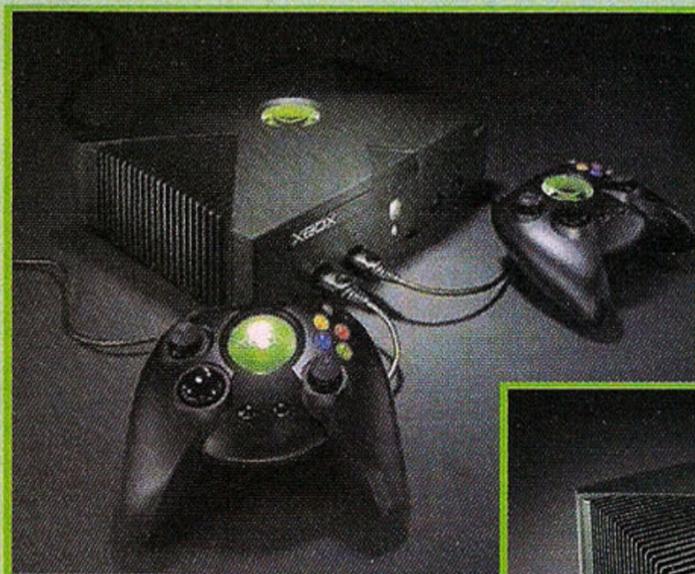




# Bill Gates revela o XBOX ao mundo

**F**inalmente chegou ao fim a novela do Xbox, ou pelo menos parte dela! As especificações técnicas definitivas, assim como a cara do novo console e seu joystick, foram apresentados ao público na CES (Consumer Electronic Show), que aconteceu de 6 a 9 de janeiro em Las Vegas, Estados Unidos. O design definitivo apresentado pela Microsoft ficou muito diferente em relação ao protótipo: o Xbox é preto, em formato quadrado, e tem um grande X desenhado na superfície. Há quatro entradas para controles. Este, aliás, também são pretos e mais parecem uma mistura do Pad SideWinder com o Dual Shock do PlayStation e o controle do Dreamcast. O joystick traz dois direcionais analógicos e um comum, seis botões analógicos, vibration embutido e dois slots para você conectar diversos acessórios, como memory cards e microfones. O conector não é USB, embora tenha sido feito com base nessa tecnologia, e o fio tem 3 metros, o que é muito útil para quem gosta de jogar a uma distância maior da TV. Quanto à misteriosa configuração, o Xbox não será aquela monstruosidade que se esperava. Ele terá processador Intel Pentium III de 733 MHz, GPU (processador gráfico) Nvidia NV2a de 250 MHz, 64 MB de RAM unificada (sistema e vídeo), 8 GB de HD, 256 canais de som, 64 canais de áudio 3D, suporte para sons em formato MIDI e para conexão DSL. A capacidade máxima de resolução será de 1.920 x 1.080 pixels, que por sinal não é suportada pelos televisores atuais. Somente os monitores digitais alcançam esse número! O GPU merece um comentário especial. Na verdade, trata de apenas de um derivado do chip da GeForce 2 MX, e não algo equivalente ao que seria usado futuramente em uma GeForce 4, conforme foi divulgado no site da Nvidia. Ou seja: um PC com processador Pentium III acima de 733 MHz, uma GeForce 2 e uma boa quantidade de RAM tem um sistema superior ao do Xbox. A capacidade de geração de polígonos anunciada é de 125 milhões por segundo. Porém muitos duvidam dessa performance, já que o que conta mesmo são as texturas, os efeitos de luz e, claro, a interatividade de comandos que possui um jogo em 3D. Segundo Bill Gates, os gráficos no Xbox estão três vezes melhores que os do protótipo. Durante a

apresentação, foram demonstrados dois jogos: *Tony Hawk's Pro Skater 2X*, uma versão melhorada do segundo game da série; e uma demo de *WWF*, que supostamente estava rodando com toda a capacidade de processamento do Xbox.



## JOGOS QUE ESTÃO SENDO PRODUZIDOS PARA O XBOX

- 1906: An Arctic Odyssey (Black Cactus)
- Armada 2 (Metro 3D)
- Black & White (Lionhead Studios)
- Brute Force (Digital Anvil)
- Call of the Dragonfly (Lost Boys Games)
- Crash Bandicoot X (Konami)
- Crimson Skies (Microsoft)
- Dragon's Lair 3D (Dragonstone)
- Druid King (Sidhe Interactive)
- Engalus (Crytek)
- FI World Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)
- Giants (Interplay)
- Halo (Microsoft)
- Harry Potter (Electronic Arts)
- Internal Affairs (Attention to Detail)
- Jurassic Park X (Konami)
- Kessen 3 (Koei)
- Knockout Kings 2002 (Electronic Arts)
- Madden NFL 2002 (Electronic Arts)
- Malice (Microsoft)
- MechWarrior X (Microsoft)
- Metal Gear Solid X (Konami)
- New Legends (THQ)
- Oddworld: Munch's Odyssey (Microsoft)
- Picasso (Promethean Design)
- Republic (Eidos)
- Robin Hood: Defender of the Crown (Cinemaware)
- Salt Lake City 2002 (Attention to Detail)
- Silent Hill X (Konami)
- Soldier of Fortune (Majesco)
- SRC (Criterion)
- SSX (Electronic Arts)
- Stunt Driver (Climax)
- Tetris World (THQ)
- The Sims (Electronic Arts)
- The Thing (Konami)
- Title Defense (Climax)
- Tony Hawk's Pro Skater 2X (Activision)
- Tour de France (Konami)
- Tyco R/C (Mattel)
- Villeneuve: Virtual Velocity (Ubi Soft)
- VIP (Ubi Soft)
- Warcaster (Tremor Entertainment)
- Warzone Online (Paradox Entertainment)
- WWF Raw Is War (THQ)
- X-Isle (Crytek)



## PLAYSTATION NEWS

### Dragon Quest VII vende 4 milhões de cópias

A Enix anunciou que o jogo *Dragon Quest VII*, o primeiro da série a dar as caras no PlayStation, já atingiu a marca de 4 milhões de cópias vendidas só no Japão. O jogo está batendo dois recordes: o de versão *Dragon Quest* mais vendida de todos os tempos, e o de título de PlayStation mais procurado na terra dos samurais.



### PS 2 vai transferir dados para PCs

A InterAct, criadora do *Gameshark*, está lançando um acessório que permite a transferência de dados (savegames, personagens e scores) do PS 2 para o PC. A utilização do aparelho, chamado *DexPort*, é simples: basta conectá-lo às plataformas via porta USB. Depois de transferidas, as informações no PC poderão ser usadas da maneira que você quiser e até passadas por e-mail.

### Versão japonesa do 128 bits ganha browser em março

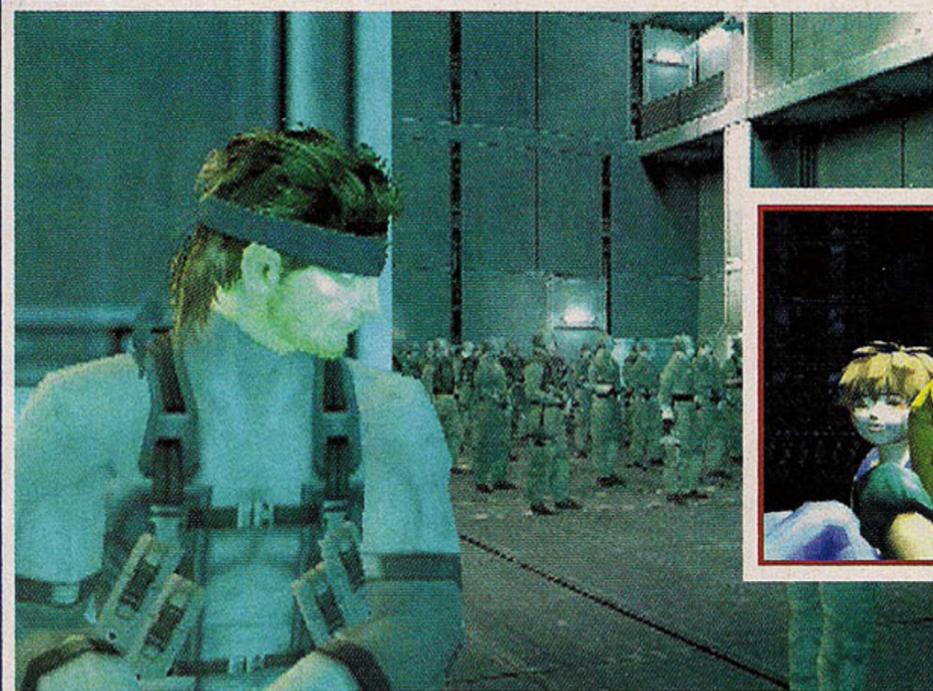
A Ergosoft anunciou que vai lançar em 29 de março um browser para o PlayStation 2 japonês. O *EGBrowser* foi desenvolvido pela PlanetWeb, a mesma empresa que criou o browser do Dreamcast americano. Com a ajuda de um modem, os usuários do PS 2 poderão acessar a Internet para checar e-mails e tocar MP3. Só que essa versão do *EGBrowser*, que vai custar US\$ 32, ainda não permitirá que os usuários salvem arquivos MP3 no memory card de 8 MB.

## PlayStation2 é relançado nos Estados Unidos, acompanhado de ótimos títulos

Depois do fiasco que foi o lançamento do PlayStation 2 na terra do Tio Sam, devido ao reduzido número de consoles colocados à venda, a Sony está prometendo dar a volta por cima. Agora em março, a empresa vai relançar seu console 128 bits nos Estados Unidos, na intenção de finalmente atingir a marca de 3 milhões de unidades vendidas no país. No mundo, as vendas projetadas giram em torno de 11 milhões de consoles. Parece muito, mas essa meta já deveria ter sido alcançada se não tivesse ocorrido aquele problema de produção que diminuiu drasticamente a quantidade de consoles disponíveis no lançamento americano do PlayStation 2, em 26 de outubro do ano passado. Recapitulando: a Sony havia prometido disponibilizar 1 milhão de consoles naquela data, mas apenas 500 mil foram colocados à venda. Isso prejudicou consideravelmente o desempenho da Sony no mercado americano, e o PlayStation 2 acabou perdendo terreno tanto

para seu concorrente direto, o Dreamcast, quanto para o próprio primo, o PS One. Nem mesmo as 100 mil unidades que foram despachadas a cada semana para a América até o final do ano (o que totalizou 1,3 milhão de consoles disponíveis) resolveram o problema. A lição parece ter sido útil, pois agora, para o relançamento, a Sony muniu-se do apoio de duas das maiores softhouses da área, Square e Konami, que por sinal têm nas mangas os jogos mais esperados do momento. Não foi à toa que games como *The Bouncer*, da Square, e *Gran Turismo 3*, da própria Sony, tiveram suas datas de lançamento remarcadas para chegarem ao mercado quando o PlayStation 2 já estiver com uma base instalada bem maior que a atual. *GT 3*, que deveria ter sido lançado no final do ano passado com o nome *Gran Turismo 2000*, teve até de mudar de nome por conta disso. A Konami entra nessa história com títulos como *Zone of the Enders*, *Ring of Red* e *Shadow of Memories*. Isso sem contar que a empresa é

responsável pelo game mais esperado do ano, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.



Ao lado, *Metal Gear Solid 2*, o game mais esperado do ano; acima, *Zone of the Enders*

### Hard Disk do PS 2 americano já está sendo produzido pela Seagate

A Seagate Technology já está produzindo um Hard Disk para o PlayStation 2 americano. Com ele, o console terá memória de 20 a 30 GB e poderá armazenar filmes, jogos, arquivos em MP3, imagens ou qualquer outra informação que, num futuro próximo, o usuário baixar da Internet. Segundo a Seagate, haverá dois designs diferentes de HD, um interno e outro externo. O curioso é que, como o contrato entre a empresa e a Sony não exige exclusividade, a Seagate também vai produzir para o Xbox.

## Os melhores jogos que estão previstos para março

### DARK CLOUD

Produzido pela própria Sony, *Dark Cloud* promete ser um RPG de fazer inveja ao clássico *Zelda*. Nesse game, com estréia marcada para o dia 1º, você terá de reconstruir um vilarejo destruído por forças do mal e ainda lutar contra criaturas demoníacas!



PS2. *GT3* conta com muitas novidades: mais carros e pistas, e gráficos ainda melhores. A estréia está prevista para o dia 15.

### MDK2 ARMAGEDDON

A Bioware está programando o lançamento da nova versão de *MDK2* para o dia 15. Com visual bastante melhorado, o jogo traz Kurt, Max e Dr. Hawkins em uma nova aventura.



### THE BOUNCER

Esse RPG da Square, que deve chegar às prateleiras no dia 6, é um dos lançamentos mais esperados do PS 2. Com um visual de arrasar e efeitos impressionantes, o game tem elementos de aventura e batalha na medida certa.



### ONIMUSHA: WARLORDS

Nesse jogo desenvolvido pela Capcom, cujo lançamento também está marcado para o dia 15, você estará na pele de um guerreiro samurai que vai participar de uma aventura no Japão feudal do século XVI.

### 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Baseado no último filme do agente, *The World Is Not Enough* será o primeiro game de 007 a dar as caras no PlayStation 2. Com assinatura da EA e estréia prevista para o dia 1º, esse promete ser um dos bons títulos de ação do 128 bits.



### RED FACTION

Em *Red Faction*, desenvolvido pela THQ, sua missão será acabar com uma misteriosa praga que se alastrou em minas localizadas no planeta Marte. O lançamento deve acontecer no dia 15.



### SOUL REAVER 2

A nova versão de *Soul Reaver* chegará no dia 27 de março. Com um visual incrível, Raziel está de volta para mais um desafio, contando com novas armas e habilidades.



### QUAKE 3 REVOLUTION

*Quake 3 Revolution* é mais um game de tiro da série de sucesso. Com lançamento marcado para o dia 27, o game vai trazer ainda mais ação e adrenalina ao 128 bits.

### GRAN TURISMO 3

Também da Sony, esse é um dos carros-chefes do relançamento americano do

## Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
FI World Gran Prix 2001	Esporte	07/02
Rainbow Six: Rogue Spear	Ação	07/02
Blaste Master:		
Blasting Again	Ação	08/02
Brustrick Wake Boarding	Esporte	08/02
Panzer Front Bis	Estratégia	08/02
Fate of the Dragon	Ação	14/02
Time Crisis: Project Titan	Tiro	16/02
MTV Sports:		
TJ Lavin Ultimate BMX	Esporte	17/02
Sabrina, The Teenage Witch	Ação	17/02
Fear Effect 2: Retro Helix	Ação	20/02
Nascar Racers	Esporte	20/02
NickToons Racing	Corrida	20/02
SeaDoo Hydrocross Championship	Corrida	22/02
Volfoss	Ação	22/02
Motocross 2001	Esporte	Fevereiro
Kasparov Chess	Esporte	Fevereiro
Mary-Kate and Ashley:		
Winners Circle	Ação	Fevereiro
Rescue Heroes:		
Molten Menace	Ação	Fevereiro
The Bombing Islands	Ação	07/03
Inspector Gadget	Ação	14/03
Triple Play 2002	Esporte	14/03
Rayman: Back to School	Ação	16/03
Alone in the Dark:		
The New Nightmare	Ação	Março
Digimon World 2 (americano) RPG		Março
Emblen Saga	RPG	Março
Batman: Gotham Racer	Corrida	Abril
Roswell Conspirancies	Ação	Abril
V.I.P.	Ação	Abril
Hoshigami	Estratégia	Sem previsão

## Sony lança tela e bateria para o PS One neste mês

A Sony prometeu lançar ainda neste mês uma telinha colorida de quatro polegadas e uma bateria para o PS One, que permitirão o uso portátil do console, atualmente o mais vendido da Sony. A Pelican Acessories também está produzindo peças compatíveis com o PS One e já até lançou uma tela de cristal líquido (LCD), mas elas não são consideradas oficiais.

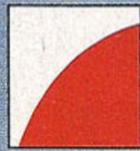


## Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
Oni	Ação	30/01	Ephemeral Fantasia	Adventure	Fevereiro
ATV Off Road Fury	Corrida	07/02	Seven Blades	Ação	Fevereiro
Rayman 2 Revolution	Ação	07/02	Warriors of Might and Magic	RPG	Fevereiro
NHL FaceOff 2001	Esporte	07/02	Z.O.E. Zone of the Enders	Ação	Fevereiro
Knockout Kings 2001	Esporte	14/02	Star Wars Episode I:		
Carrier	Ação	16/02	Starfighter	Ação	08/03
Dark Cloud	RPG	16/02	Tokyo Xtreme Racer 2	Corrida	15/03
Ico	Quebra-cabeças	16/02	Gran Turismo 3: A Spec	Esporte	16/03
NBA Hoopz	Esporte	17/02	MDK 2: Armageddon	Ação	16/03
NBA Shootout 2001	Esporte	21/02	Off-Road Thunder	Corrida	16/03
Dinosaur	Ação	22/02	Onimusha	Ação	Março



PLAYSTATION 2  
PRÉ-ESTRÉIA



**KONAMI**  
Esporte

Sem data prevista de lançamento

Desenvolvida pela Konami, essa é a segunda versão de World Soccer para o console 128 bits da Sony. Com jogabilidade bastante similar à de **International SuperStar Soccer**, da mesma softhouse, **Jikkyou Live World Soccer 2001** promete um futebol de primeira. Em comparação com a série concorrente, FIFA, o que pode desapontar alguns gamemaniacos é a falta de licença: os únicos jogadores de verdade são os japoneses da J. League e da seleção olímpica do Japão. Mas o que

## Jikkyou Live World Soccer 2001

interessa é a jogabilidade, que não deixa nada a desejar. A movimentação dos jogadores, assim como a velocidade, correspondem muito bem à realidade. E os controles são bastante precisos e detalhados. Os chutes, por exemplo, podem ser direcionados da maneira que você quiser, em termos de ângulo, força e curva. A inteligência artificial foi muito bem trabalhada, e não vai ser nada fácil derrotar todos os adversários. Os modos de jogo são oito: Open Game, League Game, International Cup, Olympic Mode, Success, Scenario, PK Battle e Training.



## Bloody Roar 3



**NAMCO**  
Luta

Disponível no 1º semestre

A série de luta Bloody Roar, da Namco, vai dar as caras tanto no PlayStation 2 quanto nos arcades. A grande característica dela é que os lutadores podem se transformar em feras (animais mesmo!) com superpoderes. Cada personagem vira um bicho específico, que pode ser desde um inocente coelho a um morcego,



passando até por leões, tigres e leopardos. A transformação melhora significativamente as habilidades de ataque e defesa dos lutadores, e também possibilita golpes especiais e novas combinações de movimentos.

E ela ainda pode ser usada para recuperar energia, embora, ao mesmo tempo, deixe você mais vulnerável às investidas do adversário. As arenas em que acontecem as batalhas são cercadas por paredes, que podem ajudar (ou não!) na hora das lutas. Infelizmente, em **Bloody Roar 3** não há personagens novos: você terá de se contentar com os mesmos das versões anteriores.



# Ace Combat 4



NAMCO

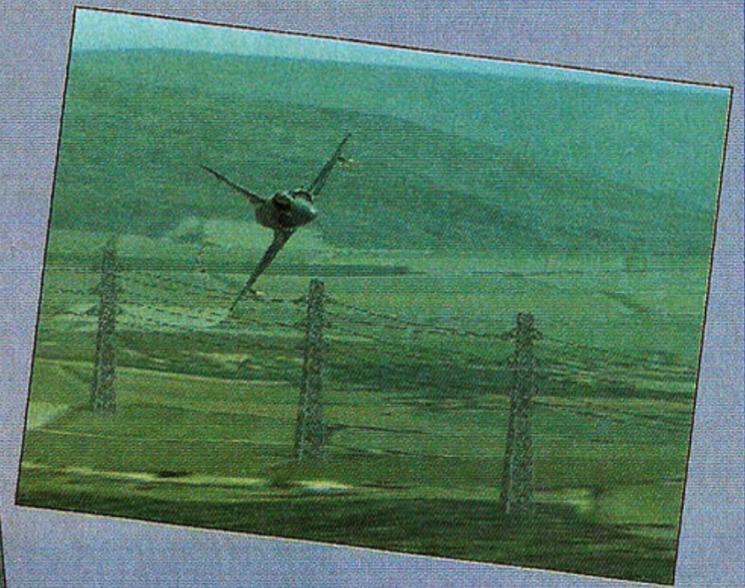
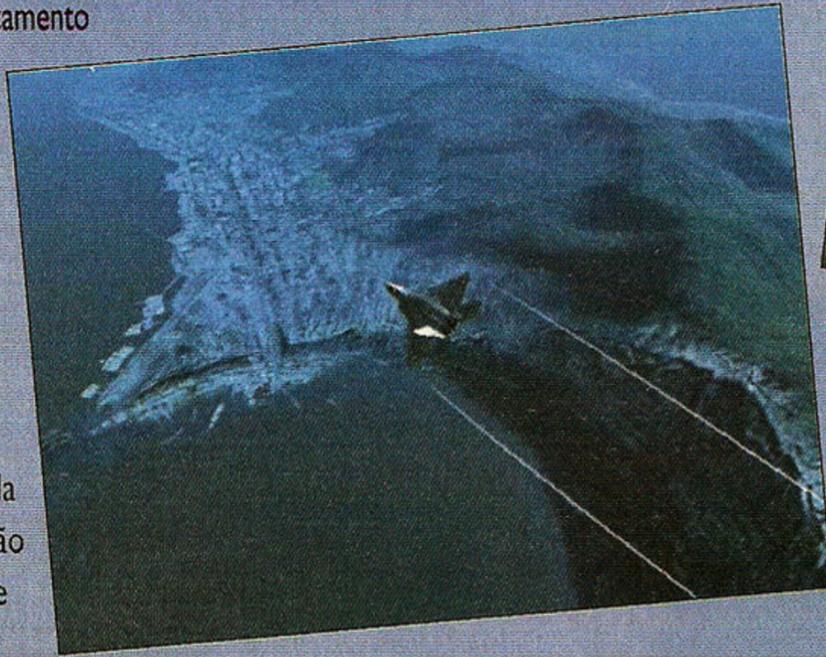
Ação

Sem data prevista de lançamento

A Namco já está providenciando o quarto game de uma das séries de combate aéreo de maior sucesso do PlayStation, Ace Combat. Considerando as três versões da série para o PSX, já foram vendidas mais de 750 mil cópias só nos Estados Unidos. Nada ruim para um título desse estilo, não é? Em **Ace Combat 4**, você vai se ver num mundo em que todas as nações estão armadas até os dentes. Mas isso ainda não é nada! Os problemas realmente começam quando uma chuva de meteoros

invade o planeta e acaba por instaurar uma verdadeira guerra mundial. O personagem que você vai controlar é um jovem piloto que teve os pais assassinados nos primeiros dias da guerra. Sua principal meta será vingar-se do líder do exército que destruiu sua casa e matou

sua família. Para isso, será preciso encarar 24 missões diferentes em várias partes do mundo. A galera da Namco caprichou muito na reprodução de aviões de verdade, e eles ficaram com um visual superdetalhado. Por falar em detalhe, não podemos deixar de citar os cenários, que no 128 bits da Sony até parecem de verdade! Se a parte gráfica sozinha já garante um show, imagine então o resto! Não deixe de conferir esse lançamento, que em breve chegará ao PlayStation 2 no formato DVD.





PLAYSTATION  
PRÉ-ESTRÉIA

## Martian Gothic

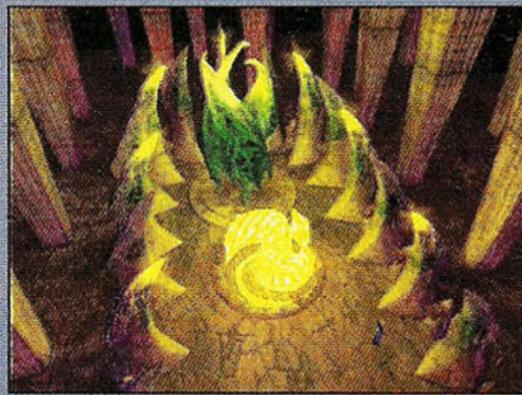


TAKE2/TALONSOFT

Aventura

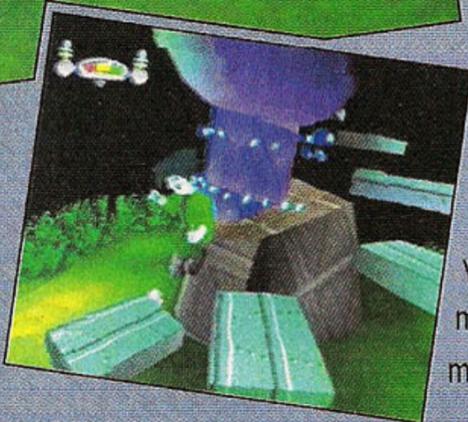
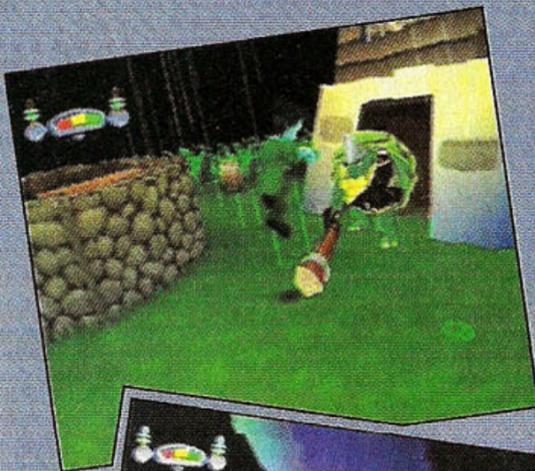
Já disponível

Diretamente dos PCs, o game **Martian Gothic** acaba de ganhar uma versão para o PlayStation. O jogo, bastante parecido com **Spec Ops**, exigirá que você quebre a cabeça para solucionar inúmeros enigmas. A aventura se passa em Marte, e você assumirá o controle de três personagens que têm a missão de explorar uma base abandonada no planeta vermelho. Com uma visão em



terceira pessoa, você vai encontrar criaturas pra lá

de esquisitas. Fique esperto com o grande número de inimigos e economize sua munição ao máximo! Ou então você vai acabar virando comida de marcianos!



## Monster Force

KONAMI

Ação

Disponível em março



Resultado de uma parceria entre a Konami e a Universal, **Monster Force** ainda é um mistério. Sobre ele sabe-se apenas que será um game de ação e aventura, que terá como personagens principais as clássicas criaturas dos filmes da Universal. Seres esquisitos como o Conde Drácula, o terrível Frankenstein e outros ganharam uma versão infantil para estrelar o novo jogo e terão de usar de muita habilidade nos combates, além de uma pitada de magia. Aguarde e confira as surpresas!



## Slap Happy Rhythm Busters



ASK/POLYGON MAGIC

Luta

Sem data prevista de lançamento

Apesar de teoricamente ser voltado para os jogadores mais novos, o game de luta **Slap**



**Happy Rhythm Busters** promete muita diversão pra toda a galera. A variedade de movimentos e golpes do jogo é grande, mas

você não vai encontrar nenhuma dificuldade em relação aos controles. Eles são bastante simples e eficazes, e até permitem que

você execute alguns ataques especiais. Os personagens, todos em 3D, têm uma boa movimentação. Já os cenários em 2D não apresentam inovações, mas ainda assim impressionam, principalmente pelo colorido.





## 4x4 Evolution



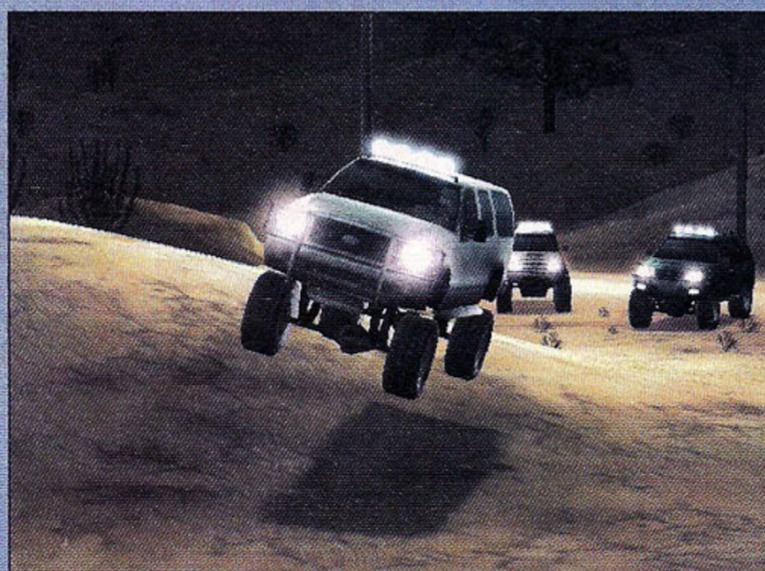
TERMINAL REALITY

Corrida

Disponível no 1º semestre

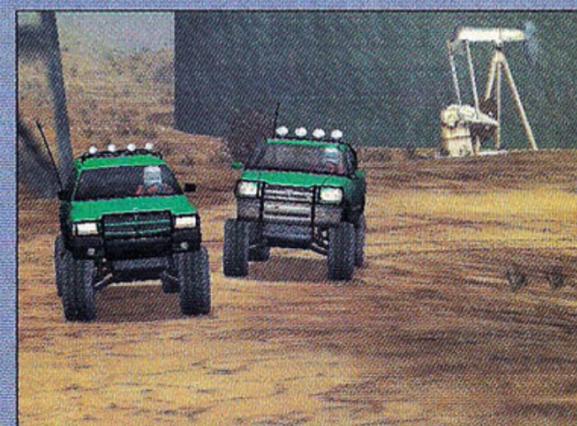
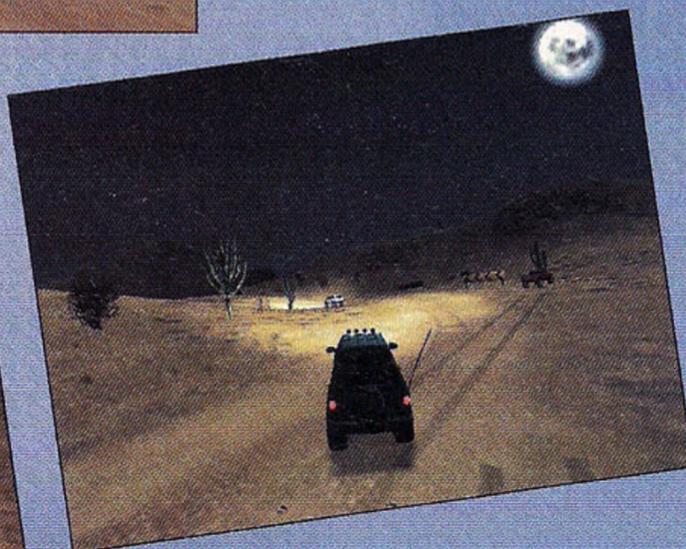
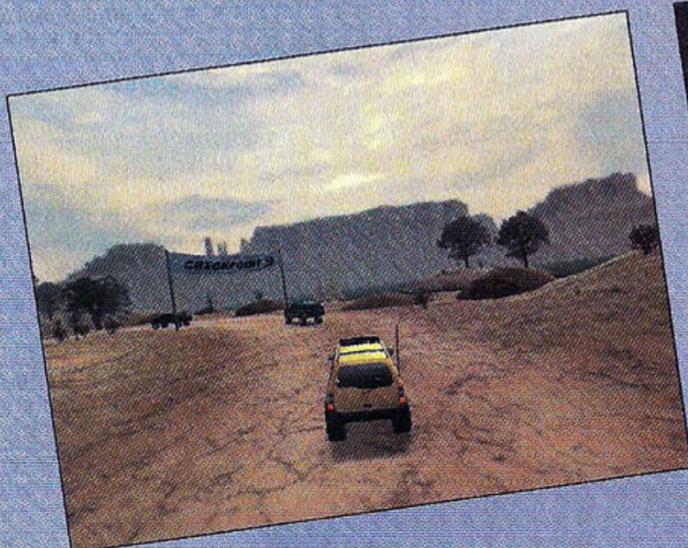
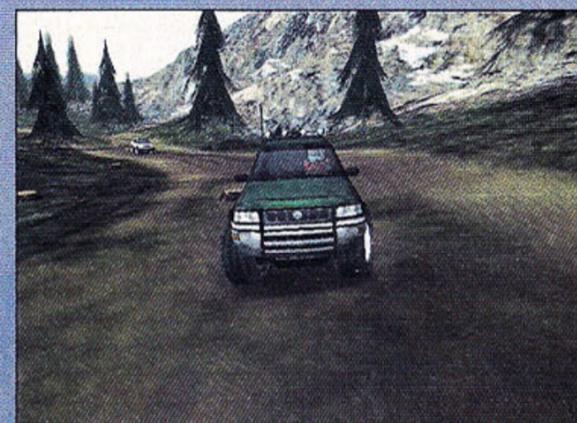
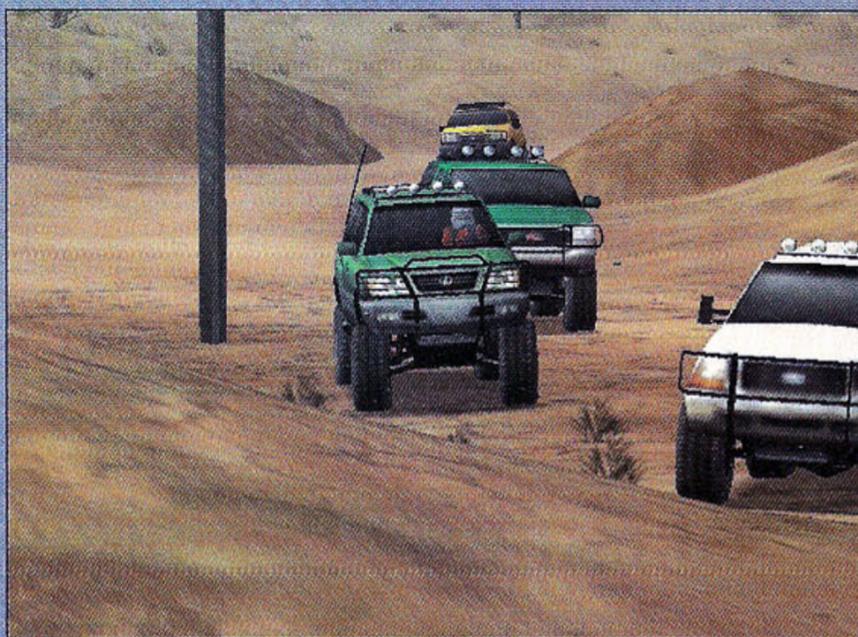
PlayStation 2

Depois do Dreamcast, chegou a vez de o PlayStation 2 ganhar uma versão de **4x4 Evolution**, off-road que promete arrasar. Assim como em **Smuggler's Run**, também para o 128 bits da Sony, você não precisará seguir um caminho predeterminado: será possível percorrer todo o cenário e ir para qualquer parte. Dependendo de como estiver seu veículo, você poderá até mesmo



atravessar montanhas perigosas! Além de os carros serem todos baseados em modelos reais da Ford, Mitsubishi e Toyota, eles podem ser remodelados conforme sua evolução no game. No modo Career, basta você vencer corridas e juntar dinheiro para comprar equipamentos e, se necessário, consertar seu possante. Os tipos de pista e de terreno são bem variados, e

você deverá escolher o tipo correto de pneu para cada um deles. As novidades não ficam por aí! O modo Quick Race pode ser jogado por até duas pessoas, que escolhem o tipo de carro e a pista da corrida (todas as opções estão disponíveis desde o início da partida). As condições climáticas também podem ser configuradas em **4x4 Evolution**, assim como o período do dia em que as corridas acontecem. Há também o modo Time Attack, em que a corrida é contra o tempo. O realismo da nova versão é tanto que dá até pra ver os pilotos dirigindo os carros. Pra completar, eles têm animação e se movimentam conforme o balanço do veículo.





PLAYSTATION

# Tá preparado pra viver no campo? Então prove!

## Harvest Moon: Back to Nature 9.0

Natsume	Controle - não evita erros	8
Simulador	Diversão - cuidar da fazenda	10
1 Jogador	Gráfico - texturas agradáveis	9
Memory Card	Som - simples, mas não cansa	9



Por Marjorie Bros

Em **Harvest Moon: Back to Nature**, você vai estar na pele de um garoto que tem de botar a mão na massa para que a fazenda que foi herdada de seu avô volte a ser produtiva. Só que esse trabalho não será nada fácil. No início do jogo, você não terá dinheiro algum. O jeito vai ser pegar as plantas que estiverem ao seu redor para começar a semear. Depois que arrecadar um pouquinho de grana, o negócio é tocar sua horta, já que as sementes são bem baratas. Os gráficos do jogo são simples, mas muito bonitinhos. E as texturas estão suaves e com uma boa resolução. A série Harvest Moon, que está estreando no PlayStation, já deu as caras no SNes, no Nintendo 64 e no Game Boy. Só que



**DICA:** visite a vila e ande por todos os lugares. É importante se familiarizar com o local para não perder tempo



**DICA:** use o baú para guardar ferramentas e sementes



**DICA:** todos os dias, ligue a TV e assista a todos os canais, ainda mais o de previsão do tempo e o de notícias. Fique atento também ao programa de compras, que só passa uma vez por semana



**DICA:** vá à casa do lenhador usando o caminho de trás de sua fazenda. Compre madeira e, sempre que possível, aumente a extensão de sua casa



**DICA:** para esvaziar a mochila, coloque os itens na estante ou na geladeira, dependendo do tipo



**DICA:** quando for criar algum animal, comece pelas galinhas. Elas botam ovos todos os dias e é fácil tomar conta delas



**DICA:** se tiver dúvida sobre um item, aperte o botão  $\Delta$  sobre o mesmo

### Comandos

- - usar ferramenta
- - correr
- △ - ler informação do item
- X - pegar objetos
- RT - selecionar ferramenta
- R2 - selecionar item da mochila
- L1 e L2 - assobiar

**DICA:** dez dias depois de plantar a grama, corte-a com a foice. Automaticamente ela vai virar alimento para os animais no celeiro



**DICA:** deposite sua produção nessas caixas que estão espalhadas pela fazenda

**DICA:** quando estiver chovendo, coloque o cachorro dentro de casa, o cavalo no curral e aproveite para plantar

essa nova versão possui bem mais eventos e os personagens podem se locomover para diferentes regiões da cidade, coisa que não acontecia no jogo para N64. Em comparação com o 64 bits da Nintendo, **Harvest Moon** para PlayStation só perde um pouco na qualidade das texturas, mas isso é quase imperceptível. No geral, a aventura é superagradável, e as horas passarão tão depressa que você nem vai perceber. É diversão garantida para os jogadores de todas as idades!



**DICA:** para fazer upgrade em uma ferramenta, vá ao ferreiro empunhando a mesma e o mineiral a ser usado na fundição



**DICA:** escove diariamente as vacas, as ovelhas e o cavalo. Também converse com eles



**DICA:** atrás da cachoeira existe uma mina, onde você poderá obter minerais para fazer upgrades em suas ferramentas



sempre um intervalo de uma linha entre elas

**DICA:** ao plantar, crie áreas quadradas de 3x3, deixando



**DICA:** caso não ache o cavalo ou o cachorro, use o assobio para chamá-los

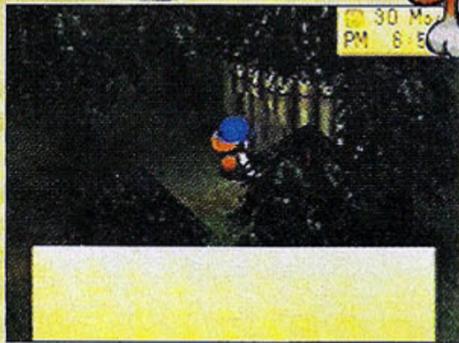


**DICA:** ao fazer o upgrade em uma ferramenta, segure  para ter um alcance maior

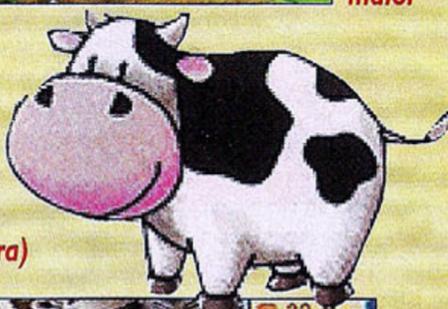


**DICA:** o coração no canto inferior direito da tela indica a afetividade da personagem sobre você.

Quando ele estiver vermelho, é possível pedir a moça em casamento. Para isso dê presentes a ela (cada uma tem um gosto próprio)



**DICA:** atrás da igreja há uma casa com duendes, que poderão ser contratados para trabalhar em sua fazenda (exceto durante a primavera)



**DICA:** quando estiver cansado, com um monte de coisas para fazer, tome um bom banho nas águas termais perto da cachoeira



**DICA:** vá ao porto e converse com o senhor que está pescando. Ele lhe dará uma vara. Quando pegar algum peixe, será possível jogá-lo no lago de sua fazenda





PLAYSTATION

# Que tal viajar ao mundo dos tapetes voadores?

Aladdin in Nasira's Revenge

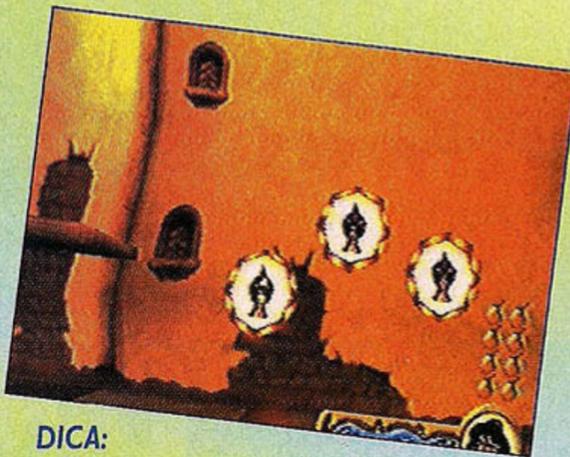
7.5

interactive	Controle - respostas rápidas	8
Ação	Diversão - ação é muito fácil	7
1 Jogador	Gráfico - não inova em nada	7
Memory Card	Som - clima persa	8

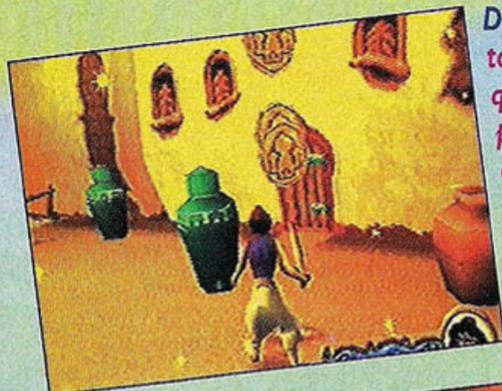
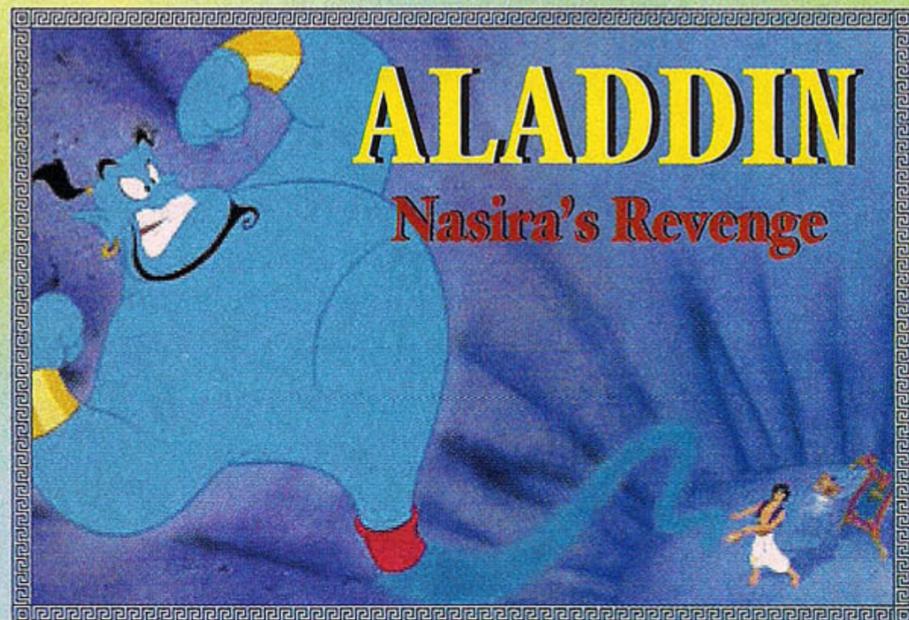


Por Marjorie Bros

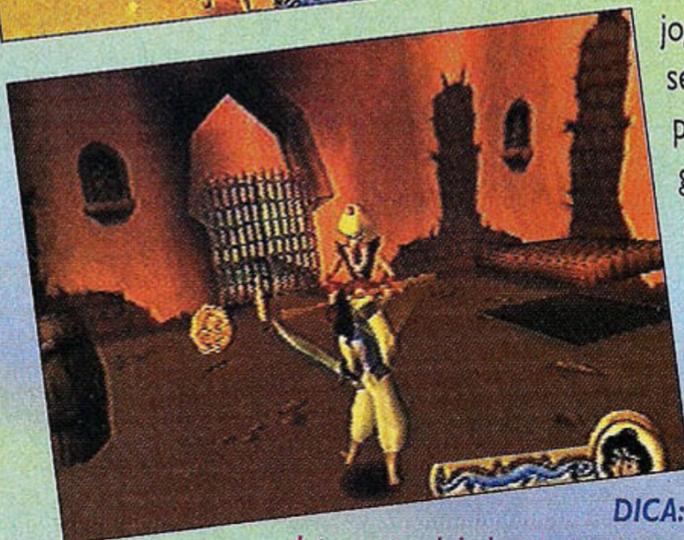
Você se lembra das aventuras de Aladdin na era dos 16 bits? Pois é, o tempo passou e a história mudou um pouco. Agora o grande inimigo do herói persa não é mais o malvado Jafar, e sim a irmã dele, a maluquinha Nasira. Tomando as dores do irmão, que foi pela segunda vez derrotado e expulso de Agrabah por Aladdin, Nasira



**DICA:** após pegar as frutas, aperte os botões L1 e  para atirá-las nos quadros

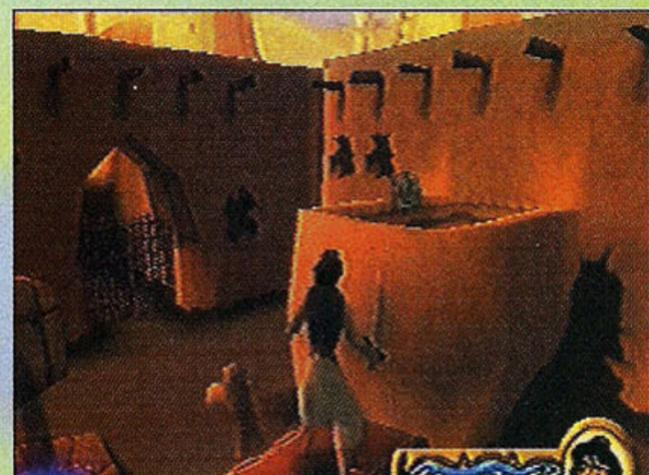


**DICA:** quebre todos os vasos que encontrar, pois eles escondem itens

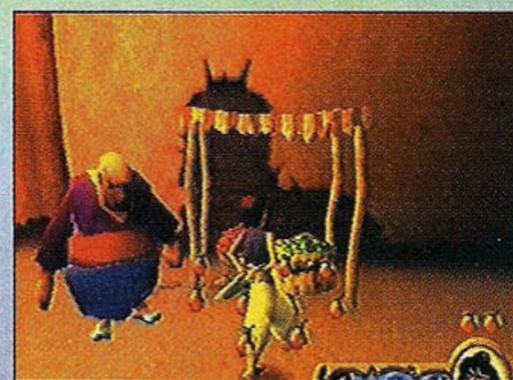


**DICA:** detone esse inimigo para pegar a chave do portão que ativa o elevador

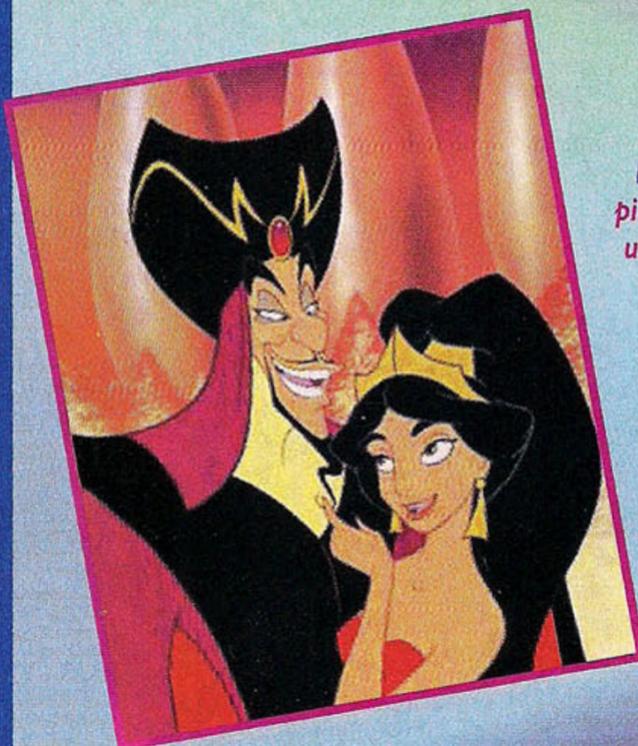
invade o palácio, rapta o sultão e leva, de quebra, a amada do herói, a princesa Jasmine. Para resgatá-los, Aladdin terá de enfrentar uma aventura bem divertida. Ao longo das fases, você vai conferir algumas cenas inesquecíveis do primeiro filme de animação de Aladdin, feito pela Disney, como um passeio do herói num tapete voador. Em relação à jogabilidade, quem curtiu as antigas versões vai sentir uma baita diferença, principalmente porque nesse game para o 32 bits há uma grande variedade de movimentos (nas versões anteriores, eles eram muito limitados e simples). Depois de jogar **Aladdin in Nasira's Revenge**, não deixe de conferir a seção Flashback desta edição, que traz as antigas aventuras do herói persa no SNes e no Mega Drive!



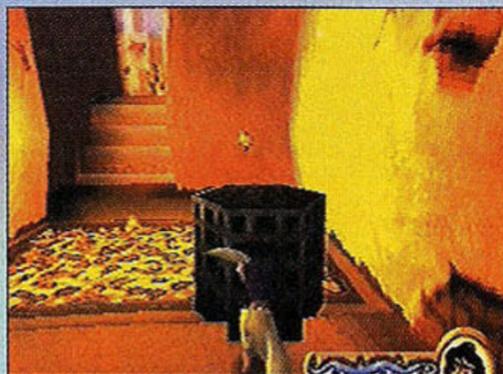
**DICA:** pule em cima do camelo para alcançar a moeda



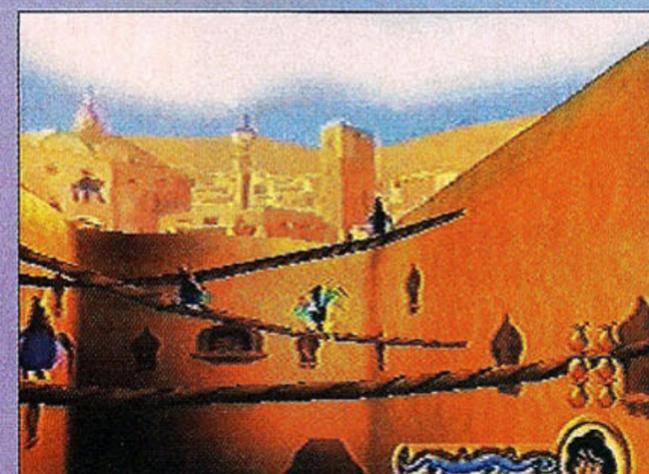
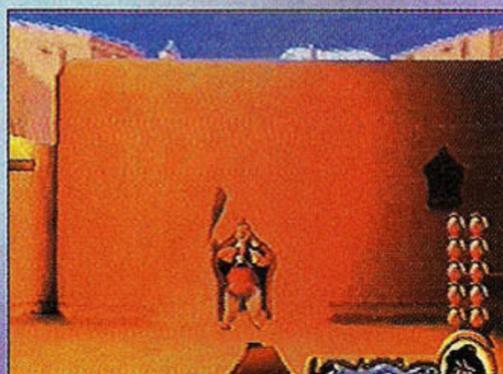
**DICA:** ande devagar para pegar as frutas sem que o feirante perceba



**DICA:** empurre os pilares até o fogo e use-os para não se queimar



**DICA:** esse inimigo com as frutas impedirá sua passagem. Então detone-o com a espada!



**DICA:** atire as frutas nos pássaros para ganhar um item do menino

Batman Beyond: o morcegão do futuro estréia no PlayStation

# PlayStation



**DRIVER 2**

Passo-a-passo com mapas de todas as fases

569 DICAS  
46 JOGOS

SÓ SUCESSOS:

- EVER GRACE (PS2)
- BLADE
- EVIL DEAD
- 007 RACING
- ISSS 2000
- GALAGA
- READY 2 RUMBLE:  
ROUND 2

**Grátis**  
SuperPôster de  
Rayman 2!

**JÁ NAS  
BANCAS**

**DETONADO  
MEGA MAN X5**

[www.gamepower.com.br](http://www.gamepower.com.br)

**TUDO QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE GAMESHARK**



Nº 9  
RS 4,00

ISSN 1517-6509



12722

9 771517 650002



## DREAMCAST NEWS

### Novas pistas para 4x4 Evolution

A Terminal Reality, desenvolvedora do game *4x4 Evolution*, lançou recentemente um editor de pistas que pode ser usado tanto na versão para Dreamcast como na para PC. E as novas pistas, se aprovadas pela empresa, podem ficar disponíveis no site oficial do jogo ([www.4x4evolution.com](http://www.4x4evolution.com)) para download. Só que será possível usá-las apenas em corridas online, e não haverá essa mesma facilidade para partidas offline. Segundo a Terminal Reality, essa tecnologia pode ser usada em qualquer game online do Dreamcast.



### Sega diz que não foi vendida para a Big "N"

Logo após o Natal, o jornal americano *The New York Times* publicou uma matéria que comentava a compra da Sega pela Nintendo. A fabricante do Dreamcast não gostou nada dessa publicação, desmentiu tudo rapidamente e ainda exigiu que o *The New York Times* publicasse uma nota pedindo desculpas pelo mal-entendido com o mesmo destaque dado anteriormente à tal nota.

## Sega entra na era da conexão em banda larga e se arma pra encarar a concorrência

Um adaptador para conexão em banda larga via Dreamcast e uma lista bem convidativa de jogos projetados para partidas online são as mais novas armas da Sega para encarar a guerra dos consoles 128 bits, que promete esquentar esse ano! Enquanto a Sony, a Microsoft e a Nintendo ainda estão pensando em incluir em



**Broadband Adaptor:** o início da conexão em banda larga via DC

seus novos consoles a capacidade de conexão, a Sega conta desde setembro passado com um provedor próprio, a SegaNet. E é baseada nisso que a gigante japonesa pretende sustentar o bom e velho Dreamcast entre as novas máquinas do século XXI. Se os usuários norte-americanos do 128 bits da Sega já eram privilegiados por estarem se divertindo na rede, agora com a banda larga as coisas ficaram ainda melhores para eles. O Broadband Adaptor, à venda no site da Sega ([www.sega.com](http://www.sega.com)) desde o mês passado por US\$ 60, permite uma conexão mais veloz e estável e, conseqüentemente, partidas online com muito mais qualidade. Ou seja: é o fim dos LAGs, panes que podem fazer o jogador levar bala na cabeça enquanto a comunicação com o provedor se restabelece. Por enquanto, os únicos games de Dreamcast já compatíveis com a banda larga são *Quake III Arena*, *Unreal Tournament* e *POD 2*. Mas muitos outros, incluindo *Phantasy Star Online*, deverão aderir a esse novo recurso em breve. Planos é o que não falta, e eles vão muito além da banda larga! Para você ter uma idéia, a meta da Sega é criar até 2005 a Wide Area Network, uma

rede mundial que vai usar fibra ótica (Internet 2) e transmitir informações via satélite em uma velocidade ultra-rápida. Só que isso é uma outra história. Voltando à banda larga, outra grande vantagem desse tipo de conexão é o custo, já que não é preciso pagar pelos impulsos do telefone. Isso vale inclusive para nós brasileiros, que já podemos navegar em banda larga via Virtua (da Net) ou Speed (da Telefonica), por exemplo. E para quem gosta de conectar-se à rede pelo Dreamcast, a banda larga também é muito útil na hora de fazer downloads de diversos elementos para games e de músicas em MP3. Graças ao Broadband Adaptor e à alta velocidade da banda larga, finalmente surgiu a possibilidade de o Dreamcast ganhar jogos de luta compatíveis com a rede. E, finalmente, a Sega está se aproximando do objetivo de reunir em uma partida usuários de Dreamcast de diferentes partes do mundo.

### POR QUE A SEGA LEVA VANTAGEM?

Hoje em dia, a rede da Sega (empresa que faz parte da CSK, uma grande provedora de Internet do Japão que já tem muita experiência e uma ótima infra-estrutura para atuar na área online) está bem desenvolvida em três grandes áreas: os japoneses contam com a The Dreamcast Network; países europeus como Reino Unido, França, Alemanha, Espanha, Irlanda e Itália (e em breve Finlândia, Suécia, Suíça, Bélgica e Holanda) podem conectar-se via DreamArena; e, finalmente, a América do Norte conta com a SegaNet, que poderá chegar à América do Sul (inclusive ao Brasil!) até o final deste ano.

### Novo game da série Virtua Fighter



A softhouse AM2 já está trabalhando no novo game da série Virtua Fighter. *Virtua Fighter X*, que tem como produtor o próprio criador da série, Yu Suzuki, vai ser apresentado em uma feira japonesa em 23 de fevereiro e deve sair nos arcades da Sega que usam a nova placa Naomi 2.

### Cai o presidente da Sega do Japão

O presidente da Sega japonesa, Shoichiro Irimanjari, deixou a empresa no final de janeiro. Irimanjari, que acabou levando a culpa por não ter conseguido aumentar as vendas do Dreamcast, vai assumir o cargo de vice até se tornar somente um conselheiro. Só que, segundo rumores que circulam no Japão, ele se desligou de vez da Sega.

## Os jogos que você não pode perder

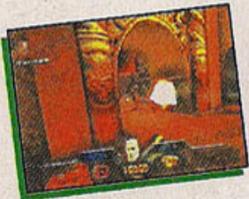
### NBA 2K1

Depois do grande sucesso que foi *NFL 2K1*, o primeiro jogo online da SegaNet, a Sega lançou *NBA 2K1*. Baseado na liga americana de basquete, o game conta com uma boa jogabilidade e promete abalar os fãs do esporte.



### ARMADA II

Da Metro 3D, *Armada II* permite que você jogue com até três outras pessoas pela Internet. Esse é um game de estratégia espacial que não pode faltar na sua galeria.



### QUAKE III ARENA

Diretamente do PC, esse foi o primeiro jogo de tiro online para o Dreamcast. E também foi um dos games mais esperados da rede, graças à legião de fãs conquistada nos computadores. A ação é de primeira qualidade.



### OUTRIGGER

*Outrigger*, que já teve passagem pelos arcades, é um game de tiro em primeira pessoa feito pela própria Sega. Trata-se de mais uma das várias opções do gênero, que promete manter o bom nível dos concorrentes.

### UNREAL TOURNAMENT

Também originário dos PCs, *Unreal Tournament* é outro jogo de tiro em primeira pessoa. Desenvolvido pela Infogrames, o game é um concorrente de peso de *Quake III* e pode ser jogado por até oito pessoas via rede.



### SOLDIER OF FORTUNE

*Soldier of Fortune*, da Crave, é mais um game de ação que surgiu no PC. Apesar de ser bastante violento, é um dos bons títulos com tema militar que concorrem com *Quake* e *Unreal*.



### PHANTASY STAR ONLINE

É o primeiro RPG online feito para os consoles caseiros. Desenvolvido pela Sega, o game acaba de ser lançado (confira a matéria nesta edição) e está de arrasar.



### DAYTONA USA

*Daytona* tem corridas emocionantes de arrasar. Convertido diretamente dos arcades, o jogo com certeza já foi curtido por todos os gamemaniacos. Confira mais informações nos lançamentos de DC desta edição.



### POD 2

Na área dos games de corrida, esse foi um dos títulos mais esperados da SegaNet. Em *POD 2* você poderá correr nas pistas mais malucas e competir com até cinco adversários.



### BLACK AND WHITE

Também da Sega, *Black and White* é um dos bons jogos de estratégia que você pode esperar para esse ano. Nele você poderá criar personagens e lutar com criaturas bem esquisitas.



## Red Storm e Ubi Soft criam dois novos títulos para o DC

A Red Storm, recentemente comprada pela francesa Ubi Soft, será responsável pela publicação de dois novos títulos da empresa, *Dragon Riders: Chronicles of Pern* e *Conflict Zone*. Ambos os jogos serão lançados até o final do 1º semestre. *Conflict Zone*, antes conhecido como *Peacemakers*, é um game de estratégia com tema militar, em que é importante o papel da opinião pública em relação aos acontecimentos. A Red Storm está considerando a possibilidade de incluir no jogo um modo multiplayer online, como na versão para PC. *Dragon Riders* (na foto) é um game de ação e aventura em terceira pessoa. Você será D'kor e terá de explorar mais de 120 lugares diferentes, além de interagir com mais de 170 personagens.



## Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Ducati World Racing Challenge	Corrida	08/02
FI Racing Championship	Esporte	16/02
Shrapnel: Urban Warfare 2025	Ação	17/02
Macross M3	Ação	22/02
Conflict Zone	Ação	27/02
Surf Rocket Racer	Corrida	28/02
Eldorado Gate	RPG	Fevereiro
PBA 2001	Esporte	Fevereiro
Bangai-O	Ação	07/03
Mummy, The	Ação	07/03
Record of Lodoss War	Ação	07/03
18 Wheeler: American Pro Trucker	Corrida	14/03
Evil Twin	Ação	15/03
Stupid Invaders	Ação	15/03
Hype: The Time Quest	Ação	16/03
Polaris SnoCross	Corrida	16/05
System Shock 2	Ação	16/03
Heroes of Might and Magic III	RPG	17/03
Flogian Brothers	Ação	28/03
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Ação	28/03
Outrigger	Ação	28/03
Alone in The Dark: The New Nightmare	Ação	Março
Armada II	Ação	Março
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Ação	Março
Soldier of Fortune	Ação	Março
Stunt GP	Ação	Março
Worms World Party	Ação	Março
Dragon Riders		
IHRA Drag Racing	Corrida	Abril
Exhibition of Speed	Corrida	Abril
Commandos 2	Estratégia	Maio
Gorka Morka	Ação	Maio
Ooga Booga	Ação	Maio

## Nova parceria para projetos online

A Sega anunciou uma nova parceria com a Access, empresa que vai desenvolver interfaces de softwares dos jogos online para Dreamcast. Essa parceria tem o nome de Sega Access Co., e a gigante japonesa detém 51% das ações. O objetivo da Sega com essa iniciativa é criar uma interface uniforme para todos os jogos online feitos pela empresa.



DREAMCAST  
PRÉ-ESTRÉIA

## Bangaio

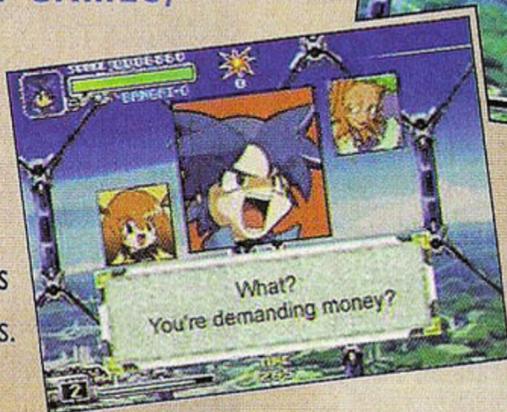


CONSPIRACY GAMES/  
TREASURE

Ação

Já disponível

**Bangaio**, novo game de tiro em 2D da Treasure, tem grandes influências dos animes japoneses. Você vai estar na pele de Riki e Mami, pilotos do Bangaio, um super-robô de guerra. A aventura conta com alguns elementos de quebra-cabeças, mas o grande lance é atirar em tudo o que encontrar



pela frente. Para isso, você poderá usar vários tipos de ataques. O controle do robô possui dois

esquemas de botões: com o D-pad você manipula os movimentos e, para atirar, é possível escolher entre o botão analógico ou X, Y, A e B. O visual do jogo também é muito interessante.

## Spider-Man



TREYARCH/ACTIVISION

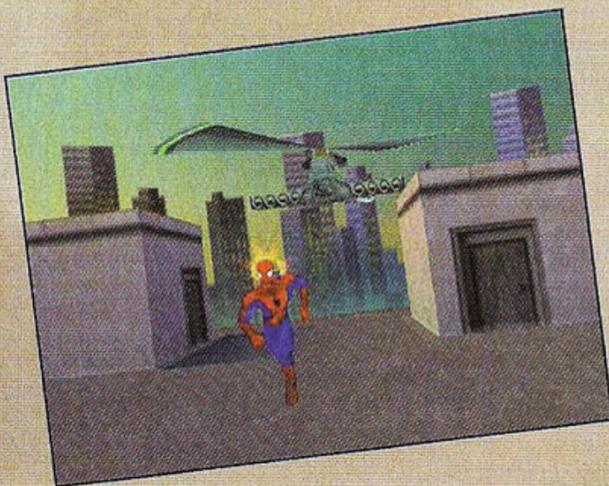
Ação

Disponível no 1º semestre

Chegou a vez de o Dreamcast receber nosso amigo Homem-Aranha! Nessa nova versão, assinada pela Treyarch, a missão de Spidey será salvar Manhattan de uma turma de vilões muito conhecida do herói, que inclui Venom, Dr. Octopus e companhia. São 34 fases bastante variadas, tanto em relação aos cenários quanto à

jogabilidade. Durante a aventura, você poderá usar todas as habilidades do Aranha, como escalar altos prédios, pendurar-se em suas teias ou usá-

las para capturar os inimigos. Prepare-se, pois o visual está de arrasar!



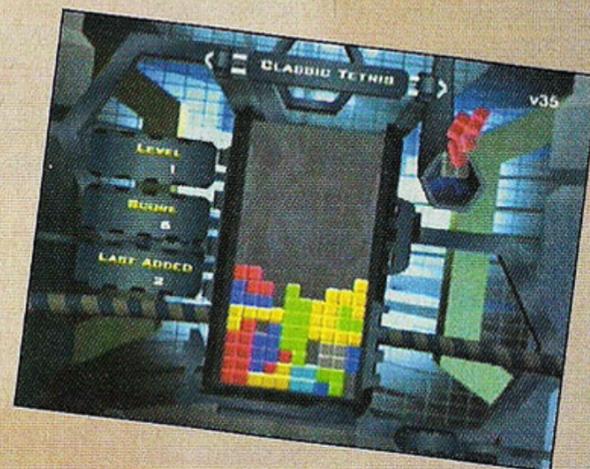
## The Next Tetris: Net Edition



GRAVE/SEGA

Ação

Já disponível



Finalmente nós, ocidentais, ganhamos uma versão de Tetris para Dreamcast! Os japoneses já estão jogando **Tetris 4D** para o 128 bits há mais de um ano! O esquema todos conhecem: bloquinhos coloridos de diferentes formas caem e devem ser encaixados de maneira que não sobre espaços entre eles. Só que **The Next Tetris: Net Edition** oferece a possibilidade de você jogar online ou num modo para dois jogadores. O visual do game também mudou, e agora está em 3D. Outra novidade é que, na nova versão, as peças de cores iguais que caem e se encaixam lado a lado se juntam, formando novos blocos.

## Worms World Party



TEAM 17/TITUS

Quebra-cabeças

Já disponível

Worms, uma das séries multiplayer mais conhecidas da galera, acaba de ganhar uma nova versão para o DC (a primeira foi **Worms Armageddon**). A grande novidade é que

**Worms World Party** poderá ser jogado online, tanto de forma competitiva



quanto cooperativa. Você vai controlar um time de minhocas que tem o objetivo de acabar com os grupos rivais. Nas altas batalhas que acontecem em uma arena em 2D, será possível usar os mais variados tipos de armas. São 40 missões no total! O jogo está praticamente igual ao do PC, com duas diferenças básicas: na versão 128 bits, os

efeitos visuais estão ainda melhores, e há alguns minigames que podem ser jogados com a ajuda da VMU.

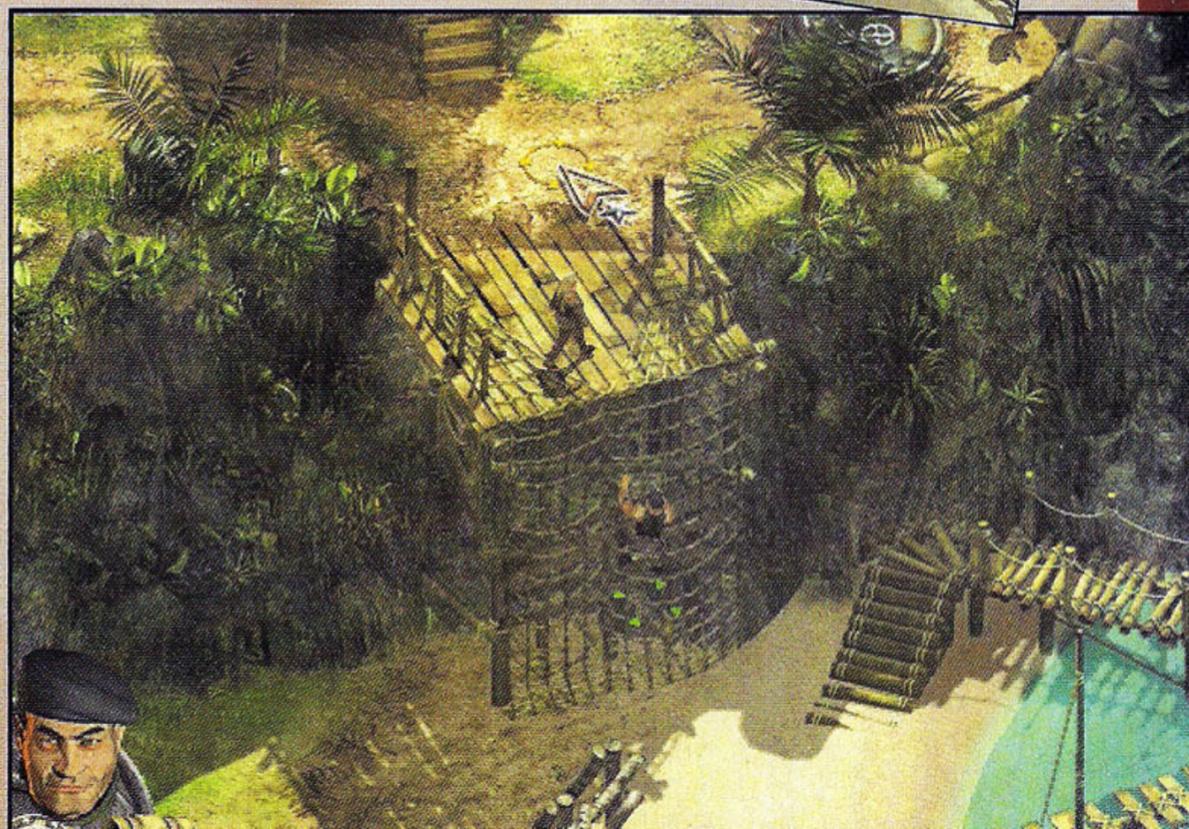
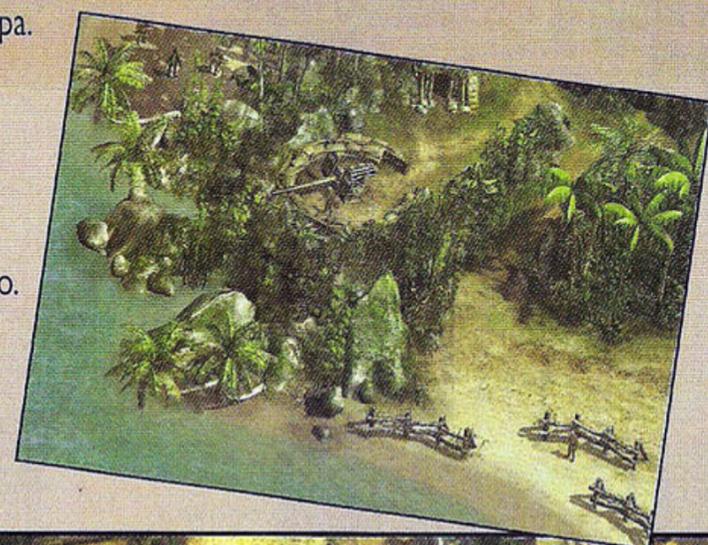
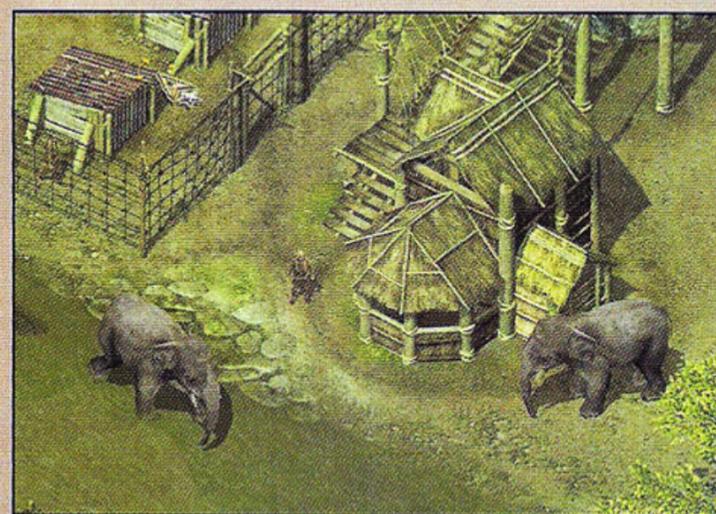
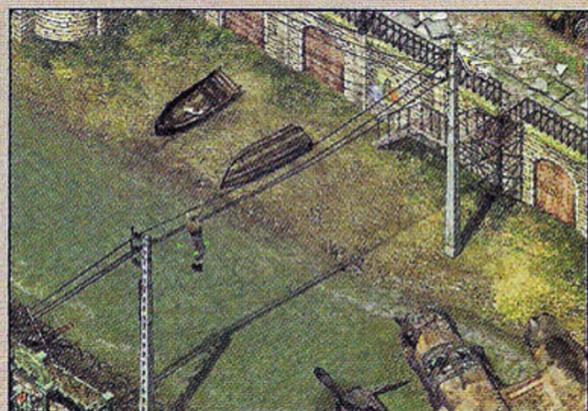
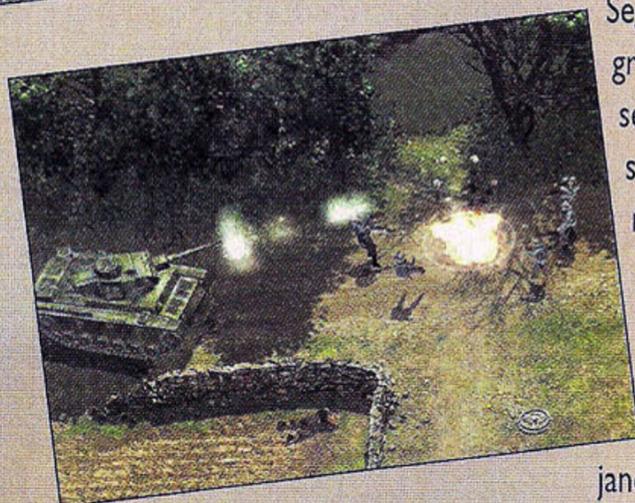
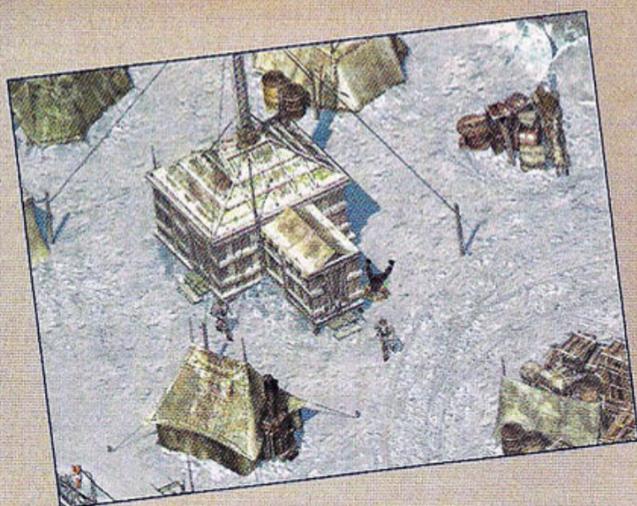
## Commandos 2



**EIDOS**  
Estratégia  
Disponível no 1º semestre

Um dos grandes jogos de estratégia para PC vai dar as caras no Dreamcast logo mais. Em **Commandos 2**, você vai se ver em plena Segunda Guerra Mundial. À frente de um grupo de soldados, sua missão será infiltrar-se no terreno inimigo para completar uma série de tarefas. No total, são 12 tipos de missões, as quais acontecem em cenários que reproduzem lugares reais, como a Torre Eiffel e algumas cidades do norte europeu. É que muitos dos cenários foram recriados a partir de filmes que têm como tema a Segunda Guerra, como *A ponte do rio Kwai* e o recente *O resgate do soldado Ryan*. O mais interessante é que os ambientes do game são extremamente interativos. Você pode destruir o que quiser, pegar qualquer coisa que estiver no chão, pular cercas e até mesmo janelas! O clima (como o frio) também pode afetar o desempenho do soldado. Além disso, é possível

olhar no interior de qualquer casa ou construção. Outra grande novidade nessa seqüência de **Commandos** é a possibilidade de abrir janelas na tela, para que você consiga monitorar as localidades mais distantes do mapa. E você ainda poderá mandar um dos personagens para uma janela, para ver o que está acontecendo em determinado ponto do jogo. **Commandos 2** também trará um novo personagem, o cachorro Whisky, que poderá ser usado para levar pequenos itens para uma pessoa que não está acessível no mapa. Para requisitar o pulgêto, todos os soldados terão um apito. A Eidos também prometeu incluir no jogo um modo Multiplayer cooperativo. Vamos aguardar!





DREAMCAST

# Sega lança o primeiro RPG online para consoles

Phantasy Star Online

10

Sega/Sonic Team	Controle - fácil e preciso	10
Ação/RPG	Diversão - interação total	10
4 Jogadores (online)	Gráfico - é obra de arte!	10
VMU	Som - cria o clima	10



Por Marcelo Kamikaze

A Sega não está pra brincadeira! Não se fala em outro RPG além de **Phantasy Star Online**, o primeiro jogo do gênero para videogame projetado especialmente para partidas em rede. Testei o game no Japão, no modo online, em que os jogadores têm acesso a uma sala com mais de mil usuários e podem escolher três parceiros. O mais legal é que, no meio da partida, é possível trocar mensagens com os caras e, se necessário, pedir ajuda pelo chat. A diversão é garantida até mesmo para nós brasileiros, que, pelo menos por enquanto, não conseguimos jogar na rede da Sega. A história se passa num futuro distante, em que os habitantes de um planeta prestes a explodir mandam robôs ao espaço a fim de procurar outra terra habitável. Depois de encontrado o planeta Ragol, começa a mudança. Só que acontecem alguns problemas com as naves que estão chegando ao lugar, e você é escalado pra investigar o porquê disso. É possível escolher seu personagem de acordo com a classe: os Hunters têm bons ataques físicos, os Rangers se dão melhor com armas, e os Forces usam bem magias. Como o título foi desenvolvido para ser jogado em qualquer parte do mundo, há vários idiomas disponíveis: japonês, inglês, alemão, francês e espanhol.

Consiga o game o mais rápido possível, porque ele é nota 10!



**DICA:** nessa sala, fale com a menina para cumprir algumas missões extras



**DICA:** na opção Customize, é possível selecionar a função dos botões X, A e B (usar item de cura, ataque forte, ataque fraco, magia etc)



**DICA:** no início do game, você deverá escolher seu personagem (Hunter, Ranger ou Force) em Character Select. Pense bem, pois não será possível mudar depois!



**DICA:** ande pela Pioneer 2 e converse com todos para obter informações e comprar itens

## Criando o Personagem



Após escolher o personagem, você poderá personalizá-lo de acordo com suas

características, mudando rosto, cabelo, roupa, pele, proporção (alto ou baixo, gordo ou magro) e nome. Se não estiver a fim, escolha AUTO para conseguir uma criação aleatória



## HUNTER



A classe Hunter tem grande intimidade com o corpo-a-corpo, pois as espadas são suas armas mortais. A equipe é formada por Humar (um humano), Hunewearl (uma Newman) e Hucast (um andróide)

A classe Hunter tem grande intimidade com o corpo-a-corpo, pois as espadas são suas armas mortais. A equipe é formada por





**DICA:** detone todos os inimigos da área para poder prosseguir no jogo

## RANGER



Os ataques de longa distância são com eles, soldados muito habilidosos com armas tipo Handgun e rifles. Ramar (um humano), Racast (um andróide) e Racaseal (uma andróide) são os atiradores



## FORCE



Esse grupo, especialista em magias (Techniques), tem a Wand como uma das armas. Fomarl (uma humana), Fonewearl (uma Newman) e Fonewm (um Newman) formam o grupo



**DICA:** fuja dos fogos que esse gigante solta pela boca e bata nele por trás

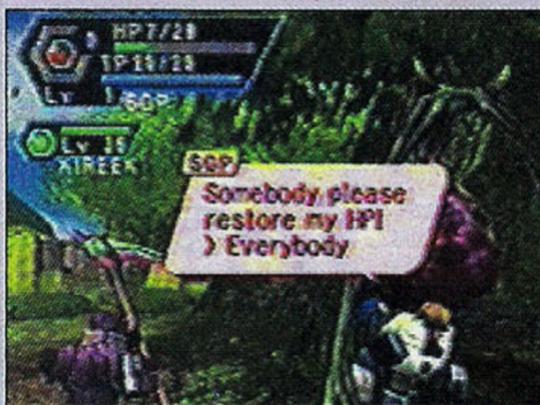


**DICA:** aperte os switches para destravar as portas e desativar os lasers que bloqueiam as passagens

**DICA:** se morrer, volte à fase e pegue sua arma no mesmo ponto em que você apagou



**DICA:** use esse teletransporte para ir a diferentes pontos das fases. Dessa forma, você corta caminho



**DICA:** no modo online, o botão Y ativa o chat para que o jogador peça ajuda em situações de perigo ou mande mensagens para os parceiros

## Modo Online



Em Phantasy Star Online, você pode alternar entre os modos online e offline quando quiser. Não é necessário definir isso no começo do jogo! Para conectar-se, você precisa do serial e de uma senha. Então será encaminhado para uma sala (Visual Lobby), onde poderá trocar informações com outros jogadores online e convidá-los (no máximo três deles) para lhe ajudar a detonar o game (você também pode ser convidado por outras pessoas). Dessa forma, fica bem mais divertido jogar e mais fácil enfrentar os inimigos. Caso um de seus parceiros abandone a partida, será possível chamar outro usuário a qualquer hora (inclusive um cara no level 99). O mais legal do online é poder se comunicar com os demais jogadores durante as batalhas e explorações e pedir ajuda quando precisar, o que dá ao game um nível máximo de interatividade



**DICA:** detone as caixas para pegar itens



**DICA:** guarde dinheiro no banco antes de iniciar as fases, pois, se você morrer, perderá tudo



DREAMCAST

# O melhor e mais popular game de corrida do arcade

Daytona USA 2001

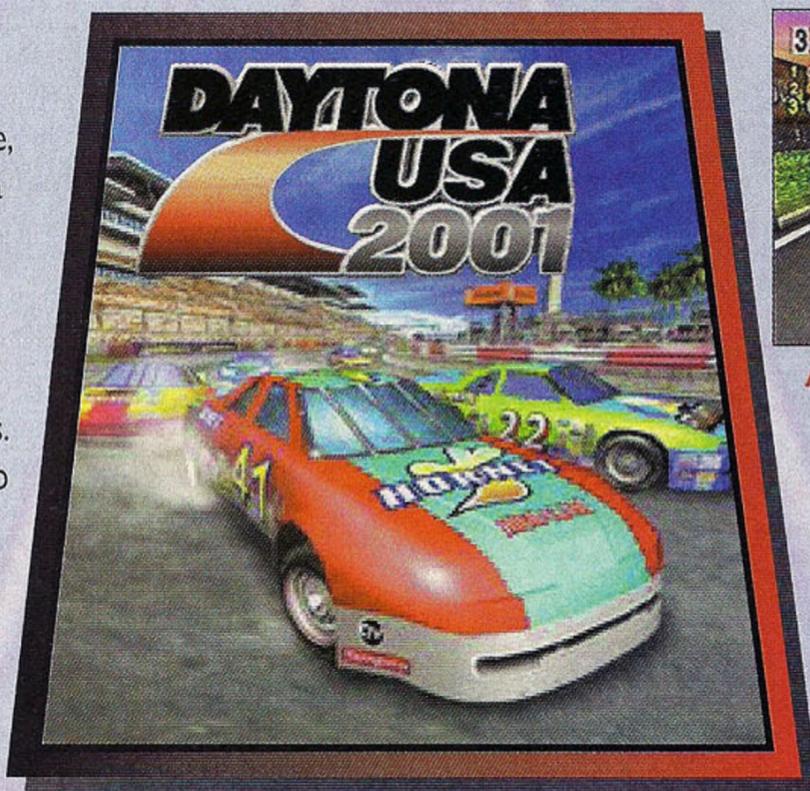
10

Sega	Controle - só exclui barbeiro 10
Corrida	Diversão - ilimitada 10
2 Jogadores	Gráfico - mais que perfeito 10
VMU/Volante	Som - discoteca na veia 10



Por Marjorie Bros

Como sonhei com esse momento! Finalmente, depois de seis longos anos, a Sega lançou para Dreamcast o melhor e mais popular jogo de corrida dos arcades! As antigas versões para Saturn e PC, com animações e gráficos bem inferiores, deixaram bastante a desejar, o que felizmente não aconteceu no caso do 128 bits. Aliás, a parte gráfica superou até o arcade. São vários modos de jogo: o Single, em que você escolhe uma pista e joga sozinho; o Championship, um campeonato com várias pistas; o Time Attack, um desafio para melhorar seu tempo, com a ajuda do Ghost Car; o VS Battle, em que é possível tirar um racha com um amigo; e o Net Battle, para partidas online. Como no game original, os



**DICA:** na pista Circuit Pixie, não pise nenhuma vez no freio.

**Acelere fundo até o fim para se dar bem**



**DICA:** quando estiver no modo VS ou em rede, mantenha-se bem na cola do carro adversário e bata na traseira para fazê-lo capotar



carros se diferenciam pela estabilidade, aceleração e velocidade. No início, estão disponíveis os modelos Hornet

**DICA:** termine as mesmas pistas com todos os carros para ganhar outros novos

(o mais equilibrado), Grass Hopper (com ótima estabilidade, aceleração ruim e baixa velocidade), Falcon (boa estabilidade, e aceleração e velocidade médias) e Lightning (o mais rápido, mas com a pior estabilidade).



**DICA:** para entrar nos boxes, fique de olho na placa "Pit in" e prepare-se para não passar reto



**DICA:** na Rin Rin Ring,

logo após a cachoeira, breque fundo e vire bem forte para fazer a curva fechada

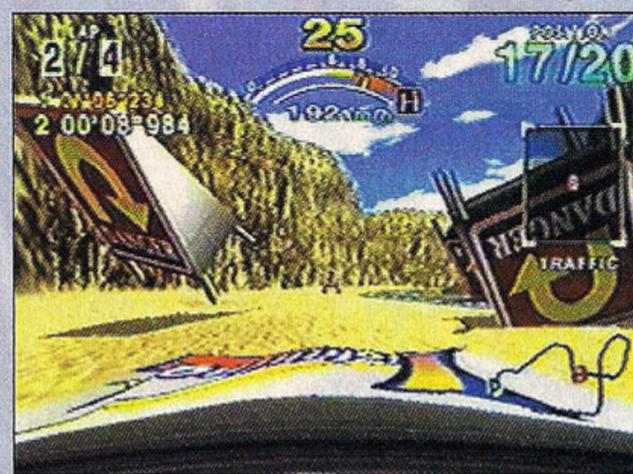
Conforme você for jogando, outras opções aparecerão. O controle é ótimo e permite que você regule a força de aceleração e de breque, graças à sensibilidade dos botões analógicos L e R. Agora, se você tiver um volante, a diversão será muito, mas muito maior!

**DICA:** cuidado para não se empolgar com a música e largar o

controle! Nesse local (Sea-Side Street Galaxy), breque de leve e faça a curva para não bater



**DICA:** para alterar o tempo e a música, coloque nos modos Reverse, Mirror ou Reverse-Mirror



**DICA:** quando não der para virar, atrole as placas se necessário



DREAMCAST

# Aventuras e missões das arábias invadem o DC

Arabian Nights: Prince of Persia

9.0

Mattel Interactive/	Controle - ruim de virar	8
Avalanche	Diversão - ação garantida	10
Ação	Gráfico - cenário bem bolado	9
1 Jogador	Som - é das arábias!	9
VMU		



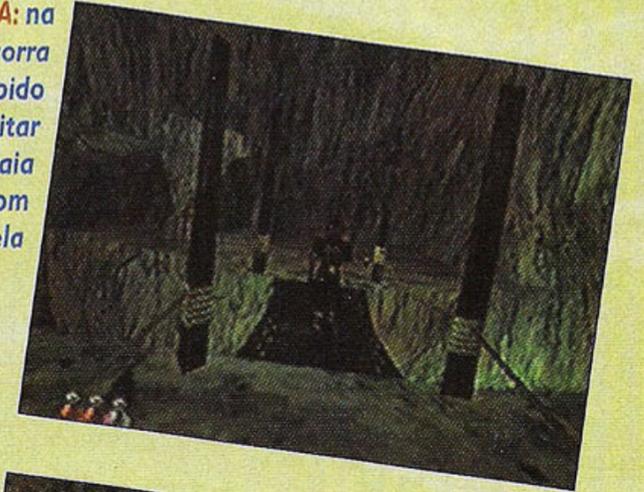
Por Chris Combo

Apesar de ser novo no Dreamcast, Prince of Persia já fez muito sucesso entre a galerinha que curte os jogos de PC. E a conversão ficou muito boa! Em **Arabian Nights**, tudo vai bem no palácio do sultão até que uma dançarina esfaqueia um dos soldados. A confusão é geral e todos são aprisionados, inclusive você. É aí que a aventura começa. O jogo é repleto de ação, mas também conta com alguns elementos de quebra-cabeças, bem ao estilo Tomb Raider. Você vai se sentir em pleno Oriente Médio, pois o visual é superdetalhado, e as músicas, envolventes e misteriosas. As texturas também foram bem trabalhadas, e os cenários são bastante variados. Alguns dos elementos dos



jogos antigos de PC foram mantidos, como as poções que restauram a energia, os golpes de espada e até as malditas armadilhas de espinho. A única coisa que estraga essa ótimo jogo é o controle. O personagem não é capaz de se mexer cautelosamente, e isso irrita um pouco, principalmente quando você tenta virar para o lado. O carinha nunca fica na posição desejada!

**DICA:** na ponte, corra bem rápido para evitar que você caia junto com ela



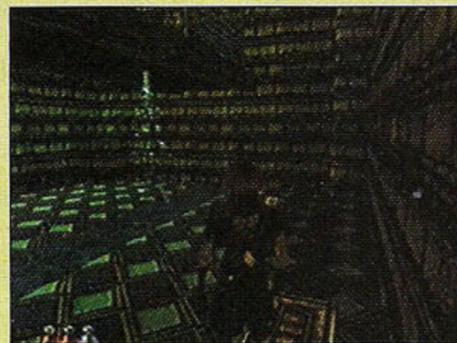
**DICA:** há espinhos espalhados por todas as áreas. Se você cair neles, diga adeus à sua jogada



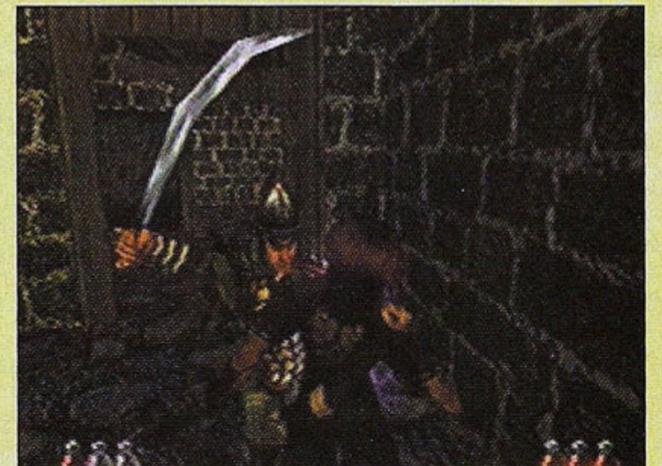
**DICA:** a primeira coisa a fazer é empurrar a parede para fugir da prisão



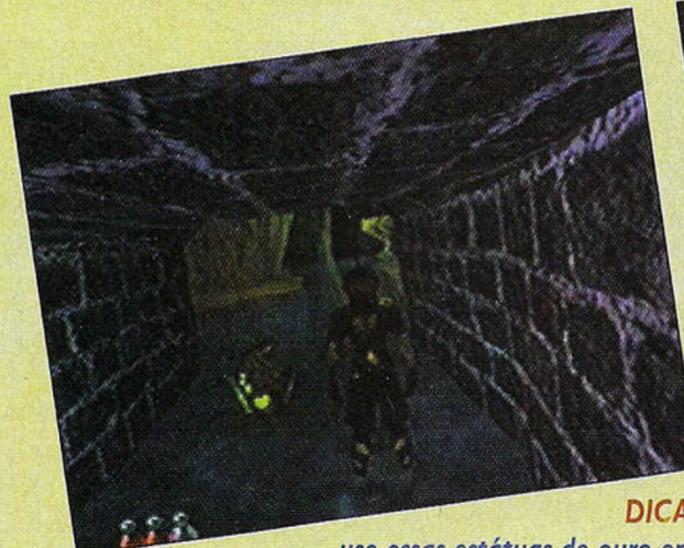
**DICA:** fique parado e pule para alcançar as plataformas mais altas. Então segure A para se agarrar



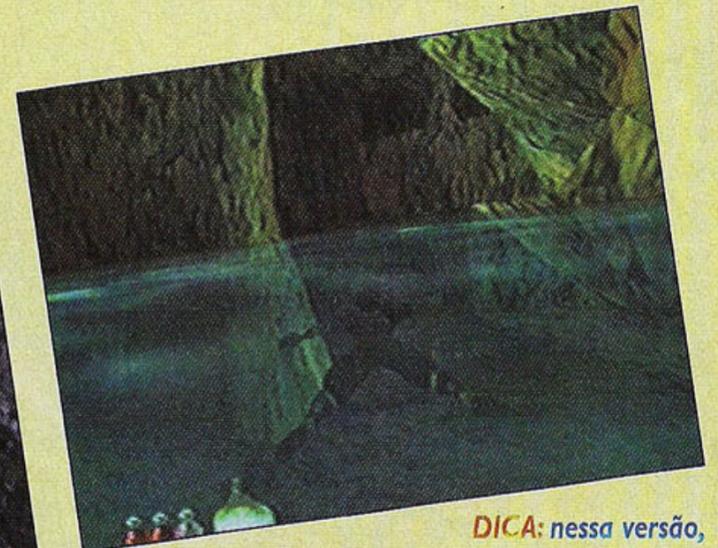
**DICA:** como manda a tradição, pise nesse tipo de chão para abrir passagens



**DICA:** no início, tente passar escondido pelo guarda, pois você ainda estará sem arma. Caso não consiga, fuja!



**DICA:** use essas estátuas de ouro em forma de naja para salvar o jogo



**DICA:** nessa versão, é possível nadar! Entre na água para seguir certos caminhos



DREAMCAST

# Os combos de seus sonhos com gráficos de arrasar!

Guilty Gear X

9.5

Sammy/Arc	Controle - combos variados	9
System Works	Diversão - só combos!	9
Luta	Gráfico - cheio de efeitos	10
2 Jogadores	Som - bons solos de guitarra	10
VMU		



Por Baby Betinho

Depois de muita onda, finalmente a série Guilty Gear deu as caras no Dreamcast. Essa é a seqüência do game que começou no PlayStation e, logo de cara, conquistou uma legião de fãs, graças a um sistema de combos animal! Em **Guilty Gear X**, alguns dos personagens antigos foram mantidos e outros novos adicionados. No total, serão 16 carinhas para você escolher. Os controles estão como na versão anterior: existe o botão de soco, o de chute, o de provocação e mais dois de Slash. E

**DICA:** a qualquer hora da batalha, aperte todos os botões e depois ↓↘→↓↘→ + B para detonar o inimigo de uma vez, com um fatality animal. Se errar, você perderá a barra de magia



**DICA:** aperte B para escolher o Chipp Sayajin. Para um hit de 26 com ele, corra e pressione X, X, A, A, Y, Y, B, ↓↘→↓↘→ + A



**DICA:** com Sol, use o especial (↓↙←↓↙← + B), encurrele o inimigo no canto e aperte X, A, Y, B e →↓↘ + B. Se o cara bobear, dê outro →↓↘ + B



**DICA:** aperte Y + B e depois pule para começar um combo aéreo



**DICA:** com Potemkin, aperte ↓ + B e depois ↓↘→↓↘→ + Y para fazer o especial pegar no ar



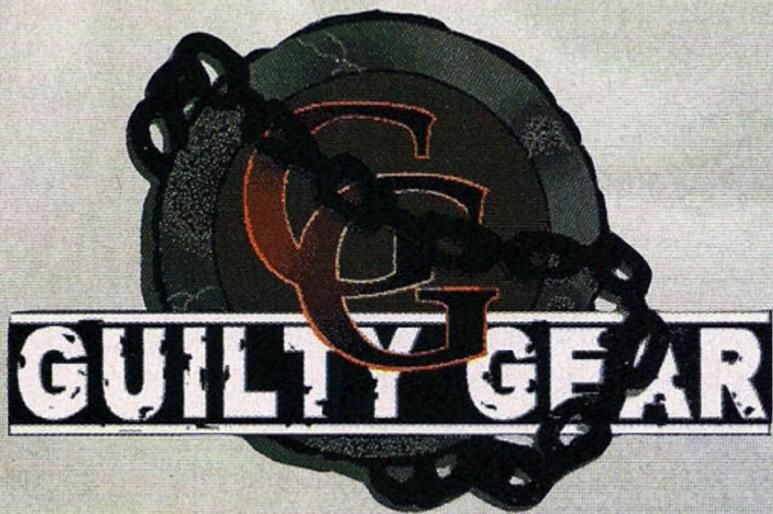
**DICA:** solte a magia de Ky com ↓↘→ + A e depois mande o especial com →↘↓↙← + A



**DICA:** com Millia, prene o inimigo no canto e aperte X, A, Y, B e ↓↘→↓↘→ + Y. Depois fique apertando Y repetidamente



**DICA:** para conseguir um especial de Anji-Mito, dê uma voadora com Y e aperte Y, B e →↘↓↙← + B



todos eles podem ser combinados para você criar uma porrada de combos diferentes e até fatalities, chamados de Destroyers. Além dos golpes normais, você também conta com uma barra de magia. Mas se ela estiver cheia e você parar de atacar, será penalizado! Por isso, desencane de ficar só na defesa! A parte visual também está de arrasar. Os gráficos são limpos e detalhados, e as animações, bem fluentes. Na hora dos combos, a tela fica cheia de efeitos especiais. Já a trilha sonora é um rock bem legal, com um monte de solos de guitarra pra você curtir!



DREAMCAST

# SNK lança mais uma obra-prima do gênero de luta

The Last Blade 2:  
Final Edition

9.3

SNK

Luta

2 Jogadores

VMU

Controle - especiais perfeitos 10

Diversão - Samurai Shodown 9

Gráfico - simples e detalhado 9

Som - superenvolvente 9



Por Baby Betinho

The Last Blade 2: Final Edition é mais um game de porrada de primeira que a galera do Dreamcast acaba de ganhar. Com grande variedade de personagens e golpes, essa é uma das melhores versões em 2D que a SNK já produziu. Até a apresentação é animal! Os desenhos, ambientados no Japão do século XIX, são feitos à mão e conseguem reproduzir muito

bem a expressão dos personagens. A jogabilidade também não fica atrás. Na seleção de personagens, você pode escolher entre três

modos: Power, Speed e EX. Em Power, seu personagem fica mais forte; em Speed, ele ganha uma maior variedade de golpes. A opção EX, resultado da combinação de Power e Speed, é tentadora, porém você fica com a defesa mais fraca. Os ataques são executados com três botões: A (golpe fraco), B (golpe forte) e X (chute). As músicas de fundo são show de bola, e os efeitos sonoros garantem ainda mais realismo às lutas. Isso sem contar que, a cada espadada, seu adversário sangra um pouco. É isso aí! Se você

está a fim de muita adrenalina, não deixe de conferir mais esse jogo da SNK!

**DICA:** para conseguir 19 hits com Lee no modo EX, dê uma voadora e aperte B (dois hits), ← + A, A, A, B, ↓ + C, ↓ + C e ↓ ↓ ← ↓ → + B (barra cheia e pouca vida)



**DICA:** se quiser fazer um supercombo de 35 hits com Mukuro (modo Speed), dê uma voadora e aperte B, ← + A, A, A, B, ↓ ↓ → ↓ ↓ → + A + B. Quando o inimigo cair, continue com ↑ + B e

fique apertando os botões para dar mais hits (barra cheia ou pouca vida)



**DICA:** para dar um combo eficiente com Kojiroh (modo EX), corra e aperte A, A, B, ↓ ↓ ← ↓ →

+ A + B. Depois pressione ↓ + B para fincar a espada no inimigo que está no chão (barra cheia ou pouca vida)

**DICA:** com Kaede no modo EX (barra cheia ou pouca vida), dê uma voadora e aperte B, ← + A, A, A, B e ↓ ↓ → ↓ ↓ → + B (13 hits)



**DICA:** para aniquilar seu inimigo com combo de 20 hits de Moriya (modo Power e EX), aperte ↓ ↓ → + ↓ ↓ → + ↓ ↓ → + ↓ ↓ → + B e → ← ↓ ↓ → + A + B (barra cheia ou pouca vida)



**DICA:** todos os personagens no modo Speed e EX têm combos especiais. Encha a barra e aperte ↓, ↓ + B ou A. Seu personagem ficará com sombras azuis. Então pressione A, B, C, A, B, C, A, B e ↓ ↓ → + A ou B

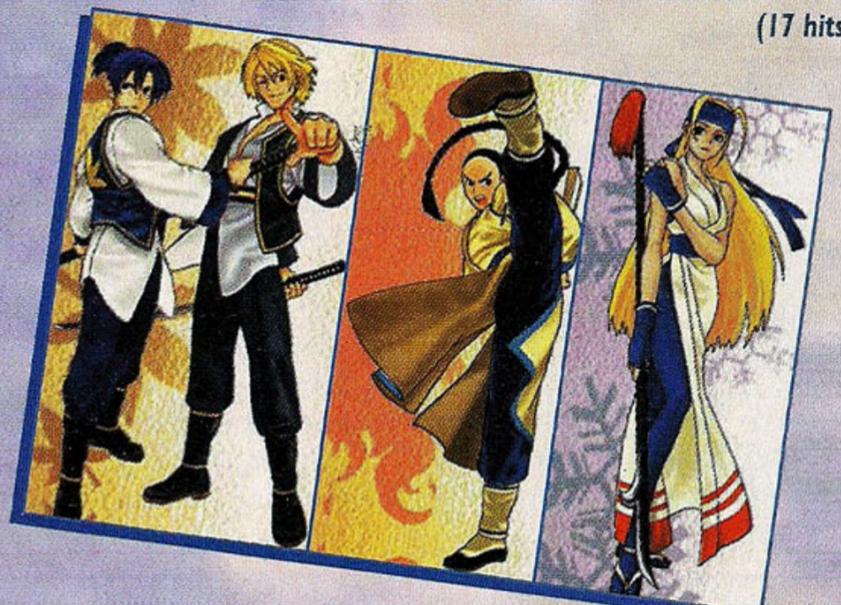
**DICA:** com Washizuka no modo Power (com barra cheia ou pouca energia), segure X + B (deixe ele ficar vermelho), ↓ ↓ ← ↓ →



+ A + B e acerte o adversário no chão com ↓ + B (17 hits)



**DICA:** com Yuki no modo EX, dê uma voadora com B e aperte ← + A, A, A, B, ↓ ↓ ← + A e ↓ ↓ → ↓ ↓ → + A + B para fazer 11 hits (barra cheia ou pouca vida)





DREAMCAST

# Seqüência de Rival Schools traz vilão da pesada

Project Justice

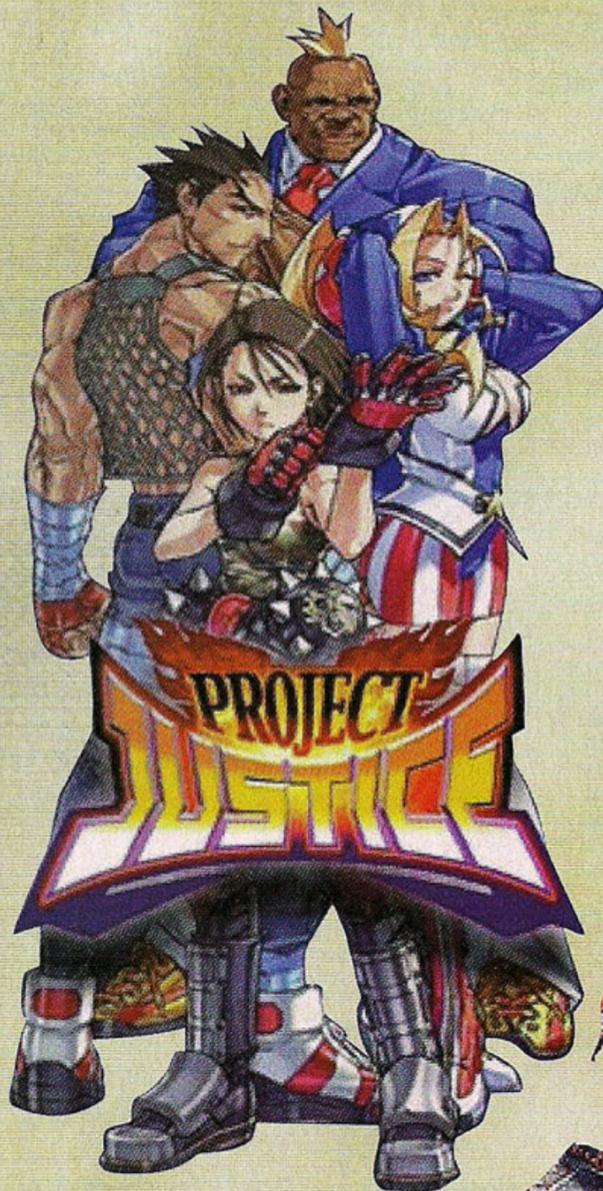
8.3

Capcom	Controle - usa quatro botões	9
Luta	Diversão - combos fáceis	8
2 Jogadores	Gráfico - meio quadrado	8
VMU	Som - boas vozes e música	8



Por Baby Betinho

Assim como **Marvel vs Capcom 2**, o jogo **Project Justice** (continuação de **Rival Schools**) foi lançado simultaneamente no Dreamcast e nos arcades. A nova história tem como vilão um cara chamado Kurow, que é membro da escola Justice. A intenção dele é matar todos os membros da família Imawano, começando por Raizo (o chefe de **Rival Schools**), Batsu (o personagem principal), Kyosuke e Hyo. Para isso, Kurow conta com a ajuda da irmã Yuriika e com uma flauta mágica, capaz de dominar as mentes dos lutadores adversários. Sua missão no game é justamente derrotar o malvado e tirar o demônio do corpo de Hyo. Como isso não é nada fácil, será possível lutar sempre com três personagens. As texturas de **Project Justice** são bastante diferentes dos tradicionais jogos de luta, pois dão aos gráficos uma cara de desenho em quadrinhos. Isso faz com que os personagens modelados em 3D fiquem parecidos com os desenhos das ilustrações. Os golpes do jogo são feitos basicamente com quatro botões. Se você apertar o botões de SF e CF, ou de SR e CR, serão acionados os supercombos em dupla. Para isso, é preciso ter, no mínimo, duas barras de especial cheias. O combo em trio é executado quando você aperta os quatro botões do controle, mas isso requer cinco barras de especial cheias. Ah! Se você não conseguir habilitar todos os personagens do jogo, puxe o save do nosso novo site. O endereço é [www.gamepower.com.br](http://www.gamepower.com.br).



## LEGENDA

SR - soco rápido  
SF - soco forte  
CR - chute rápido  
CF - chute forte



## AKIRA KAZAMA

Overhead Attack: → + CF  
Rival Launcher: ↘ + SF  
Mini-Rival Launcher: ← + SF  
Aerial Rave Finisher: → + SF  
Rapid Punches: ← + SR, SR, SR, SR  
Double Somersault: → + CF, CF  
Ura Rimon: ↓ ↘ + soco  
Senpuu-bu: ↓ ↘ + chute  
Houbu: ↓ ↘ + chute  
Haten Rengeki: ↓ ↘ + soco, soco (ou ↓ ↘ + soco, chute)  
Kikou Kai: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco (no ar)  
Ha No Renbu: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
Haten Bueishuu: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute  
Ten No Renbu: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute

## POWERED AKIRA

Overhead Attack: → + CF  
Rival Launcher: ↘ + SF  
Mini-Rival Launcher: ← + SF  
Aerial Rave Finisher: → + SF  
Double Somersault: → + CF  
Ura Rimon: ↓ ↘ + soco  
Head Butt: ↘ + soco  
Senpuu-bu: ↓ ↘ + chute  
Houbu: ↓ ↘ + chute  
Haten No Kamae: ↓ ↘ + soco  
Ha No Renbu: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco

## DESTRAVANDO PERSONAGENS SECRETOS

**Vatsu** - acabe o jogo no modo Story, usando o trio da escola Gorin

**Burning Batsu** - jogue com o trio da escola Gakuen no modo Story, perca um round contra a Syogakuen (Akira, Yuriika e Zaki) e depois acabe o jogo

**Roy e Tiffany** - acabe o jogo no modo Story, usando o trio da escola Pacific

**Demon Hyo** - acabe o jogo com todos os trios e todas as possibilidades de mudança de história dos mesmos

**Hyo e Council** - acabe o jogo no modo Story com todas as escolas

**Kurow** - acabe o jogo com o novo trio que aparecerá ao habilitar Hyo

**Powered Akira** - acabe o jogo com o trio da escola Seijyn, sem usar o Team Combo contra Wild Daigo

**Wild Daigo** - acabe o jogo no modo Story, usando o trio da escola Gedo e derrotando Demon Hyo no final. Para isso, use o Team Combo para finalizar a luta com Daigo, quando ele ficar na forma Wild

Launch Pad: SR, SF, CF, CR depois de Hatén No Kamae  
 Bully Beater: CR, SR, SF, CF depois de Hatén No Kamae  
 Sen'en Shippuubu: SF, SR, CR, CF depois de Hatén No Kamae  
 Tenhou No Kyaku: CF, CR, CR, CR, SR, SF depois de Hatén No Kamae  
 Kikou Kai: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar)  
 Ten No Renbu: ↓↙←, ↓↙← + chute

## BATSU ICHIMONJI

Overhead Attack: ← + SF (ou + CF)  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF (ou → + CF)  
 Ryuusei Kick: ↓↘→ + chute (no ar)  
 Kiai Dan: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Guts Upper: →↓↘ + soco  
 Mikazuki Kick: ↓↙← + chute  
 Zenkai Ryuusei Kick: ↓↘→, ↓↘→ + chute (no ar)  
 Zenkai Kiai Dan: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar)  
 Zenkai Guts Upper: ↓↙←, ↓↙← + soco

## BURNING BATSU

Overhead Attack: ← + SF (ou + CF)  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF (ou → + CF)  
 Ryuusei Kick: ↓↘→ + chute (no ar)  
 Kiai Dan: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Guts Upper: →↓↘ + soco  
 Mikazuki Kick: ↓↙← + chute  
 Zenkai Ryuusei Kick: ↓↘→, ↓↘→ + chute (no ar)  
 Zenkai Kiai Dan: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar)  
 Zenkai Guts Upper: ↓↙←, ↓↙← + soco  
 Zenkai Throw: ↓↘→, ↓↘→ + chute (no ar)

## BOMAN DELGADO

Overhead Attack: ← + SF (ou → + CF)  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF  
 God Lariat: ↓↙← + soco (no ar)  
 God Rush: ↓↘→ + soco  
 God Hook: ↓↙← + soco  
 God Defense: ↓↘→ + chute (ou ↓↙← + chute)  
 God Straight: SR depois de God Defense  
 God Upper: SF depois de God Defense  
 Heaven's Rush: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Heaven's Cross: ↓↙←, ↓↙← + soco

## DAIGO KAZAMA

Overhead Attack: ← + SF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ← + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF  
 Kikou Kai: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Musou Tsuki: ↓↘→ + soco  
 Daichizuki: ↓↙← + soco  
 Musouriken: →↓↘ + soco  
 Musou-Geri: ↓↙← + chute  
 Kou Kikou Kai: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar)  
 Musou Seiken Tsuki: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Shin Otoko No Senaka: ↓↙←, ↓↙← + chute

## WILD DAIGO

Overhead Attack: ← + SF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ← + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF  
 Kikoukai: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Musou Tsuki: ↓↘→ + soco  
 Daichizuki: ↓↙← + soco  
 Musouriken: →↓↘ + soco  
 Musou-Geri: ↓↙← + chute  
 Kou Kikoukai: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar)  
 Musou Seiken Tsuki: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Shin Otoko No Senaka: ↓↙←, ↓↙← + chute

## EDGE (EIJI YAMADA)

Overhead Attack: → + CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF

Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + CF  
 Three Kick Chain: ← + CF, ← + CF, ← + CF  
 Four Kick Chain: ← + CF, ← + CF, CF, ← ou → + CF  
 Ura-Giri: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Taikuu Ura-Giri: ↓↙← + soco  
 Batou: ↓↘→ + chute  
 Hakai: ↓↙← + chute (no ar)  
 Souzetsu Na Urugiri: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Chi Matsuri: ↓↙←, ↓↙← + soco

## GAN ISHIDO

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: Buchika Mashi  
 Aerial Rave Finisher: → + SF (ou ↓ + CF)  
 Ganseki Otoshi: ↓↘→ + soco (no ar, de perto)  
 Ganseki Kudaki: ↓↘→ + chute (no ar)  
 Teppou Tsuki: ↓↘→ + soco  
 Kashiwade Yaburi: →↓↘ + soco  
 Aranami Shiko: ↓↘→ + chute  
 Buchika Mashi: ↓↙← + chute  
 Oo Arashi: →↘↓↙← + soco (de perto)  
 Nadare Otoshi: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar, de perto)

Midare Teppou Tsuki: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Funka Zan: ↓↙←, ↓↙← + soco (de perto)

## HAYATO NECHUTE, CHUTEETSU

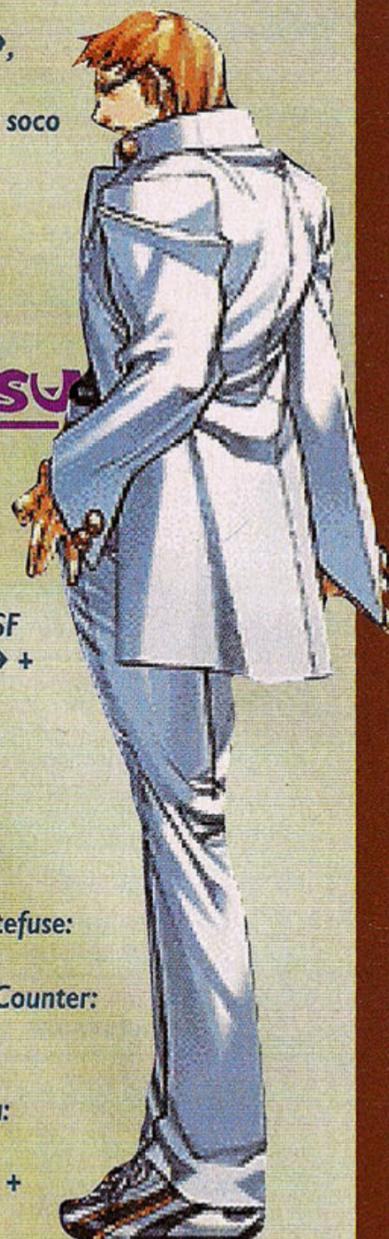
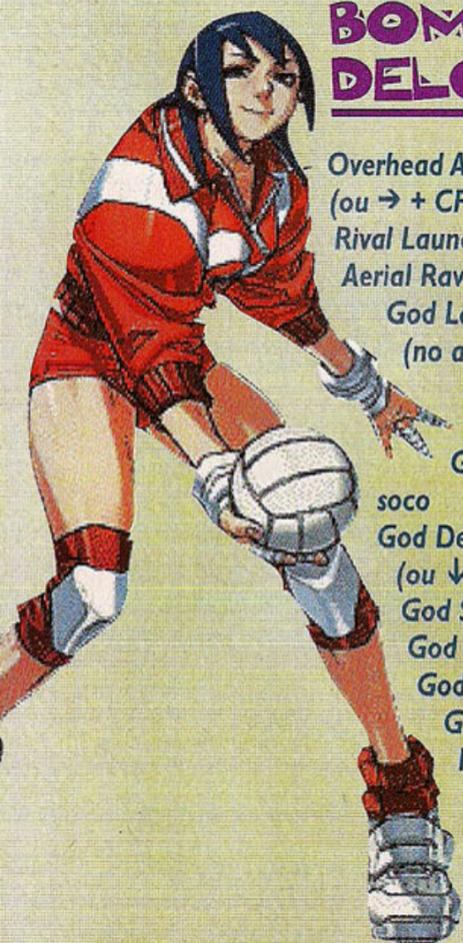
Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finishers: → + SF  
 Kaiten Shinai Otoshi: ↓↘→ + chute (no ar)  
 Nechute, Chuteetsu Shinai: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Kiai Knuckle: ↓↙← + soco  
 Shidou Kick: ↓↙← + chute  
 Kiai Kick: ↓↘→ + chute  
 Nechute, Chuteetsu Udetatefuse: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Nechute, Chuteetsu Cross Counter: ↓↙←, ↓↙← + soco (segure o botão)  
 Nechute, Chuteetsu Fuusha: ↓↘→, ↓↘→ + chute  
 Super Armor: ↓↙←, ↓↙← + chute

## HIDEO SHIMAZU

Overhead Attack: ← + SF ou + CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↓ + SF  
 Aerial Rave Finishers: → + SF  
 Raiei Shuu: ↓↘→ + chute (no ar)  
 Seiha Ken: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Taikuu Seiha Ken: ↓↙← + soco  
 Jicchoku Ken: →↓↘ + soco  
 Shin'en Kyaku: ↓↙← + chute  
 Shimazu-Ryuu Raiei Shuu: ↓↘→, ↓↘→ + chute (no ar)  
 Shimazu-Ryuu Jicchoku Ken: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Shimazu-Ryuu Seiha Ken: ↓↙←, ↓↙← + soco

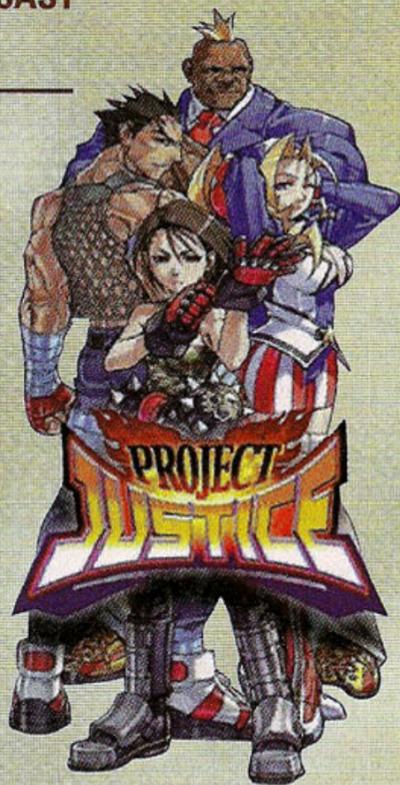
## HINATA WAKABI

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: ↓ + SF  
 Aerial Rave Finishers: → + SF ou CF  
 Renkyaku Dan: ↓↘→ + chute (no ar)  
 Rengeki Ken: ↓↘→ + soco  
 Shouyou Ken: →↓↘ + soco  
 Enbu Kyaku: ↓↙← + chute (no ar)  
 Hisshou Rengekiken: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Rasen Enbu Kyaku: ↓↙←, ↓↙← + chute (no ar)





DREAMCAST



## HYO IMAWANO

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: ↓ + SF  
 Aerial Rave Finishers: → + SF (ou CF)  
 Quick Stab: → + SR, SF (ou ← + SF)  
 Tenrai Zan: ↓ ↘ + soco (no ar)  
 Ichimonji-Giri: ↓ ↘ + soco  
 Jyuumonji-Giri: soco depois de Ichimonji-Giri  
 lai-Giri: ↓ ↘ + soco  
 lai-Giri Kai: soco depois de lai-Giri  
 Ouryuu Zan: → ↓ ↘ + soco  
 Gen'ei Shuu: ↓ ↘ + chute (no ar)  
 Sword Rush: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Ankoku Gen'ei Zan: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute  
 Ankoku Gen'ei Shuu: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute

## DEMON HYO

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: ↓ + SF  
 Aerial Rave Finishers: → + SF ou CF  
 X Strike: ↓ ↘ + soco (no ar)  
 Sword Rush: ↓ ↘ + soco  
 Ouryuu Zan: → ↓ ↘ + soco  
 Gen'ei Shuu: ↓ ↘ + chute (no ar)  
 Sword Ranbu: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Energy Stream: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute  
 Preotective Sphere: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute (no ar)



## IINCYO

Overhead Attack: ← + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + SF ou CF  
 Aerial Rave Finishers: → + SF  
 Shippuu No Kata: ↓ ↘ + soco  
 Haiwa No Kata: ↓ ↘ + soco  
 Shouryuu No Kata: → ↓ ↘ + soco (segure o botão)  
 Shiden No Kata: ↓ ↘ + chute (segure o botão)  
 Zenpou Tenshin No Kata: ↓ ↘ + chute  
 Enbu Hirou: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Sechute, Chuteyou Kougeki: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute

## KUROU

Overhead Attack: ← + SF ou CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: ↓ + SF  
 Aerial Rave Finishers: → + CF  
 Rushing Punches: ↓ ↘ + soco  
 Roppu Tsuki: ↓ ↘ + soco  
 Kyoujuu Reppa: → ↓ ↘ + soco (segure o botão)  
 Yasha-Guruma: ↓ ↘ + chute (no ar, rapidamente)  
 Counter: ↓ ↘ + chute  
 Energy Drain: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco depois de Kyoujuu Reppa  
 Rushing Attack: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Energy Pillar: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco

## VATSU

Overhead Attack: ← + SF ou CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF (ou → + CF)  
 Kiai Dan: ↓ ↘ + soco (no ar)  
 Rushing Punches: ↓ ↘ + soco  
 Kyoujuu Reppa: → ↓ ↘ + soco (segure o botão)



Yasha-Guruma: ↓ ↘ + chute (no ar, rapidamente)  
 Zenkai Kiai Dan: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco (no ar)  
 Imawano-Ryuu Kyoujuu Reppa: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco

## KYOKO MINAZUKI

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: CR, Shouten Sechute, Chuteai  
 Aerial Rave Finisher: → + CF  
 Shokushin: ↓ ↘ + soco, chute (rapidamente)  
 Shusseki Kakunin: ↓ ↘ + soco  
 Kaishin: ↓ ↘ + chute (no ar)  
 Katayoku no Kamae: ↓ ↘ + chute  
 Shouten Sechute, Chuteai: → ↓ ↘ + chute  
 Shinshin: ← + chute, chute  
 Shi No Kaigo: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Tengoku He No Kaidan: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute

Naraku No Houdou: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute

## KYOSUKE KAGAMI (IMA'WANO)

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: CR Shouten Sechute, Chuteai  
 Aerial Rave Finisher: → + CF  
 Gen'ei Wave: ↓ ↘ + soco (no ar)  
 Cross Cutter: ↓ ↘ + soco  
 Gen'ei Breaker: ↓ ↘ + soco  
 Raijin Upper: → ↓ ↘ + soco  
 Gen'ei Kick: ↓ ↘ + chute (no ar)  
 Kakusan Cross Cutter: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Super Raijin Upper: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Double Gen'ei Kick: ↓ ↘, ↓ ↘ + chute (no ar)

## MOMO KARUJIZAWA

Overhead Attack: ← + SF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF  
 Batabata Racket: ↓ ↘ + soco (no ar, rapidamente)  
 Hoeru Serve: ↓ ↘ + soco  
 Hoeru Volley: ↓ ↘ + soco depois de Hoeru Serve  
 Spin Smash: ↓ ↘ + chute  
 Giant Swing: → ↓ ↘ + soco (perto)  
 Dadachute, Chuteo Attack: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco  
 Momo Crush: ↓ ↘, ↓ ↘ + soco (no ar)

## NAGARE NAMIKAWA

Overhead Attack: ← + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + SF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF ou CF

Tobikomi: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Jinkou Jikyuu: ↓↙← + soco  
 Hiraoyogi Kick: ↓↘→ + chute  
 Kojin Medley: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar)  
 Chou Bata-Ashi: ↓↘→, ↓↘→ + chute

## NATSU AIHARA

Overhead Attack: ← + SF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: Sliding Recieve  
 Aerial Rave Finisher: → + SF ou CF  
 Tochute, Chuteun Spike: ↓↙← + soco (no ar)  
 Kanzen Block: →↓↘ + soco (no ar)  
 Jumping Serve: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Kaiten Receive: ↓↙← + soco  
 Sliding Receive: →↓↘ + soco  
 Senbon Spike: ↓↘→, ↓↘→ + soco (no ar)  
 Makyuu Tenjou Serve: ↓↙←, ↓↙← + soco

## RAN HIBIKI

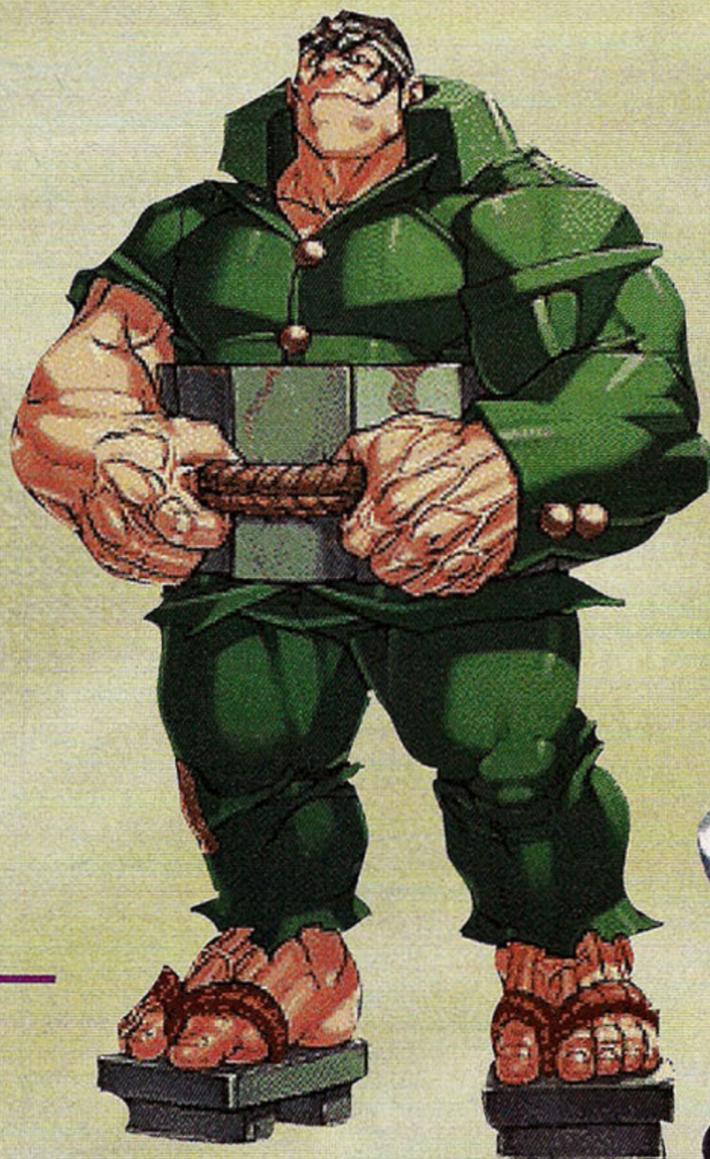
Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: ↓ + SF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF ou CF  
 Flash Kougeki: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Kougai!: ↓↙← + soco (no ar)  
 Film Koukan: ↓↙← + chute (no ar)  
 Super Flash Kougeki: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Totsugeki Interview: ↓↙←, ↓↙← + soco

## ROBERTO MIURA

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + CF  
 Mini-Rival Launcher: ↙ + CF  
 Aerial Rave Finisher:  
 → + SF ou CF  
 Hackey Sack Combination: ← +  
 CR, CR, CR, CR  
 Feint: ← ou → + chute, chute  
 Bicycle Kick: ↓↘→ + chute  
 (no ar)  
 Shining Save: ↓↘→ + soco (no ar)  
 Perfect Catch: ↓↙← + soco  
 Long Shot: ↓↘→ + chute  
 Sliding Kick: ↓↙← + chute  
 Rising Kick: →↓↘ + chute  
 Bakuretsu Victory Goal: ↓↘→,  
 ↓↘→ + chute  
 Bakuretsu Lifting: ↓↙←, ↓↙← + soco

## ROY BROMWELL

Overhead Attack: ← + SF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↓ + SF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF  
 ou CF  
 Flip Kick: ← + CF  
 Air Dynamite: ↓↘→ + soco  
 (no ar)  
 Dynamite Straight: ↓↘→ + soco  
 Touchdown Wave: ↓↙← + soco  
 Twister Upper: →↓↘ + soco



Triple Twister: ↓↘→, ↓↘→ + soco (rapidamente)  
 Super Touchdown: ↓↙←, ↓↙← + soco  
 Dynamite Justice: ↓↘→, ↓↘→ + chute

Exciting Kick: ↓↙← + chute (no ar)  
 Beautiful Spin: →↓↘ + chute  
 Groovy Screw: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Groovy Special: ↓↙←, ↓↙← + soco  
 Wonderful Kick: ↓↘→, ↓↘→ + chute

## SHOMA SA'WAMURA



Overhead Attack: ← + SF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: SF, SF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF  
 Chou Gousoku Kyuu: ↓↘→ +  
 soco (no ar)  
 Ippon Zuri Dapou: ↓↙← + soco  
 Dai Kaiten Dapou: →↓↘ +  
 soco  
 Goukai Lead: ← + chute,  
 chute  
 Goukai Sliding: CR  
 Goukai Kick: CF  
 Bunshin Makyuu: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 (no ar)  
 Homerun Dapou: ↓↙←, ↓↙← + soco  
 Chou Satsujin Sliding: ↓↘→, ↓↘→ +  
 chute

## TIFFANY ROSE

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF

ou CF  
 Stamp Kick: ↓ + chute (no ar, rapidamente)  
 Groovy Knuckle: ↓↘→ + soco (segure o botão)  
 Groovy Punch: ↓↙← + soco (segure o botão)

## YURIKA KIRISHIMA

Overhead Attack: ← + CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: SF, Miwaku No Waltz  
 Aerial Rave Finisher: → + SF ou CF  
 Mad Dash: ← + SF  
 Hiren No Serenade: ↓↙← + soco (no ar)  
 Miwaku No Waltz: ↓↘→ + soco  
 Shinen No Minuet: →↓↘ + soco  
 Rakujitsu No Lullaby: ↓↙← + chute (no ar)  
 Meifu No Nocturne: ↓↘→, ↓↘→ + soco  
 Jiai No Requiem: ↓↙←, ↓↙← + soco  
 Shiyobu No Rondo: ↓↘→, ↓↘→ + chute (no ar)

## ZAKI (AOI HIMEZAKI)

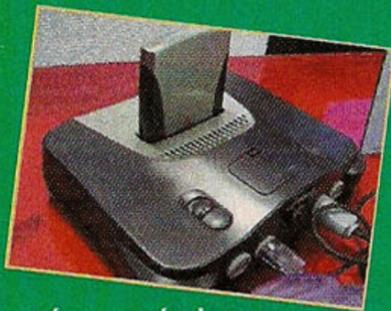
Overhead Attack: ← + SF ou CF  
 Rival Launcher: ↘ + SF  
 Mini-Rival Launcher: ↘ + CF  
 Aerial Rave Finisher: → + SF ou CF  
 Hakai No Techute, Chuteusari: ↓↘→ + soco  
 Dokuja No Techute, Chuteusari: ↓↙← + soco  
 (segure o botão)  
 Taikuu No Techute, Chuteusari: depois de Dokuja  
 No Techute, Chuteusari, ↙ + soco (segure o botão)  
 Gankougeri: ↓↙← + chute  
 Kokou No Pride: ↓↘→ + chute, chute  
 Hissatsu Raikou Techute, Chuteusari: ↓↘→, ↓↘→  
 + soco (no ar)  
 Hissatsu Inazuma Gankougeri: ↓↙←, ↓↙← + chute



# NINTENDO NEWS

## Iomega cria HD para o Nintendo 64

Por mais estranho que possa parecer, a Iomega tem planos de lançar um HD (Hard Disk) para o Nintendo 64. Um protótipo do dispositivo foi mostrado agora em janeiro, nos Estados Unidos, durante a feira CES (Consumer Electronic Show). A Iomega ainda não confirmou o preço nem a data de lançamento do HD. Sabe-se apenas que ele terá 5 GB e será removível.



## Namco confirma três títulos do GBA

A Namco confirmou a criação de três novos jogos para Game Boy Advance. São eles: *Namco Museum Advance*, *Pac-Man Advance* e *Tekken Advance*. Só que, de acordo com a empresa, o lançamento dos games está confirmado apenas para o mercado japonês. Dependendo do andar da carruagem, eles podem ou não chegar à terra do Tio Sam.



A assessoria de imprensa da Nintendo nos Estados Unidos informou que, até abril deste ano, a empresa deverá enviar alguns Game Boy Advance às lojas ianques para demonstração.

No lançamento do portátil, marcado para julho nos Estados Unidos, três cores diferentes de GBA poderão estar disponíveis. Mas essa informação só será confirmada em maio, na E3.

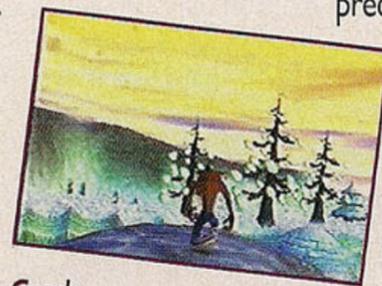


## Afinal, qual é o melhor? GameCube ou o PS2? Descubra você mesmo!

Quando o assunto envolve o GameCube e o PlayStation 2, existe uma enorme confusão sobre qual console é o melhor, ou seja, mais potente. Tanto os jogadores quanto os próprios programadores têm opiniões diferentes e conflitantes. No fórum da *SGP* e no chat promovido pela revista no dia 19 de dezembro passado, no UOL, muitas dúvidas surgiram. Com essa matéria, você poderá ter uma idéia melhor sobre os detalhes técnicos dos dois consoles para que, assim, consiga tirar sua própria conclusão sobre qual vale mais a pena.

### ANALISANDO O PS 2

Vamos começar nossa análise pelo PlayStation 2, já que ele já é conhecido no mercado. O 128 bits da Sony tem um hardware mais complexo que o GameCube. São três principais chips para que os dados sejam processados: a unidade de vetor 0 (V0), a unidade de vetor 1 (V1) e a CPU. Em relação à CPU, o PlayStation 2 é cerca de 100 a 150 MHz mais lento que o GameCube. E alguns programadores não sabem usar suas unidades de vetor (chips que auxiliam as operações para a renderização de polígonos), sobrecarregando a



*Crash Bandicoot utiliza melhor os co-processadores do PS2*

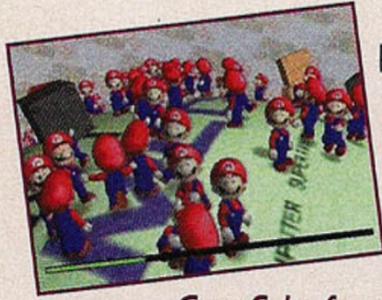
CPU e não conseguindo dar aos jogos a qualidade desejada. É como dirigir um carro de 16 válvulas e utilizar apenas 6 delas! Isso acontece porque nem mesmo usar plenamente o Emotion Engine é tão difícil quanto trabalhar em conjunto com as unidades de vetor. Quanto aos polígonos, a Sony afirma que o console pode produzir 75 milhões deles por segundo, sem textura, efeitos e brilho. Só que esse total nunca será possível em um jogo, pois ele não leva em conta recursos fundamentais como texturização, interação com controle e partes que precisam ser processadas, como inteligência artificial, entre outros. *Ridge Racer V*, por exemplo, usa apenas 3 milhões de polígonos, justamente porque ele é programado apenas com base no processamento da CPU. Na verdade, o número de polígonos do PS 2 pode chegar a 20 milhões em situação de jogo. Em entrevista ao site norte-americano IGN, Jason Rubin, presidente da Naughty Dog (produtora de *Crash Bandicoot*), destacou que os programadores ainda têm a mentalidade de programação do Dreamcast, que é mais fácil justamente por estar baseada apenas no processador principal. Atualmente, os jogos da Naughty Dog estão entre os poucos que tiram bom proveito das unidades de vetor: a V1, usada como detector de colisão e processador de inteligência artificial, fica responsável

## O bigodudo Mario ganhará dois jogos no GBA

Pode ser que o bigodudo Mario dê as caras no Game Boy Advance antes do que todos esperam. Depois de anunciar a criação de *Mario Kart Advance*, a Nintendo não conseguiu esconder a aventura do bigodudo em *Mario Advance*. Segundo especulações que estão circulando na Internet, o game é baseado no gênero de ação e plataforma, e pode chegar às prateleiras antes mesmo do jogo de corrida.



pelos detalhes do personagem principal e pelo cenário. Com isso, o processador pode ganhar entre 20% a 100% mais de velocidade, o que permite jogar mais dados para ele para criar um game com 100% da capacidade do PlayStation 2.



**GameCube: força poligonal e de texturização**

processamento geral. A memória de vídeo do PS2 é pequena, e nisso o GameCube também leva vantagem, pois tem uma memória maior e mais rápida. Ao renderizar 1 mil polígonos, por exemplo, os desenvolvedores de jogos para o GameCube podem inserir oito

efeitos de uma só vez, o que facilita muito o trabalho. Para completar, o Gekko – utilizado pelo GameCube – é considerado por muitos o mais rápido processador para consoles.

## O NOVATO GAMECUBE

O GameCube tem um sistema de funcionamento bem diferente em relação ao PlayStation 2. Seu processador principal é baseado na tecnologia Power PC, a qual atualmente é empregada nos computadores Macintosh. A CPU é otimizada para OpenGL, base de programação muito conhecida pelos desenvolvedores de jogos para PC e usada em jogos como *Quake* e *Unreal Tournament*. Essa familiaridade, inclusive, facilita a programação para o novo 128 bits da Nintendo. Enquanto o PS 2 traz a V0 e a V1, o GameCube usa apenas um chip chamado Flipper, que faz tudo que as unidades de vetor conseguem e ainda pode comprimir texturas para obter um melhor aproveitamento da memória de vídeo e do processamento da CPU principal. Só pra constar: o PS2 não tem um hardware de compressão de textura, tarefa que é feita utilizando parte do processamento do Emotion Engine e diminuindo sensivelmente o

## O DITO PELO NÃO DITO

Cada um defende a camisa de seu time. De um lado, Jason Rubin garante que o PS 2, com a V0 e a V1, pode gerar mais polígonos que o GameCube, e que a capacidade de renderizar oito efeitos de uma só vez não é exclusividade do console da Nintendo. De outro, Julian Eggebrecht, presidente da Factor 5 (uma das empresas desenvolvedoras para o GameCube), afirma que o 128 bits da Big "N" é muito superior, colocando o console num patamar acima do próprio Xbox, o que todos sabem que não é verdade. O que se sabe ao certo é que o GameCube vai ter texturas melhores que as do PS 2, mas o número de polígonos que o console será capaz de gerar ainda é um mistério. Isso nós só vamos descobrir realmente com o passar do tempo, quando os kits de desenvolvimento do GameCube aparecerem. É certo que os jogos do novo console da Nintendo vão apresentar uma qualidade muito boa logo de cara. No caso dos games de PlayStation 2, eles ainda vão demorar um pouco mais para atingirem sua capacidade máxima. Como o 128 bits da Sony está implantando um sistema novo, é natural que haja uma certa dificuldade de programação. Ainda não dá para ter certeza sobre a supremacia de um console em relação ao outro, mas você já pode ir comparando as vantagens e desvantagens de cada um deles e fazer sua aposta.

## Agenda de lançamentos Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
Paper Mario	RPG	06/02
Eternal Darkness	Ação	16/02
Seadoo Hydrocross 2001	Corrida	22/02
Carnivale	Ação	15/03
Aidyn Chronicles:		
The First Mage	Ação	16/03
Pokémon Stadium		
Gold & Silver	Ação	27/03
Dinosaur Planet	Ação	Abril
VR Powerboat Racing	Corrida	Abril

## Agenda de lançamentos Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Hercules	Ação	18/02
Aliens: Thanatos Encounter	Ação	19/02
Dragon's Lair	Ação	19/02
Indiana Jones and the Infernal Machine	Ação	19/02
Mary Kate and Ashley		
Winners Circle	Ação	19/02
NBA Hoopz	Esporte	19/02
Trouballs	Ação	19/02
Seadoo Hydrocross 2001	Corrida	22/02
Action Man	Ação	Fevereiro
Metal Walker	Ação	Fevereiro
Army Men: Arcade Blast	Ação	09/03
Jimmy White's Cue Ball	Esporte	09/03
Puzzled	Quebra-cabeças	09/03
Tom and Jerry in Mouse Hunt	Ação	09/03
VR Sports:		
Powerboat Racing	Corrida	09/03
Carnivale	Ação	15/03
Inspector Gadget	Ação	15/03
Matchbox Caterpillar		
Construction Zone 2	Ação	15/03
Barbie Pet Rescue	Ação	17/03
Xena	Ação	18/03
Portal Runner	Ação	19/03
Scooby-Doo Classic		
Creepy Capers	Ação	19/03
Mat Hoffman's Pro BMX	Esporte	22/03
Rocket Power	Ação	22/03
Sponge Bob Squarepants	Ação	22/03
Legend of the Riber King 2	Ação	23/03
Return of the Ninja	Ação	23/03
Frisbee Golf	Esporte	17/04
Rockets Sleep Over	Ação	17/04

## Yu-Gi-Oh faz sucesso no GBC

De acordo com a Nikkei Financial Daily, a Konami conseguiu ótimas vendas com *Yu-Gi-Oh*. Lançados em dezembro para o portátil Game Boy Color, os três novos títulos baseados nesse desenho já ultrapassaram a marca de 2,1 milhões de cópias vendidas. Parece que mais um fenômeno Pokémon vem aí.

## Natsume confirma participação no GameCube

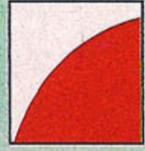
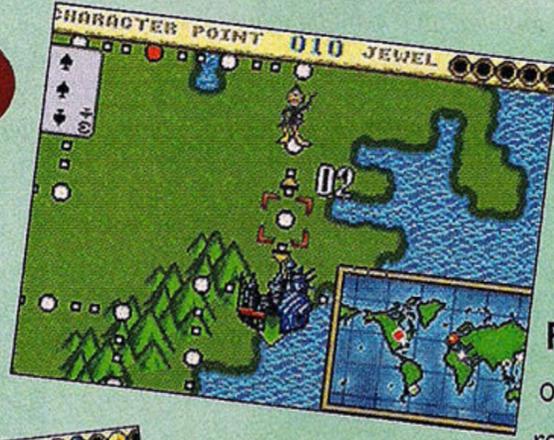
A Natsume, empresa conhecida por criar títulos com temas um tanto estranhos, mas superdivertidos, confirmou sua presença no GameCube. Um dos games mais prováveis de ganhar uma versão para o console é *Harvest Moon*, simulador em que o jogador deve trabalhar pesado e administrar uma fazenda para torná-la produtiva. Para saber mais sobre a história, dê uma espiadinha nos lançamentos de PSX, console que acabou de ganhar uma versão.



NINTENDO  
PRÉ-ESTRÉIA

## Tweety and the Magical Jewel

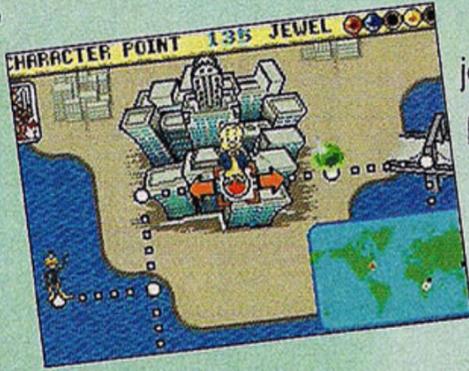
GAME BOY  
ADVANCE



KEMCO  
Ação

Disponível em julho

**Tweety and the Magical Jewel** deverá chegar às prateleiras japonesas em março, junto com o lançamento do portátil Game Boy Advance. Desenvolvido pela Kemco, o jogo é repleto de minigames, seguindo a linha de títulos como **Mario**



**Party.** Seu objetivo será recuperar jóias mágicas e vencer vários adversários para salvar nosso amigo Piu-Piu das garras de uma bruxa malvada. Só que tais jóias estarão espalhadas por todo o mundo. Prepare-se para encarar mais essa aventura com a turma dos Looney Tunes!

## Indiana Jones and the Infernal Machine

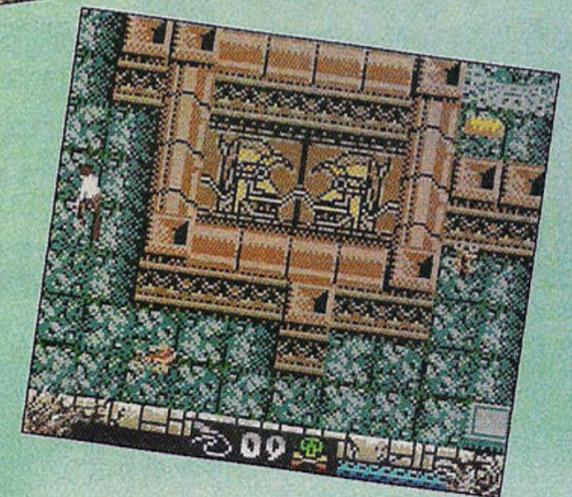


THQ  
Aventura

Disponível em março

GAME BOY  
COLOR

Depois de chegar ao PC e ao Nintendo 64, Indiana Jones também vai dar as caras no portátil Game Boy Color. São 19 fases cheias de quebra-cabeças, mistérios a serem desvendados e cenas típicas dos filmes de Indiana. Para encarar esse desafio, você contará com quatro tipos diferentes de armas: um revólver, uma metralhadora, granadas e, é claro, seu famoso chicote. Os inimigos são de todos os tipos, desde soldados soviéticos a tubarões aterrorizantes, passando por aranhas, escorpiões, cobras e lobos. Prepare-se para uma aventura de arrepiar!

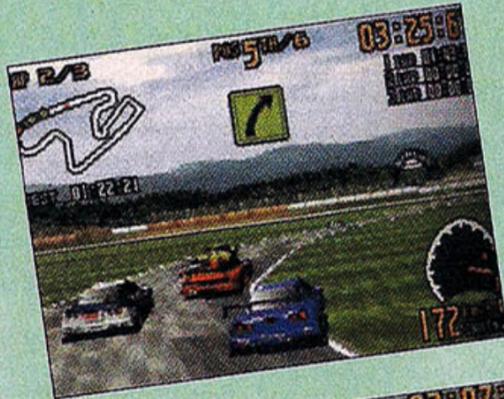
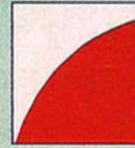


## Top Gear All Japan GT

GAME BOY  
ADVANCE

KEMCO  
Corrida

Disponível em julho



O Game Boy Advance vai ganhar um game de corrida com muita velocidade e adrenalina, desenvolvido pela Kemco. Isso sem falar no realismo nunca visto antes em consoles portáteis. **Top Gear All Japan GT** é totalmente baseado em um circuito real que fica no Japão. E os carros, também baseados em modelos reais, podem ser personalizados, assim como motores e acessórios. As novidades são um modo em que você poderá criar sua própria pista e os corredores, todos japoneses, clones de pilotos reais. O GBA está chegando com tudo!

## Disney's The Emperor's New Groove



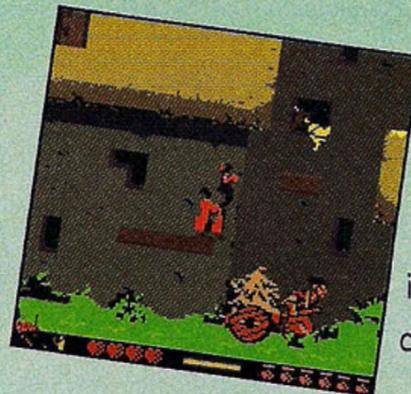
UBI SOFT  
Ação

Já disponível

GAME BOY  
COLOR

transformado em uma lhama e que tenta de todas as formas recuperar seu trono. Conforme for progredindo ao longo das oito fases, você poderá ver algumas das artes utilizadas no filme. O jogo é bem divertido. Como uma lhama, você

O filme de animação *A nova onda do imperador*, lançado recentemente pelos estúdios Disney, acaba de chegar a mais um console. É a vez de os usuários do Game Boy Color curtirem as aventuras do imperador que foi



terá muitas habilidades diferentes, podendo até atacar os inimigos com cuspe!

# Legend of Zelda: Mystical Seed of Power

GAME  
BOY  
COLOR



NINTENDO  
Ação/RPG

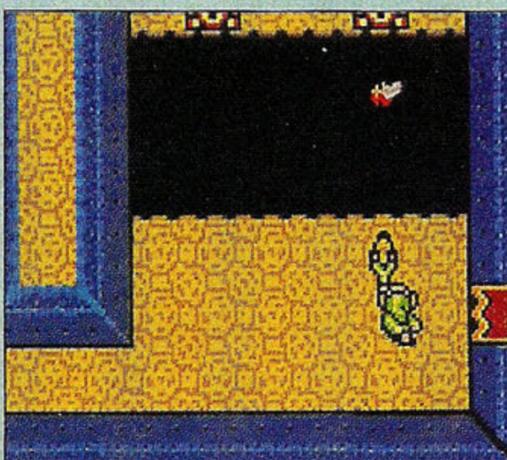
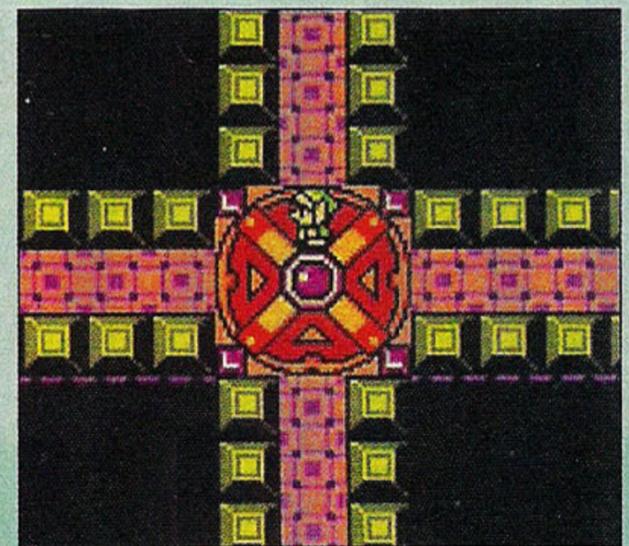
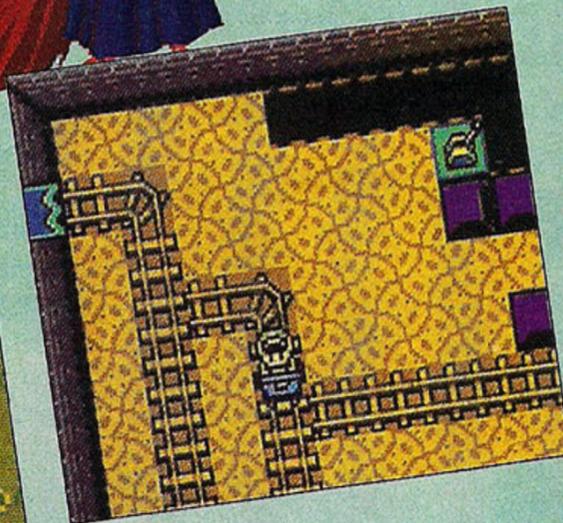
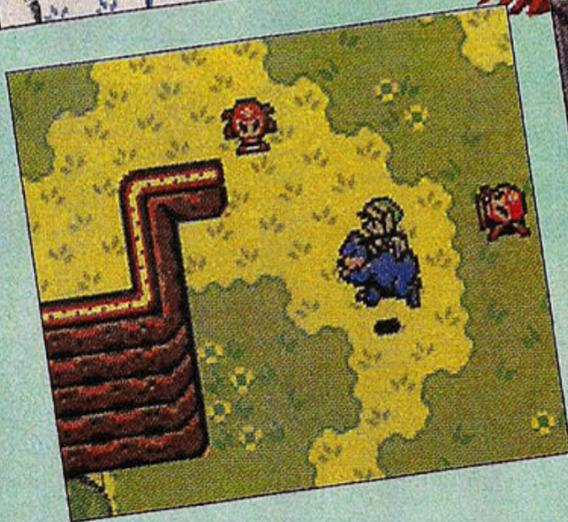
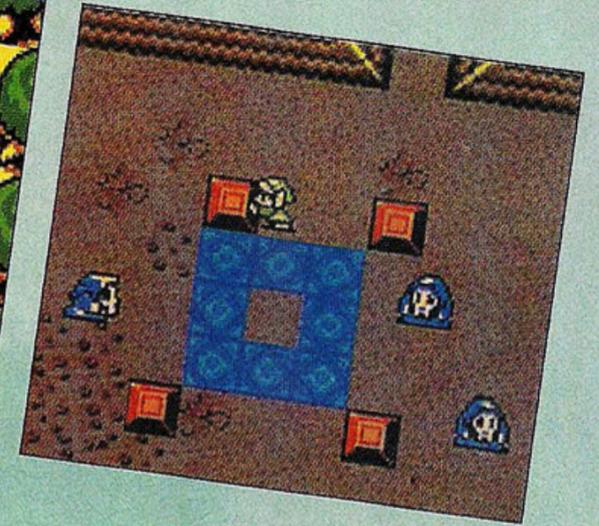
Sem data prevista de lançamento

**Mystical Seed of Power** será a segunda aventura da série Zelda lançada para Game Boy Color.

Dessa vez, a história estará dividida em dois capítulos, *The Chapter of the Earth* e *The Chapter of Time & Space*, mais ou menos independentes. Isso quer dizer que você poderá começar o jogo por qualquer um deles, porém todas as suas ações em cada capítulo afetarão os acontecimentos do outro. Como? É o seguinte: a cada tarefa que completar em um capítulo, você receberá uma senha que deverá ser

digitada no outro capítulo e que informará ao jogo em que pé que as coisas estão. Deu pra entender? A história é a seguinte: a princesa Zelda e o Triforce of Power foram raptados pelo poderoso Ganon. Caberá ao nosso herói Link salvar a moça das garras do malvadão e recuperar as oito partes do Triforce, que estão espalhadas por diversas partes do mundo. Ah! Tem mais um detalhe! A Rod of Four Seasons, objeto que controla as estações climáticas de Hyrule, foi parar em uma outra

dimensão, o que bagunçou de vez o tempo por lá. Sobrará de novo para Link a tarefa de viajar para a outra dimensão e recuperar tal objeto. A vantagem é que, em alguns momentos, a Rod of Four Seasons será de grande ajuda para você resolver alguns probleminhas. Dois novos personagens também vão ajudar nosso amigo Link: um canguru chamado Ricky, que pode carregar o herói e levá-lo a lugares que o personagem não consegue alcançar sozinho; e Maple, uma simpática bruxinha.



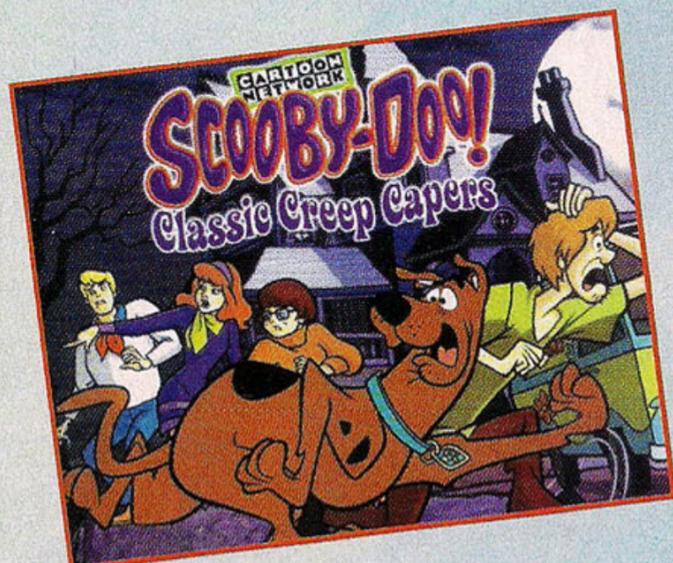


NINTENDO 64

# As confusões de Salsicha e seu amigo Scooby

## Scooby-Doo! Classic Creep Capers 9.0

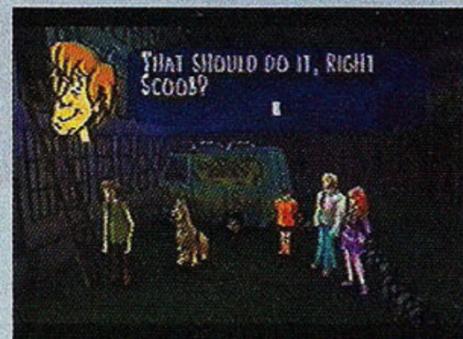
THQ	Controle - responde bem	8
Ação	Diversão - entrar pra turma	10
1 Jogador	Gráfico - fiel ao desenho	9
	Som - dá o clima do jogo	9



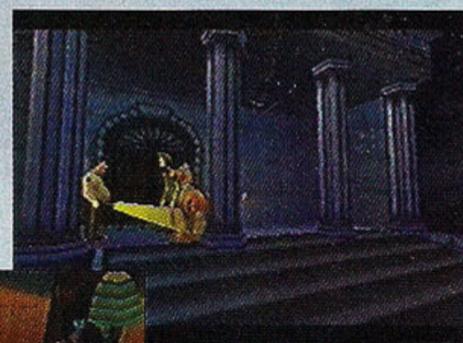
Por Marjorie Bros

Scooby, Salsicha e toda a turma dos desenhos estão aprontando um monte nesse game cheio de aventura e mistério. **Scooby-Doo! Classic Creep Capers** conta com três episódios clássicos dos desenhos e um outro totalmente novo. Ao longo das fases, você terá de coletar pistas que o ajudarão a desvendar os mais intrigantes mistérios. O mais divertido é que, em vez de uma barra de energia, nosso amigo Salsicha tem uma de coragem. Quanto mais sustos ele leva, mais a barra diminui! Os gráficos, muito caprichados, farão com que você se sinta no próprio desenho animado.

**DICA:** para entrar no museu pela janela, basta utilizar a escada que está em cima do furgão



**DICA:** tome cuidado para não dar de cara com o guardinha dentro do museu, senão ele bota você pra fora



**DICA:** para enganar o inimigo, use a máscara egípcia dessa parede para se camuflar e fazê-lo passar reto



**DICA:** para apagar o fogo da caminhonete, utilize o extintor que está no chão, perto dela



NINTENDO 64

# A mina de Pac-Man está mais gata no 64 bits

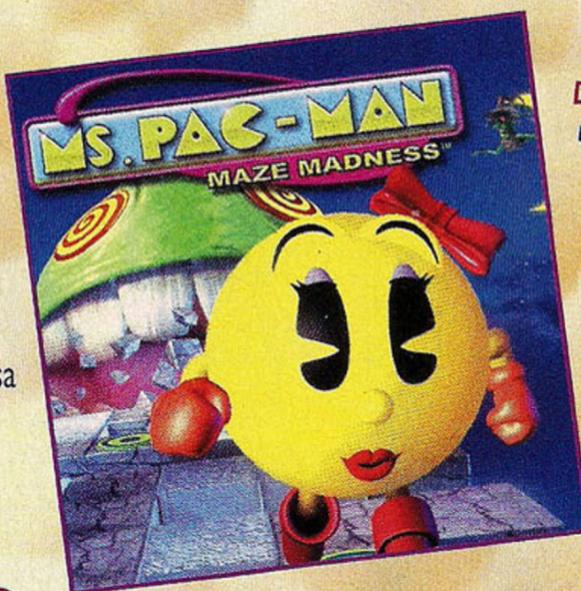
## Ms. Pac-Man: Maze Madness 8.5

Namco	Controle - requer treino	8
Ação	Diversão - ótimo passatempo	10
1/4 Jogadores	Gráfico - cumpre seu papel	8
	Som - bom, mas varia pouco	8



Por Marjorie Bros

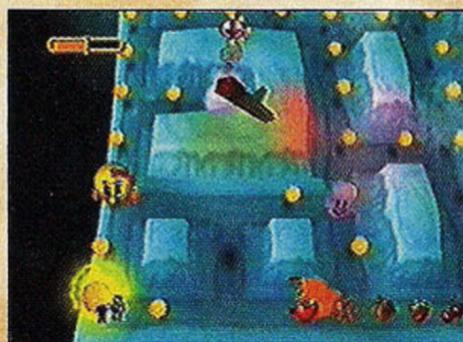
Quem não se lembra do bom e velho **Pac-Man**? Para a alegria dos saudosistas, acaba de ser lançado **Ms. Pac-Man: Maze Madness**, um game pra lá de divertido que mistura novos e antigos elementos do clássico. Os tradicionais labirintos estão de volta, dessa vez num ambiente totalmente em 3D. O som é bom, apesar de um pouco repetitivo. Já os controles são simples, mas exigem um certo treino. Além dos 180 labirintos, o novo título ainda inclui a namorada do Pac-Man original dos arcades. Não perca!



**DICA:** colete o maior número de itens possível. Se conseguir todos, você ganhará estrelas que abrirão novas fases



**DICA:** utilize bem esses blocos para resolver o labirinto de maneira correta



**DICA:** coma as bolas brilhantes apenas quando estiver perto de inimigos, assim terá poder para matá-los



**DICA:** não se preocupe se empurrar algum bloco errado. A letra R faz com que ele volte ao local de origem



NINTENDO 64

# Clássicos do arcade ressuscitam no século XXI

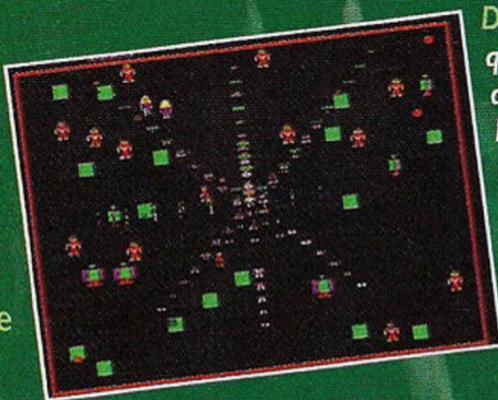
Greatest Arcade Hits: Volume I **6.8**

Midway	Controle - fiel ao original	8
Ação	Diversão - clássico é clássico!	8
I Jogador	Gráfico - bem primitivo	5
	Som - superficial e barato	6



Da GamePro

Em *Greatest Arcade Hits: Volume I*, a Midway trouxe para o Nintendo 64 uma coleção dos melhores jogos de arcade do passado. Com um único cartucho, os jogadores das antigas poderão se deliciar com os clássicos *Spy Hunter*, *Joust*, *Defender*, *Sinistar*, *Robotron* e *Root Beer Tapper*. As conversões são perfeitas, o que provavelmente vai desagradar os jogadores mais novos, que não viveram naquela época. Isso porque, apesar de esses games terem sido populares, hoje eles apresentam gráficos e som muito primitivos. Ainda assim, quem quiser matar a saudade poderá tirar proveito do controle analógico do N64, que confere uma boa jogabilidade a esses títulos.



**DICA:** em *Robotron*, quando a tela começar a surgir, pegue os humanos que você tem de salvar



**DICA:** no começo de *Sinistar*, movimente-se o mínimo para elevar seu score. Se possível, apenas atire



## MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS Volume 1

**DICA:** use o Scanner para mirar em *Defender* e segure o botão para dar tiros contínuos



**DICA:** para matar o pterodáctilo em *Joust*, enfie a lança na boca dele



NINTENDO 64

# Mickey ganha game de corrida a la Mario Kart

Mickey's Speedway USA **8.0**

Nintendo	Controle - respostas rápidas	10
Corrida	Diversão - correr com a turma	8
4 Jogadores	Gráfico - bonito, mas há falhas	8
	Som - é chato e cansativo	6

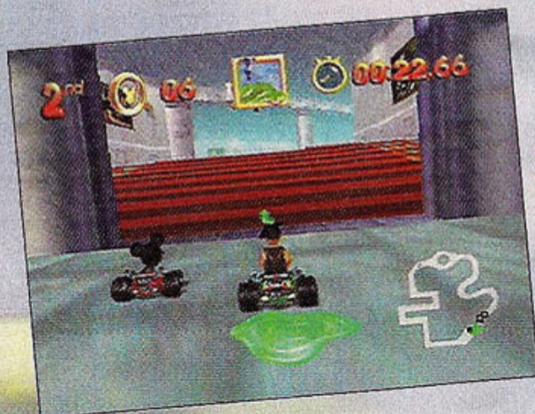
## MICKEY'S SPEEDWAY USA



Da GamePro

Mickey e seus amigos da Disney – incluindo Pateta, Donald e Minnie – estão de volta para disputar divertidíssimas corridas de kart em pistas espalhadas pelos Estados Unidos. O ponto forte de *Mickey's Speedway USA*, game desenvolvido pela Rare, é a jogabilidade: os veículos respondem rapidamente a um simples toque no analógico. Os gráficos dos personagens também foram bem trabalhados, embora Mickey pareça perder a roupa de vez em quando. O ruim é que o jogo é fácil demais para corredores experientes, e os circuitos são bem curtos. E o som, apesar da alta qualidade da dublagem das vozes, fica comprometido pela trilha irritante e pela repetição constante de frases, o que cansa a beleza de qualquer um.

**DICA:** para dar um arranque rápido, acelere no momento em que Louie disser "Get set"



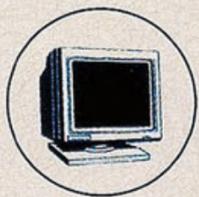
**DICA:** em Washington DC, jogue óleo na entrada ou saída das salas



**DICA:** em Chicago, pegue o atalho pela rampa à esquerda



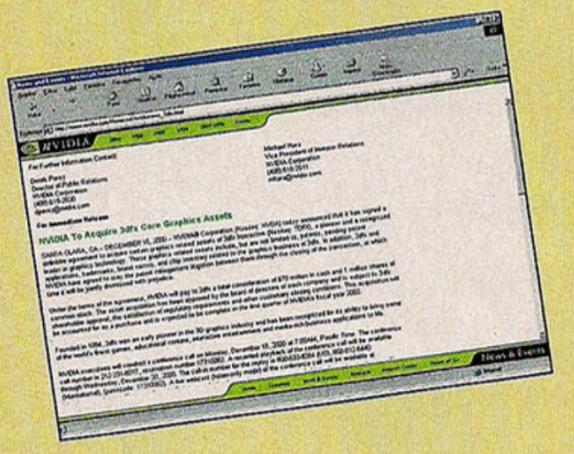
**DICA:** nos primeiros três circuitos, chegue na frente em todas as classes para abrir Louie



## PC/ARCADE NEWS

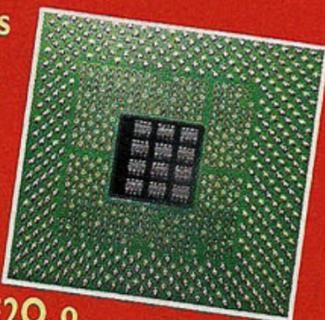
### Nvidia compra patentes da 3DFX

A Nvidia, fabricante das placas GeForce, acaba de comprar uma série de patentes da 3DFX, empresa detentora da marca Voodoo. A transação envolveu US\$ 71 milhões e uniu de vez as duas fabricantes mais importantes de placas de vídeo do mercado de PCs. Há a promessa de que as placas da Nvidia se tornarão cada vez melhores, mas as Voodoos não serão abandonadas.



### Intel lança novo Celeron e Pentium 4 de 1,3 GHz

A Intel lançou nos Estados Unidos o novo Celeron de 800 MHz e o Pentium 4 de 1,3 GHz. Baseado no Socket Intel 810E20, o processador exige uma Motherboard de 100 MHz e custa US\$ 170. Em comparação com o Duron de 800 MHz da AMD, ele é mais caro e tem velocidade de transferência de memória menor. Já o Pentium 4 de 1,3 GHz é cerca de US\$ 200 mais barato que a versão de 1,4 GHz.



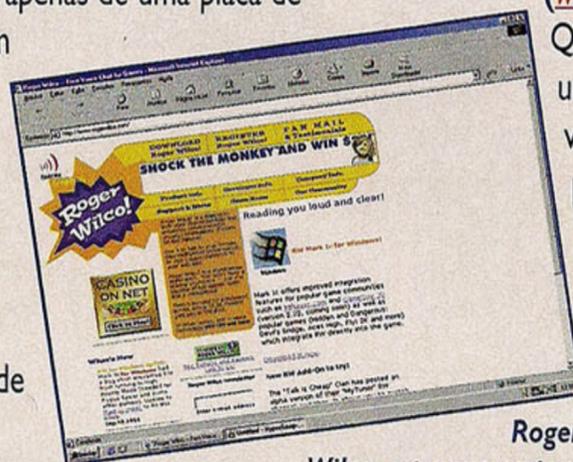
# Os programas de voz que ajudam você nas partidas online em equipes

Ultimamente, não se tem falado em outra coisa que não jogos online. Seja por meio de rede interna (LAN) ou da Internet, a grande vantagem desse tipo de diversão é que as pessoas ficam próximas umas das outras, jogam em equipes, o que torna a comunicação fundamental para você combinar estratégias ou até mesmo descontrair o ambiente. Só tem um problema: até você digitar uma mensagem alertando seu parceiro de jogo sobre um míssil que está atrás do avião dele, por exemplo, o cara pode ir pelos ares. A solução seria reduzir o tempo de comunicação, trocando as mensagens escritas por conversas em tempo real. Nos jogos multiplayer por LAN, isso já é muito comum. Mas, no caso das partidas pela Internet, ainda são raríssimos os games que já vêm com esse recurso. A maioria oferece apenas um chat para que os usuários se comuniquem por escrito. O que fazer então? Basta utilizar um dos programas de comunicação por voz, independentes dos jogos, criados especialmente para partidas online. Você vai precisar apenas de uma placa de som em seu PC e de um microfone. Hoje em dia, há vários desses programas disponíveis na Internet, mas, como isso ainda é novidade para muita gente, daremos algumas dicas de sites e acessórios a seguir:

#### ROGER WILCO ([www.rogerwilco.com](http://www.rogerwilco.com))

O programa Roger Wilco, que pode ser baixado gratuitamente da Internet, usa uma tecnologia

especial que permite que o som seja enviado sem diminuir a qualidade do jogo online. Descrito no site como um walkie-talkie virtual, o Roger Wilco possui versões para diversos tipos de sistemas operacionais, como Windows, Linux e Free BSD. Existe até uma versão beta para Mac OS. Uma das principais vantagens é que você pode gravar algumas falas básicas, usadas com frequência, e ativá-las por teclas predeterminadas. Há também um Roger Wilco especial, que funciona como um servidor que distribui e organiza os endereços IPs dos diversos usuários que o estão usando. Chamada de Roger Wilco Base Station, essa versão ajuda a transmitir os sinais de voz de uma forma mais organizada e rápida. Para localizar amigos que estão online e possuem o Roger Wilco, você poderá utilizar o Rapman, uma espécie de ICQ especial para esse programa. Assim fica mais fácil desafiar alguém para uma partida.



Roger Wilco: o programa tem versões para Windows, Linux e Free BSD

#### MICROSOFT SIDEWINDER GAME VOICE

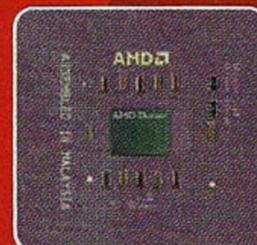
([www.gamevoice.com](http://www.gamevoice.com))

Quando você está jogando em times um dos tradicionais simuladores de vôo da Microsoft, a comunicação por voz é muito importante. Como é possível notar naqueles filmes de combates aéreos tipo Top Gun, o sucesso de um esquadrão depende de eficientes formações de combate e pedidos de auxílio. Pensando nisso, Bill Gates lançou o SideWinder Game Voice, aparelho que funciona combinado com um software disponível no site. O Game Voice, que custa cerca de US\$ 45, tem

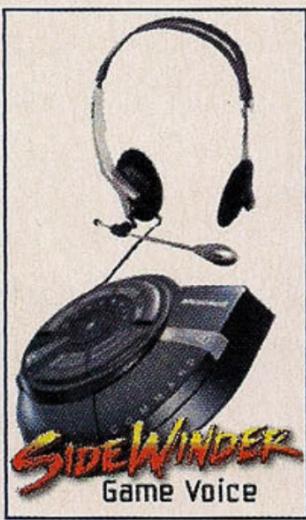
### Infogrames do Brasil cria site oficial de UT

A Infogrames do Brasil acaba de lançar o site oficial do jogo Unreal Tournament ([www.br.infogrames.com/produtos/unreal2000.htm](http://www.br.infogrames.com/produtos/unreal2000.htm)). Em português, a página traz informações sobre modos de jogo e armas, dicas, downloads e links para você jogar online via quatro diferentes servidores. Quem ainda não tem o game poderá encontrá-lo à venda com manual em português. O preço sugerido é de R\$ 69.

### Duron de 850 MHz chega aos EUA



Em resposta ao Celeron, da Intel, a AMD acaba de lançar um novo processador. O Duron, de 850 MHz, usa Motherboards do tipo Socket A, que também servem para o processador Athlon do tipo Thunderbird. O preço sugerido pela AMD é de US\$ 149 nos EUA.



O Microsoft SideWinder Game Voice é um dispositivo que funciona associado a um software disponível no site

um painel com botões especiais que selecionam o canal de

voz, permitindo que você dê instruções individuais para cada membro do seu time. A velocidade de transmissão é mais rápida nesse caso, e o som da voz não é misturado ao do jogo, como acontece com o Roger Wilco, por exemplo. O dispositivo, que possui também um botão geral para a comunicação entre todos os membros do grupo, usa porta USB e a entrada de microfone da sua placa de som.

### BATTLECOM ([www.battlecom.com](http://www.battlecom.com))

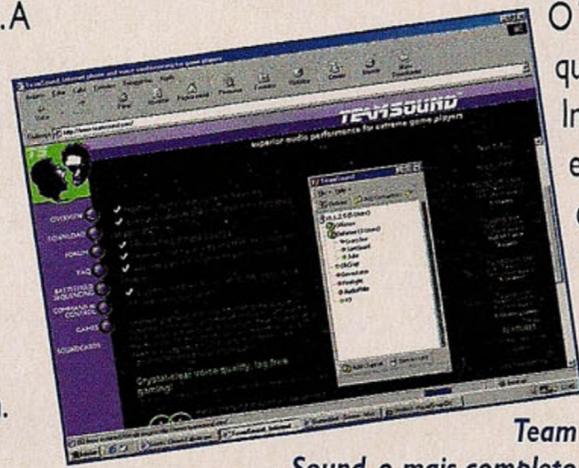
Semelhante ao Roger Wilco, o programa Battlecom pode ser usado simultaneamente por até 64 usuários na rede. Quanto melhor for sua conexão, melhor a qualidade do som. Com o Battlecom é possível comunicar-se de forma individual, selecionando o canal específico de cada usuário, sem que o jogo fique com LAG (pane temporária na conexão) ou tenha a velocidade de processamento diminuída. Isso porque ele usa a tecnologia de compressão de



O Battlecom permite que você se comunique de forma individual com outros usuários

dados batizada de Voxware. No site, há uma lista dos servidores especializados no uso do Battlecom. Vale também dar uma olhada nos tipos de placas de som compatíveis para ver se a sua está lá. Se não, nem adianta baixar o programa. A configuração mínima para utilizar o Battlecom é: Pentium de 133 MHz; modem de 28,8 Kbps; e placa de som que suporte Full Duplex.

### TEAM SOUND ([www.teamsound.com](http://www.teamsound.com))



Team Sound, o mais completo programa de voz disponível na Internet

O Team Sound, que serve como Internet Phone e meio de comunicação para jogos multiplayer, é o mais completo programa de voz disponível na

Internet. Além de suportar canais múltiplos para fazer uma conferência, ele permite que você grave vozes e as associe a botões (hotkeys) para depois acioná-las pelo teclado. Mas a maior novidade fica por conta do text-to-speech, recurso que transforma um texto digitado em falado. Trata-se de uma espécie de sintetizador de palavras escritas. Como o Team Sound é um programa gratuito e muito pequeno, você não terá dificuldades para fazer o download dele. Depois será preciso mudar algumas coisinhas.

Segundo testes realizados pela Tucows, houve um pouco de LAG no início do uso do programa com o jogo *Rogue Spear*. Isso ocorreu devido à configuração original do programa. Se você regular a qualidade de voz do Team Sound corretamente o problema desaparecerá.

## Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Messenger	Ação	06/02
Icenwind Dale:		
Heart of Winter	Ação	07/02
Nascar Racing 4	Esporte	08/02
Insane	Ação	10/02
Dracula: The Last Sanctuary	Ação	13/02
Clive Baker's Undying	Ação	14/02
M.O.U.T. 2025	Ação	16/02
Skip Barber Racing	Corrida	16/02
Stupid Invaders	Ação	17/02
Black and White	Estratégia	28/02
Fate of Dragon	Adventure	28/02
Age of Sail II	Estratégia	Fevereiro
Legend of the Blademasters	Ação	Fevereiro
Rowan's Battle of Britain	Ação	Fevereiro
The World Is Not Enough	Ação	08/03
Links LS 2001 Course Pack	Esporte	15/03
Stars! Supernova Genesis	Tiro	15/03
Summoner	Adventure	21/03
Anachronox	Ação	28/03
Commandos 2	Estratégia	28/03
Gangsters 2	Ação	28/03
Project Eden	Adventure	28/03
Startopia	Ação	28/03
Starsiege: Tribes 2	Ação	30/03
Stunt GP	Corrida	31/03
Echelon	Ação	
Heroes Chronicles:		
Sword of Frost	RPG	Março
Heros Chronicles:		
Revolt of the Beastmasters	RPG	Março
High Heat Baseball 2002	Esporte	Março
Legends of Might and Magic	RPG	Março
Tales of Chivalry	Adventure	Março
Myst 3 Exile	Adventure	09/04
Hostile Waters	Ação	16/04
Star Trek: Dominion Wars	Ação	16/04
Peace Makers	Ação	25/04
Alone in the Dark 4	Ação	16/05
Arcanum of Steamworks and		
Magick Obscura	RPG	16/05
Gorka Morka	Ação	16/05
Simsville	Simulador	16/05
Silent Hunter 2	Ação	22/05
Pool of Radiance: Ruins of		
Myth Dranor	Ação	30/05
Comanche 4	Simulador	Maio
Hidden and Dangerous 2	Ação	Maio
Mafia	Ação	Maio
Max Payne	Ação	Maio
X-COM: Alliance	Estratégia	30/06
Warcraft III	Estratégia	Junho

## Leadership tem novos modelos de joystick e joypad

A Leadership acaba de lançar no Brasil novos modelos de joystick (*Warrior, Attacker e Force Feedback Intruder*) e joypad (*Predator e Flexível*). Os mais interessantes são o *Intruder*, que possui vibrador, nove botões (um de mira e outro para simuladores) e conexão USB; e o *Flexível* (ao lado), que pode ser dobrado ao meio para melhorar a jogabilidade. À venda em lojas de informática, os acessórios custam entre R\$ 23 e R\$ 336.





PC/ARCADE  
PRÉ-ESTRÉIA

## Desperados



INFOGRAMES/SPELLBOUND

Estratégia

Disponível no 1º semestre

Com uma jogabilidade bastante parecida com a de **Commandos**, em **Desperados** você vai controlar seis personagens, cada qual com habilidades características. Só que, diferente de **Commandos**, não será possível começar o jogo com todos os personagens à disposição. No início, você será John Cooper, um caçador de recompensas que



tem as tarefas de encontrar e salvar seus companheiros. As missões, que se passam no Velho Oeste

americano, podem acontecer tanto de dia quanto à noite. Prepare-se para encarar mais de 25 inimigos diferentes.

## Real War



SIMON AND SCHUSTER/  
OC INCORPORATED

Estratégia

Disponível em maio

**Real War**, mais um bom game de guerra para o PC, tem como foco um conflito entre Estados Unidos e Rússia. Tudo começa depois que um grupo terrorista ataca uma base americana. Em resposta, os EUA lançam um míssil em direção à base inimiga, que, por acidente, aciona uma arma nuclear que lá estava escondida. Aí os inimigos acusam os americanos de estarem usando armas nucleares. Durante as batalhas, recheadas de cenas incríveis em computação gráfica, você poderá usar todos os tipos de unidades – como aviões, tanques e até navios – e duas novas táticas de ataque: a de grupo (que permite que você ataque vários pelotões inimigos de uma vez) e a simultânea (em que é possível detonar inimigos vindos de diversas áreas simultaneamente).

## World War II Online



PLAYNET

Estratégia

Disponível no 1º semestre

escolher entre o Exército, a Marinha e a Força Aérea. E você também poderá optar por defender tanto os países Aliados quanto os do lado do Eixo. Conforme for completando as missões, você acumulará pontos que vão aumentar suas responsabilidades e melhorar sua posição. As



batalhas, que se passam em alguns

cenários de guerra do mundo real, podem ocorrer durante o dia ou à noite, e também em meio a efeitos climáticos de primeira.

Em **World War**

**II Online**, você começa o jogo na pele de um recruta da Segunda Guerra Mundial, podendo



## Crimson Order



KINESOFT

Ação

Disponível no 1º semestre

Em **Crimson Order**, a guerra é contra os aliens. Seu objetivo é salvar uma distante colônia das mãos de uma raça maligna, conhecida como Tan'Khar. Você será Mark Prophet, líder do exército que vai enfrentar 19 missões. Conforme o progresso e a evolução no jogo, seu grupo ganhará experiência e mais habilidades. Com isso, os soldados poderão aprender novos movimentos e ficarão taticamente mais inteligentes. Só que eles não poderão ser usados constantemente, pois terão de descansar para recuperar energia. Outra novidade é o modo Multiplayer.



# Tribes 2

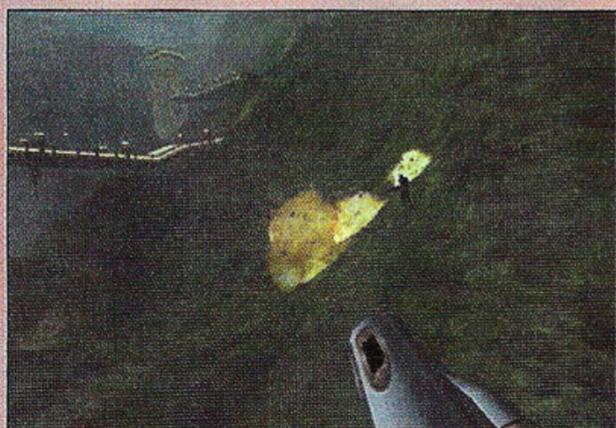


SIERRA/DYNAMIX

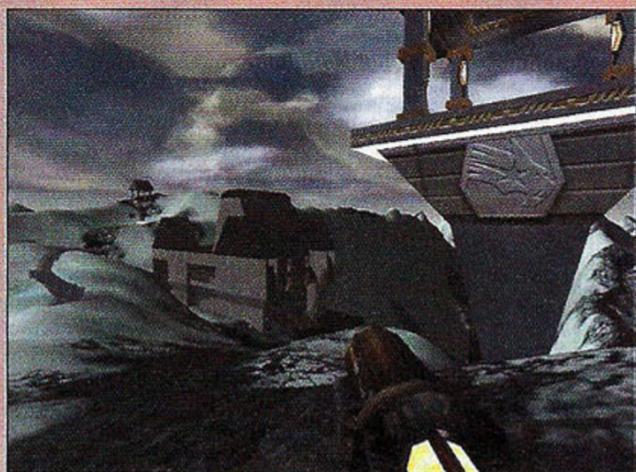
Ação

Já disponível

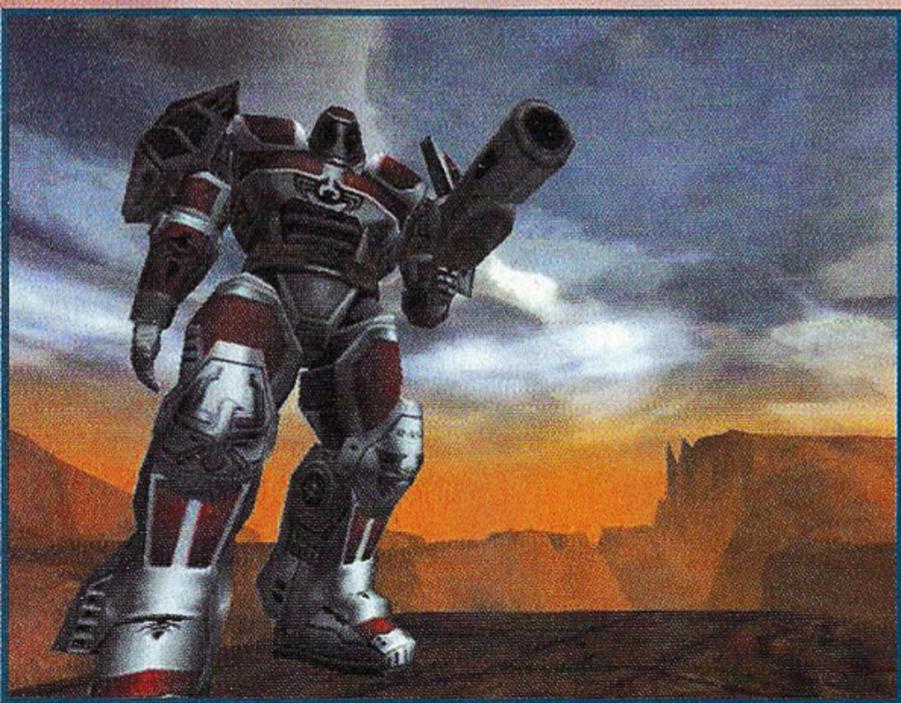
**Tribes**, um dos melhores jogos de tiro para o PC, acaba de ganhar uma seqüência. Essa segunda versão do sucesso da Dynamix conta com gráficos ainda mais suaves, boas texturas e incríveis efeitos de luz. Ou seja: a parte visual, com seus detalhes impressionantes, é nota dez. A animação dos personagens também melhorou muito, principalmente por causa da adição de



novos movimentos. Outra novidade é que a Dynamix trabalhou pesado para produzir uma variação dinâmica de climas. Na prática, isso significa que, em vez de existir uma fase em que só chove, pode chover e, de repente, o tempo mudar radicalmente. Para a jogabilidade, isso é um elemento bem interessante! Os controles



também melhoraram bastante, e agora é mais fácil dirigir os veículos em todos os tipos de terrenos. As fases foram totalmente redesenhadas, e as bases agora têm várias entradas. Isso vai complicar um pouco sua defesa e exigir que você aperfeiçoe um dos fatores mais importantes para seu sucesso: o trabalho em equipe. **Tribes 2** tem ainda muitos novos itens, com destaque para os novos tipos de granadas. Uma delas abala o inimigo por algum tempo, e outra cega o cara temporariamente. Existe também um tipo de bomba que pode aderir a qualquer tipo de superfície e que não explode se alguém do seu time se aproximar. Entre os novos tipos de veículos, alguns podem até voar!





PC

# Em Giants, tem soldado, gigante e até sereia na Lua

Giants Citizen Kabuto

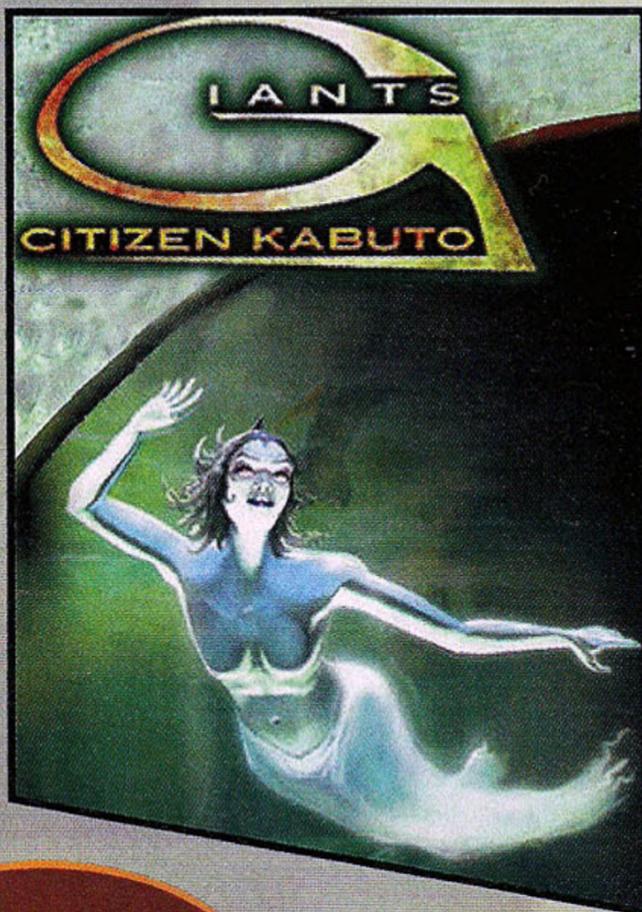
9.0

Interplay	Controle - funções variadas	9
Ação/Estratégia	Diversão - múltiplos objetivos	9
10 Jogadores (em rede)	Gráfico - cenários realistas	10
	Som - oito vozes engraçadas	8



Por Bill Games

Em uma ilha isolada na Lua, em meio a paisagens incríveis, vive Kabuto, o último ser de uma espécie de gigantes. O cara defende sua terra com unhas e dentes, e dificilmente sai de lá. Tudo seria perfeito na vida do grandalhão se nesse mesmo mundo não vivessem também as Sea Reapers (seres parecidos com sereias) e os Meccs, raça de soldados espaciais que chegou para devastar a Lua e acabou ficando por lá. Como deu pra sacar, Kabuto, as Sea Reapers e os Meccs não têm uma relação muito pacífica entre si. E você deverá escolher um dos lados e lutar pelo domínio da Lua. **Giants Citizen Kabuto**, criado pelo mesmo time de programadores que fez **MDK** e **Earthworm Jim**, mistura ação com estratégia e conta com um sistema de jogo bem inteligente. Por exemplo: como Kabuto precisa de comida para ficar



### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

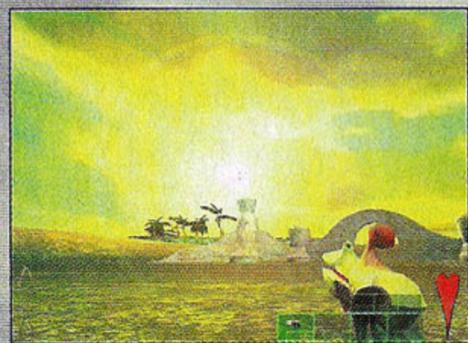
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II (ou K62) de 350 MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4x, 875 MB livres no HD, placa de vídeo com 8 MB

mais forte e resistir aos ataques, você poderá usar um tornado para devastar a fonte de alimento dele, caso esteja defendendo as

Sea Reapers. Assim o gigante ficará mais fraco e vulnerável aos ataques com o passar do tempo. O nível de dificuldade do game é bem alto: são muitos objetivos, e é bem difícil completar todos eles. Os gráficos são perfeitos, supercoloridos e cheios de efeito de luz e fumaça. Já o som não tem nada de especial, mas é bem limpo.

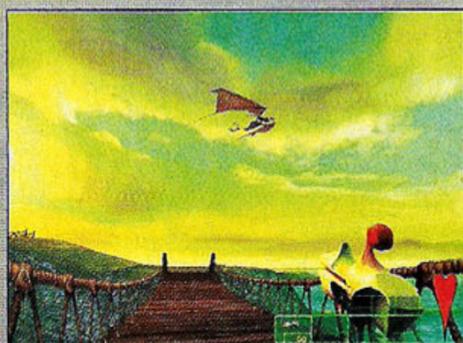
### ENDEREÇO

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)



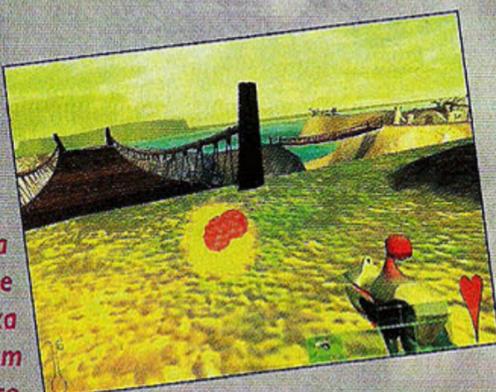
ofusca a visão de um modo realista demais

**DICA:** evite olhar diretamente para o sol, pois ele



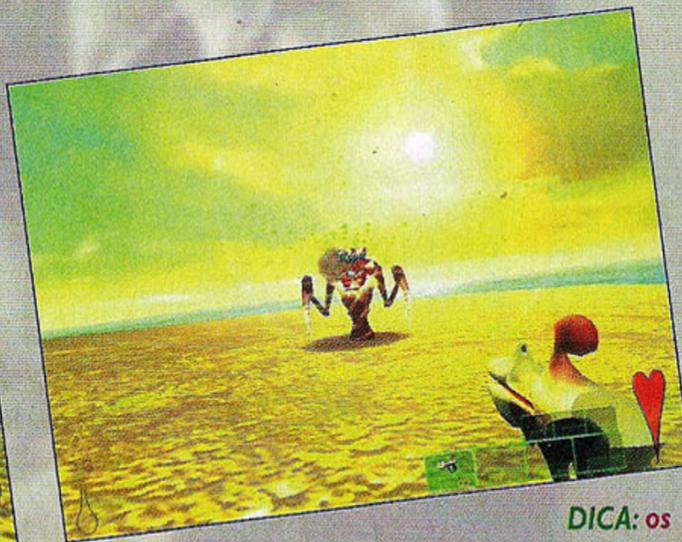
**DICA:** nem todas as criaturas no mundo de Giants são

inimigas. Observe o comportamento delas

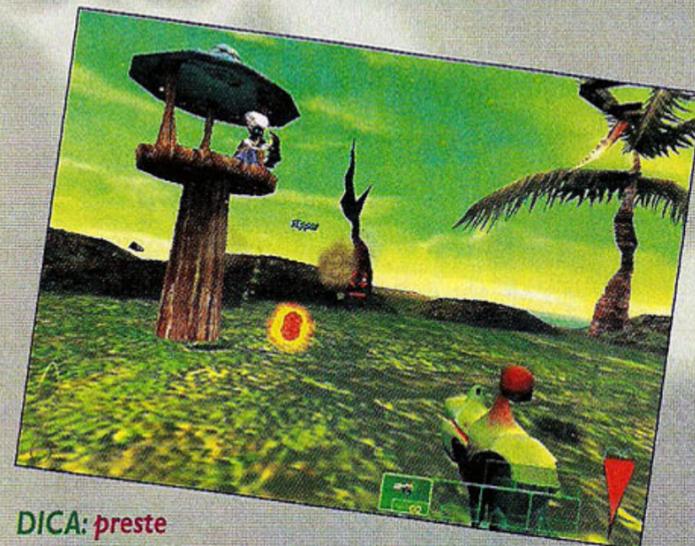


**DICA:** cada tipo de inimigo deixa para trás um tiro específico.

Sempre colete os que forem úteis para você



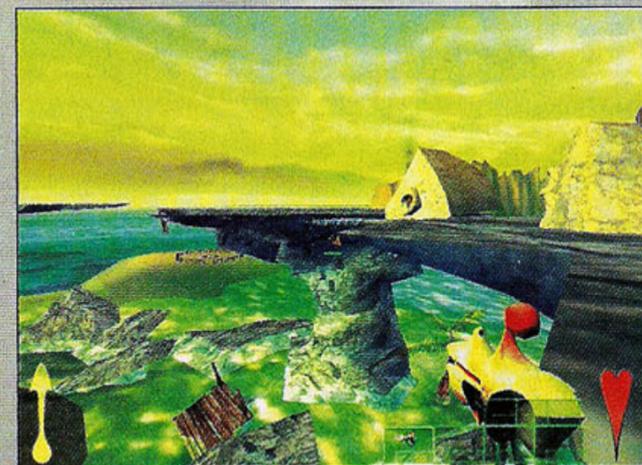
**DICA:** os Rippers aparecem do chão inesperadamente. Se encontrá-los, fique rodeando para não ser atingido



**DICA:** preste muita atenção nas conversas e cenas intermediárias. Elas dão dicas preciosas sobre a parte seguinte



**DICA:** para atravessar grandes distâncias, corra e use o Jetpack eficazmente (ative-o com toques leves e repetidos)



**DICA:** se precisar salvar alguém, corra na direção desse personagem antes que seja tarde demais. Nesse jogo, o tempo é um fator importante!



PC

# Expansão tem novidades para partidas em equipes

## Quake III Team Arena 9.3

iD Software	Controle - descomplicado	10
Ação	Diversão - adrenalina em time	10
4 Jogadores	Gráfico - cenários gigantes	10
Mouse	Som - ambientação realista	9

# Quake III Team Arena



Por Bill Games

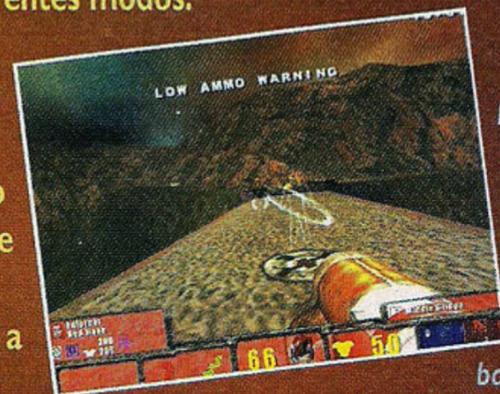
Desde o lançamento de *Quake III Arena*, a legião de fãs que passa horas a fio em duelos pela Internet vem aumentando cada vez mais. Percebendo isso, a iD Software não demorou para produzir uma expansão de *Quake III*, a *Team Arena*. Nesse pacote, os jogadores vão participar de partidas online em times, em diferentes modos: o conhecido

Capture the Flag; o

Overload, em que o time precisa destruir o núcleo da base inimiga; e o Harvester, no qual aparece uma caveira no centro da fase cada vez que um inimigo é morto (você deverá coletar essas caveiras e levá-las até a base inimiga). Também dá pra jogar offline com inimigos controlados pelo computador. A expansão inclui ainda novos itens, como power-ups, que podem ser coletados pelos jogadores. Os gráficos, apesar de serem os mesmos de *Quake III*, ganharam alguns retoques para poderem suportar cenários bem maiores que os da versão original. O som sofreu uma pequena mudança, e agora você pode ouvir de longe o ruído de foguetes e explosões abafadas. Uma dica: não saia feito louco, pois, se morrer, você terá de sair de sua base e percorrer todo o campo de batalha até chegar onde estava.



**DICA:** em muitas fases, é possível passar despercebido pela linha de fogo e se esconder na água ou em caminhos alternativos



**DICA:** use um membro Scout (o mais rápido do time) para pegar o item de invisibilidade e correr para a base inimiga

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

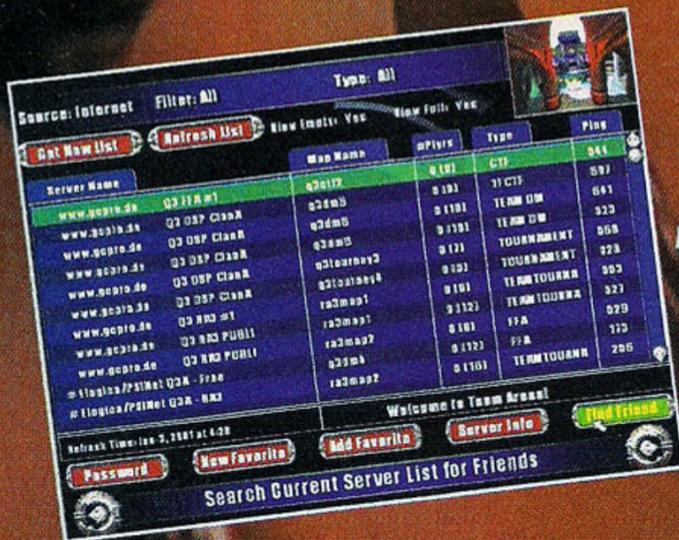
Pentium III 300 MHz, placa de vídeo 3D com 16 MB, 64 MB de RAM, Windows 98

**DICA:** use a nova função Find Friend na hora de escolher o servidor da Internet. Assim você acha facilmente os jogadores conhecidos

**DICA:** sempre que puder, pegue um crânio camicase para você. Será possível usá-lo quando estiver rodeado de inimigos, para explodir todos!

### ENDEREÇO

[www.quake3arena.com](http://www.quake3arena.com)



**DICA:** antes de passar pelos portais dimensionais, assegure-se de estar com bastante energia. Alguém deve estar esperando do outro lado!



**DICA:** sempre é bom deixar algum membro do time à espera na parte central. Assim você consegue caveiras rapidamente



**DICA:** para vencer rápido no modo Harvester, concentre todos os pontos em um único jogador e escolte-o com o time todo



**DICA:** nos segundos de reconhecimento do território, antes do início real das fases, aproveite para dar as ordens a seu time



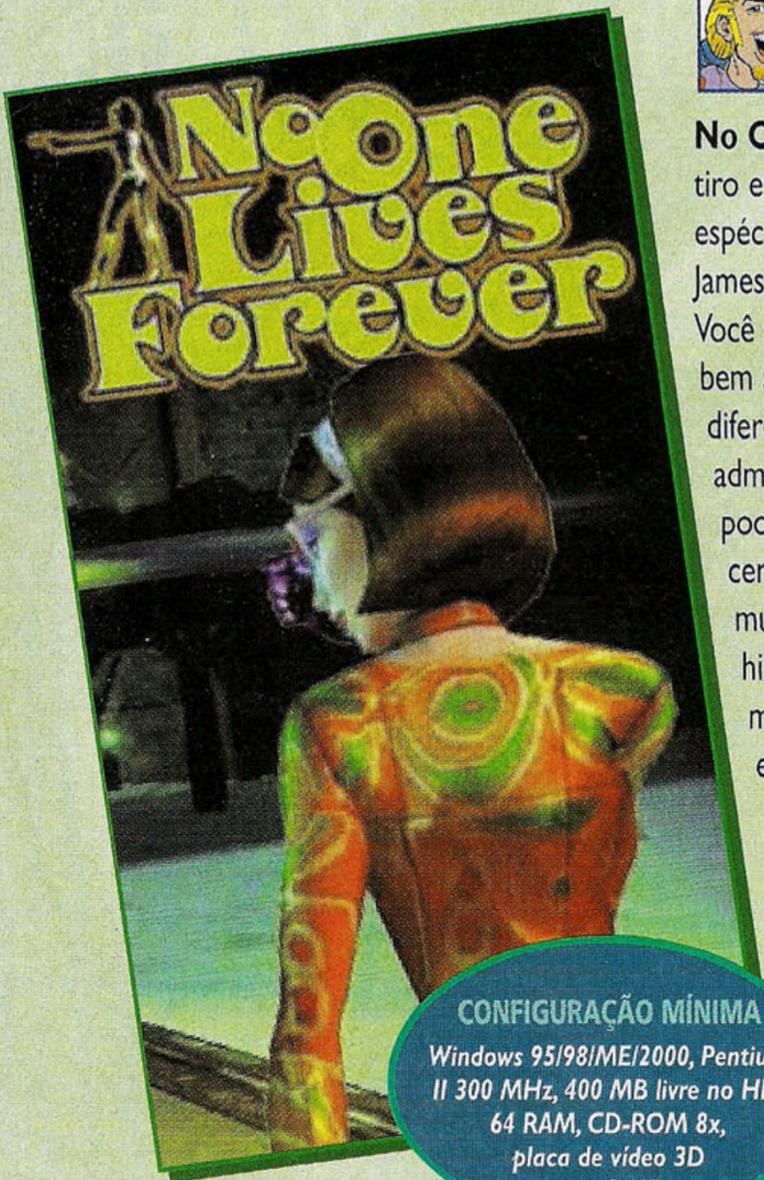
PC

# O jogo é de espionagem, mas com direito a piadas

## No One Lives Forever

# 9.5

Fox Interactive	Controle - fica difícil errar!	10
Ação	Diversão - o jogo é cômico	9
20 Jogadores (em rede)	Gráfico - cenários perfeitos	10
	Som - clima de espionagem	9

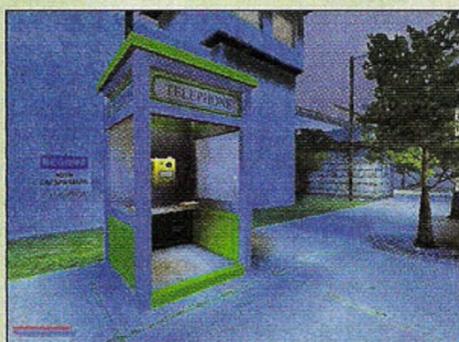


**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**  
 Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 MHz, 400 MB livre no HD, 64 RAM, CD-ROM 8x, placa de vídeo 3D com 8 MB

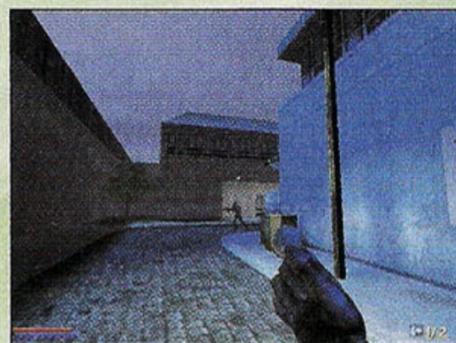


Por Bill Games

No One Lives Forever é um título de ação e tiro em 3D caprichadíssimo. A história é uma espécie de sátira dos filmes de espionagem a la James Bond, com uma pitada de Austin Powers. Você vai estar na pele de uma mulher com estilo bem anos 60 e poderá usar mais de 30 armas diferentes, algumas delas bem exóticas. Não se admire se encontrar um batom explosivo, um poodle robô e um perfume de ácido. Os cenários são bem variados e, cada vez que eles mudam, você se sente jogando outro game. A história acontece em diversos lugares do mundo, incluindo o Caribe, uma estação espacial na Rússia e até mesmo o próprio



**DICA:** a ação nesse jogo não se resume à matança. Procure dicas em locais como bares e telefones públicos para se dar bem



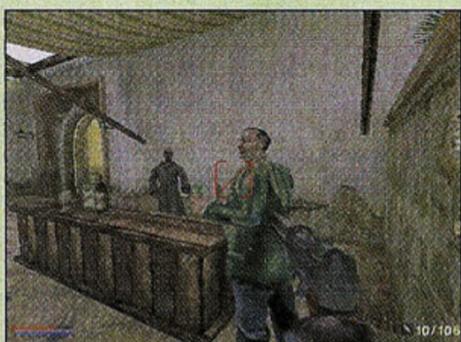
Assim eles acabam dando as costas para você

**DICA:** jogue moedas para desviar a atenção dos inimigos para outros lugares.

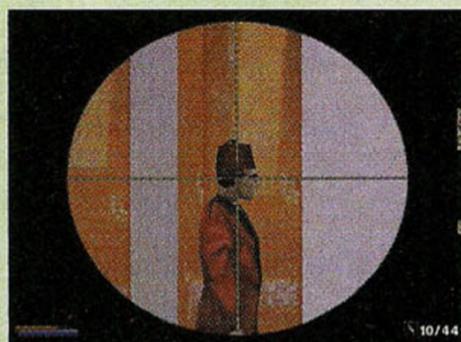
**DICA:** se estiver sem arma Sniper, não se preocupe: espere um guarda parar e mire-o com os óculos. Então guarde-os, e você estará na posição exata para atirar



espaço. Ao todo, são 20 personagens bem engraçados e diversos tipos de veículos para você dirigir. No modo Multiplayer, é possível montar times para completar objetivos, sem essa de ver quem mata mais. Como existe uma grande variedade de cenários, o Multiplayer acaba ficando mais divertido, pois é possível escolher fases com ambiente fechado ou aberto. O controle é ágil e eficiente para você acertar o oponente. Só tem um detalhe: não confie tanto na configuração mínima indicada pelo fabricante. O ideal mesmo é utilizar um PC com 500 MHz e uma placa 3D de 16 MB!



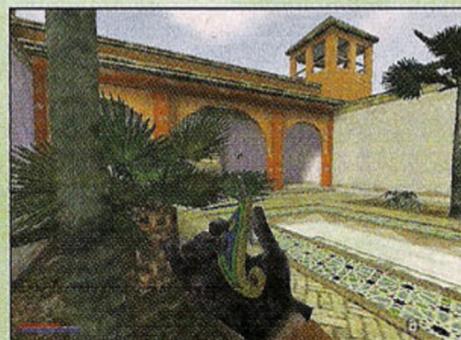
**DICA:** durante as missões, tome cuidado pelo caminho para não atingir acidentalmente os inocentes



**DICA:** sempre que possível, ande com uma arma Sniper. Assim você pode acertar os inimigos na cabeça para eliminá-los rapidamente



**DICA:** logo que matar alguém em um lugar muito à vista, use o Body Remover no corpo para que ninguém o encontre



**DICA:** há muitos oponentes à espreita ou vigiando áreas no caminho. Por isso, ande sempre escondido pelo cenário



**ENDEREÇO**  
[www.ea.com.br](http://www.ea.com.br)

**DICA:** se um inimigo o vir e sair correndo para avisar os outros (ou para tocar o alarme), apele para armas pesadas e mate-o rapidamente



**DICA:** às vezes, você pode achar que não tem mais saída. Mas sempre há um caminho alternativo para seguir sua missão





PC

# Hitman, o homem que despacha sem dó

Hitman: Codename 47 **8.8**

Eidos	Controle - descomplicado	9
Ação	Diversão - da até calafrios!	9
1 Jogador	Gráfico - ambientação rica	9
	Som - destaque para os tiros	8



Por Bill Games

Finalmente o PC ganhou um jogo diferente e original, que mistura ação, muito suspense e até mesmo uma pitada de adventure. Em *Hitman*, da Eidos, você será ajudado pela máfia a escapar de um manicômio e, em troca, terá de fazer alguns servicinhos sujos, tipo queima de arquivo. Sacou? As missões são bem difíceis, e provavelmente você terá de fazer várias tentativas para estudar os movimentos da vítima e escolher a melhor arma e visão. Os efeitos sonoros são de primeira, e os gráficos, prá lá de realistas. Você vai notar isso pelo efeito das balas atingindo os corpos! A movimentação do personagem também é muito boa. O ideal é jogar com mouse e teclado para garantir mais precisão e rapidez. Ah! E, de preferência, use aquele mouse que tem uma roda de borracha, assim você poderá controlar melhor a visão do rifle Sniper e ter acesso rápido ao menu de armas (basta pressionar a roda como um terceiro botão). Se o jogo ficar lento em seu computador, fique esperto! Essa nova leva de jogos em 3D exige uma boa placa de vídeo e um processador com velocidade acima de 550 MHz para que você consiga resolução e velocidade razoáveis.

### ENDEREÇO

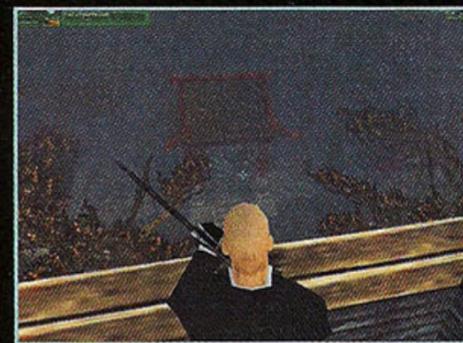
[www.greenleaf.com.br](http://www.greenleaf.com.br)  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



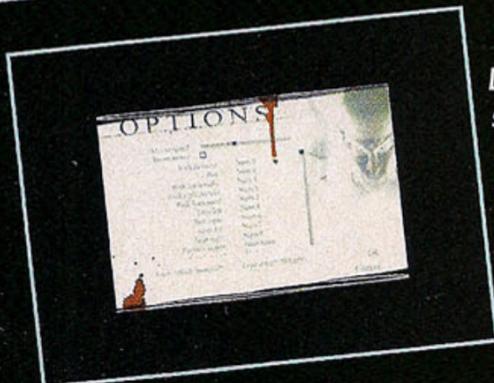
**DICA:** pegue muita munição e armas e use-as no estande de tiro



**DICA:** na primeira missão, suba no elevador do prédio que fica à esquerda da estátua da praça



**DICA:** use o rifle Sniper no telhado



**DICA:** aumente a sensibilidade do mouse para ter mais agilidade nas ações



**DICA:** atire no cara de verde e vermelho, mas cuidado para não acertar o que está de azul!

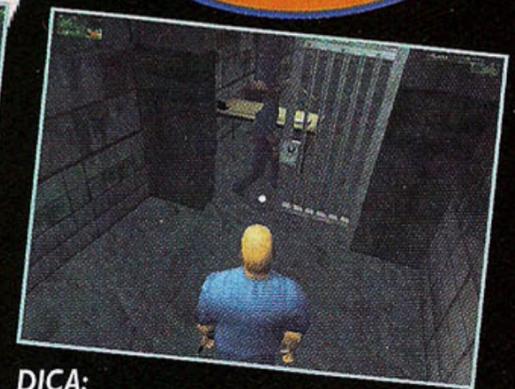


### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Windows 95/98, Pentium 300 MHz, placa aceleradora 3D com 16 MB, 400 MB de HD, 64 MB de RAM e CD 8x



**DICA:** para escapar, dê um clique sobre o cadáver com o botão direito do mouse e roube a roupa dele



**DICA:** não atire no porteiro. Ele vai abrir a porta numa boa caso você esteja usando a roupa do funcionário

# DICAS

## MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



Os cinco truques a seguir afetam apenas as fases que você já completou. Se digitar as senhas corretamente, a tela piscará em verde:

### Invencibilidade

Digite **PUISSANCE**.

### Seqüência quádrupla de tiro

Digite **BALLESVITE**.

### Balas com ricochete

Digite **RICOCHET**.

### Modo Podoski

Digite **LATIREUSE**. Essa dica permitirá que você mate os inimigos (incluindo tanques) com apenas um tiro de pistola. **Obs:** os inimigos também poderão eliminá-lo com um único tiro (a menos que a invencibilidade esteja ativada).

### Modo Wacky Taxi

Digite **AUTODINGUO**. Assim você terá 60 segundos para matar cada inimigo.

### Telas pessoais da DreamWorks Interactive

Digite **DWIECRANS**.

### Galeria da equipe

Digite **MOHUEQUIPE**.



### Galeria de desenhos

Digite **MOHDESSINS**.

## METROPOLIS STREET RACING



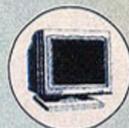
### Honda S2000

Termine o modo Quest uma vez para destravar o Honda S2000.

### Porsche 911

Termine o modo Quest duas vezes para destravar o Porsche 911.

## ALICE



### Códigos Cheat

Ative o menu Console, em Game Options, abaixo da opção Settings. Enquanto estiver jogando, pressione ~ (til) e digite um dos códigos a seguir:

Função	Código
Invencibilidade (habilitar/desabilitar)	god
Atravessar paredes (habilitar/desabilitar)	noclip
Todas as armas	wuss
Todas as armas e munição no máximo	give all
Ajustar nível de vida (digite um número entre 1 e 100)	health [1-100]
Visão em primeira pessoa	cg_cameradist -45
Visão padrão	cg_cameradist 128
Habilitar/desabilitar IA inimiga	notarget
Selecionar nível	map [nome do mapa*]

\* Nome dos mapas (use um deles):

centipede1	gvillage	rchess
centipede2	hedge1	skool1
facade	hedge2	skool2
fortress1	hedge3	tower1
fortress2	jlair1	tower2
funhouse	jlair2	tower3
garden1	keep	utemple
garden2	pandemonium	wchess1
garden3	potears1	wchess2
garden4	potears2	wforest
grounds1	potears3	
grounds2	qlair	

## BLADE



### Vidas infinitas

No menu principal, digite a seqüência ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1. Então aperte Start durante o jogo e ative a opção Infinite Lives no menu Cheat.

### Munição infinita

No menu principal, digite a seqüência ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1. Então aperte Start durante o jogo e ative a opção Infinite Ammunition no menu Cheat.

## FIFA 2001



### EA All-Star Team

Na tela de seleção de times, escolha o Arsenal e então segure ○ e aperte Start para jogar com o EA All-Star Team.

## GUILTY GEAR X



### Jogue como Testament

Chegue ao nível 20 no modo Survivor. Testament irá

desafiá-lo: vença-o para assumir seu comando.

### Jogue como Dizzy

Chegue ao nível 30 no modo Survivor. Dizzy irá desafiá-lo: vença-o para assumir seu comando.

### Modo Guilty Gear

Termine o modo Arcade com todos os personagens para destravar o Guilty Gear. Ou então alcance e termine o nível 100 no modo Survivor.

### Ver o final do personagem

Termine o modo Arcade com qualquer personagem, sem utilizar continues.

### Alterar as cores das fantasias

Na tela de seleção de personagens, escolha um lutador qualquer e aperte Select para usar a quinta fantasia dele. Pressione A + X enquanto o lutador é selecionado para utilizar uma sexta fantasia ou B + Y para usar uma sétima.

## ARMY MEN AIR ATTACK 2



### Códigos das fases

Level	Código
3	△, ○, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4	X, →, ←, X, ○, □, □, △
5	↓, ↓, ○, □, ○, □, →, X
6	△, X, ↑, ←, →, ←, ○, △
7	→, □, →, ↓, ○, X, X, →
8	△, →, □, □, ○, ↓, ↓, X
9	↑, X, □, ←, →, ○, ←, ←
10	△, ↑, ○, X, □, ↓, ↓, ↓
11	○, ○, ↑, ←, →, X, △, □
12	→, ↑, X, →, ○, □, △, ○
13	←, ←, △, ○, X, X, ↓, →
14	□, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, X
15	←, →, ○, X, □, ↓, ↓, ○
16	△, ○, X, →, →, ○, □, ↓
17	□, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, X
18	○, X, →, △, □, ↑, X, X
19	↓, →, X, □, →, ↑, ○, ○
20	↑, X, ○, ↑, ←, □, ○, X
21	←, ○, △, ↓, X, X, X, ○
22	△, X, ↓, ←, →, X, ○, □

## SPIDER-MAN



Para executar as dicas a seguir, entre no menu Special e escolha a opção Cheats:

### Destruir tudo

Digite **TRUBLEVR**.

### Seleção de nível

Digite **LVLSKIPPER**. *Obs: você não poderá destravar novos uniformes enquanto esse código estiver ativo.*

### Invencibilidade

Digite **TURTLE**.

### Teia infinita

Digite **STICKYSTUF**.

### Todas as revistas

Digite **CLTTHMALL**.

### Todas as capas do jogo

Digite **COV**.

### Todos os personagens na galeria

Digite **WHOSINTGM**.

### Exibir Storyboard

Digite **SMESTORY**.

### Roupa simbiótica do Aranha

Digite **SYMBSPID** ou termine o jogo em qualquer nível de dificuldade. Essa roupa faz com que você tenha teia ilimitada.

### Roupa 2099 do Aranha

Digite **SPTWOKNN** ou colete todos os Comics do jogo. Com essa roupa, o Homem-Aranha causa dano duplo nos inimigos.

### Uniforme do Capitão Universo

Digite **POWCOSMIC** ou termine o jogo na dificuldade difícil. Com esse uniforme, Spidey causa dano duplo, é invencível e tem teia ilimitada.

### Roupa ilimitada

Digite **LIMITED ED** ou termine o jogo duas vezes em qualquer nível de dificuldade. Assim Aranha utilizará Stealth quando você pressionar L2.

### Roupa do Aranha Escarlate

Digite **SPIDINRED** ou derrote Rhino no nível 3-1.

encontre Peter Parker na sala de Kraven para destravar a roupa. **Obs:** essa roupa comporta apenas dois cartuchos de teia.

### Roupa de Ben Reilly

Digite **DACLONE** ou termine a fase 4-2.

### Roupa de troca rápida

Digite **GTATNKFST** ou consiga mais de 10.000 pontos em zip-line no modo Training. **Obs:** essa roupa só comporta dois cartuchos de teia.

### Barra de energia cheia

Digite **HELPME**.

### Teste de som

Digite **LISTEN**.

## RESIDENT EVIL 2



### Munição infinita

Na tela de seleção, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, →.

### Modo Extreme Battle

Complete os dois cenários dos personagens e vá para a opção Special. O modo Extreme Battle estará disponível.

## NUCLEAR STRIKE 64



### Pular level

Digite **GZXCVC**.

### Tentativas infinitas

Digite **KPLYO**.

### Invencibilidade

Digite **CPPLM**.

### Munição infinita

Digite **FCQWH**.

### Foguetes infinitos

Digite **JLWLD**.

### Mísseis infinitos

Digite **MGMWS**.

### Incrementar blindagem em 50%

Digite **PCPNL**.

### Metralhadora infinita

Digite **ZWDRM**.

### Asas infinitas

Digite **RFRBC**.

### Dano quádruplo

Digite **BDGFK**.



## Duplicar milhas por galão

Digite **LLMMN**.

## Combustível infinito

Digite **DRWCV**.

## Mapa completo

Digite **BNBMP**.

## Modo Silencioso

Digite **JYMNT**.

## Menu Debug

Digite **HLNRU**.

## Agilidade

Digite **GLCND**.

## Visão Overhead

Digite **BGRZP**.



## 4X4 EVOLUTION



### Dinheiro escondido

Na pista Farm Road, siga por baixo do trilho do trem (no meio do lago) para encontrar \$1.500. Na Restricted Area, siga em frente quando passar pelo portão 5. Depois de dirigir um pouco, você chegará a um hangar com um jato. O dinheiro está num baú, no canto do hangar. No curso Laguna Del Ray, há uma pequena ilha à extrema direita, perto da costa. O baú com o dinheiro está no topo da ilha. Entre os portões 6 e 7 na pista Black Gold, existe uma área cercada que contém outra caixa com dinheiro (há um caminhão de óleo próximo). No início da pista Treasure Bay, vá até o barco de abastecimento na praia, à direita, e dirija beirando a água. O baú com \$666 está ao lado do casco. Na pista Truck Stop 101, vá para a estrada escondida e dirija mantendo a direita para encontrar mais uma caixa com dinheiro.

## 18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCK



### Fases bônus no estacionamento

Complete cada um dos quatro levels do estacionamento para destravar uma fase adicional. Então termine o nível bônus para abrir outro level adicional.

### Jogue como Nihonmaru

Termine o modo Arcade com todos os quatro personagens.



### Roupa de Peter Parker

Digite **MISTERMJ** ou colete todas as esferas do topo no modo Hunt Training. Então vá para o buraco e corra em um minuto até a parede onde existe um "?". Depois



## DICAS

# RAINBOW SIX COVERT OPS – ESSENTIALS



## Códigos Cheat

Enquanto estiver jogando, aperte ' (apóstrofo) para visualizar a janela de Cheat. Então digite um dos códigos a seguir (em Single Player) para obter o resultado desejado:

Função	Código
Personagem invencível	avatargod
Equipe invencível	teamgod
Munição e itens no máximo	5fingerdiscount
Ligar/desligar IA	nobrainner
Soltar gases enquanto anda	silentbutdeadly
Mudar condições de vitória	explore
Jogadores 2D	turnpunchkick
Tórax maior quando respira	I-900
Cabeças muito grandes	meganoggin
Personagens cabeçudos	bignoggin
Personagens magricelas	stumpy
Mãos e pés grandes	clodhopper
Ativar teclas de Debug	debugkeys

## Comandos Debug

Habilite as teclas de Debug e pressione F10 para selecionar o modo. Então aperte uma das teclas a seguir para ativar a respectiva função:

Função	Tecla
Gravar tela atual	[F2]
Visão do inimigo	[F6]
Suicídio	[F7] ou [F8]
Retornar para visão normal	[F9]
Sair do modo Debug	[F10]
Pular nível	[F12]
Ajustar luz	[ ou }
Ligar/desligar IA	A
Visão em terceira pessoa	V ou B
Ajustar elevação	, (vírgula), . (ponto final) ou / (barra)

# STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO

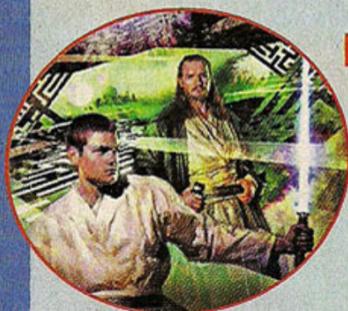


## Modo Expert

Digite **NASTYMDE**.

## Nave rosa

Digite **RUAGIRL?**.



## Destruir sala com arte do jogo

Digite **KOOLSTUF**. *Obs: a música não é destravada dessa forma.*

## Visualizar a equipe de desenvolvimento

Digite **LOVEHUTT**.

## Escudos avançados

Digite **DROIDEKA** ou encontre os escudos no nível I, atrás de um arco que está perto de um ATT.

## Localização de itens

- Advanced Bombs: na fase Glacial Grave, no braço contrário do rio que leva você para o suporte da canhoneira;
- Advanced Missiles: no começo do level The Smugglers Alliance. Ajude os civis, embora o capitão deles diga que não. Um Speeder aparecerá na propriedade rural: proteja-o, e ele irá guiá-lo até uma fazenda com o upgrade;
- Advanced Blasters: na fase Liberation of Camp 4. No último gerador do escudo, fique voltado para a ladeira que desce. Então você verá a ladeira de cima, que leva ao upgrade;
- Homing Torpedoes: na fase Borvo the Hutt. Vá para noroeste do ponto da primeira batalha e encontre uma vila entre as árvores e o upgrade;
- Rapid Fire Lasers: no fim de Sanctuary. Há um pequeno vale à direita do vale principal. Dentro dele tem um vulcão e um estranho objeto. O upgrade está logo atrás.

## Jogue como Sith Infiltrator

Chegue ao terceiro nível secreto, The Dark Side. Então você poderá usar Sith Infiltrator nas fases em que é possível pilotar o Naboo Starfighter.

## UFC



Para executar corretamente as onze primeiras dicas, escolha No e saia quando o jogo perguntar se deseja gravar. *Obs: as maiúsculas e minúsculas de todas essas senhas do modo Career devem ser respeitadas:*

## Jogue como "Big" John McCarthy

Digite **Big John** como nome e qualquer outra coisa como sobrenome. Outra forma de destravar o estilo de luta, corpo, apelido e voz de "Big" John McCarthy é terminar o modo Championship Road com um personagem criado.

## Jogue como carteador

Digite **Smile** como nome ou termine o UFC com todos os 22 lutadores.

## Jogue como lutador de caratê

Digite **Chop** como nome.

## Jogue como lutador ninja

Digite **Sasuke** como nome.

## Jogue como lutador profissional

Digite **Mask** como nome.

## Jogue como lutador de Kung-Fu

Digite **Kung Fu** como nome.

## Jogue como Kick Boxer

Digite **Punch** como nome.

## Jogue como Ulti-Man

Digite **OCTAGON** como Hometown. Outra forma de destravar o estilo de luta, corpo, apelido e voz de Ulti-Man, e o cenário Octagon, é terminar o modo Championship Road com qualquer lutador na dificuldade Hard.

## Jogue como lutador de sumô

Digite **CIRCLE** como Hometown.

## Jogue como lutador de rua

Digite **STREET** como Hometown.

## Jogue como lutador amador

Digite **MAT** como Hometown.

## Jogue como Super Fighter

Digite **Best** como nome e **Buy** como sobrenome para obter 999 pontos para a criação de seu personagem.

## Jogue como Bruce Buffer (apresentador do ringue)

Vença o UFC com um personagem criado para destravar Bruce Buffer no modo Career.

## Suitcase

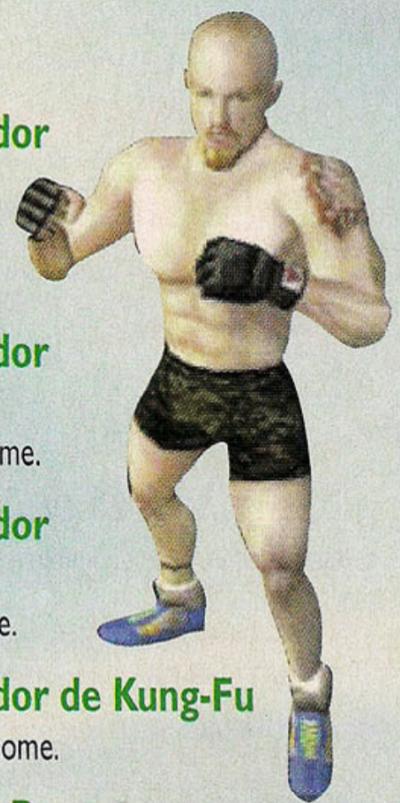
Vença o modo Championship Road com todos os 22 lutadores para destravar o estilo de luta do Ulti-Man e o cenário Suitcase no Career.

## Outros corpos e estilos de luta

Vença o UFC com qualquer um dos 22 lutadores para ter acesso ao Body Type e ao estilo de luta no modo Career.

## Juízes alternativos

Na tela Versus, segure ← + → para que Bruce Buffer comande a luta no lugar de John McCarthy. Ou segure ← + → + A + B + X + Y para que um juiz diferente participe da partida.



## STAR WARS: DEMOLITION RACER



Para executar as cinco dicas a seguir, digite a senha correspondente na tela Jedi Mind Trick, após entrar na opção Preferences e pressionar ← + →:

### Invencibilidade

Digite **RAISE\_THEM**.

### Todos os personagens

Digite **WATTO\_SHOP**.

### Baixa gravidade

Digite **LO\_GRAV\_ON**.

### Câmera lenta

Digite **LOW\_MO\_ON**.

### Modo turbinado

Digite **THROTTLEUP**.

Para jogar com os alienígenas abaixo, você terá de terminar o game com pelo menos 10 mil créditos e os respectivos personagens:

### Jogue como Tamtel Shreej

Complete o jogo com Boba Fett e Wade Vox.

### Jogue como Pugwis

Complete o jogo com General Otto e Tia & Ghia.

### Jogue como Wittin

Complete o jogo com Aurra Sing e Quagga.

### Jogue como Malakili

Complete o jogo com Tamtel Shreej, Pugwis e Wittin.

### Jogue como Boushh, Darth Maul e Lobot

Complete o jogo com Malakili.

## XTREME SPORTS



### Pista escondida

Selecione a pista Himalaya na dificuldade Easy, entre no túnel esqueleto e vire para seguir a rota alternativa à esquerda. Então pegue o medalhão para destravar uma pista ATV escondida.

## SPEC OPS: STEALTH PATROL



### Invencibilidade

Digite **ROCKSTAR** como nome. Então aperte Start durante o jogo para ativar a opção Invulnerability.

## RED DOG: SUPERIOR FIRE POWER



### Ver arte escondida

Coloque o disco do jogo no drive de CD-ROM de um PC para conferir a arte do jogo.

## SKY ODYSSEY



### Abrir Auto Gyro

Termine todos os níveis com mais de 90 pontos no modo Sky Canvas.

### Abrir Corsair

Acumule pontos acrobáticos suficientes no modo Adventure para que dez de suas notas de missão sejam marcadas por círculos.

### Destruir Gold UFO

Termine todos os níveis no modo Target com um rank Gold.

### Abrir Silver UFO

Complete todos os níveis no modo Adventure com um rank A.



**VIDEO-GAMES, CARTUCHOS, CDS,  
ACESSÓRIOS EM GERAL E  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

**Playstation 1/Ps one - Cards Pokemon - Nintendo 64  
Game Boy Color e Dreamcast  
Lançamento: Playstation 2, com preço imbatível**

Despachamos para  
todo o Brasil



Cadastre sua locadora ou Revenda e tenha preços e condições especiais de pagamentos

**Tel/Fax: (0\*\*15) 221-8102**

Visite nossa loja virtual

**WWW.MRGAMES.COM.BR**

**Rua Visconde de Cairu, 608 Jd. Martha - Sorocaba-SP**



## DICAS

### TIMESPLITTERS



As recompensas das dicas abaixo referem-se ao modo Story:

#### Recompensa do level 1935 Tomb

Complete o level 1935 Tomb na dificuldade Easy para disponibilizar Cultista no modo Arcade; na normal para abrir o nível Graveyard (Arcade); e na Hard para destravar Eyes Mummy (também no Arcade). Se terminar a fase em menos de um minuto, você também destravará a opção Paintball no modo Cheat.

#### Recompensa do level 1970 Chinese

Termine o level 1970 Chinese na dificuldade Easy para disponibilizar o personagem Chinese Chef no modo Arcade; na normal para abrir o nível Site no Arcade; e na Hard para destravar Suit Hoodlum (também no Arcade).

#### Recompensa do level 2005 Cyberden

Complete o level 2005 Cyberden na dificuldade Easy para destravar os níveis 1950 Village, 1985 Chemical Plant e 2020 Planet X no modo Story. Assim você também disponibilizará os personagens Dr. Seth Graven, Dr. Kate Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon, Angel Perez e Badass Cyborg no modo Arcade, além de Badass Cyborg, Siamese Cyborg e Female Cyborg como Bots. Se terminar o level na dificuldade normal, você destravará o nível Streets no Arcade.

#### Recompensa do level 1950 Village

Termine o level 1950 Village na dificuldade Easy para destravar os níveis 1950 Village e Period Horror como Bot Set (configuração Bot) no modo Arcade. Ou complete a fase na dificuldade normal para abrir o nível Castle no Arcade.

#### Recompensa do level 1985 Chemical Plant

Termine o level 1985 Chemical Plant na dificuldade Easy para destravar o nível 1985 Chemical Plant no modo Arcade. Assim você também disponibilizará Usual Suspects como Bot Set, e Lumberjack, Malehood e Waiter como Bots no modo Arcade. Se completar a fase no normal, você abrirá o nível Bank no Arcade.



#### Recompensa do level 2020 Planet X

Termine o level 2020 Planet X na dificuldade Easy para destravar as fases 1965 Mansion, 2000 Docks e 2035 Spaceways no modo Story; e 2020 Planet X no Arcade. Assim você também irá disponibilizar Peekabo Jones, Mary-Beth Casey, Jacques Misere, Olga Strom, R108 e Gretel como personagens no Arcade; Space Opera como Bot Set; e Tuxedo Cyborg, Red Alien e Green Alien como Bots. Completando a fase na dificuldade normal, você abrirá o nível Spaceship no Arcade.

#### Recompensa do level 1965 Mansion

Termine o level 1965 Mansion no Easy para destravar 1965 Mansion no Arcade; Horror Shocker como um Bot Set; e Fishwife Mutant, Hick Hyde, Insect Mutant, Overall Mutant, Police Zombie, Girl Zombie, Skull Zombie e Jacket Zombie como Bots.

**Obs:** configure e ligue Auto Aim em Toggle e rasteje para conseguir alvejar a cabeça dos inimigos mais facilmente e, assim, terminar a fase. Completando o level na dificuldade normal, você abrirá o nível Mall no Arcade.

#### Recompensa do level 2000 Docks

Termine o level 2000 Docks no Easy para destravar 2000 Docks no Arcade; Law and Order como Bot Set; e Male Soldier, Female Soldier, Gasmask Soldier, Male SWAT, Female SWAT e Gasmask SWAT como Bots.

**Obs:** fique alerta, pois há muitos atiradores de elite em posições elevadas na zona portuária. Completando o level na dificuldade normal, você abrirá Compound no Arcade.

#### Recompensa do level 2035 Spaceways

Termine o level 2035 Spaceways no Easy para destravar 2035 Spaceways no Arcade e Space Opera como um Bot Set. Completando o nível na dificuldade normal, você abrirá Warzone no Arcade.

#### Modo Challenge

Termine o modo Story para destravar o Challenge, que permite que você jogue com diferentes objetivos. Se completar todos os desafios de uma fase, será possível abrir novos níveis, opções de trapaça e personagens. Confira o que você consegue detonando cada um dos levels:

- Challenge 1 - Behead the Undead – destrava The Living Dead como Bot Set no modo Arcade e o nível Challenge 1-B Putrid Punchout;
- Challenge 1-B Putrid Punchout – disponibiliza Green Zombie e Brown Zombie como personagens no modo Arcade e abre o nível

Challenge 1-C Dusk of the Dead;

- Challenge 1-C Dusk of the Dead – destrava a fase Challenge 2-A Flock Around the Dock e disponibiliza os personagens Police Zombie, Skull Zombie e Jacket Zombie no modo Arcade;
- Challenge 2-A Flock Around the Dock – destrava Duckman Drake como Bot no modo Arcade e a fase Challenge 2-B Pro Am Duck Shoot;
- Challenge 2-B Pro Am Duck Shoot – destrava o cheat All Enemies Are Ducks (todos os inimigos são patos) e a fase Challenge 2-C Crispy Duck;
- Challenge 2-C Crispy Duck – destrava o level Challenge 3-A Tin Man e disponibiliza Duckman Drake como personagem no Arcade;
- Challenge 3-A Tin Man – abre Robofish como um Bot no modo Arcade e a fase Challenge 3-B Lobster Run;
- Challenge 3-B Lobster Run – destrava o cheat All Enemies Are Robofish (todos os inimigos são Robofish) e a fase Challenge 3-C Bowl Them Over;
- Challenge 3-C Bowl Them Over – disponibiliza Robofish como personagem no modo Arcade e destrava o level Challenge 4-A Shame If Something Got Broken;
- Challenge 4-A Shame If Something Got Broken – destrava o level Challenge 4-B Don't Wait Around;
- Challenge 4-B Don't Wait Around – destrava o cheat Enemy Bricks (inimigo tijolo) e o nível Challenge 4-C Brick Flung High;
- Challenge 4-C Brick Flung High – habilita os tijolos como armas no modo Arcade e destrava o level Challenge 5-A First Impressions;
- Challenge 5-A First Impressions – abre The Impersonator como um Bot no modo Arcade e a fase Challenge 5-B Lasting Impressions;
- Challenge 5-B Lasting Impressions – destrava o cheat All Enemies Are Impersonators (todos os inimigos são atores) e a fase Challenge 5-C Who's He Trying to Impress?;
- Challenge 5-C Who's He Trying to Impress? – disponibiliza The Impersonator como personagem no modo Arcade e abre a fase Challenge 6-A Barrel Blast;
- Challenge 6-A Barrel Blast – destrava o level Challenge 6-B Bodyguard;
- Challenge 6-B Bodyguard – disponibiliza Gasmask SWAT como personagem no modo Arcade e abre a fase Challenge 6-C Heist;
- Challenge 6-C Heist – disponibiliza Veiled SWAT como um Bot e como personagem no modo Arcade, e abre a fase Challenge 7-A Shop 'Til You Drop;

- Challenge 7-A Shop 'Til You Drop – disponibiliza Ginger como um Bot no Arcade e abre o level Challenge 7-B Sorry, Was That Your Bag?;
- Challenge 7-B Sorry, Was That Your Bag? – destrava o cheat All Enemies Are Gingerbreads (todos os inimigos são Gingerbreads) e abre o level Challenge 7-C Everyone Must Go!;
- Challenge 7-C Everyone Must Go! – disponibiliza Gingerbread como personagem no modo Arcade e abre a fase Challenge 8-A Girls 'n' Boys;
- Challenge 8-A Girls 'n' Boys – disponibiliza Fun-Bunny com um Bot no modo Arcade e abre o level Challenge 8-B Dinner Dates;
- Challenge 8-B Dinner Dates – destrava o cheat All Enemies Are Bunnies (todos os inimigos são coelhos) e a fase Challenge 8-C Bone Grab;
- Challenge 8-C Bone Grab – disponibiliza Farrah Fun-Bunny como personagem no modo Arcade e abre o nível Challenge 9-A I Can't Hear Anyone Screaming;
- Challenge 9-A I Can't Hear Anyone Screaming – destrava TimeSplitters como Bot Set no modo Arcade, dois personagens TimeSplitters como Bots, além da fase Challenge 9-B Flight Delay;
- Challenge 9-B Flight Delay – disponibiliza TimeSplitter como personagem no modo Arcade.

## LOONEY TUNES: SPACE RACE



Os códigos a seguir devem ser executados na tela de Cheats. Se digitar as senhas corretamente, você ouvirá um barulho:

### Destravar todos os corredores e pistas

Digite **CHEESFISH** para destravar todos os corredores e pistas do jogo.

### Correr como Porky Pig

Digite **YAVARMINT**.

### Correr como Marvin Martian

Digite **REDWAGON**.

### Todos os personagens

Digite **CHAR**.

### Pista ACME 2

Digite **MAROON**.

### Pista Galactorama 1

Digite **YOIKS**.

### Pista Galactorama 2

Digite **DODGPARRY**.

### Pista Mars 2

Digite **SCWEWBALL**.

### Pista Nebula

Digite **MRFUZZY**.

### Pista Off World 1

Digite **DURNIDGIT**.

### Pista Off World 2

Digite **PALOOKA**.

### Pista Wild West 1

Digite **HOGGRAVY**.

### Pista Wild West 2

Digite **MACKEREL**.

### Todas as pistas

Digite **TRACK**.

### Pistas espelhadas

Digite **SAMRALPH**.

### Todos os eventos ACME

Digite **3LILBOPS**.

### Todos os desafios

Digite **MOIDALIZE**.

### Todos os itens da galeria

Digite **MICHIGANJ**.

### Turbo infinito

Digite **DUCKAMUCK**.

### Sem piadas

Digite **SUCCOTASH**.

## SUPERCROSS



### Jogue como Astro Nut

Termine o jogo com qualquer corredor para destravar o personagem.

### Movimentos

Back Flip: aperte ←, ↓, →, ←.

Gorilla Thumper: aperte →, ↓, ←, →.

Hart Attack: aperte →, ↓, ↑.

Mulisha Air: aperte ←, ↓, ↑.

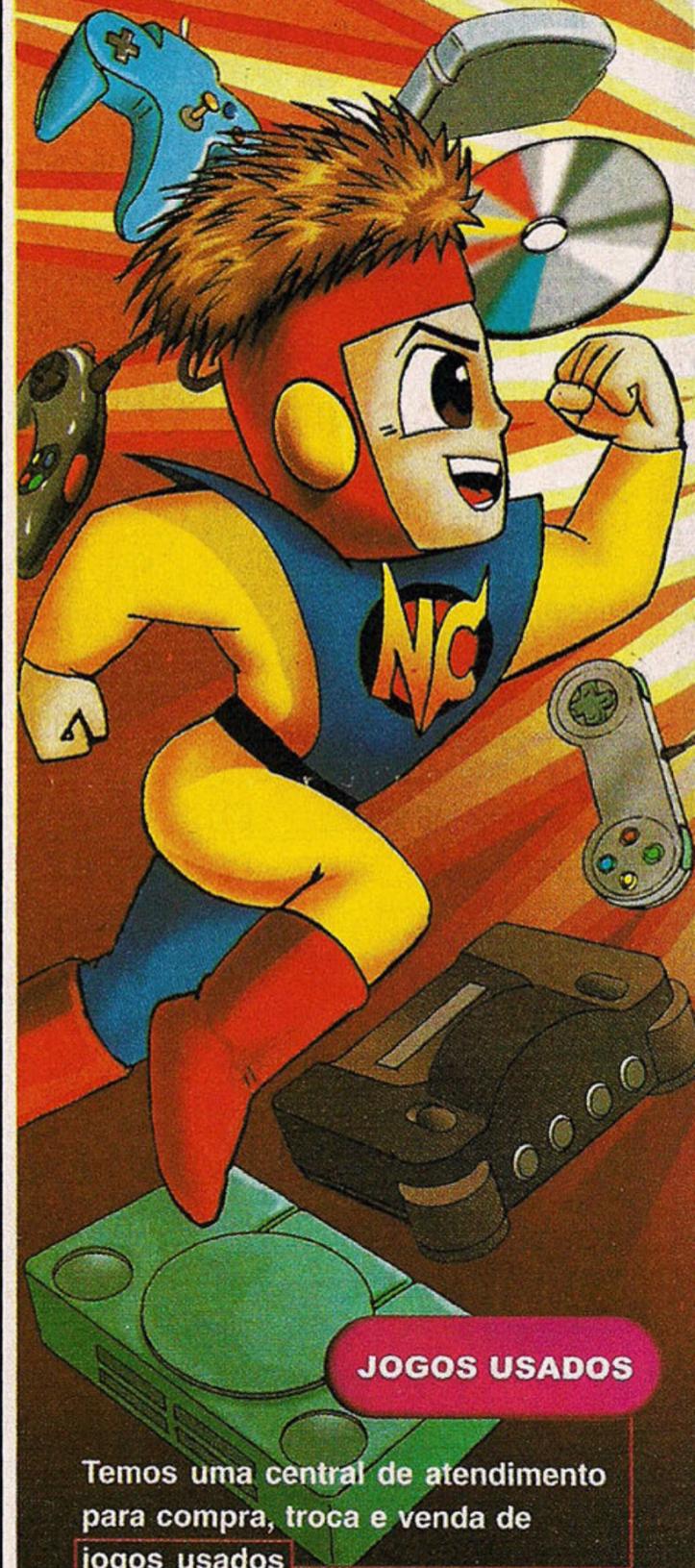
Nose Wheelie: aperte △ + ↑.

## WILD WILD RACING



### Arranque rápido

Quando o número "1" aparecer durante a contagem regressiva, aperte X para acelerar.



### JOGOS USADOS

Temos uma central de atendimento para compra, troca e venda de jogos usados

### LANÇAMENTOS

Completa e atualizada linha de lançamentos de games

### ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Conheça também nossa Assistência Técnica especializada em todas as linhas de consoles.



games & arcades

(0xx11)6959-1157



## DICAS

### GAMESHARK



## HARVEST MOON: BACK TO THE NATURE



(GS Pro 3.3)

Lumber no máximo	80070D38 03E7
Fodder no máximo	80070D3A 03E7
Fish Food no máximo	80070D3E 03E7
Chicken Feed no máximo	80070D40 03E7
Maxed Power Fruit	800712BC 000A
RuckSack Storage no máximo	80071A1E 0002
Sickle no máximo	80071A40 FFFF
Hoe no máximo	80071A42 FFFF
Ax no máximo	80071A44 FFFF
Hammer no máximo	80071A46 FFFF
Watering Can no máximo	80071A48 FFFF
Dinheiro infinito	80071A5C FFFF
Dinheiro no máximo	80071A5C 967F 80071A5E 0098
Medalhas infinitas	80071A60 FFFF
Medalhas no máximo	80071A60 967F 80071A62 0098
Earnings no máximo	800711FC 967F 800711FE 0098
Zerar despesas	80071200 0000
Amount Shipped no máximo	50001502 0000 800711C4 03E7
Amount Shipped no máximo (somente para coleta)	B0150002 00000000 800711C4 03E7

## PERSONA 2



(GS Pro 3.3)

Dinheiro infinito	800833A8 FFFF
Dinheiro no máximo	800833A8 E0FF 800833AA 05F5
Tokens infinitos	800833AC FFFF
Tokens no máximo	800833AC 967F 800833AE 0098
Todos os itens	5000FF01 0000 300833B1 0063

5000FF01 0000	300834B0 0063
50003701 0000	300835AF 0063
Todos os itens (somente para coleta)	
B0FF0001 00000000	300833B1 0063
B0FF0001 00000000	300834B0 0063
B0370001 00000000	300835AF 0063

Todas as Tarot Cards	
50001602 0000	800835E6 03E7

Todas as Tarot Cards (somente para coleta)	
B0160002 00000000	800835E6 03E7

Todos os Persona Arcanums (GS 2.2)	
50000B02 0000	8008392C FFFF

Todos os Persona Arcanums (somente para coleta)	
B00B0002 00000000	8008392C FFFF

Todos os Persona Arcanums	
8008392C FFFF	8008392E FFFF
80083930 FFFF	80083932 FFFF
80083934 FFFF	80083936 FFFF
80083938 FFFF	8008393A FFFF
8008393C FFFF	8008393E FFFF

Pular FMV	8009860E 2400
-----------	---------------

## INCREDIBLE CRISIS



(GS Pro 3.3)

Dança perfeita (Taneo Dance Fever)	
D01D51EA FFFF	
801D51B0 0014	
D01D51EA FFFF	
801D51B2 0064	
D01D51EA FFFF	
801D51B4 0000	

Corrida perfeita (Bowling Inferno)	
D01D6620 000C	801D662A 1000
D01D6620 000C	801D662C 0000
D01D6620 000C	801D662E FFFF

Parar o elevador rapidamente (Elevator of DOOM!)	
D01D823C FFFF	801D823E 0013

Congelar o tempo (Nerd on a Wire)	
D01BC59C 0003	801BC59E 0600

Exigir uma única resposta correta (Paramedics, The A Team)	
D01D349C 0000	801D349C 000A

Não considerar respostas erradas (Paramedics, The A Team)	
D01D3C80 0001	801D3C80 0000

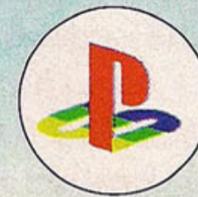
Vitória rápida (Let's Go by Stretcher!)	
D01D5FA4 07D0	801D5FA4 0001

Vitória rápida (Love, Fireworks & Ferris Wheel)	
D01D4BE2 0000	801D4BE2 0015

Vitória rápida (Independence Bay)	
D01D5D58 0A8C	801D5D58 0004

Vitória rápida (Titanic Away)	
D01D999C 0000	801D999C A600
D01D999E 0000	801D999E 000E

## LUNAR 2: ETERNAL BLUE COMPLETE



(GS Pro 3.3)

Dinheiro infinito	
8008A7BC FFFF	
Dinheiro no máximo	
8008A7BC 967F	
8008A7BE 0098	

Correr infinitamente (Action, aperte ○)	
D001A6C0 0B88	8001A6C2 2400

Atravessar paredes*	
D008B1B8 0104	80025C82 1000
D008B1B8 0104	80025DCA 1000
D008B1B8 0101	80025C82 1040
D008B1B8 0101	80025DCA 1040

Sem lutas aleatórias**	
D008B1B8 0102	80007800 0000
D008B1B8 0108	80007800 4D43
D0007800 4D43	8008B288 000C

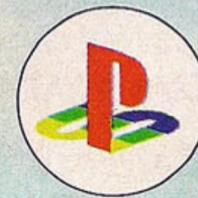
Lucia's Pendant viaja para qualquer lugar (epílogo)	
80175B9C FFFF	80175B9E FFFF

Rememorar Crystal em todos os eventos (epílogo)	
80175BC0 FFFF	80175BC2 FFFF
80175BC4 FFFF	80175BC6 FFFF

\* Aperte LI + Select para ativar esse código e L2 + Select para desativá-lo.

\*\* Aperte RI + Select para ativar esse código e R2 + Select para desativá-lo.

## STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA (VERSÃO JAPONESA)



(GS Pro 3.3)

Energia infinita e barra de especial cheia P1	
801D6BB4 96C8	

Energia infinita e barra de especial cheia P2	
801D80DC 96C8	

Sem energia e barra de especial P2	
801D80DC 0000	

Energia infinita P1	301D6BB4 00C8
Energia infinita P2	301D80DC 00C8
Modo Expert completo (parte 1)	
801E9DC8 FFFF	801E9DCA FFFF
801E9DCC FFFF	801E9DCE FFFF
801E9DD0 FFFF	801E9DD2 FFFF
801E9DD4 FFFF	801E9DD6 FFFF
801E9DD8 FFFF	801E9DDA FFFF
801E9DDC FFFF	801E9DDE FFFF
801E9DE0 FFFF	801E9DE2 FFFF
Modo Expert completo (parte 2)	
801E9DE4 FFFF	801E9DE6 FFFF
801E9DE8 FFFF	801E9DEA FFFF
	801E9DEC FFFF
Jogo bônus	801EC4B0 270F

## GRANDIA II



(GS Pro 3.3)

Todos os Books	
8D8FF3B800000001	
649A15F9E0701041	
E0507061	
Todas as Seeds	
C6FB194001010100	
A7636F2900000101	
27D61DFDE0701041	
E0507061	
Todos os Miracles	
652F15F900000001	
7EDDED8A00000101	
7EE5AD8A00000001	
Todas as Potions	
A7F72F2900000001	B76E043500000101
D9F8BD6700000101	113C682900000001
7E49AD8A00000001	7E55ED8A00000101
	A78B2F2900000001
Todos os Elixirs	
27331DFD00000001	38A91AFF00000101
DA60FD6700000001	A4736F2900000101
24C61DFDE0701041	E0507061
Todas as Foods	
663F15F900000001	7DCDED8A00000101
9A18744F00000001	F4E1A83E00000101
24B75DFD00000101	52FF09EF00000001
C56F994000000001	DAD0BD6700000101
Todas as Harps	
8FEFF3B800000001	
7D45ED8A00000101	
Todos os itens de ataque (1)	
25EF5DFD00000101	4B7B6171E070B041
	E0507061

Todos os itens de ataque (2)	
25675DFD00000101	7C29AD8A00000001
7C34AD8AE070D041	E0507061
Todos os itens de ataque (3)	
9BB8344F00000101	E59B662C00000001
9448344F00000101	CB7BD94000000101
Todas as Swords	
1C40682900000001	
2A0F5DFD00000101	
449B6171E070F041	
E0507061	
Todos os Rods	
1DB8682900000001	
FBC8E83EE070F041	
E0507061	
Todos os Bows	
1D30682900000001	2B7F5DFD00000101
34911AFF00000101	69B355F900000101
	8083F3B800000001
Todas as Knives	
1EA8682900000001	
1EB56829E0703041	
E0507061	
Todas as armas de disco	
1E20682900000001	286F5DFD00000101
46FB6171E0701041	E0507061
Todos os Axes	
29DB1DFD00000001	
F9A8E83EE0703041	
E0507061	
Toda a Armor (1)	
7061AD8A00000001	82BBB3B800000101
A9A22F29E0701041	E0507061
Toda a Armor (2)	
907C744F00000001	AE6B6F2900000101
BE874435E0765041	E0507061
Todos os Robes	
EEE3662C00000001	FE01A83E00000101
2E575DFD00000101	581F49EF00000101
	582709EF00000001
Todas as Clothes	
409A217100000101	AEFF2F2900000001
AEE22F29E0701041	E0507061
Todos os Helms	
2E3B1DFD00000001	
D149FD67E0703041	
E0507061	
Todas as Crowns	
D138BD6700000101	59CB09EF00000001
59D609EFE0701041	E0507061
Todos os Headbands	
30911AFF00000101	BF5A443500000001
91E9744FE0701041	E0507061
Todos os Hats	
1968682900000001	
19756829E0701041	
E0507061	

Todas as Boots	
D228BD6700000101	6E4715F900000001
5AC609EFE06C5041	E0507061
Todos os Shoes	
1A64682900000001	BC4A443500000001
BC574435E070F041	E0507061
Todos os Accessories (1)	
934C744F00000001	AD5B6F2900000101
CCEA9940E06F1041	E0507061
Todos os Accessories (2)	
2D171DFD00000001	32F05AFFE0703041
	E0507061
Todos os Accessories (3)	
CC0F994000000001	D3B0BD6700000101
7B84ADB5E0703041	E0507061
Todos os Accessories (4)	
B282443A00000001	C3B3D94F00000101
E2366623E070D041	E0507061
Todo os itens	
8D8FF3B800000001	649A15F9E0793041
	E0507061
Ganhar level rápido - Ryudo	
	AF8B6F26000000FF
HP máximo - Ryudo	FF796831270F270F
MP máximo - Ryudo	2CC79DF203E703E7
SP máximo - Ryudo	75952DB503E703E7
Special Coins infinitas	21679DFD0001869F
Magic Coins infinitas	78352DBA0001869F
Gold infinito	E1F7E62C0098967F

### COMO USAR OS CÓDIGOS

- 1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
- 2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão  (no PlayStation) ou A (no Nintendo 64).
- 3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.
- 4 - Escolha a opção "New Code".
- 5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).
- 6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando  (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte  (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a operação.
- 7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
- 8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- 9 - Agora escolha a opção "Start Game with Code".



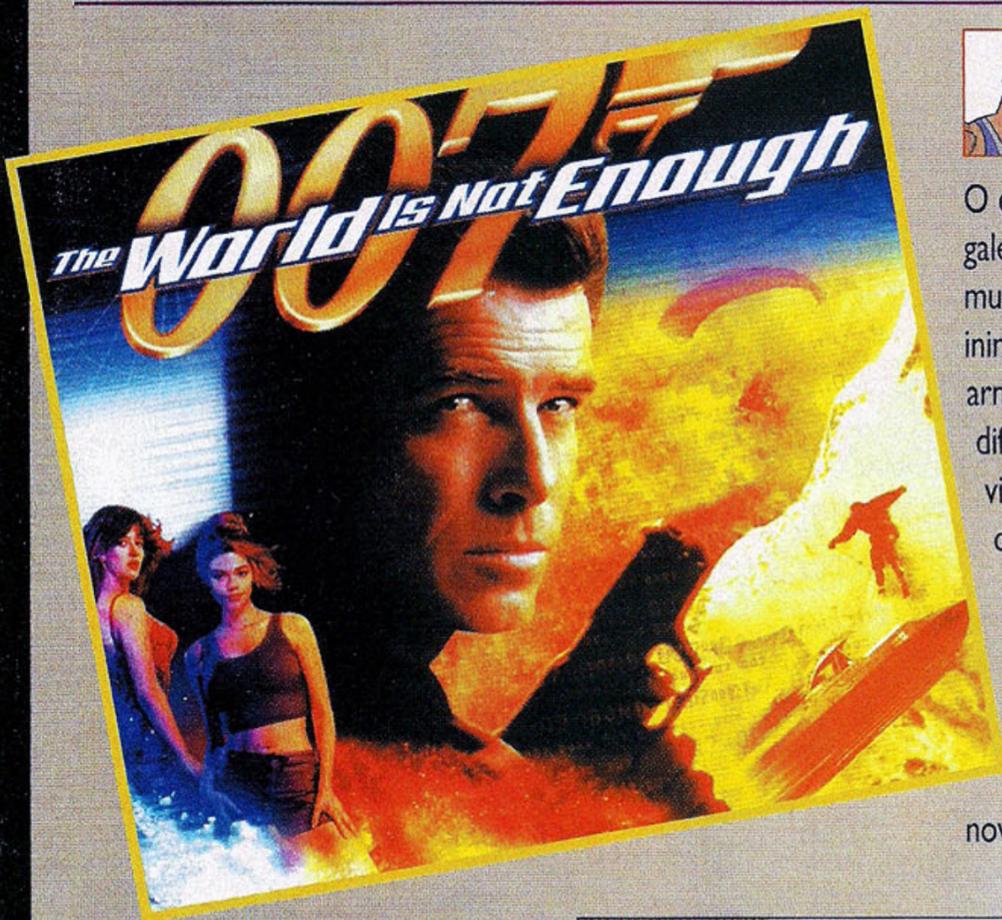
DETONADO

# Nome: James Bond. Missão: detonar!

007 The World Is Not Enough

9.8

Eurocom	Controle - Perfect Bond	10
Ação/Aventura	Diversão - só faltam as gatas	10
4 Jogadores	Gráfico - funcional	8
Expansion Pack	Som - perfeição de cinema	10



Por Lord Mathias

O espião mais famoso do mundo está de volta ao Nintendo 64 para fazer a cabeça da galera que curte um bom game de ação. **007 The World Is Not Enough** conta com muito mais adrenalina que a primeira versão para o 64 bits, **GoldenEye**. As fases e os inimigos estão mais desafiadores e inteligentes do que nunca, mas você contará com armas ainda mais sofisticadas e com invenções de última geração. Uma das maiores dificuldades do jogo é não ser descoberto pelos inimigos. Além de terem uma ótima visão, eles podem ouvi-lo através das paredes, antes mesmo de você se posicionar direito. A história, baseada no filme *O mundo não é o bastante*, gira em torno do assassinato de um agente da equipe de James Bond. Quem assistiu ao sucesso dos cinemas vai se lembrar de algumas cenas marcantes. Os gráficos estão no limite máximo da capacidade do N64 sem o uso da expansão de memória, mas deixam um pouco a desejar. Quanto à diversão, o game não deve nada a ninguém. Antes de detonar, confira o Manual do Espião, um encarte especial que preparamos sobre a nova aventura de 007. Lá você vai encontrar dicas, mapas e instruções úteis. Boa sorte!

## COURIER



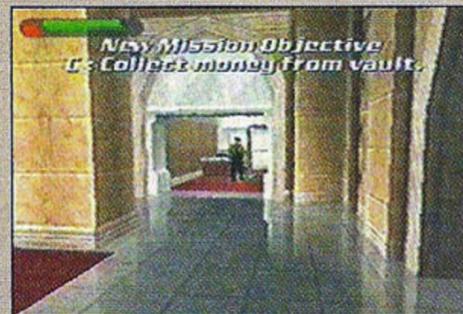
1 - Depois de falar com a recepcionista, vire à direita, entre pelo corredorzinho e passe pelas portas



2 - Após conversar com o guarda, na parte que há também uma mulher, entre na salinha da direita (a porta está destrancada)



3 - Acione a maleta para conseguir dois itens importantes: um cartão e uma caneta explosiva (que será usada automaticamente mais tarde)



4 - Saia da salinha e volte pelas portas até o salão principal (no começo da fase). Siga então em direção à parede atrás da mesa da recepção



5 - Ao encontrar o guarda que não deixará você passar, mantenha a pose: apenas apresente a ele o cartão que encontrou na sala (Appointment Card)



6 - Logo depois da seqüência automática, Bond usa a caneta explosiva e o guarda-costas desmaia. Antes de sair da sala, atire nele (caído no chão) para que não se levante mais



7 - Saia pela porta branca para chegar ao corredor. Vá até a virada e mate os inimigos, mas cuidado para não ferir os inocentes ou os seguranças do banco



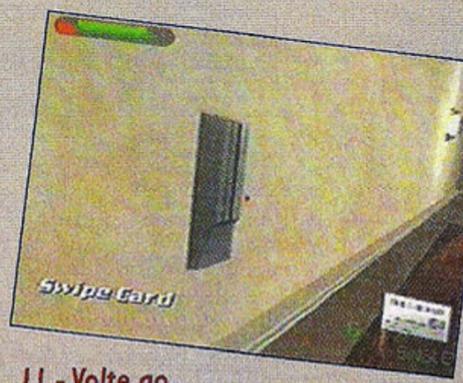
8 - Da virada do corredor, continue matando os inimigos e abra a porta logo à sua direita. Elimine os inimigos que aguardam você lá dentro



9 - Dentro da salinha, você pode encontrar munição nos armários. Para continuar a fase, saia pela outra porta



10 - Na próxima sala há um cofre. Use o item Safe Cracker para abri-lo e pegue os itens dentro dele. Então volte pelas portas por onde você veio



11 - Volte ao começo do corredor, e você verá uma porta com uma tranca eletrônica. Use nela o Swipe Card que você conseguiu no cofre

# KING'S RANSOM

Veja o mapa no Manual do Espião



12 - Passando pela porta, ao lado das grades, use o Keypad Decrypter no teclado da parede para abrir a sala de segurança



1 - Tome cuidado com os terroristas que aparecem pelas janelas. Logo que sair do escritório de M, siga o caminho da direita



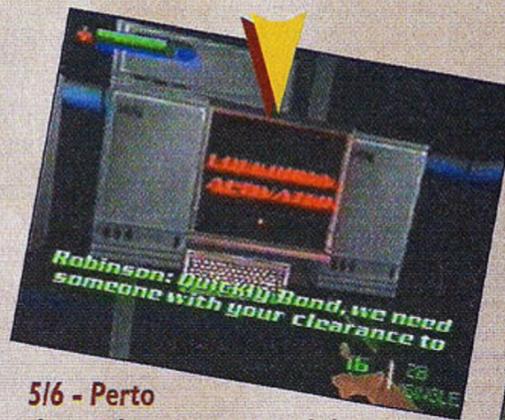
2 - No corredor da direita, tome cuidado com os terroristas que atiram da esquerda e passe reto pela parte que tem a placa "Stairs" na parede



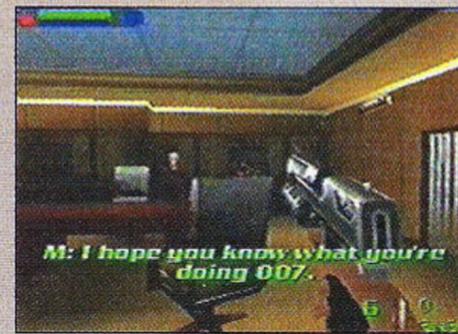
3 - Logo que passar a placa, vire à direita e entre na porta que está bem à sua direita para conseguir uma Body Armor



4 - Saindo da salinha, vire à esquerda, passe pela porta com a luz verde em cima e siga até o final do corredor



5/6 - Perto da janela, ative o painel da parede para entrar pela porta. Depois de falar com o chefe da segurança, ative o painel vermelho (na parede da sala, no canto) e volte ao corredor principal



7 - Agora você deverá voltar ao escritório de M. Assim que abrir a porta dele, atire rapidamente no terrorista que está escondido atrás da cadeira, perto de M!



8 - Saia do escritório e acompanhe M até a sala de segurança. Mas corra na frente para eliminar os terroristas de tocaia!



9 - Volte à parte em frente à salinha da Body Armor e siga pela porta do fim do corredor para descer as escadas



10 - Logo que chegar ao andar de baixo e a cena automática terminar, mire para cima e atire nos terroristas que estão descendo pelas cordas



11 - Saindo das escadas, siga reto até o final do corredor e escolha o caminho da esquerda para ir até a salinha perto do fogo. Então ative o painel lá dentro



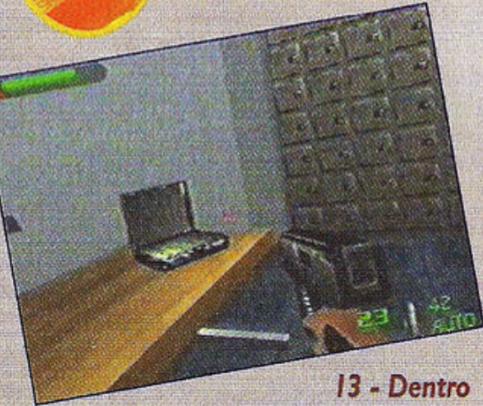
12/13 - Volte o caminho e entre pela passagem com a luz verde que você verá na sua frente (como na foto)



14 - Siga para ao começo desse andar, perto das escadas, e vire-se até avistar o mapa na parede. De frente para ele, siga pelo caminho da esquerda



15 - Na primeira porta à esquerda, há mais uma Body Armor para você pegar. Mas cuidado com os terroristas!



13 - Dentro das grades, pegue a maleta na mesa e saia dali, voltando ao corredor



14 - Siga o caminho de antes, até a sala do cofre, e continue em frente para sair pela porta seguinte. Siga então para a direita



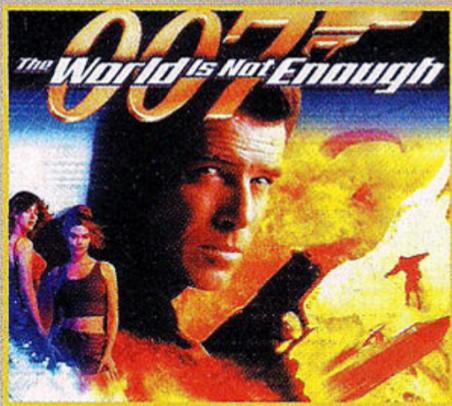
15 - Use de novo o Swipe Card nessa outra porta e mate apenas os inimigos que estiverem na sala



16 - Use o Data Scrambler no videocassete que você verá no canto logo que entrar. Depois volte DESARMADO até a recepção (no térreo) e saia pela porta giratória



DETONADO



16 - Siga o corredor à esquerda do mapa até o final, sem entrar nas portas laterais. Chegando ao cofre, ative o painel para entrar



17/18 - Depois de conversar dentro do cofre, volte pelo corredor por onde veio e entre na "Medical Division" para chamar a doutora. Então acompanhe-a, matando os terroristas, de volta ao cofre

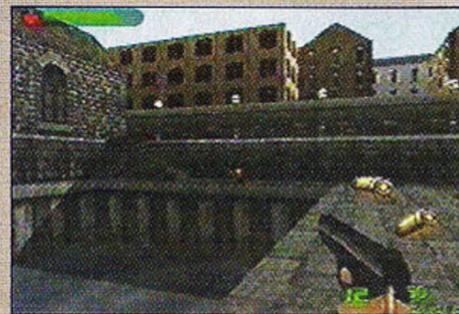


19/20 - Prossiga até o final do cofre e converse com King (no chão). Depois da cena, volte pelo corredor principal até a parte do mapa e passe por ele. Siga pelo outro corredor e entre na parte de Q para terminar a fase

## THAMES CHASE



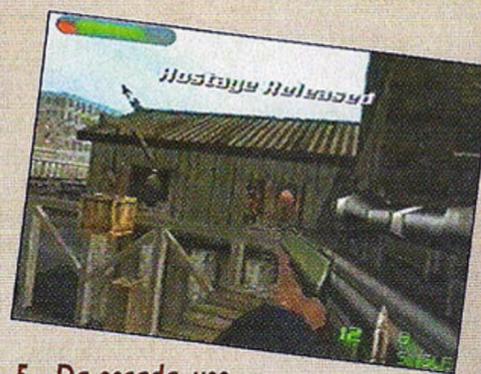
1 - Fique parado no início da fase. Ainda não precisa se preocupar em correr atrás da fugitiva! Espere o barco passar antes de prosseguir



2 - Logo que subir a primeira escada, elimine o terrorista de plantão. Continue subindo e, com cuidado, mate os terroristas em volta do veículo



3/4 - Entre correndo no furgão para se proteger dos tiros. Pegue o rifle e use-o (com a mira Sniper) para eliminar os terroristas da casinha logo à sua frente. Depois não se esqueça de pegar munição atrás da casinha!



5 - Da escada, use o Sniper para eliminar rapidamente os terroristas e salvar os reféns. Cuidado para não acertar os inocentes!



6/7 - Entre no túnel, vire-se para a esquerda e mate os terroristas de longe, sem começar essa outra parte. Agache, equipe o Sniper e ande devagar para a frente, até ver o terrorista no alto. Então elimine-o antes que ele veja você!



8 - Continue o caminho, matando os terroristas à sua esquerda, e entre pela porta do outro lado dessa parte ao ar livre



9 - Ao entrar no depósito, fique de frente para as caixas e ande de lado para a esquerda. Quando enxergar o terrorista, mate-o rapidamente!



10 - Fique onde o terrorista estava e

prepare-se para matar os vários inimigos que entrarão no andar de cima, pela sacada



11 - Pule sobre os caixotes para ir ao segundo andar e mate os terroristas que sobraram ou que irão entrar pela porta



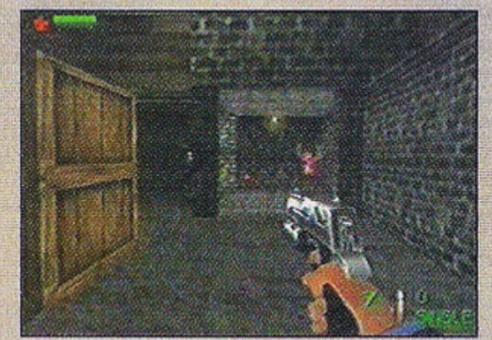
12 - Equipe o Sniper e saia parcialmente pela porta, andando de lado para a esquerda. Então elimine os dois terroristas no prédio à sua frente



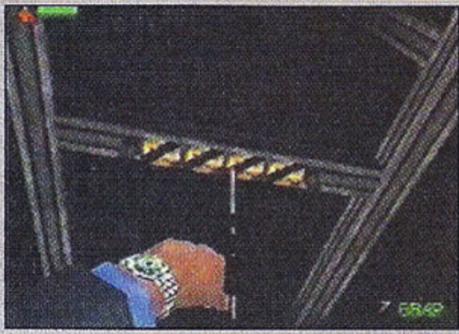
13 - Siga o caminho, mas tome cuidado ao passar pelo túnel com caixotes e barris: há vários terroristas escondidos atrás desses objetos!



14 - Na parte que parece um labirinto, cheia de caixotes, siga até avistar o terrorista no alto e elimine-o de longe



15 - Vire-se para a esquerda e ande um pouco. Perto dos dois reféns há um terrorista: acabe com ele!



16 - Use seu relógio para subir à parte alta (prenda o gancho na parte amarela do teto e agarre-se na corda para subir)



17 - Antes de continuar, olhe para o outro lado da sala. Pule sobre os caixotes até chegar lá para conseguir uma Body Armor

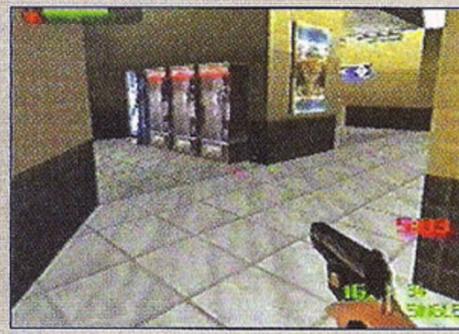


18/19 - No caminho, Q falará pelo rádio. Você terá de ser muito rápido: desça para fora e corra ignorando todo mundo, rumo ao muro alto à direita. Passando os caixotes perto do navio (foto), suba a escada à direita (no muro) e, lá em cima, entre no metrô (do outro lado da rua)

## UNDERGROUND UPRISING



1 - Logo depois das escadas, vire e mate de longe os terroristas das cabines. E cuidado com os inocentes durante toda a fase!



2 - Entre pela parte esquerda da sala para pegar munição. Então saia, vire-se para a direita e passe pelas máquinas de refrigerante



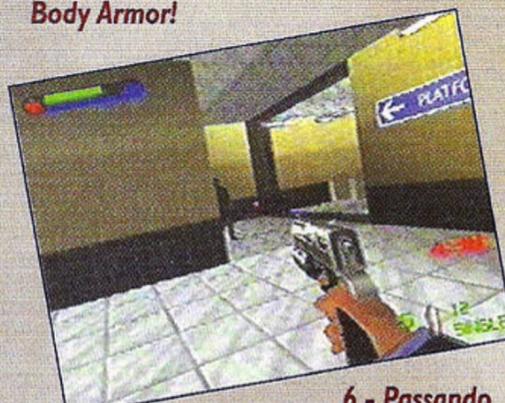
3 - O mais aconselhável nessa fase é equipar a Magnum que você roubou dos terroristas. Desça a escada rolante da esquerda para matar o inimigo



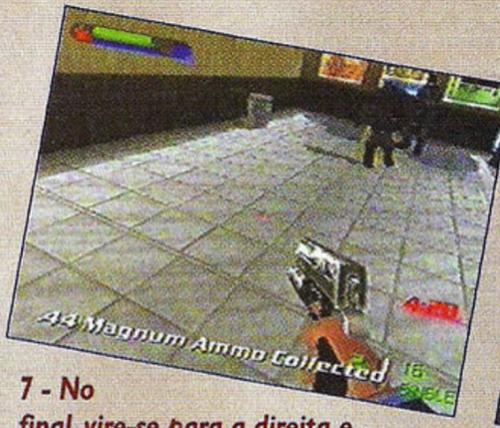
4 - Assim que chegar ao final da escada rolante, mate rapidamente os terroristas e tome cuidado com os reféns



5 - Antes de subir de volta, fique de frente para a escada e olhe para o canto direito. Você encontrará uma Body Armor!



6 - Passando pelas cabines do começo da fase, dê uma volta pela sala para encontrar outra escada rolante. Desça novamente pela esquerda



7 - No final, vire-se para a direita e mate os terroristas que estão escondidos. Depois siga o caminho oposto aos inimigos



8 - Atrás da máquina de refrigerante tombada há mais um refém a ser salvo. Corra pra cima dos terroristas para chamar a atenção deles



9 - Quando chegar aos trilhos, vire à direita e salve mais um refém. Atire rápido no terrorista!



10 - Siga para o outro lado da plataforma (oposto ao refém). Espere o trem passar, pule rapidamente nos trilhos e entre pela porta



11 - Quando encontrar o trem parado, pule para dentro dele e mate os terroristas que estão lá. Siga até a outra ponta



12 - Assim que sair pelo outro extremo do trem, mate rapidamente todos os terroristas, senão eles atirarão nos reféns



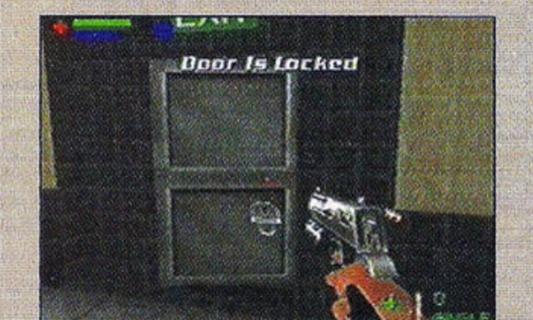
13 - Siga em frente até avistar uma grande porta de ferro estourada e mate todos os terroristas que estão perto dela (inclusive lá dentro)



14 - Volte à parte um pouco antes da porta de ferro e entre no banheiro masculino. Abra as portas na sequência e mate todos os terroristas



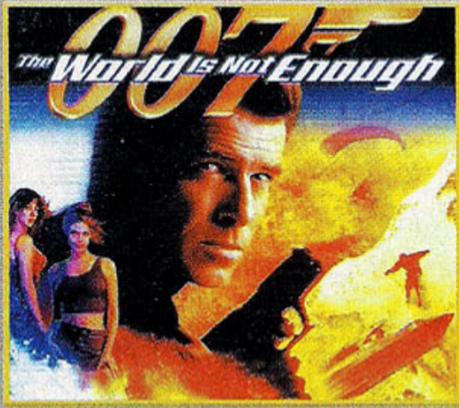
15 - Na última porta do banheiro, use o Bomb Disposal Kit na bomba. Fique segurando e soltando Z cuidadosamente para diminuir a barra azul sem estourar a vermelha



16 - Saia do banheiro e passe de novo pela porta grande de metal. Atire no cadeado para entrar pela outra porta



## DETONADO



17 - Suba a escadaria até o topo, sempre pulando bem da ponta sobre os buracos. Então atire nesse outro cadeado para passar pela porta final



18 - Corra de novo feito um louco! Vá até o balão e agarre-se na corda pendurada nele para terminar a fase

## COLD RECEPTION



1 - Desde o início, fique segurando C↑ e C← juntos para descer a fase correndo rente à esquerda. Assim você evita levar muitos tiros



2 - Sempre mate os inimigos logo que

avistá-los, principalmente os que estão em motos e pára-quadras



3/4 - Depois de passar pela caverna, siga pela esquerda ao avistar a divisão. Assim que pular de uma rampinha, você vai cair perto de dois inimigos e de uma Body Armor. Cuidado para não passar reto por ela!



5 - Fique muito atento. Assim que avistar a torre à direita, atire nos barris para explodir tudo. Você não pode errar de jeito nenhum!



6/7 - Depois que passar pela segunda caverna, lembre-se de manter-se sempre à esquerda. Você passará sobre uma rampinha próxima ao teleférico e cairá em uma cabana. Mal dará para ver a Body Armor que está em cima do telhado!



8 - Destrua a próxima torre, atirando de novo nos barris explosivos. Ela estará à esquerda, um pouco depois que você pegar a segunda Body Armor



9 - Assim que passar pela ponte de madeira, mantenha pressionados C↑ e C→ (em vez de C↑ e C←) para seguir pela direita



10/11 - Quando você der um grande salto numa área aberta que parece uma estrada coberta de neve, segure C↓ para ir o mais devagar possível e fique atirando com uma metralhadora para destruir todos os barris explosivos do final, antes de passar por eles

## NIGHT WATCH



1 - No início da fase, equipe o Phone

Tap e use-o no telefone que está na mesinha ao seu lado. No modo Agent, esse telefone não existe



2 - Saia do quarto, mas não pela porta! Use a janela (vá para a sacada) e pule para a esquerda, sobre o murinho



3 - Desça do muro e mantenha-se encostado na parede (não a da casa). Vá até a parede oposta (onde tem uma passagem), andando pela sombra



4 - Use o Raio-X para certificar-se de que o guarda do outro lado do muro não está próximo. Então atire no cadeado para passar



5 - Sem que o guarda o veja (senão ele avisa os outros), use o relógio para paralisá-lo e derrube-o rapidamente com socos





6/7 - Sempre usando o Raio-X para verificar os arredores e evitar surpresas, entre na casinha e derrube rapidamente mais um guarda. Cuidado para não ser visto pelas janelas!



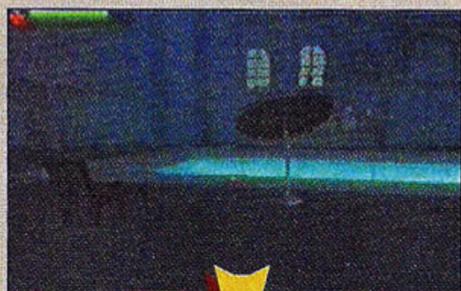
8 - No pequeno painel sobre o balcão, use o Data Scramble para desativar algumas câmeras de segurança. Então saia da casinha e volte pela passagem



9 - No corredor do início da fase, siga pela parte da esquerda, por trás dos arbustos. Fique sempre agachado para não fazer barulho e para passar despercebido pelos guardas



10 - Ao entrar pela passagem em arco, elimine rapidamente o guarda perto da piscina. Cuidado para não ser visto por Gabor!

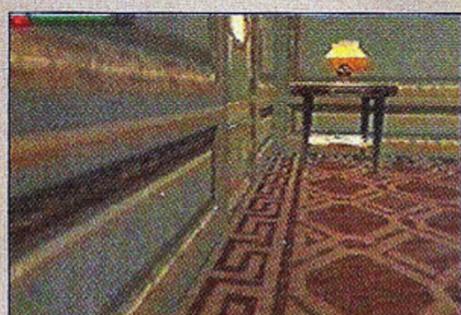


11/12 - Passando pela piscina, siga até

a área do fundo (outra passagem em arco). Nessa próxima parte, siga por trás dos arbustos da esquerda e acompanhe o muro até chegar à porta do fundo, à direita



13 - Logo que abrir a porta, fique totalmente imóvel! Espere alguns segundos para que os guardas que ouviram o barulho da porta não o vejam! Assim que eles se distraírem, repita isso na próxima porta



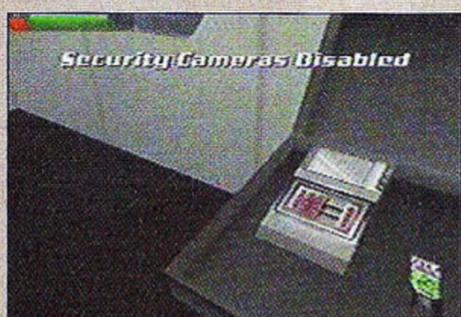
14 - Use o Phone Tap no telefone dessa sala e o Raio-X para prosseguir com segurança pela outra porta



15 - Ao entrar na parte quadrada, evite ser visto pelo guarda de patrulha e entre na porta da direita para encontrar outro telefone. Então volte à parte do guarda e siga pela porta que sobrou (vire à direita)



16 - Ande encostado na parede perto das colunas até a casinha



17 - Use de novo o Data Scrambler no painel dentro da casinha



18 - Saia com cuidado para não ser visto, siga reto até a próxima passagem em arco (longe e bem em frente) e passe atirando pela porta do cadeado (à esquerda)



19 - Elimine os guardas e use de novo o Data Scrambler dentro de outra casinha



20 - Volte à parte do cadeado e siga para o pequeno prédio. Atire em mais um cadeado e entre com cuidado para não fazer barulho

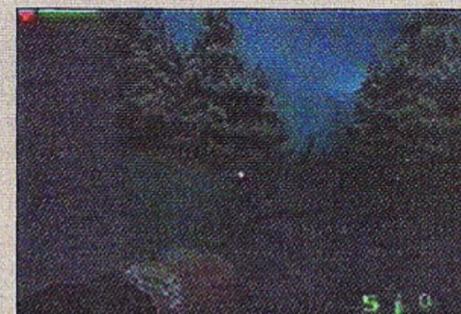


21 - Entre agachado na porta iluminada, ande para a direita e elimine os guardas da esquerda. Não dê tempo para eles reagirem!



22/23 - No canto oposto ao dos

guardas há um cofre: abra-o usando o Safe Cracker e fotografe os papéis dentro dele com a câmera. Então saia dessa salinha e siga pela direita, usando o relógio equipado com dardos



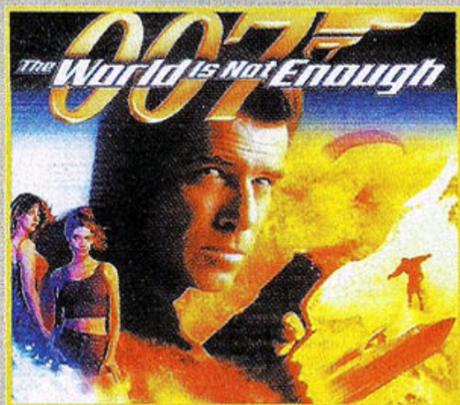
24 - Jogue os dardos nos guardas que patrulham a floresta. Quando eles estiverem caídos, soque-os para que não levantem mais



25 - Ao avistar o escritório de Davidov (com um carro na frente), equipe a câmera antes de prosseguir e não se preocupe: não há mais ninguém ali!



26/27/28 - Quando entrar no escritório, depois da cena da chegada de Gabor, você terá de ser muito rápido: fotografe os papéis da mesa à sua frente e os que estão à esquerda, perto do telefone. Por fim, use o Phone Tap nesse mesmo aparelho. Saia do escritório antes de Davidov chegar e entre no porta-malas do carro (aperte A para abri-lo)

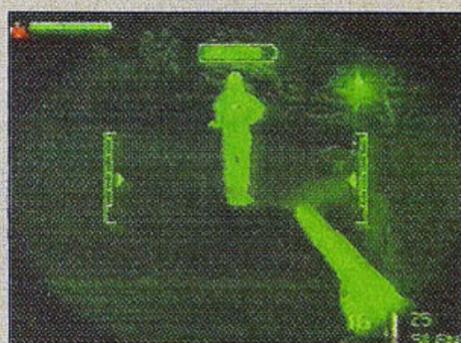


## MIDNIGHT DEPARTURE

Veja o mapa no guia especial



1 - Logo no início da fase, entre na floresta à direita, em vez de seguir reto. Assim você evita ser visto à toa



2 - Equipe a Night Vision para se localizar melhor. Você verá um guarda de costas, numa pequena virada à esquerda. Atire na cabeça dele!



3 - Nessa fase, sempre que avistar grupos de guardas, atire e destrua os alarmes antes que eles os ativem! E use frequentemente a Night Vision e o zoom



4 - Desça até o local para onde o guarda estava virado e siga a estrada de terra à direita. Depois entre na floresta à esquerda, atrás do poste de luz



5 - Mate os inimigos, entre na cabana e pegue a identificação em cima da mesa. Então volte à estrada de terra e sempre escolha a direita nas bifurcações, até passar pela ponte



6/7 - Na entrada do aeroporto, escale o morrinho de terra à esquerda e elimine com o Sniper todos os que estiverem patrulhando o aeroporto, inclusive os guardas que ficam nas torres ou perto dos caminhões, embaixo do prédio



8 - Entre no aeroporto pela passagem principal, siga para a direita e pegue a Sports Bag que está dentro de um dos caminhões no estacionamento ou dentro do depósito (modo 00-Agent)



9 - Siga para o prédio do fundo do aeroporto, dê a volta por trás e mate Davidov através da janela, com um tiro certo na cabeça



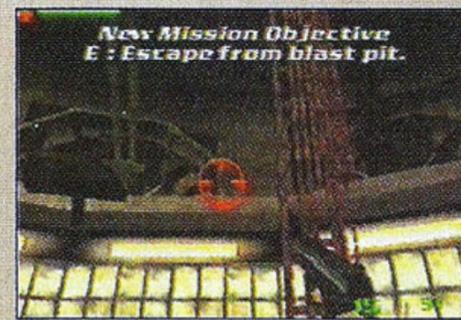
2 - Em seguida, depois de falar com ele, vá até as barracas e mostre os mesmos papéis para a Dra. Christmas. Siga então para o elevador



3 - Saindo do elevador, siga reto até encontrar a porta, ative o painel à esquerda e entre. Então vire a primeira à direita e depois passe por mais uma porta



10/11 - Entre no prédio pela porta lateral e tome cuidado para não matar o inocente logo de cara. Pegue o celular ao lado do corpo de Davidov e suba a escada até o último andar para falar com o civil. Cuidado com os inimigos no caminho!



4 - Após a seqüência, equipe sua arma e elimine, de dentro do fosso, os inimigos lá fora, tomando cuidado com os aliados! Depois use o relógio para subir e escapar



12 - Desça de novo, saia do prédio e siga até o avião



5 - Logo que passar pela porta, vá empurrando (agachado) o carrinho de ferro e atirando nos inimigos que aparecem no seu caminho



1 - Vá até o cara perto do caminhão (à esquerda) e mostre a ele o item dos papéis



6 - Ao avistar uma passagem à direita (ainda empurrando o carrinho), mate o terrorista e vá até lá para pegar o Locater Card que ele deixou cair. Então continue empurrando o carrinho



7 - Quando o carrinho emperrar, pule sobre os caixotes para continuar e mate os inimigos que aparecerão logo em seguida



8 - Ao se aproximar do elevador, fique de frente para a barra amarela pendurada no final do corredor. Depois da seqüência, volte correndo em direção à barra, pule e agarre-se nela



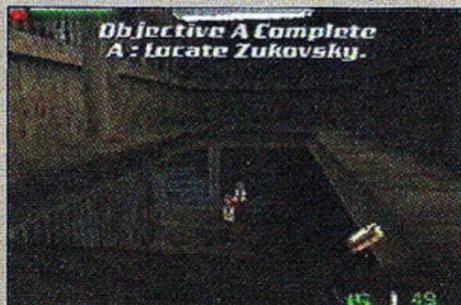
9 - Mate os inimigos atrás do fogo e use a plataforma da direita para prosseguir



10 - Volte o caminho todo até o elevador do início da fase, antes de a bomba explodir! Cuidado para não atirar acidentalmente em um dos aliados, que nessa hora mais atrapalham do que ajudam!

## CITY OF WALKWAYS I

Veja o mapa no Manual do Espião



1 - Siga tranqüilamente até encontrar

a porta com o cadeado. Não há inimigos nessa parte! Depois entre e desça a rampa matando os invasores



2 - Ao sair para o ar livre, corra e agache atrás dos caixotes para matar os inimigos. Suba a rampa e acabe com o último inimigo dessa parte



3 - Use a alavanca da parede para abrir a porta. Continue matando todos os inimigos do caminho até chegar ao elevador com outra alavanca



4 - Ative a alavanca e corra para trás dos caixotes para se proteger. Enquanto isso, ataque os vários inimigos que sairão do elevador



5 - Ao encontrar uma esteira depois do elevador, fique agachado e imóvel sobre ela para não ser notado ao passar pela parede de vidro



6 - Antes de pegar a segunda esteira, olhe para baixo (pela cerca de madeira) e elimine os dois terroristas. Então desça até o final



7 - Assim que sair da esteira, vire-se para trás e mate o inimigo que está com um lança-mísseis. Depois vá até ele, mate os outros e ative a alavanca



8 - Saia pela porta que está perto do final das esteiras e siga o caminho da esquerda. Então mate o cara perto dos caixotes e fique agachado no local em que ele estava



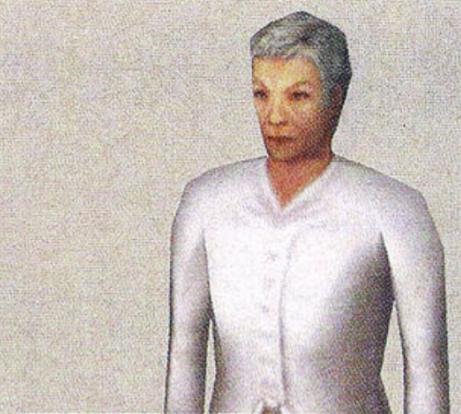
9 - Mate os dois inimigos no barco, vire-se para a esquerda e olhe para baixo para detonar mais um lança-mísseis ao longe



10 - De volta à porta, pegue o caminho da direita, mate os terroristas e ative a alavanca. Então volte ao barco, passe por ele e siga o caminho sobre a ponte



11 - Sem parar de correr, mate o cara escondido atrás dos caixotes, passe reto por ele e atire com uma metralhadora para eliminar o lança-mísseis que aparecerá à sua frente



12 - No final do píer, vire-se para a direita e entre nesse prédio. Cuidado para não matar os aliados no térreo!



13/14 - Suba com muito cuidado até o último andar, matando os inimigos de longe. Lá em cima, atire pelas janelas de vidro para eliminar os terroristas, entre e use o Covert Modem no computador. Então desça a escadinha perto do computador, mate o último inimigo e entre no depósito

## CITY OF WALKWAYS II

Veja o mapa no Manual do Espião



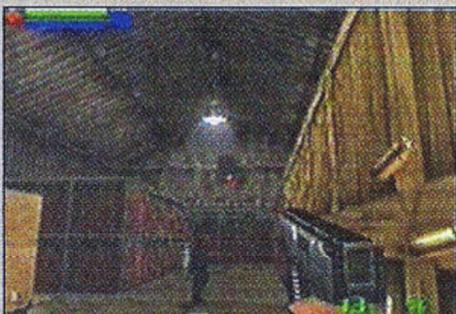
1 - De cara, vire-se e pegue sobre os caixotes a Body Armor, uma arma e granadas. Ai sim, saia pela porta



DETONADO



2 - Aperte o botão da esquerda, cruze a ponte (cuidado com as lâminas do helicóptero!) e mate os inimigos. Depois entre pela porta



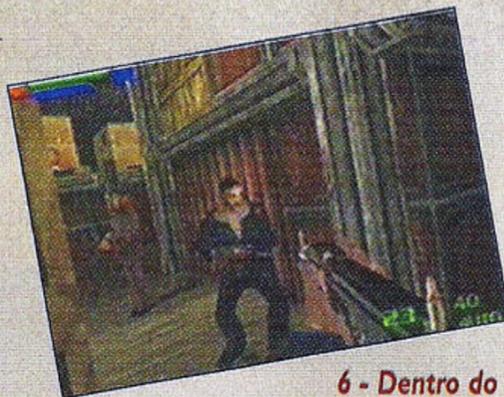
3 - Quando for para trás dos caixotes (de frente para um corredor), tome cuidado para não ferir os aliados e mate o inimigo do alto (na janela)



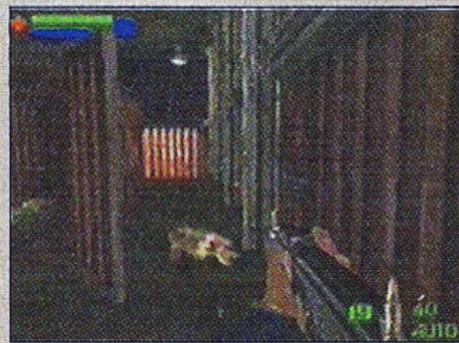
4 - Suba a rampa do canto, mate os inimigos e pegue as munições. Então desça pela outra rampa, mate os adversários próximos da porta e saia



5 - Equipe a Night Vision e elimine o inimigo no alto (à direita) e o outro à sua frente, à distância. Em seguida, passe pela ponte com cuidado!



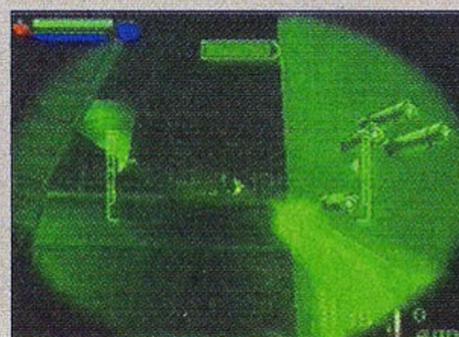
6 - Dentro do próximo depósito, espere seus dois aliados matarem alguns inimigos. Depois passe reto por eles, vá até o canto e pegue munição no contêiner



7 - Depois de eliminar os terroristas dessa área, pegue a Body Armor escondida ao lado do contêiner e saia



8 - Passe sobre a pontezinha e, logo que entrar no galpão aberto, vá para a direita, esconda-se atrás da parede e espere os tiros do helicóptero acabarem (leva uns 30 segundos)



9 - Siga pelo outro lado do galpão, corra sobre a ponte central e caia no buraco do meio. Um pouco à frente, olhe para o alto, à direita, e mate rápido o inimigo



10 - Volte ao começo da ponte central usando a escada. Dessa vez, pule o buraco do meio, mate mais um inimigo e passe por outra porta



11 - Na entrada do corredor, atire nos barris logo que avistá-los à esquerda e fique esperando todas as explosões terminarem



12 - Elimine todos os inimigos dessa parte e saia pela porta. Mas atenção: corra como um condenado, sem atirar em ninguém, até subir na plataforma e descer a rampa central!



13 - Pegue o lança-mísseis no carro (não o equipe ainda) e a Body Armor na ponte próxima a ele



14 - Suba a rampa e mate o inimigo em cima dos caixotes, à direita. Depois corra para trás deles para se proteger



15 - Equipe o lança-mísseis na função secundária (Auto Fire) e dê uma rajada no helicóptero sempre que ele parar atrás dos caixotes. Há munição disponível no porta-malas do carro

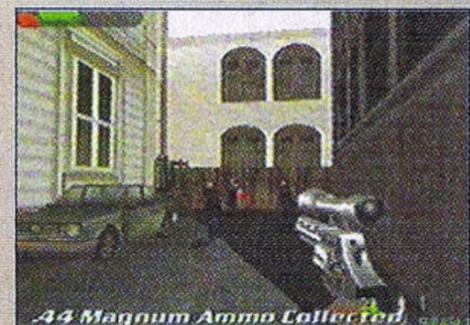
## TURNCOAT



1 - Essa fase é a mais difícil do jogo. Você terá de estar sempre correndo, dando tudo de si! Depois da primeira virada, suba a escada para encontrar uma arma



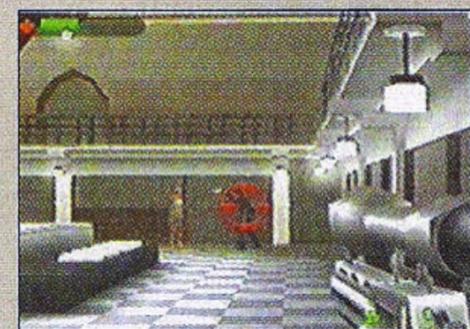
2 - Fique perto do furgão azul para matar os dois terroristas que virão correndo. Então pegue as armas deles e mate os outros três mais à frente



3 - Depois da virada, há mais terroristas. Você pode atirar neles ou explodir o carro para mandá-los pro ar. Não pare de correr!



4 - Ao passar pelas colunas, entre pela porta e suba a escada até a próxima passagem, tomando cuidado para não atirar nos inocentes



5 - Use uma arma com zoom e mate o terrorista à sua frente (no fundo) para salvar a refém. Espere ela sair para depois entrar na área



6 - Vire-se para a esquerda imediatamente e mate os dois terroristas para libertar outra refém



7 - Corra para o canto em frente à porta por onde você entrou e pegue a Body Armor. Então elimine os inimigos do andar de cima!



8 - Saia pela porta do canto oposto ao da entrada, suba à esquerda e mate o terrorista. Quando for para o telhado, continue dando a volta pela esquerda



9 - Nesse ponto, corra sempre e evite atirar. Pule para o próximo prédio e vire à direita para contornar a casinha. Quando passar pelos varais, desça a rampa



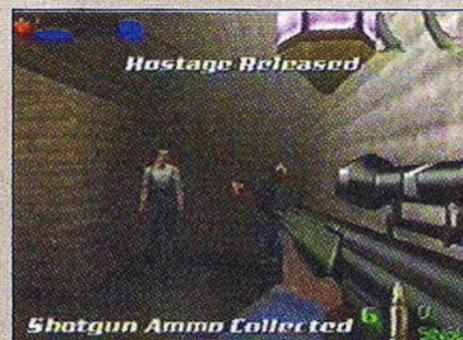
10 - Para pular para o próximo prédio, suba nos caixotes da direita depois de eliminar os três terroristas que aparecerão



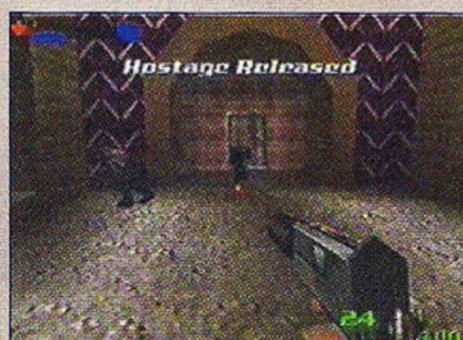
11 - Ao descer uma rampinha de madeira sobre outro predinho, vire imediatamente à direita e suba a escada que fica encostada na parede



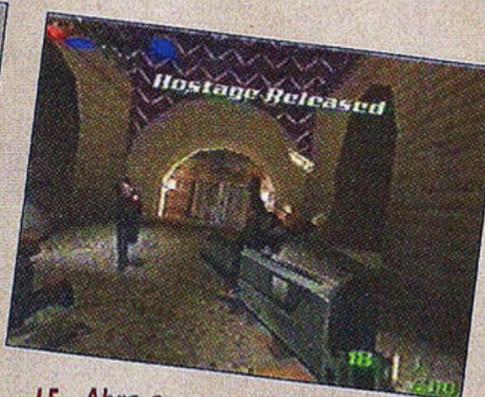
12 - Na parte com várias aberturas, pule para dentro da última da direita e vire-se para eliminar os terroristas



13 - Siga pelo corredor e, ao avistar um grupo de inimigos no canto, mate-os rapidamente, pois eles estão com um refém



14 - Desça a escada perto do refém e mate outro inimigo no térreo para salvar mais um inocente. Prepare-se, pois chegou a parte mais difícil da fase!

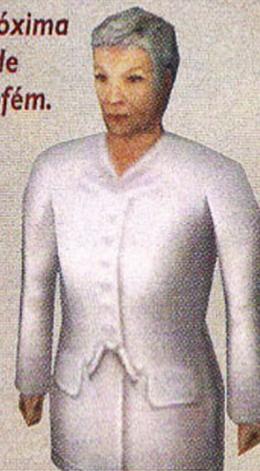


15 - Abra a porta dupla e, muito rapidamente, mate os terroristas para salvar o

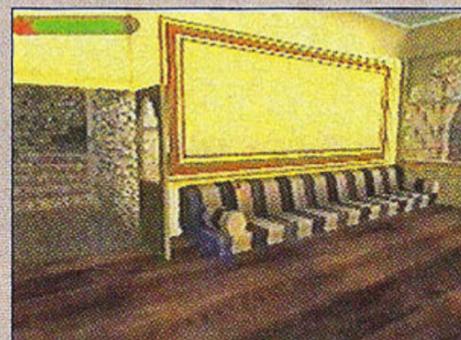
refém. Se você foi rápido o bastante, prepare-se para o pior!



16 - Abrindo a próxima porta, você terá de salvar o último refém. Mas será preciso ter muita rapidez e precisão! Primeiro mate o terrorista que está apontando para o inocente e então detone os outros



17 - Se você conseguiu a proeza de chegar até aqui, parabéns! Agora será fácil acabar o jogo. Na outra sala, suba a escada logo à sua esquerda



1 - Pegue a arma de Zukovski no chão e suba a escada (pela passagem na parede). Cuidado para não atirar no aliado que está nos degraus!



2 - Atire nos guardas através da janelinha da porta e mande bala até que parem de segui-lo



3 - Antes de entrar, vire-se para a esquerda e destrua a câmera de segurança. Ainda não é preciso seguir o caminho da caverna!



4 - Entre pela porta e pegue o equipamento sobre a mesa do canto, ao fundo. Então desça a escada, passando pelo aliado



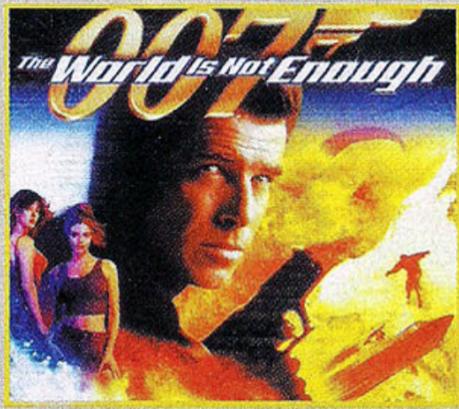
5 - Passando por Zukovski, entre pela grande porta branca. Depois entre pela próxima porta para sair



6 - Mate o guarda à sua direita e siga o caminho da esquerda (não desça a rampinha de terra)



7 - Nessa parte, use sua arma com zoom para eliminar um guarda logo abaixo de você, outro no barco (lá embaixo) e Bullion (atrás da barricada)



8 - No chão de madeira, caia pelo buraco e mate os vários inimigos de guarda. Não se esqueça de pegar a Body Armor perto de onde você caiu!



9/10 - Na sala com a porta à esquerda e a rampa à direita, desça a rampa. Lá fora, corra para trás da barricada e vire-se para matar os inimigos que estão seguindo você. Depois use o Fingerprint Scanner no corpo de Bullion (ele pode ter caído na água)



11 - Volte pela rampinha para entrar pela porta. Suba, passe pelo aliado e pela mesa em que antes pegou o equipamento e destrua a câmera do teto



12/13 - Use o Fingerprint Scanner no painel para abrir a porta, mas ainda não entre totalmente! Antes destrua uma câmera acima da porta, do lado de dentro, e outra no canto da sala, mais ao fundo. Assim você não será pego por uma armadilha de gás



14 - Nessa sala com duas câmeras, fique no centro e olhe para cima. Use o relógio para subir até lá e continue pelas próximas escadas



15 - Ao chegar lá em cima, passe pela abertura e siga até a última cela da direita (onde está presa M). Atire na fechadura para destravar mais uma animação



16 - Quando retomar o controle, avance para cima de Gabo e fique socando o adversário até que ele caia no chão



17 - Saindo da parte das celas, entre pela porta para subir a escada até o quarto de Elektra. Assim que puder, use o relógio nela e soque-a rapidamente sem deixá-la usar o rádio

## A SINKING FEELING

Veja o mapa no Manual do Espião



1 - Logo de cara, equipe o silenciador e esconda-se atrás dos caixotes à sua direita. Você deverá matar os guardas que estão perto da água antes que eles disparem o alarme da parede!



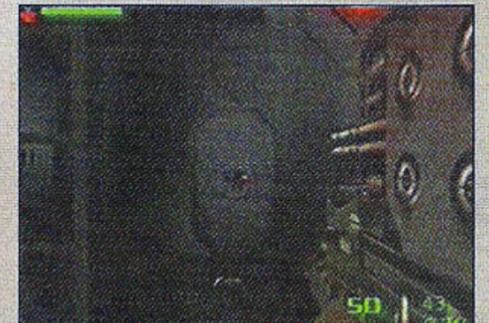
2 - Assim que puder se aproximar do alarme sem ser visto, use o laser do relógio para desativá-lo. Você deverá fazer isso em outros dois alarmes dessa parte!



3 - Pegue uma arma Sniper que está com um dos primeiros guardas que você eliminou e use-a para matar os inimigos na ponte



4/5 - Depois de eliminar todos, siga pela ponte e procure a escada na parte central do submarino. Suba e depois caia no buraco. Na segunda escada (a que desce), mate o guarda lá embaixo com o Sniper antes de continuar



6 - Desative o alarme ao lado da escada e siga pela porta atrás dela. Antes de abrir a próxima passagem, use o Raio-X para ver os inimigos e os reféns lá dentro



7 - Se encontrar Christmas em alguma sala, apenas salve-a matando o inimigo. Não se aproxime dela ainda nem destrua a sala de comando!



8/9 - Use o Raio-X para eliminar todos os inimigos do submarino e salvar os reféns. Além disso, desative sempre os alarmes para que ninguém os dispare e para que você não tenha de ficar fugindo de vários tiros



10 - Quando matar todos os inimigos, volte para pegar a Dra. Christmas e leve-a até a sala vermelha do final do submarino (descendo a escadinha)



11/12 - Agora sim, volte à sala de comando (a sala grande, bem iluminada e cheia de computadores) e, na saleta adjacente, atire nos equipamentos para destruí-los. Cuidado para não ser ferido na explosão!

## MELTDOWN

Veja o mapa no Manual do Espião



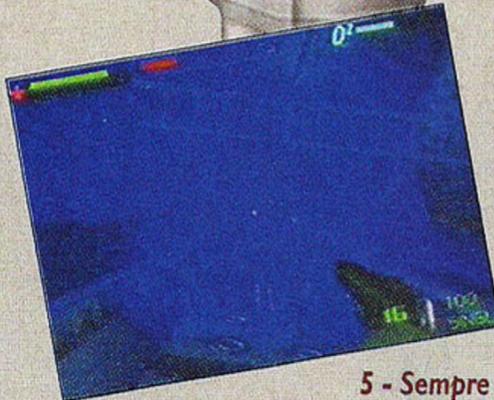
1 - Essa fase é fácil, mas o caminho é um pouco confuso. Guie-se pelo Detonado e pelo mapa do Manual do Espião! No início, pule na água e use a alavanca da parede



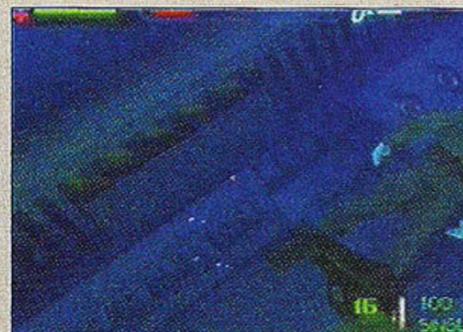
2 - Fique embaixo da água e passe pela porta. Você chegará a uma parte em que a água "acaba" e é possível respirar. Isso é comum nessa fase



3/4 - Desça até encontrar um corpo flutuando. A partir daí, depois de pegar ar por perto, você deverá seguir pela abertura que está na direção para onde os pés da mesa estão apontando. Tente sempre seguir essa direção para chegar à ponta do submarino!



5 - Sempre lembrando de pegar ar à sua volta e seguindo na direção correta, você deverá chegar à parte que tem uma escada no caminho



6 - Siga reto pela escada e continue até encontrar outro corpo. Então passe pela abertura retangular ao lado dele (é meio difícil enxergá-la)



7 - Siga em frente até passar ao lado de um ventilador grande, preso na parede, e vá até o final desse corredor



8/9 - Se o submarino estivesse "de pé" (na posição correta), você teria de passar pela porta, seguir para a esquerda e virar na primeira curva à direita. Você precisa de chegar a um corredor: nade rapidamente até o final dele



10 - Antes de sair da água, olhe para fora e veja para onde está apontando um cano claro: é nessa direção que estão os inimigos



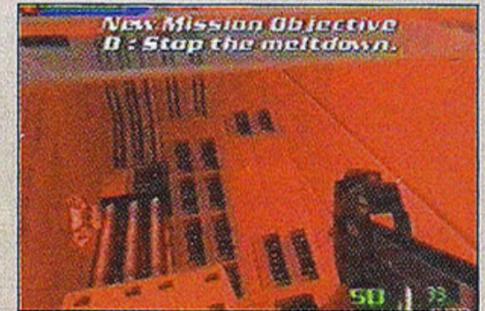
11 - Depois de matar os inimigos fora da água, pegue a Body Armor que está do outro lado do fosso por onde você veio (coberta pela água)



12 - Do local onde você pegou a Body Armor, olhe para cima e use o relógio para subir. Cuidado: mate os inimigos rapidamente!



13 - Para desativar os jatos de vapor de alguns andares, é só usar a alavanca que geralmente estará atrás da entrada por onde você chegou



14 - Na parte branca com computadores, aperte o botão vermelho da parede para finalmente matar Renard!



15 - Na sala do botão vermelho, use a mesma corda que você utilizou antes para subir mais um pouquinho. Depois continue subindo todos os andares até encontrar Christmas



16 - É hora de mais um final feliz! Como sempre, James Bond salva o mundo e ainda consegue uma bela mulher! Tudo isso, graças a você! Comemore e aguarde as novas aventuras do superagente secreto!





DETONADO

# A batestréia virtual de Terry McGinnis

Batman Beyond:  
Return of the Joker

8.0

Ubi Soft/Kemco	Controle - ataques variados	9
Ação	Diversão - a la Final Fight	8
1 Jogador	Gráfico - muito simples	7
	Som - rock e techno pesados	8



Por Lord Mathias

O morceção do futuro está estreando no PlayStation com **Batman Beyond: Return of the Joker**, um supergame de ação em 2D do estilo que consagrou o personagem original no mundo virtual. Baseada na série de TV exibida pela Warner, a história tem como herói Terry McGinnis, jovem que assumiu o lugar do bom e velho Bruce Wayne, hoje com seus 60 anos. Para quem não está lembrado, Wayne apareceu pela primeira vez no mundo dos games no Mega Drive (na época do lançamento do primeiro filme nos cinemas) e fez sucesso também no SNes, quando o console estava no auge. E ele ainda teve uma aparição em 3D no PlayStation! Agora, na pele de McGinnis, sua missão será acabar com os planos do Coringa, vilão que voltou para bagunçar de novo Gotham City, pegando emprestado o corpo de Robin. O jogo, que está prestes a estrear também no Nintendo 64 e no Game Boy Color, é bem curto (são apenas cinco fases), mas você

deverá economizar o máximo de vidas, pois não há continues. Ou seja: todo cuidado é pouco! Como nas antigas versões, a ação é em terceira pessoa, e você terá de enfrentar uma porrada de inimigos até chegar ao chefe final de cada fase. A única coisa que deixa a desejar são os gráficos, muito simples e sem animações ou variações de cenários e inimigos. Já o som está bem legal, criando o clima futurista e sombrio do jogo. Pena que não há vozes!

## Comandos Básicos

- Defender - R1
- Abaixar - R2
- Correr/Andar - L1
- Selecionar arma - L2
- Usar arma/funções especiais -
- Socar -
- Pular -
- Chutar - X
- Mudar visão - R2 + direcional
- Salto mortal - solte R2 e aperte X
- Selecionar Suit - Select



## STAGE 1

### Gotham Air & Space



1 - Derrote o inimigo e pegue a chave



2 - Destrua a caixa para pegar um item



3 - Use chutes para acabar facilmente com esses inimigos



4 - Aproxime-se da porta e aperte para destrancá-la



5 - Se os lobisomens pularem em cima de você, fuja correndo. Então acerte-os com chutes e pegue outra chave



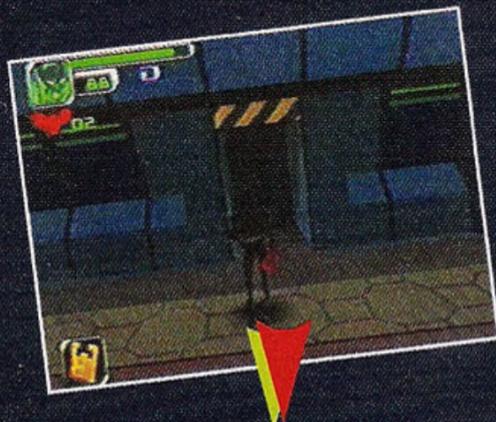
8/9 - Entre no corredor escuro, detone as caixas e pegue mais um item. Então saia do local e siga pela porta do fim do beco



6 - Pegue Dark Knight Discus lá adiante, perto da parede



7 - Com o Magnetic Nun Cyacu, deixe o botão de ataque pressionado e acerte o robô depois que ele errar o golpe



10 - Middle Boss: use o escudo (Suit Defensive) e fique chutando o inimigo por trás rapidamente. Quando a barra de metal e a caixa forem em sua direção, defenda-se!



11 - Suba no gerador e pegue um Dark Knight Discus logo acima. Nessa sala, você tem duas opções para seguir: por cima ou por baixo (por cima você corta caminho)



12/13 - Seguindo o caminho de baixo, você sairá nessa sala. Cuidado com os gases e entre na porta de ferro lá no final

## Itens



Melhora o ataque



Medikit (enche a vida)



Melhora a defesa



Dark Knight Discus



Chave



Vida

## Os Suits e Seus Acessórios

### Standard



Unarmed

Desarmado, Batman só ataca com socos e chutes



Dark Knight Staff

Espécie de bastão, esse item acerta tudo que há em volta



Dark Knight Discus

Essa é uma arma de longo alcance. Atire-a para acertar à distância



Magnetic Nun Cyaku

Trata-se de um Nunchako elétrico. Segure o botão de ataque para concentrar energia. Então ataque



### Offensive



Com esse Suit, o ataque de Batman fica bem poderoso, mas a defesa deixa a desejar. Fique apertando os botões de chute e soco rapidamente para dar boas seqüências. Com o  $\Delta$  você pode dar giratórias

### Defensive



É o Suit mais eficiente do jogo. Com ele, Batman usa um escudo para se defender (basta segurar o botão de defesa). Aperte o botão para frente e depois o de soco para dar um empurrão

### Numble



A capa serve para o herói pular mais alto e planar no ar. Além disso, seus golpes ficarão mais ágeis, principalmente o chute. Aperte  $\circ$  de pulo duas vezes seguidas para pular ou segure o botão para planar. Para se esquivar dos inimigos, aperte  $\Delta$



DETONADO



sala, detone a caixa preta (use o Suit Offensive) que está bloqueando o caminho e siga em frente. Ao chegar à sala com prensas, tome cuidado para não ser esmagado! Para passar pelos buracos, use o Suit Nuble e pule com o botão pressionado, para que Batman plaine e chegue mais longe



2 - No fim da primeira sala há duas portas. Escolha qualquer uma delas



7/8 - Os dois caminhos anteriores se encontram nessa sala. Entre pela porta do meio para ir a outro quarto, pegue o Dark Knight Discus e volte. Depois vá ao fim da sala e ache as duas portas



14 - Os dois caminhos se encontram nesse ponto. Detone os inimigos que estão na frente do painel para pegar a terceira chave. Depois siga pela porta à direita



3/4 - Se escolher a da esquerda, você sairá nesse local. Detone o minotauro com chutes e pegue a chave. Contra o robô laranja, use uma seqüência de socos para destruí-lo. Então siga pela porta no fim da sala



9 - Middle Boss: seguindo pela porta da esquerda, você enfrentará esse robô. Cuidado com seus lasers! Fique se defendendo e chutando. Quando detoná-lo, pegue a chave e prossiga



13 - Nesse ponto, os caminhos da direita e da esquerda finalmente se encontram. Tome cuidado com as ombradas dos minotauros: defenda-se enquanto golpeia. No final, pegue outra chave com eles



15 - Boss: o ideal é usar o escudo para se defender de todos os ataques dele. Após o chefe desferir um golpe, dê um chute nele. Repita isso até derrotá-lo!



5/6 - Caso tenha entrado na porta da direita, você enfrentará as mesmas situações do outro caminho. Só que, no final, você deverá detonar a caixa preta (use o Suit Offensive) e entrar na passagem. Quando sair num quarto, detone as caixas e pegue mais um item. Então volte e siga pela outra porta



10/11/12 - Se escolheu a direita, seu caminho será mais longo. No fim da



14 - Bem à esquerda dessa sala tem um Dark Knight Discus



15/16 - Na extrema direita da sala há uma caixa preta bloqueando o caminho. Chute-a (use o Suit Offensive) e entre na passagem. Você sairá num quarto: detone as caixas, pegue o item e saia. Depois entre na porta logo à esquerda

## STAGE 2 Wayne Enterprises Building



1 - Use o escudo e fique se defendendo. O robô vai atirar e acertar no inimigo que está com o martelo. Dê chutes para agilizar!



17 - Boss: esse lobo com cara de Coringa é moleza! Defenda-se dos golpes dele com cuidado, ainda mais quando ele girar feito o Blanka. Aproveite para atacá-lo após ter defendido um golpe dele

## STAGE 3 Arkham Asylum



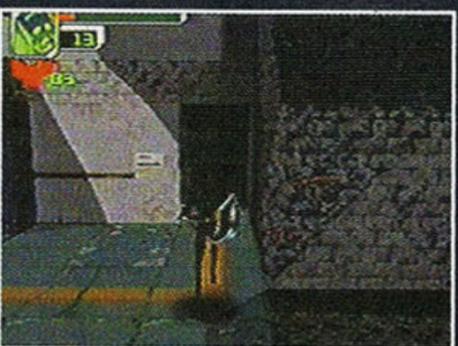
1 - Não fique longe desses caras que atiram. Aproxime-se e soque-os rapidamente



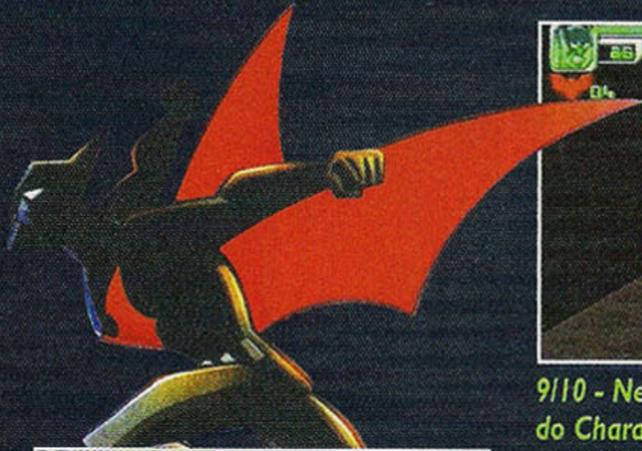
2 - Cuidado com os gases venenosos dessas serpentes e parta direto para cima



3 - Esses caras que chutam são uma pedra no sapato! Defenda-se (use o Suit Defensivo) e chute-os após eles golpearem você



4 - Siga por uma das passagens do meio



5/6/7 - Com o Suit Nurple, pule alto e entre na passagem logo acima. Você sairá num quatinho: detone as caixas, pegue o item e saia



8 - Pule nesse local para não cair nos espinhos e depois entre pela porta



9/10 - Nesse quarto (que parece ter sido do Charada), suba logo de cara com o Suit Nurple e entre na passagem para sair numa sala. Detone as caixas, pegue o item e volte



11 - Em seguida, voe para o outro prédio (plaine com o Suit Nurple)



12 - Há duas portas para entrar: a do meio e a no finalzinho da área. Escolha a que preferir!



13/14/15 - Middle Boss: na porta da direita, você enfrentará esse cara. Cuidado com os tiros e os ataques com o galão de combustível que está nas costas dele. Adote a técnica de sempre: use o escudo de perto e chute o adversário no intervalo dos golpes dele. Após detoná-lo, você sairá em outra sala. Suba pelos pedaços do prédio que sobraram e cuidado com o fogo que sair da parede



16/17 - O caminho da esquerda é mais trabalhoso. Você terá de seguir pulando nas plataformas e tomar muito cuidado para não cair. Cuidado também com as armadilhas! Seja rápido e continue até sair numa sala com retalhos alaranjados. Então entre rapidamente na passagem ao lado para evitar confrontos

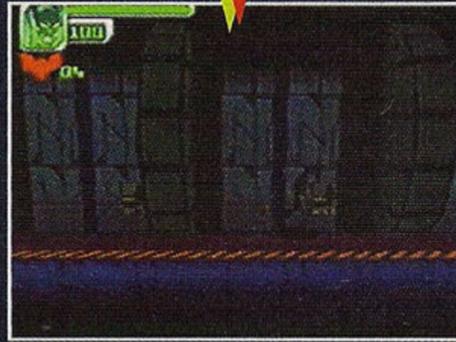


18/19 - Essa é a área onde os dois caminhos se encontram. Detone todos aqueles inimigos que chutam e usam armas, e entre na porta logo à direita





DETONADO



2/3/4 - Atravesse essa parte com cuidado e não caia! Fique ligado para não ser atingido pelos gases e para não ser levado pra trás pela esteira. E também para que as plataformas que se movem pra trás e pra frente não empurrem você para o buraco



5 - Boss: fique bem perto da máquina e dê um monte de chutes para detoná-la. Nem ligue para o laser que vem de cima, pois ele não o acertará



6 - Após detonar o chefe, pegue a chave e entre pela porta

## FINAL STAGE

### Jolly Jack Candy Factory



1 - Detone esses baixinhos com uma rápida seqüência de socos. Mas tome cuidado com as barrigadas deles



2 - O cara alto de chapéu é forte! Use o escudo para se defender e acerte-o com socos bem rápidos. Se tiver sorte, ele não golpeará você!



3 - Contra o cara fortão, use o mesmo esquema do inimigo de chapéu



4 - Entre pela porta do fim da sala



5/6 - Há três desses rostos bloqueando as passagens. Chute-os, entre e prepare-se para o que der e vier, pois as salas de destino serão aleatórias!



7 - Chegando a esse quarto, pegue o item do presente e saia



8/9/10 - Nesse outro quarto, pegue o Dark Knight Discus que está no chão. Depois suba pelas caixas e entre na porta de cima. Você chegará a outro quarto: detone as caixas, pegue mais um item e volte



11 - Middle Boss: numa das passagens, você terá de lutar contra esse cara gordo com uma bazuca. Pule para desviar dos tiros (principalmente dos da bazuca), senão você perderá um bocado de vida. Use o escudo e chute o inimigo. Depois pegue a chave e saia



12 - Quando encontrar esse carinha com o lança-chamas, deixe-o atirar e fique perto de outro inimigo, defendendo-se com o escudo. O fogo pegará no adversário!



20/21 -

Boss: Ghoul atira e bate com a abóbora. Defenda-se com o escudo e acerte o inimigo com chutes, tomando cuidado com o fogo que vem de trás

## STAGE 4

### Tim Drake's Laboratory



1 - Bata no painel para quebrá-lo e entre na porta





# Modo Time Attack



Esse modo é um minigame em que você deve detonar os inimigos num rápido intervalo de tempo. Junte sua turma para ver quem acaba com os adversários mais rápido



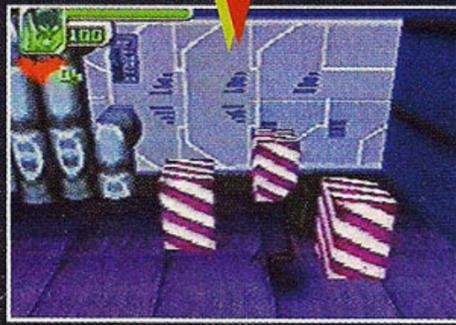
13 - Abra a porta do fim da fase e siga em frente



19 - Nesse ponto, apenas siga plainando e entre pela porta



20 - Abuse do tiro do lança-chamas inimigo para acertar os outros adversários. Então pegue a chave



14/15/16 - Cuidado com os gases e com as mãos que ficam se mexendo nas paredes. Suba até a porta do topo para chegar a outro quarto, detone o presente, pegue o item e saia



21 - Pegue mais um Dark Knight Discus no fim da sala



17/18 - Continue em frente e plaine no último buraco para chegar ao outro lado. Detone o presente, pegue a chave e entre pela porta



22/23 - Você encontrará duas portas. Entre primeiro na da esquerda para sair num quarto, detone os presentes, pegue seu último item e saia



24 - Entre na porta da direita



28 - Boss: Drake agora é o Coringa. Para detoná-lo, use todos os seus Dark Knight Discus e também aquela mesma técnica de defender-se com o escudo e chutar o inimigo



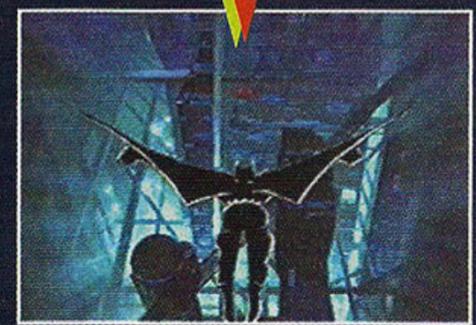
25 - Atravesse essa sala usando o Suit Numble (tomando cuidado de novo com a prensa) e entre na porta logo à frente



26 - Middle Boss: atraia as duas mulheres para longe (use o Suit Numble), pulando para desviar dos ataques do chefe. Então vá rapidamente até a máquina, chute-a e repita isso até destruí-la



27 - Pegue a chave, entre pela porta e prepare-se para enfrentar o mais temido inimigo da história dos quadrinhos do Batman!



1/2/3 - O Coringa se dá mal mais uma vez e Tim é salvo. Então Bruce Wayne se reencontra com seu velho parceiro, e Terry McGinnis, o novo Batman, volta aos céus de Gotham City para combater o crime!

## FINAL





FLASHBACK  
SNES/MEGA

# O mundo persa de Agrabah antes dos 32 bits do PlayStation



# ALADDIN

SNES



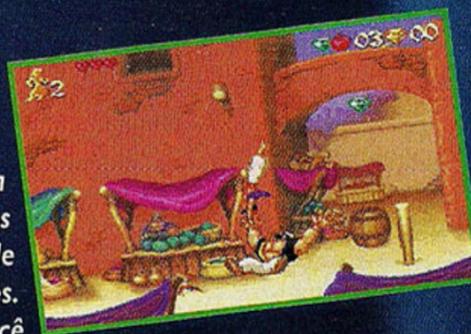
Por Marjorie Bros

Quem não se lembra de Aladdin, um dos melhores desenhos da Disney? Pois é, o sucesso foi tanto que o herói virou estrela de um filme, em cartaz em 1993, e de dois jogos lançados quase na mesma época para os consoles 16 bits Mega Drive e SNes. A história de ambos os games era a mesma do filme. A diferença entre eles ficava por conta da parte gráfica. Nesse ponto, a versão para Mega Drive levava uma boa vantagem, devido aos gráficos baseados nos cenários do filme e aos personagens realistas. Isso sem falar na ótima movimentação dos bonecos e na diversidade de ataques, que tornavam essa versão muito superior à do SNes. No console da Sega, Aladdin variava os ataques com a espada e com objetos que ele pegava do chão. Mate a saudade das antigas aventuras do herói persa e confira como era o mundo de Agrabah antes da nova versão para PlayStation, Aladdin in Nasiria's Revenge.



**DICA:** para matar os inimigos, pule nas costas deles.

Assim você ganhará um impulso extra. Ou então pule nos vasos para derrubá-los em cima do adversário



**DICA:** use o direcional para os lados nos pilares para ganhar impulso e pegar os diamantes no alto

**DICA:** no começo da segunda fase, pule

pelo canto da torre para se segurar e subir. Então abra o baú e pegue o item



**DICA:** fique esperto no fim do deslize no varal, pois há um arqueiro de plantão. No finalzinho da descida, pule para cair bem em cima das costas do arqueiro e continuar a fase



**DICA:** antes de pular, espere as plataformas chegarem o mais próximo de você possível, pois elas mudam de rota

MEGA



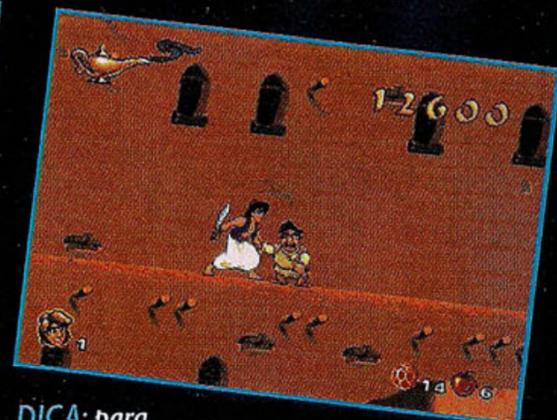
**DICA:** quando o mago armar a barraca dele, escolha o item desejado e, caso tenha moedas suficientes, coloque-as em cima do objeto



**DICA:** nos bônus entre as fases, você ganhará o item que conseguir três vezes



**DICA:** na terceira fase, você terá de encontrar as flautas pelos cenários para usar o cipó voador que sai do vaso. Com ele é possível chegar à parte alta da fase



**DICA:** para acabar com o baixinho, apenas ataque-o com a espada ou detone os objetos vermelhos quando ele ficar parado. Se ele sair rolando, fuja para um dos lados ou pule por cima dele



**FRATELLO GAMES**  
Assistência Técnica Completa

- CHAVEAMENTO
- TRANSCODIFICAÇÃO
- CONsertos EM GERAL
- ACESSÓRIOS PARA ARCADE
- VENDAS
- TROCA

Atendemos via Sedex p/ todo o Brasil - inclusive consertos  
R: Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215  
Fone: 224-9418 / 3362-2206

Celulares  **CAS**  
**GAMES** C e i i

**TUDO EM GAMES**

Super Nintendo    Playstation II    Dreamcast  
Psone playstation    Nintendo 64

**FINANCIAMENTO EM ATÉ 18 MESES**

Enviamos via sedex para todo Brasil

Tel: (13) 33618383/ (13) 33612505 e-mail: cas.cell@uol.com.br

**NINTENDO 64** **DO MUNDO DOS GAMES** **PlayStation**

FINANCIAR    VENDER    TROCAR    LOCAÇÃO

**Nintendo GAME OVER SEGA SATURN**

**\*GAMES, CDS E CARTUCHOS\***  
**\*ASSISTÊNCIA TÉCNICA\***  
**\*DESPACHAMOS VIA SEDEX\***

Fone: (11) 3998-9278    Fone/Fax: (11) 3992-2350



**NIKAS GAMES**

VENDE • TROCA    NOVOS E SEMI-NOVOS  
ALUGA • COMPRA    LINHA COMPLETA

**FONE: (011) 3975-2737**

**TIME GAME**  

**Nintendo** **PlayStation** **SEGA** **Distribuidora de videogames** **Preços Imbatíveis**

**Playstation Cartuchos Ultra 64 Dreamcast**  
**Game Boy CDs Controles Super Ness Megadrive**

**ENTREGAMOS EM DOMICÍLIO**  
**DESPACHAMOS VIA SEDEX**  
**CENTRAL DE VENDAS - SP - BRASIL**

**Ligue: (11) 6251-1898**

**GAMES** 

Entrega pessoal ou via sedex

**VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS:**

- VENDE • ALUGA • TROCA
- NOVOS E SEMI-NOVOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

**R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP**  
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)  
**TEL. (0XX11)**  
**3846-1470 / 3846-4375**  
**www.dragoon.com.br**

**HIPER GAMES**

APARELHOS E JOGOS?  
TEMOS TUDO !!!

PlayStation - I e II    Game Boy    Mega Drive  
Nintendo - 64    Dreamcast    Super Nintendo

Aparelhos e Jogos, tudo....    Acessórios em geral  
Assistência Técnica - Todos os Games

R. 12 de Outubro, 58 - Loja 15 - Lapa - São Paulo - SP  
Tel: (11) 260-1393 - Fax: (11) 261-1020

**WORLD GAMES** 

AV. BARÃO DE TATUI, 1356 - SOROCABA - SP (015) 234-1584

Compra, troca, venda e locação de cartuchos, CDs e acessórios para

**GAME BOY COLOR**

Toda linha de cartuchos Nintendo 64 - Gradiente p/ venda. Só jogos originais!

**ROCK LASER**  
Compra e Venda / Troca e Financia **Games**

**Aparelhos e Acessórios**

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	—	Consulte
Nintendo 64	R\$ 179,00	R\$ 279,00
Game Boy Color	R\$ 140,00	R\$ 180,00
Saturno	R\$ 139,00	—
Super Nes	R\$ 99,00	R\$ 169,00
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00
Dreamcast	—	Consulte

**Aceitamos Cartões de Crédito**  
Tudo c/ Garantia - Despachamos via Sedex

Rua Ararifaguaba, 1118 - Vila Maria - F.: (0xx11) 6954-4332

**MultiGAMES / JCB Games**  
"O Mundo dos Games"

Compra  
Venda  
Troca  
Locações  
Assistência  
Técnica

**CONFIRA** 

Nintendo 64  
Dreamcast  
PlayStation 2  
Game Boy

Temos DVD/CD musical

Enviamos via sedex para todo o Brasil

6941-9957 - Loja 1  
Tel: 6192-7163 - Central de vendas  
217-1186 - Lojas 2

**www.jcbgames.com.br**

**Curso de desenho**  
**HECTOR & ROKO**

Ao vivo  
Por correspondência

Av. Angélica, 321 - Cj. 3  
São Paulo - SP-01227-000  
Fones: (0xx11) 5787163  
(0xx11) 36666079

**Desenho**  
Quadrinhos  
Ilustração  
Design digital

**http://www.ectoreroko.com**

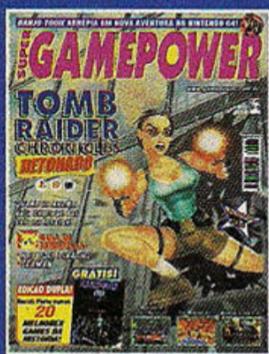
# SUPER GAMEPOWER

Banjo-Tooie totalmente detonado,  
com mapas da fases. Confira na  
próxima SGP!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

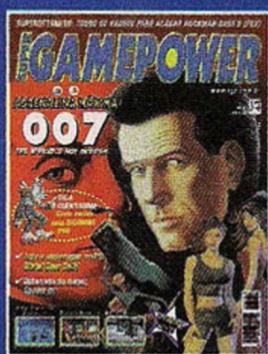
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

## EDIÇÃO 82



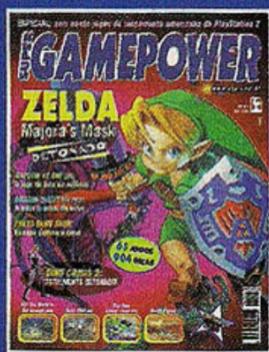
Tomb Raider Chronicles, Final Fantasy IX, The Mummy (PSX), Hey You, Pikachu!, Banjo-Tooie, Star Wars Episode I Battle for Naboo (N64), Tomb Raider Chronicles, Seaman, Shenmue, Skies of Arcadia, Sonic Shuffle, Tony Hawk's 2, Metropolis Street Racer, Quake III Arena (DC), Tomb Raider Chronicles, Monkey Island 4 (PC)

## EDIÇÃO 81



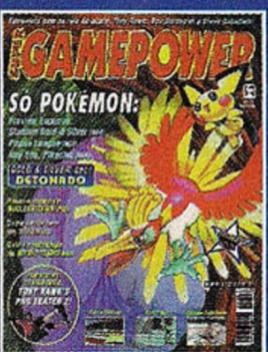
Rockman Dash 2, Spyro: Year of the Dragon, 007 The World Is Not Enough (PSX), Armored Core 2, Dead or Alive 2: Hardcore (PS2), 007 The World Is Not Enough, WWF No Mercy, Pokémon Puzzle League (N64), Spawn, Quake III Arena, Silent Scope, Jedi Power Battles (DC), Metal Gear Solid, Outlive (PC)

## EDIÇÃO 80



Dino Crisis 2, Dragon Quest VII, Medal of Honor Underground (PSX), X Squad, Kessen, Silent Scope, Eternal Ring, SSX, Dynasty Warriors 2 (PS2), Zelda: Majora's Mask, 007 The World Is Not Enough, Ogre Battle 64, Rush 2049 (N64), Capcom vs SNK, Rush 2049, Dino Crisis (DC), The Sims: Gozando a Vida (PC)

## EDIÇÃO 79



Covert Ops: Nuclear Dawn, Tony Hawk's Pro Skater 2, Tenchu 2, Sydney 2000 (PlayStation), Mario Tennis, FI Racing Championship, Turok 3 (Nintendo 64), Ultimate Fighting Championship, Grandia II, Spawn (Dreamcast), Pokémon Gold & Silver (Game Boy Color), Daikatana (PC)

## EDIÇÃO 78



Final Fantasy IX, Tony Hawk's Pro Skater, Spider-Man, X-Men Mutant Academy, In Cold Blood, Winning Eleven 2000 (PlayStation), Fifa Soccer World Championship (P.Station 2), ISS Soccer 2000, Indy Racing 2000, Starcraft 64 (Nintendo 64), Virtua Tennis, Ecco the Dolphin, Wacky Races (DC), Diablo II (PC)

## EDIÇÃO 77



Nightmare Creatures 2, Final Fantasy IX, MDK Special Forces, Digimon, Legend of Dragoon, Legend of Mana, Ronaldo V-Football (P.Station), Zelda Majora's Mask (Nintendo 64), Street Fighter III 3rd Strike, Space Channel 5, Jet Grind Radio, MDK 2, Nightmare Creatures 2 (DC), Metal Slug 3 (arcade)

## DETONADOS

Edição 82 - Tomb Raider Chronicles (PSX/DC/PC), Hey You, Pikachu! (N64) e Seaman (DC)

Edição 81 - Rockman Dash 2 (PSX) e Spawn (DC)

Edição 80 - Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) e Dino Crisis 2 (PSX)

Edição 79 - Pokémon Gold & Silver (GBC) e Covert Ops: Nuclear Dawn (PSX)

Edição 78 - Final Fantasy IX (PSX), Virtua Tennis (DC) e a última fase de Tony Hawk's Pro Skater (PSX/DC/N64)

Edição 77 - Nightmare Creatures (PSX/DC) e MDK 2 (DC/PC)

Edição 76 - Tony Hawk's Pro Skater (PSX/DC/N64) e Perfect Dark (N64)

Edição 75 - Medieval 2 (PSX), Pokémon Trading Card (GBC) e Resident Evil Code: Veronica - Parte 2 (DC)

Edição 74 - Resident Evil Code: Veronica - Parte 1 (DC) e Syphon Filter 2 (PSX)

Edição 73 - Vagrant Story (PSX) e Rocket (N64)



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente:  
Francesco Civita

Diretor Financeiro:  
Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 7 - Nº 83 - FEVEREIRO DE 2001

## REDAÇÃO

Editor & Publisher:  
Rubem Barros

Editora Assistente:  
Adriana Lopes

Redatora:  
Mariana Pereira

Chefe de Arte:  
Karen Colosso

Assistente de Arte:  
Mônica Maldonado

Assistente Editorial:  
André Oka

Colaboradores:  
Philip Mangione, Elton Koji Kita,  
Daniel Mangione, Jonas  
Fernando da Silva (jogos),  
André Bicudo Larrubia (textos)

## COMERCIAL

Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

## PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque  
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira  
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

## ASSINATURAS

Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

## PROMOÇÃO

Assistente: Sonia Sassi

## PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenador: Carlos Adriano Vianini

GamePro licenciada por:  IDG  
INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

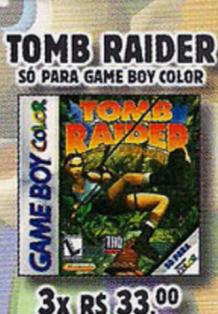
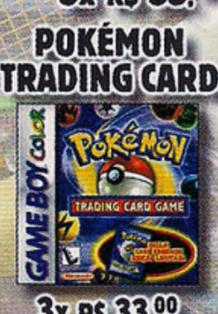
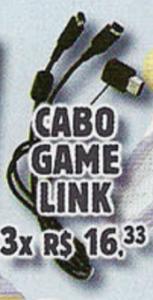
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



# PEGUE SEU GAME BOY, CAPRICHE NO SAQUE E DETONE OS SEUS ADVERSÁRIOS!



- Chegue ao topo do ranking jogando sozinho ou em duplas com um parceiro.
- Treine e teste suas jogadas com 'O Paredão'.
- Mário, Luigi, DK e mais 10 personagens levam seus talentos para as quadras do seu Game Boy Color!
- Crie seu próprio campeão. Com treinos, desafios e partidas, você acumula pontos para aumentar a velocidade, força agilidade e controle.
- Mini-games ajudam a aprimorar suas técnicas

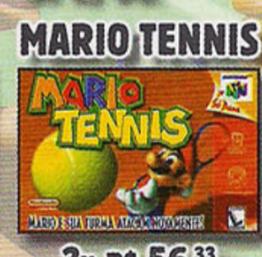
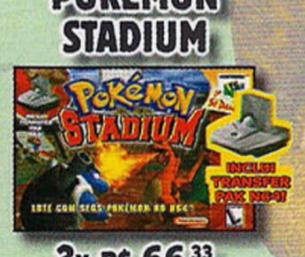
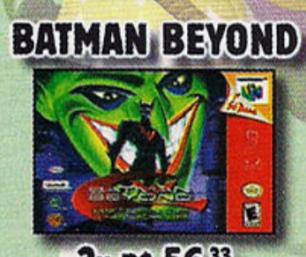
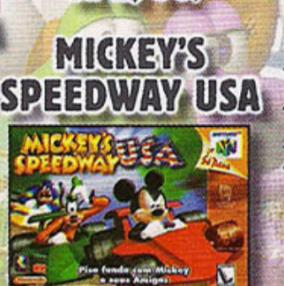
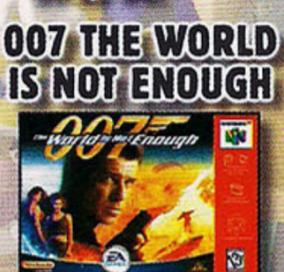


**NINTENDO 64**

3x R\$ 163,00 OU EM 10x R\$ 57,03



5 CORES:  
ANIS, KIWI,  
JABUTICABA,  
TANGERINA, UVA.



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

[www.dshop.com/nintendo](http://www.dshop.com/nintendo)

(11) 4166-7777

**DIRECTSHOPPING**

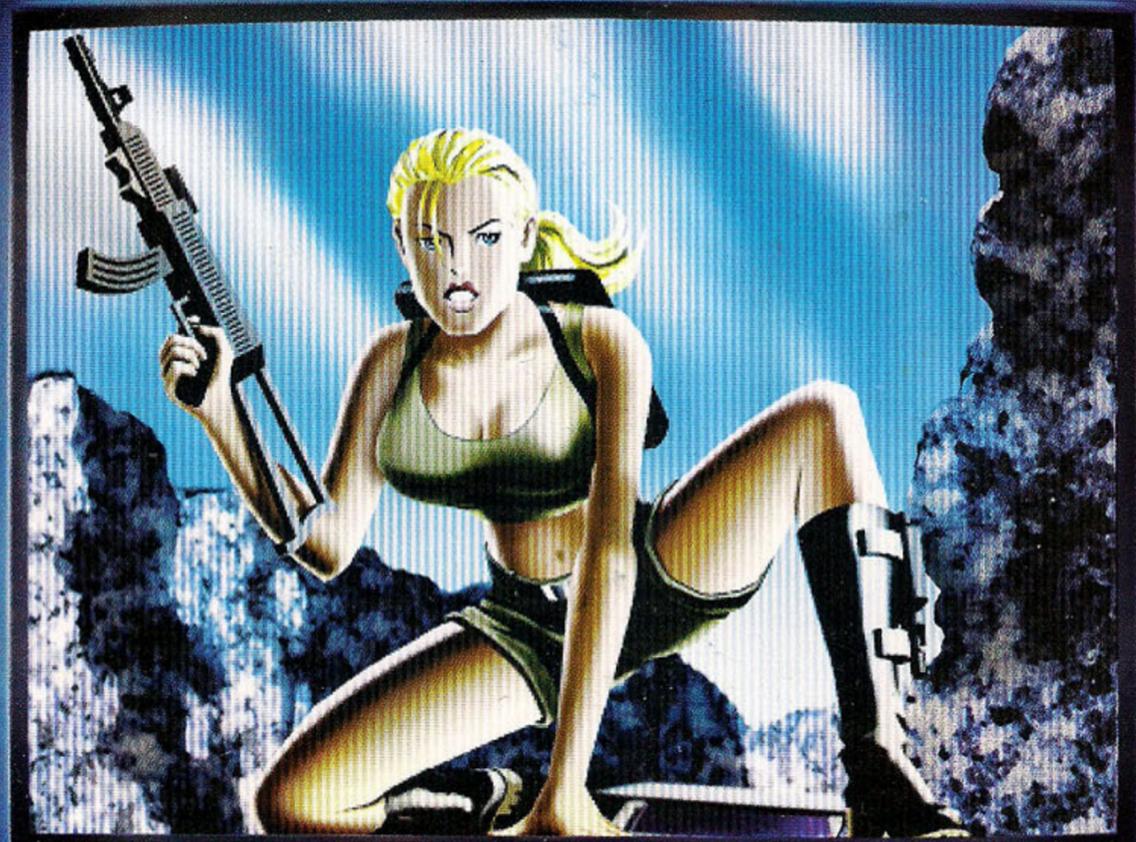
CÓDIGO NS2AA

Preços válidos até 28/02/2001 ou enquanto durarem os estoques. Jogos comprados com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.



# RETRO

# AVENGERS



NOVO BISCOITO GALAK. RECHEADO COM TUDO QUE VOCÊ MAIS GOSTA.

Galak, agora também em biscoito. Uma novidade tão gostosa que só podia ser São Luiz.



# RETRO AVENGERS WELBO



**Em prol da cultura gamer!**

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil\_arthas*

Revista: *evil\_arthas*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

[retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

[retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

