

GRÁTIS: MINIGUIA COM 1070 DICAS PARA 32 JOGOS

SUPER GAMEPOWER

www.gamepower.com.br

METAL SLUG X

Sucesso da SNK volta à cena arrasando no PlayStation!

O adeus ao Dreamcast: Sega pára de produzir o 128 bits!



CHICKEN RUN

DETONADO  

VIDEOGAME É ARTE? Pesquisador americano diz que sim!

Testamos:

- Paper Mario (N64)
- Mega Man 64 (N64)
- Max Steel (DC)
- The Grid (Arcade)

A LENDA DE ZELDA: Nova versão será do GameCube



Championship Surfer (PSX)



Fighting Vipers 2 (DC)



Baldur's Gate II (PC)



EXEMPLAR DE ASSINANTE VENDA PROIBIDA



Nº 84 R\$ 4,90

6642



DESTA VEZ VOCÊ NÃO SERÁ O ÚNICO HERÓI!

PHANTASY STAR ONLINE



3x R\$ 33,33

- A MAIS FAMOSA SÉRIE DE RPG DO MUNDO!
- MODO DE JOGO ONLINE E OFFLINE.
- BATA PAPO, TROQUE ITENS E INFORMAÇÕES!
- GRÁTIS UM DEMO DO SONIC ADVENTURE 2.



EXCLUSIVO:
TAG DO PHANTASY
STAR ONLINE!

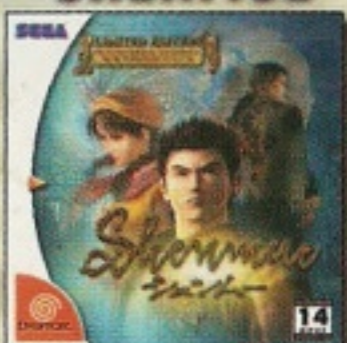
"Entre no site www.dreamcast.com.br, digite a senha da promoção que está no seu Phantasy Star Online, preencha o formulário e receba em sua casa um exclusivo TAG do Phantasy Star Online. Totalmente NA FAIXA! Somente para os 500 primeiros compradores!"

JET GRIND RADIO



3x R\$ 33,33

SHENMUE



3x R\$ 49,99

DEAD OR ALIVE 2



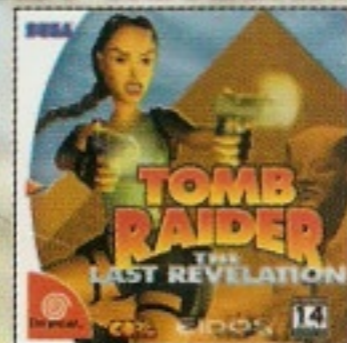
3x R\$ 23,33

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

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\$ 36,66

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

ARCADE STICK



3x R\$ 99,99

SEGA

TEG TOY

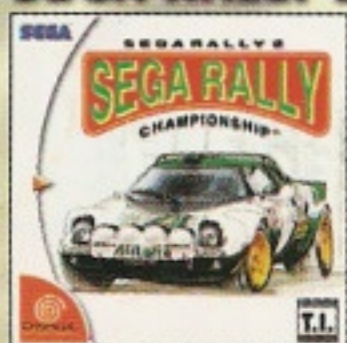


VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



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

SPEED DEVILS



3x R\$ 29,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
TS13A

Preços válidos até 31/03/2001 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.



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

SUPER GAMEPOWER

ANO 7 - Nº 84 - MARÇO DE 2001

Editor-Publisher: Rubem Barros

REDAÇÃO

Editora Assistente: Adriana Lopes

Redatora: Mariana Pereira

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Elton Koji Kita, Daniel Mangione, Caio Magnu Martins (jogos), Lup (infografia), André Bicudo Larrubia e Marcelo Morales (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:

Supervisão Gráfica: Odete Garcia

Coordenação: Carlos Adriano Vianini

Diretor-Superintendente
Francesco Civita

Diretor Financeiro
Shozi Ikeda

GamePro licenciada por:



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



CARTA DO CHEFE

O mercado dos games está começando a ficar muito parecido com um jogo de futebol: nunca dá pra confiar no placar antes do apito final. No mês passado, a SuperGamePower trazia uma reportagem que contava as táticas mirabolantes da Sega para segurar a onda dos times adversários dos 128 bits e colocar o bom e velho Dreamcast no páreo do PlayStation 2 e dos futuros GameCube e Xbox, previstos para entrar em campo no segundo semestre deste ano. E não é que agora a mesma Sega que acabou de comprar o passe de um adaptador de banda larga para o Dreamcast anunciou que não vai mais produzir o console?

O motivo do WO é aquele mesmo que os jogadores que acompanham as notícias do mercado conhecem: grana! Pelo quarto ano consecutivo, a Sega está fechando o ano fiscal com um baita prejuízo, agravado ainda mais pela redução de preço do Dreamcast que acompanhou o lançamento da SegaNet nos Estados Unidos, em setembro do ano passado. Agora, a intenção da Sega é dar um carrinho na crise produzindo jogos para seus arquiinimigos, incluindo o PlayStation 2.

Com isso, muita coisa muda se a gente pensar no campeonato como um todo. Quem está feliz da vida é a Sony, que terá um bom tempo para mandar o PlayStation 2 de primeira para o mundo, até a chegada dos consoles de nova geração da Nintendo e da Microsoft. E mais: a Sony está contando com a ajuda da Sega – e a tecnologia do Dreamcast – para resolver os problemas de programação de seu 128 bits!

Esta edição traz outro assunto bombástico pra galera da geral brasileira, só que não tem a ver com futebol, e sim cultura. Henry Jenkins, um estudioso do respeitado MIT (Massachusetts Institute of Technology), dos Estados Unidos, escreveu quase que uma tese para provar que videogame é arte. O cara ainda vai além e compara o mundo dos games ao cinema mudo do início do século passado, que, na época em que seu bisavô era criança, começou a revolucionar os conceitos de arte no mundo.

E você, o que acha? Será que os videogames são mesmo uma nova forma de o ser humano se expressar ou apenas um meio de diversão? Para os cineastas, a segunda opção é a mais provável. Carlos Reichembach, um famoso diretor de cinema brasileiro, acha que os videogames não podem manifestar a forma como uma pessoa vê o mundo, como faz o cinema. Essa história, com certeza, ainda vai dar muito pano pra manga. Depois de tanto assunto polêmico, é hora de relaxar. Visite nosso novo site, o GamePower.com.br, e vote na personagem dos games que você acha mais gata. Na próxima edição, a gente vai mandar pra você, na faixa, um superpôster da musa escolhida pela galera. Participe, pois gosto não se discute!



SUMÁRIO



Ginger, Mac e toda a turma do filme *A Fuga das Galinhas* estão prestes a virar torta. Confira no *Detonado* a localização dos itens que podem ajudar as penosas a fugir da fazenda dos Tweedy!

CIRCUITO ABERTO

Videogame é arte?

Estudioso do MIT tem uma tese para mostrar que sim!12

PLAYSTATION

Com a Sega como aliada, a Sony vive seu grande momento e fica prestes a resolver os problemas de programação do PS 2

PlayStation

Championship Surfer	25
Metal Slug X	22
Persona 2: Eternal Punishment	24
Technomage	20

PlayStation 2

Drakan	19
Dropship	20
Extermination	20
Klonoa 2: Lunate's Veil	21
Legion: Legend of Excalibur	18
Lotus Challenge	20
NBA Live 2001	26
Rayman 2 Revolution	28
Stunt Driver	18
The Adventures of Cookie & Cream	18
Title Defense	18



O herói sem membros chega ao PlayStation com novidades até para quem terminou a versão para Dreamcast jogando com os pés!



Com estilo de jogo semelhante a *Diablo*, *Baldur's Gate II* chega ao Brasil trazendo mais de 200 horas de diversão

DREAMCAST

Saiba tudo sobre o fim do Dreamcast e os novos jogos que a Sega passará a produzir para os consoles concorrentes

Agartha	32
Dark Angel: Vampire Apocalypse	32
Exhibition of Speed	32
Fighting Vipers 2	34
Macross M3	32
Max Steel	36
Shenmue 2	33
Super Street Fighter II Turbo	35



Persona 2, o novo RPG da Atlus, mistura elementos clássicos do gênero a um ambiente futurista, em que mestres da web ocupam o lugar dos feiticeiros e paladinos

Depois do sucesso na TV, o herói Max Steel terá de salvar o mundo virtual da terrível gangue Dread, que planeja destruir a humanidade com uma arma biológica



Midway cria arcade inspirado nos antigos games de tiro em primeira pessoa, cuja história é uma espécie de "No Limite" da morte

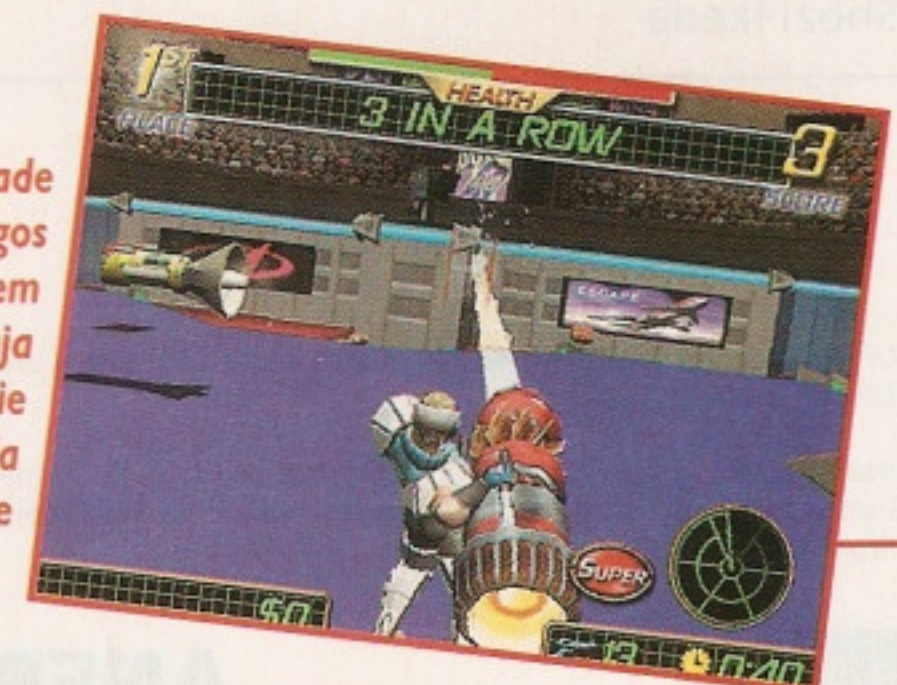


Ilustração de Capa: Murilo Martins



Henry Jenkins, professor do Massachusetts Institute of Technology, aponta Shenmue como um dos títulos que já são mais que um simples meio de diversão. Veja a repercussão do assunto no Circuito Aberto



Mega Man aparece pela primeira vez no Nintendo 64, numa conversão da versão Legends, do PlayStation



Mario deixa os esportes um pouco de lado e corre para resgatar a princesa Toadstool, que foi de novo seqüestrada pelo malvado Bowser

NINTENDO

Nintendo lança o Game Boy Advance no Japão este mês. E o novo portátil 32 bits terá mais de 20 títulos logo de cara!

Nintendo 64

Mega Man 64	43
Paper Mario	42
Spider-Man	44

Game Boy Advance

F-Zero	40
Fortress	40
Napoleon	40
Tactics Ogre: Gaiden	40

Game Cube

Legend of Zelda	41
-----------------	----

PC/ARCADE

Quando o cooler não está bem, seu processador pode até pifar. Entenda tudo sobre essa peça do PC!

PC

Baldur's Gate II	50
Independence War 2: The Edge of Chaos	48
Medal of Honor: Allied Assault	49
Myth III: The Wolf of Age	48
Star Trek - Deep Space Nine: Dominion Wars	48
Summoner	48

ARCADE

The Grid	51
----------	----

DETONADO

Ação em dose dupla! A bicharada está à solta em Banjo-Tooie (N64) e Chicken Run (PSX/DC)

Banjo Tooie	60
Chicken Run	74

FLASHBACK

Os clássicos de tiro exclusivos para feras

1942, 1943, 1943 Plus	80
-----------------------	----

DICAS

PLAYSTATION

Bomberman Party Edition	52
HBO Boxing	54
Persona 2	52

PLAYSTATION 2

Midnight Club: Street Racing	55
Rayman 2 Revolution	53

DREAMCAST

Dave Mirra Freestyle BMX	53
Fighting Vipers 2	52
Kiss Psycho Circus	52
Last Blade 2 Final Edition	52
Ms. Pac-Man Maze Madness	54
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	57
The Typing of the Dead	53
Tomb Raider Chronicles	54

NINTENDO 64

Excite Bike 64	52
Mega Man 64	54
Power League 64	54
Scooby-Doo! Classic Creep Capers	54

GAME BOY COLOR

Batman Beyond	57
Donkey Kong Country	54
Pokémon Puzzle Challenge	55
Star Wars Episode I: Obi-Wan	57
X-Men: Mutant Wars	54

PC

Baldur's Gate II	53
FI 2000	54
Half-Life: Counterstrike	56
Kingdom Under Fire	54

GAMESHARK

PlayStation	
Championship Surfer	58
Chicken Run	58
Rock'em Sock'em Robots Arena	58
Rockman X5	58

Dreamcast

Chicken Run	59
-------------	----

Nintendo 64

Mega Man 64	59
-------------	----



Nossos amigos Banjo e Kazooie terão de encontrar dezenas e dezenas de Jiggies até detonar a malvada Gruntilda. E nós vamos ajudar você a localizar todos os itens para chegar ao final do jogo!



Depois de fazerem o maior sucesso nos arcades, 1942, 1943 e 1943 Plus ganharam versões para os consoles Nes, Mega e PlayStation



Confira os códigos para conseguir dinheiro, armas e skins específicas em Half-Life: Counterstrike, sucesso do PC



**SGP
CARTAS**

ARTE NO ENVELOPE

O grande vencedor do mês foi o fluminense Anderson Quespaner, de Itaboraí. O cara pintou a turma de Disney a la X-Men e, por isso, está levando pra casa um supertapete de dança para PlayStation. Crie coisas legais e mande pra gente. No próximo mês tem mais prêmio pra galera!



Os personagens da Disney encarnaram de verdade a galera de X-Men! Pela idéia, o Anderson Quespaner, de Itaboraí, RJ, está levando o prêmio do mês!

PREMIADO

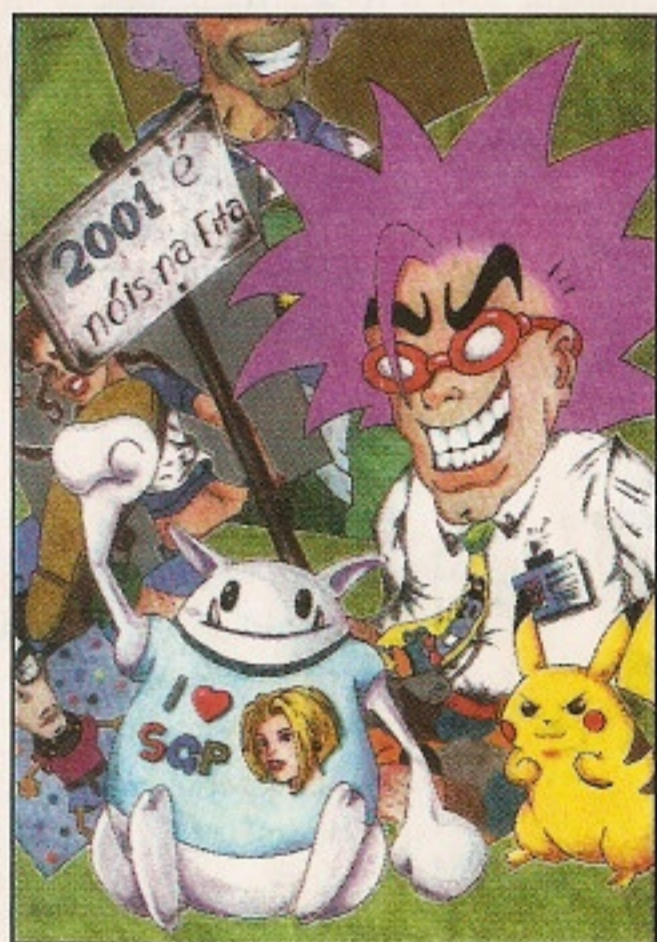


O Glébson Cajé, de Mauá, SP, criou uma Bad Chris Combo, com direito a tatuagem e moto! A gata adorou, mano!



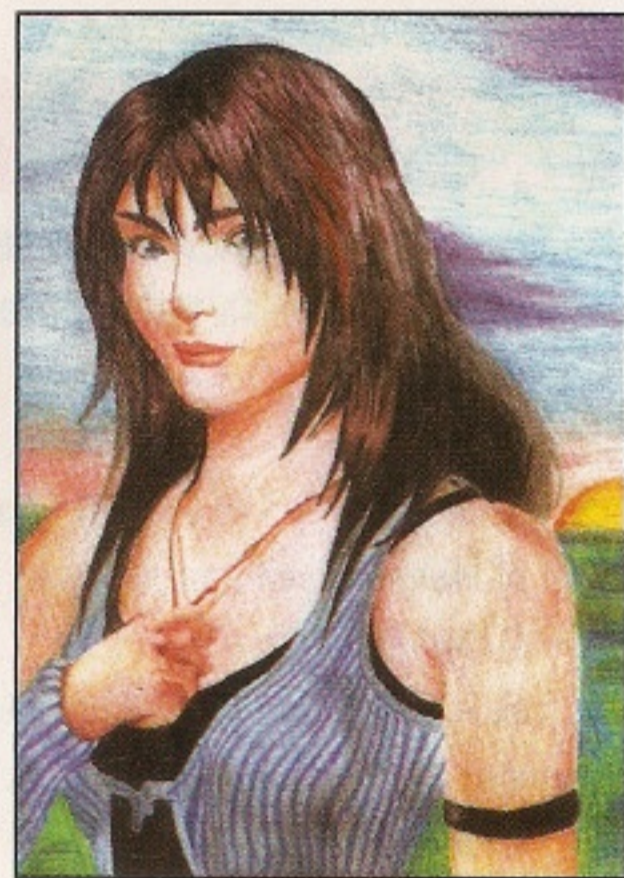
A Carolina Godoy, de São Paulo, SP, disse que é fã de carteirinha da série Final Fantasy. Por isso, ela criou esse desenho de Squall e Shiva, de FF VIII

O Fábio Schoeberl, de Telêmaco Borba, PR, desenhou o Chefe dando um tempo no trabalho e curtindo com a galerinha do Pokémon!



O Raidem, de Mortal Kombat, tá a fim de pegar umas ondas na obra do André Rodrigues, de Jaú, SP

Wallace Campos, de Angra dos Reis, RJ, desenhou a gata Rinoa de Final Fantasy VIII. Só que ela ficou meio gorda, não é?



Olha só a Regina e os dinossauros de Dino Crisis fazendo pose na selva! A arte é do Jadiael Lopes, de Fortaleza, CE



Lara resolveu tirar umas férias e curtir uma bela praia nesse desenho do Wanderley da Silva, de Paraguaçu, SP. Eh, vida boa!



Os vilões da série Final Fantasy estão pagando seus pecados na obra do Marcelo Magalhães, de São José do Rio Pardo, SP

Toda a turma da SGP está nessa história de piratas, com participação especial do Louro José. O autor é Cleber Gomes, de Rio Grande, RS



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

Jogo dos 7 erros

As galinhas de *Chicken Run* (A Fuga das Galinhas) são muito engraçadas, não? O desafio deste mês foi inspirado no game (e no filme!) de Ginger, Mac e Rocky, lançado para PlayStation e Dreamcast. Sua missão, além de detonar o jogo e ajudar as penosas a escapar da panela (confira o passo-a-passo nesta edição), é descobrir quais são as sete diferenças entre as ilustrações ao lado. Tá fácil, hein? Então pegue uma caneta e comece a marcar!



Akira e Agora



O Japa aqui ainda não tirou férias neste ano, mas também nem está precisando! A galera da redação caprichou tanto nas edições passadas da SGP e da PSM que eu quase não tenho o que fazer. Eu disse “quase”! Há uma pequena correção que é preciso fazer no Manual do Espião. As duas primeiras dicas da página 29 são do Nintendo 64, e não do PlayStation. Tem outra coisa que eu preciso esclarecer: as armas e fases multiplayer citadas no Manual são da versão 64 bits, o que pode não ter ficado muito claro à primeira vista. É óbvio que o cara que já jogou *007 The World Is Not Enough* sabe desse detalhe. A galera também andou ligando pra falar sobre o Detonado de *Batman Beyond*, da SGP nº 83. Então aí vai um recado para todos: não publicamos a forma de salvar o jogo porque não existe! Não dá pra gravar!

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

OS GAMES DO MOMENTO

OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo 64	RPG
2 007 The World Is Not Enough	Nintendo 64	Ação
3 ISSS 2000	Nintendo 64	Esporte
4 Perfect Dark	Nintendo 64	Ação
5 Driver 2	PlayStation	Ação
6 Spider-Man	N64/PSX	Ação
7 Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation	Esporte
8 Shenmue	Dreamcast	RPG
9 Kirby 64	Nintendo 64	Ação
10 Sonic Shuffle	Dreamcast	Quebra-cabeças

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Metal Slug X	PlayStation	Ação
2 Paper Mario	Nintendo 64	RPG
3 Chicken Run	DC/PSX	Ação
4 Championship Surfer	PlayStation	Esporte
5 Rayman 2 Revolution	PlayStation 2	Ação
6 Max Steel	Dreamcast	Ação
7 Spider-Man	Nintendo 64	Ação
8 Mega Man 64	Nintendo 64	Ação/RPG
9 Baldur's Gate II	PC	RPG
10 NBA Live 2001	PlayStation 2	Esporte

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



Resposta: estrela no céu; sombra no canto esquerdo inferior da figura; bolinha na chaminé; parafuso da direita; na chaminé; bolinhas do lenço azul; crista de Rocky (à esquerda); e dedo de Ginger (à direita).



SGP
CARTAS

SGP RESPONDE

Eu queria saber qual é a diferença entre os jogos Resident Evil e Resident Evil Director's Cut Dual Shock!

Denise Silva
Mauá, SP

MB: É o seguinte, Denise. A diferença é que a versão Director's Cut suporta a vibração do controle Dual Shock do PlayStation. Outra coisa é que ela traz um CD bônus com filmes e saves especiais. Beleza?

Tenho uma dúvida em Final Fantasy IX. No disco I, em Yizmaluke's Yrotto, é preciso usar contra o chefe aquela habilidade de cegar do Zidane. Qual é o nome dessa habilidade? Como faço para habilitá-la?

Marcelo Araújo
Esteio, RS

MK: Marcelo, essa não é bem uma habilidade, nem dá para habilitá-la. Ela só aparece quando Zidane fica em Trance.

Estou precisando dos códigos de Gameshark para desabilitar as batalhas aleatórias das versões americanas de Final Fantasy VII e VIII. Vocês podem me ajudar?

Marcos de Aurelio de Assis
Matozinho, MG

MK: Claro, Marcão! Para Final Fantasy VII, o código é 8011627C 0000 / 8007173C 0000. Já para a oitava versão, você terá de digitar 80078DF8 000C.

E aí, pessoal! Estou com um problema em Tomb Raider Chronicles: não consigo pular na barra horizontal ao lado do elevador, como vocês mandam no Detonado. Já tentei de tudo, mas não dá mesmo! Não tem um jeito mais fácil de fazer isso?

Marcelo de Macedo
Ubatuba, SP

CC: Marcelo, infelizmente não tem um jeito mais fácil de fazer isso, cara! Eu sei, é difícil mesmo! Vou lhe dar uma dica: a melhor maneira de alcançar as barras é pular na diagonal, segurando o botão de agarrar. Vá tentando que, mais cedo ou mais tarde, você vai conseguir!

Gostaria que vocês me passassem alguns códigos para Duke Nukem: Zero Hour. Tem jeito, galera?

Thiago Leite
Cajamar, SP

LM: Anota aí, Thiago! Para ter invencibilidade, todas as armas e algumas outras vantagens, você terá de fazer o seguinte: na tela de Press Start, aperte C ↑, ↑, C ←, →, C ↓, ↓, C →, R, A e B. Quando começar o jogo, o menu Cheat vai aparecer no canto superior esquerdo da tela. Então aperte Start no controle 2 para ativar os códigos.

Estou precisando de códigos de Gameshark para dar energia infinita para todos os personagens controláveis de Resident Evil 2: Dual Shock Edition americano.

Felipe Germano
João Pessoa, PB

CC: Falou, Felipe. Para Leon, o código é 800CFD4E 00C8; e para Claire, é 800CFD06 00C8. Existem outros dois personagens extras: para o 4th Survivor, digite 800LFB2C 0048; e para o personagem Tofu, 800CFB2C 0049. Anotou?

Gostaria que vocês publicassem dicas para o jogo Duke Nukem Land of the Babes. É possível, pessoal?

Rafael Nunes
Curitiba, PR

LM: Para entrar com todos os códigos do jogo, digite LI, L2, R2, RI, LI, L2, R2, RI, LI, L2, R2,

RI, LI, L2, R2, RI, ○, ○, ○, ○, X, X, X, X, □, □, □, □, Select, Select, Select e Select na tela de Cheat.

Em Silent Hill, tem uma porta que só pode ser aberta com um nome. Eu queria saber que nome é esse! Também gostaria de saber se há códigos para Missão Impossível e Rayman, do PlayStation. Valeu pela força!

Adriano Barros
São Paulo, SP

LM: Adriano, a palavra da porta em Silent Hill é **ALERT**. Em Missão Impossível, "é possível" desativar a inteligência artificial dos inimigos. Apenas digite **SCAREDSTIFF** na tela de password e ignore a mensagem de erro. Pra terminar: para ganhar 99 vidas em Rayman, pause o jogo e, segurando R1 + R2 + L2, digite ○, →, □, ← e ○.

Pessoal, estou com uma dúvida em Final Fantasy Anthology, mais precisamente no V. Vocês saberiam me dizer quantas são as Blue Magics?

Remilton Sousa
São Paulo, SP

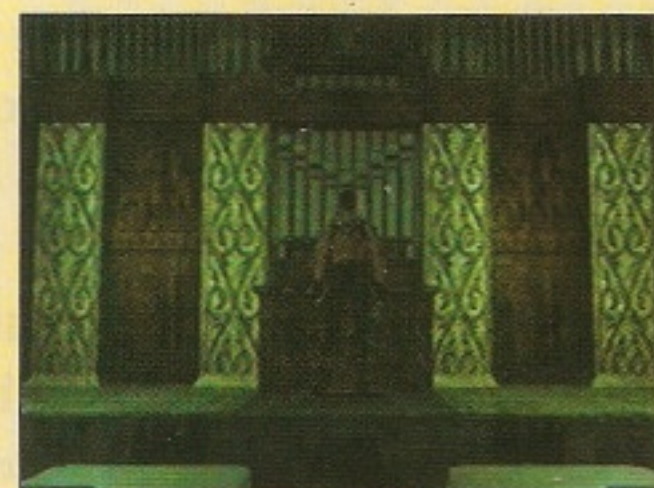
MK: Remilton, ao todo existem 30 Blue Magics. Beleza, cara?

COUNTDOWN VAMPIRES

Olá, pessoal da SGP! Estou com problemas no jogo Countdown Vampires. Naquela parte da casa em que tem um piano, não sei quais teclas devo apertar. Me ajudem, por favor! Estou ficando desesperado!

Ricardo Gonçalves
Guarulhos, SP

LM: Calma, Ricardo. Você deve estar falando daquela parte do órgão, né? É só fazer o seguinte: ative o órgão e aperte as teclas 2, 5, 6 e 4. Falou?



A hora e a vez do leitor



Chegou ao fim a promoção *Qual é o Digimon?*, realizada pela SuperGamePower em parceria com a Fox Kids! Mas não precisa ficar emburrado se você não ganhou nada, pois já estamos lançando um novo desafio! A partir de agora, está valendo a promoção *Brasil 2000 no Mundo dos Games*, que nas próximas três edições vai premiar com um kit especial da rádio Brasil 2000 – FM 107,3 – as cinco primeiras cartas que chegarem à redação com a resposta correta. Para participar, basta descobrir o nome da banda e da música de que estamos falando e mandar a resposta para a SuperGamePower, Promoção Brasil 2000 no Mundo dos Games, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP. Não se esqueça de mandar seus dados certinhos, com tudo completo (nome, endereço, telefone e CPF seu ou do seu responsável). A galera que mora em São Paulo (capital) poderá sintonizar na Brasil 2000 de 5 a 9 de março para ouvir um trequinho da música secreta. Confira a seguir a pergunta do mês e os nomes dos últimos cinco leitores que faturaram um kit Fox Kids (com camiseta, toalha, boné, chaveiro e relógio).

SUPER GAMEPOWER

Pergunta do mês

Qual é a banda que toca a música da abertura de *Tony Hawk's Pro Skater 2*, do PlayStation? E qual é o nome da música? Mande sua

resposta rapidamente!



Vencedores Fox Kids

Ricardo Romanos, de São Paulo, SP
Diogo dos Santos, de Blumenau, SC
Fernando Lima, de Curitiba, PR
Wagner Wille, de Novo Hamburgo, RS
José da Silva Junior, de Três Corações, MG



Ficha Técnica

Nome: AGUMON

Tipo de Digimon: vacina

Grupo de Digimon: réptil

Ataques: bafo de pimenta e unhas

Classificados

Vendo um **Dreamcast** com 1 controle e 1 CD para Internet por R\$ 500. Tratar com Fábio, (0xx11) 6742-8582, São Paulo, SP.

Troco um **Nintendo 64** com 1 controle, 1 cartucho de memória e 3 fitas por um **Game Boy Color** com 3 fitas. Tratar com Daniel, (0xx11) 3742-4344, São Paulo, SP.

Vendo um **Game Boy Pocket** com duas fitas (Pokémon Vermelho e Tartarugas Ninja 2) por R\$ 153,66. Tratar com Thiago (0xx27) 9993-4573, Vila Velha, ES.

Troco duas fitas de **Nintendo 64** por uma de Ready 2 Rumble Boxing Round 2. Ou **vendo** três fitas de **Nintendo 64** por R\$ 235. Tratar com Thiago, (0xx21) 571-7918, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo **Super Nintendo** com 1 controle, Super Mario World e um adaptador para Game Boy com Pokémon Amarelo. Tudo por R\$ 250.

Também **vendo** **Mega Drive** com 2 controles e 4 fitas por R\$ 250; e **PlayStation** com 35 CDs, Gameshark, pistola, 2 memory cards, 4 controles (1 analógico) e cabo para antena. Aceito propostas. Tratar com Felipe Cherem, (0xx24) 248-3675, Petrópolis, RJ.

Vendo um **Super Nintendo** com 2 controles e 2 cartuchos por R\$ 190. Tratar com Maria Eduarda, (0xx49) 321-2111, São Miguel do Oeste, SC.

Vendo um **Nintendo 64** com 5 cartuchos e 1 controle por R\$ 300. Tratar com Rodrigo, (0xx11) 6119-0865 ou 6919-9193, São Paulo, SP.

Vendo **Super Nintendo** com 2 controles e 8 fitas por R\$ 400. Tratar com Bello, (0xx11) 5092-5855, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com 1 controle e duas fitas por R\$ 300. Ou **troco** por um **PlayStation** com 2 controles e alguns CDs. Tratar com

Airton, (0xx11) 4796-5395, Mogi das Cruzes, SP.

Troco um **Nintendo 64** com 1 controle, 3 fitas e 1 rumble pak por um **PlayStation** com 1 controle e alguns CDs. Tratar com Oswaldo, (0xx11) 4332-3880, São Bernardo do Campo, SP.

Troco um **Nintendo 64** com 1 controle, cartucho de expansão e 5 jogos (Donkey Kong 64, Banjo Kazooie, Zelda 64, Zelda Majora's Mask e Resident Evil 2), mais um **Super Nintendo** e um **Master System III Compact**, por um **Dreamcast** com 1 controle, VMU e pelo menos 1 GD. Tratar com Robson, (0xx62) 625-3646, Cidade Ocidental, GO.

Vendo um **Super Nintendo** com 2 controles e 20 cartuchos por R\$ 220. Tratar com Júlio, (0xx48) 244-4821, Florianópolis, SC.

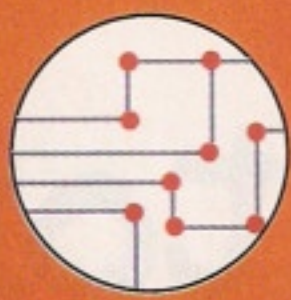
Troco **Perfect Dark** para Nintendo 64 por **Final Fantasy IX** americano

para PlayStation (ou qualquer cartucho de N64 de meu interesse). Tratar com Eduardo, (0xx42) 232-2181, Castro, PR.

Vendo **Game Boy Light** novo com fonte, Pokémon Amarelo e Mega Man 2 por R\$ 200. Ou **vendo** um **Game Boy Clássico** com Gameshark e um cartucho por R\$ 100. Tratar com Otávio, (0xx11) 577-2241 ou 577-3317, São Paulo, SP.

Troco um **Nintendo 64** com 1 controle, 3 fitas, 1 memory card e 1 rumble pak por um **PlayStation** em bom estado com 2 controles e alguns CDs. Tratar com Wagner, (0xx11) 5511-0593, São Paulo, 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



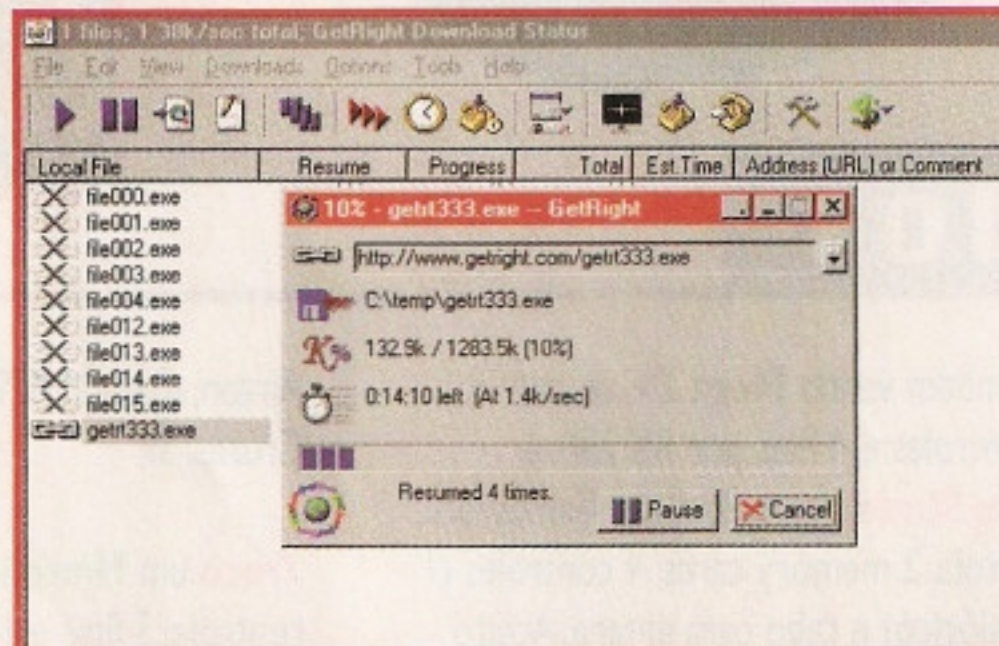
Gamepower.com.br

Do início da década de 90 até hoje, várias personagens de games conquistaram o coração da moçada. A onda começou com a aparição da gata Chun-Li, que deixava muita gente de boca aberta com seus golpes em *Street Fighter 2*. De lá pra cá, já surgiram muitas outras musas, entre elas a estonteante Lara Croft. Como gosto não se discute, a gente quer saber qual é, na sua opinião, a maior musa do mundo dos videogames. Entre no site da Game Power e vote em sua gata preferida. Mas vê se não marca bobeira, pois a enquete já está no ar e só vai até o dia 7 de março. Depois confira o resultado na reportagem especial da próxima SGP!

Os assistentes que permitem resumir o download abortado

Existe um grande fantasma que atormenta a vida de quem costuma baixar arquivos da Internet, sejam eles demos de jogos, imagens ou músicas: a queda na conexão. É desanimador já ter copiado 90% de um arquivo, por exemplo, e ler a desagradável mensagem de que houve erro de transferência, desconexão do provedor ou outros acidentes de percurso! Para solucionar esses problemas comuns no dia-a-dia é que foram criados os assistentes de download. Esses programas funcionam de maneira integrada com o browser, ou seja: toda vez que você confirma um download, o assistente é executado e passa a monitorar o processo, garantindo que o arquivo seja copiado totalmente. Se houver interrupções, o assistente pode dar continuidade ao arquivo do ponto em que ele parou, sem a necessidade de puxar tudo de novo. Isso economiza tempo e, no caso de conexões via modem, dinheiro! Hoje em dia, existem diversos assistentes de download disponíveis gratuitamente na Internet. Confira a seguir algumas das melhores opções e escolha o programa que melhor se encaixa nas suas necessidades!

GETRIGHT



HOT NEWS

HACKERS INVADEM PÁGINA DA NASA

Um grupo de hackers chamado SmOked Crew alterou o conteúdo da página principal da NASA, a agência espacial norte-americana. E o pior: os piratas deixaram um conselho para o administrador melhorar a segurança. O grupo também deixou uma mensagem agradecendo a Nasa por caçar os hackers na rede.

SITE BRASILEIRO TRAZ NOTÍCIAS DE LINUX

O site brasileiro www.404notfound.com.br traz notícias fresquinhas sobre o mundo do Linux e sobre diversos outros assuntos, como games, informática em geral e até mesmo astronomia. A novidade é que os visitantes podem fazer comentários sobre as notícias que estão no ar.

O GetRight (www.getright.com), o mais famoso de todos os assistentes de download, foi o pioneiro na área e estava se tornando um padrão quando sua hegemonia foi quebrada pela concorrência. O bom é que o programa, que antes era pago, agora funciona no sistema de Adware, ou seja, é gratuito. Seu sustento vem das propagandas que ficam rolando na página eletrônica. A interface do GetRight é simples, e sua manipulação, fácil, com explicações detalhas de funcionamento.

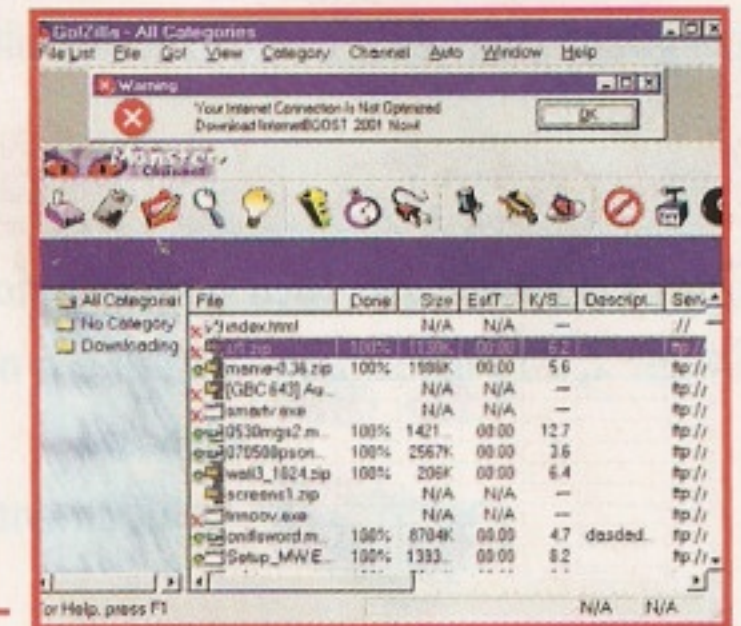
GO!ZILLA

Esse é o principal concorrente que roubou a vez do GetRight. O Go!Zilla (www.gozilla.com) sempre foi um Adware, e sua interface gráfica é melhor que a do GetRight. Porém esse programa, um pouco pesado, exige mais do processamento da máquina, o que é inadequado para máquinas com pouca memória RAM. Se espaço não for problema, os recursos do Go!Zilla são excelentes: o programa pode desconectar da Internet assim que termina o download e, no caso de gabinetes ATX, desliga automaticamente o micro. Vale a pena para quem pretende puxar arquivos durante a madrugada (quando o pulso

é muito mais barato!) e ir dormir tranquilamente, sem ter de se preocupar com nada. Existem ainda programas auxiliares que vêm com o Go!Zilla. Entre eles, vale destacar o Zip!Zilla, uma espécie de Winzip que descompacta automaticamente arquivos em formato Zip e, se você solicitar, instala o programa zipado sem a necessidade do processo tradicional (criar uma pasta, descompactar o arquivo, executá-lo e depois jogar a pasta fora). Outra novidade do Go!Zilla é o Inoculate It!, programa que pode ser baixado gratuitamente para verificar se o arquivo em uso tem vírus.

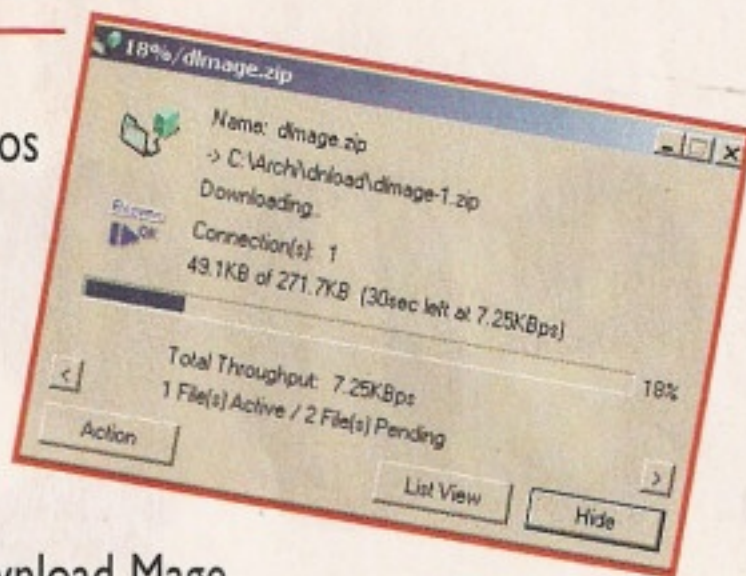
BRASIL JÁ TEM 1 MILHÃO DE COMPRADORES ONLINE

Uma pesquisa realizada pelo Ibope revelou que o Brasil já tem cerca de 1 milhão de compradores online. Ou seja: 15% dos internautas brasileiros são adeptos do e-commerce. Só que, segundo o Ibope, a porcentagem de pessoas que compram pela rede está estável. O número total de e-comerciantes vem aumentando, mas proporcionalmente ao de internautas.



DOWNLOAD MAGE

Esse programa é simples e pode fazer um pouco de tudo, inclusive baixar arquivos de vários links simultaneamente. A maior vantagem do Download Mage (www.dlimage.com) é que os arquivos compactados em formato Zip podem ser selecionados antes de baixados. Supondo que o Zip contenha cinco arquivos e que você queira puxar apenas três deles, o Download Mage seleciona somente aquilo que lhe é indicado, diminuindo com isso o tempo de download.



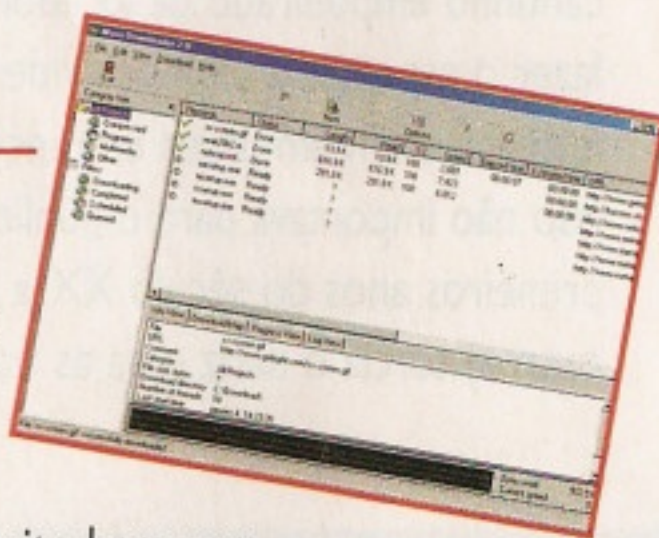
REGET JUNIOR

Programado com base na tecnologia ActiveX, o ReGet Junior (www.reget.com) é um verdadeiro camaleão. É possível trocar a interface gráfica dele de acordo com o gosto do freguês! Para isso, basta criar ou baixar Skins (perfis) da Internet. Sem dúvida, esse é o assistente de download mais bonito. Só que, infelizmente, ele só funciona com o Internet Explorer e não conta com recursos sofisticados como o Go!Zilla e o Download Mage. Se você não estiver à procura de grandes performances, o ReGet Junior vale a pena. Não apenas pelo visual, mas também por exigir menos processamento.



MASS DOWNLOADER

O Mass Downloader (www.metaproducts.com) usa uma nova tecnologia de canais múltiplos de download. Ou seja: ele pega os arquivos em partes distribuídas e junta tudo depois, o que reduz de maneira significativa o tempo de download. O programa também conta com o mesmo recurso de analisar arquivos Zip e funciona muito bem com conexões de banda larga que usam Firewall. O Mass Downloader é fácil de configurar e roda tanto com o Netscape quanto com o Internet Explorer.



Depois de criar inúmeras estratégias para tornar o Dreamcast competitivo na guerra dos 128 bits deste ano, a Sega acabou morrendo na beira da praia. Isso porque a idéia de reduzir radicalmente o preço do console e de criar a SegaNet acabou acarretando à empresa um prejuízo ainda maior do que aquele que ela vinha amargando nos últimos três anos. Agora, com a decisão de parar a produção do Dreamcast e tornar-se apenas uma software house, a Sega tem esperança de sair do vermelho. Você acredita que essa nova estratégia vai dar certo e que os games que a Sega pretende produzir serão suficientes para levantar a empresa? Ou será que o fim do popular Dreamcast vai deixar a gigante japonesa numa situação muito pior, já que o mercado de produção de games é concorridíssimo e, como disse o presidente da EA, requer muito mais experiência do que a Sega tem?



BILL GAMES

SGP.MAIL.DÚVIDA

Eu queria saber como faço para pegar a máscara do sapo em Zelda: Majora's Mask.

Mauricio Fernandes
mauricio_surfer@bol.com.br

MK: Para pegar essa máscara, você precisa entrar na casa dos Gorons e quebrar o lustre. Então pegue a carne que vai cair e leve-a ao Goron que está na frente da casa de madeira. No guia de dicas especial desta edição, você vai encontrar mais detalhes sobre essa e outras máscaras.

Estou jogando Need for Speed (Porsche 2000) e não sei como pegar os carros de competição!

Fernando Silva
fersilva2000@aol.com

MB: É fácil, Fernando! Basta digitar **BEEM** como nome.

Como eu faço para jogar com dois Digimons ou mais em Digimon World 2?

Felipe Ramos
ffuinha@bol.com.br

MB: É o seguinte, Felipe. Você terá de dar presentes aos Digimons para capturá-los! Esses itens podem ser comprados com a mulher à direita da base. Se você estiver no início do jogo, os únicos presentes disponíveis serão os dos tipos E e D. Compre-os, coloque-os em seu carro, vá até a fase e aproxime-se do monstinho. Então aperte e depois . Uma lista de presentes vai aparecer: dê vários deles ao Digimon, assim o coração dele ficará grande. Aí é só batalhar e vencer para conseguir capturá-lo!

Em Final Fantasy VIII, vocês falam para encontrar Seed Ship, mas eu não consigo.

Onde é que ele está? Dêem uma força!

Claudinei Júnior
fxav@bol.com.br

MK: Olha só, Claudinei. O Seed Ship fica bem perto da casa de Edea (a casa com o farol). Basta pegar o sentido nordeste a partir de lá.

O que eu faço para pegar a camuflagem em Metal Gear Solid para PC?

Érico
ericom@argo.com.br

LM: Quando você chegar à parte da tortura, aperte Select para desistir. Faça o final em que você escapa com Otacon, e ele vai lhe dar uma roupa especial, que o deixa invisível.

Estou jogando Resident Evil 3: Nemesis. No mapa Uptown, na sala Sales Office, tem um computador que pede uma senha. Como faço para descobri-la?

Leandro Lima
leandrolima@elo.com.br

LM: Use o controle remoto que está sobre a mesa, assista ao comercial na TV e anote o nome do produto. A senha do computador é o próprio nome do tal produto.

Estou no 3º GD de Shenmue. Já arrumei emprego e tudo ia bem. Só que os dias começaram a se repetir! Já conversei com todos e nada acontece. Eu acordo, trabalho e carrego cargas. O Ryo está trabalhando até no Natal! O que eu faço?

João
joaofnr@uol.com.br

MK: Sinto muito, João, mas não tem jeito! O negócio é continuar trabalhando!

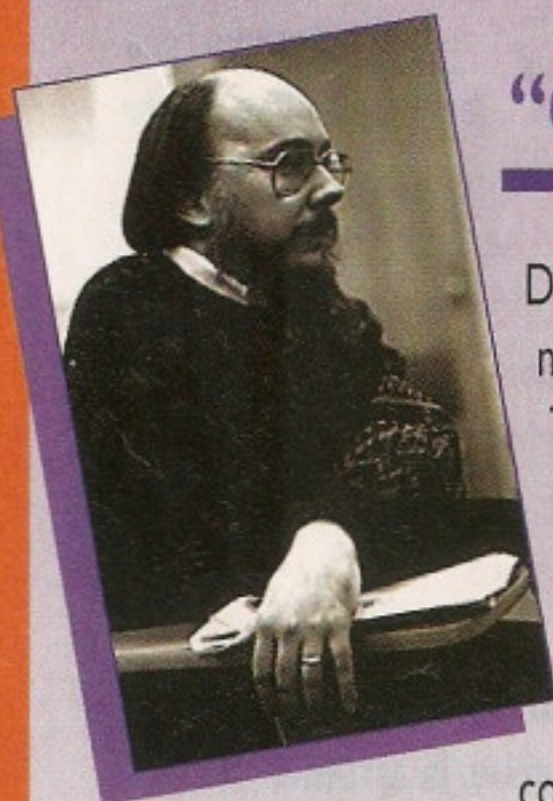


**CIRCUITO
ABERTO**

Videogame

Pesquisador norte-americano do respeitado MIT (Massachusetts Institute of Technology) lança tese de que videogame é uma forma de expressão artística, equivalente ao que foi o cinema mudo no início do século XX. Só que, para cineastas, a comparação é um exagero

Videogame é arte? Para o estudioso Henry Jenkins, do Massachusetts Institute of Technology – talvez o mais destacado centro de estudos tecnológicos do mundo –, é sim, senhor! Nem todo mundo vai concordar com ele. Afinal, essa afirmação é daquelas que mexem com várias idéias que já estão estabelecidas há muito tempo, que são dadas como verdades absolutas, "imexíveis", como já disse um antigo ministro brasileiro. Mas o gringo escreveu um artigo inteiro para provar sua tese e está cheio de argumentos. O texto foi publicado no caderno *Mais!*, da *Folha de S.Paulo*, no dia 14 de janeiro. Jenkins diz que o videogame de hoje está num estágio muito parecido com o do cinema mudo do início do século passado. Poucos de vocês vão se lembrar de ter assistido a filmes dessa época, que não passam na tevê e ficam num cantinho empoeirado da locadora de vídeo. Era a época em que os atores tinham de fazer o espectador compreender seus personagens usando somente a expressão. As imagens eram em preto e branco, e a ação não transcorria com a fluidez de hoje. Mas isso não importava para o público da época, que lotava as salas de exibição. Nos primeiros anos do século XX, a crítica (o pessoal que influenciava a opinião dos outros) torcia o nariz para as trapalhadas de Carlitos (o personagem de Charlie



“Os games são a nova arte vívida, palco de experimentação e inovação”, afirma

Diretor do programa de estudos comparativos de mídia no respeitado MIT (Massachusetts Institute of Technology), o professor de literatura Henry Jenkins vem causando polêmica com sua tese de que os games têm tudo para ser reconhecidos como uma expressão artística, do mesmo modo que aconteceu com o cinema mudo no século passado. Jenkins conhece bem o assunto de que está falando, pois

participa de vários conselhos e associações de desenvolvedoras de jogos. Para que o videogame alcance o status de arte, ele defende que os criadores de jogos tenham liberdade para fazer não só grandes sucessos de vendas, mas também títulos independentes e experimentais. O professor também acha necessário que novos públicos entrem no cardápio da indústria, como mulheres e pessoas mais velhas. Confira a seguir os melhores trechos da entrevista exclusiva que o Phd dos games deu à *SuperGamePower*:

SGP – Videogame é arte?

Henry Jenkins – Nos anos 20, o renomado crítico de arte Gilbert Seldes criou um conceito de arte popular, ou “arte vívida”, que se referia a formas de expressão cultural integradas à experiência das pessoas comuns. Essa arte expressava a vida contemporânea. Seldes se referia ao jazz, aos musicais da Broadway, aos filmes de

Hollywood, que para ele foram as principais contribuições dos Estados Unidos à arte do século XX. Os games são a nova “arte vívida”. Se analisarmos a estética dos games, seremos levados a diversas direções: arquitetura, teatro, dança, música, artes visuais. Como no cinema, os games resultam da soma e da colaboração de várias artes... Eles são palco de experimentação e inovação. Talvez a grande diferença estética dos games diga respeito aos movimentos expressivos, ao design do clima e à narrativa interativa.

SGP – Quais as semelhanças entre o cinema mudo do início do século XX e os videogames?

Jenkins – A primeira é cronológica. A história dos games tem pouco mais de 25 anos. Com essa idade, o cinema mudo estava no auge, trazia enormes inovações na narrativa visual e sua visibilidade cultural se expandia. Os games devem estar num estágio de desenvolvimento um pouco inferior, em parte por causa dos desafios que enfrentam, desafios que os produtores de cinema mudo não tiveram. O aparato tecnológico do cinema se estabilizou a partir de 1905, enquanto um designer de games já deve ter trabalhado em mais de 80 plataformas diferentes nesses mesmos 25 anos, e não há estabilização à vista. Mas estamos entrando numa era de enormes inovações criativas, impulsionadas em parte pelo dramático crescimento do poder de processamento nos últimos anos, e em parte pelo desafio de incorporar ao mercado de games mulheres, jogadores mais velhos e eventuais, que hoje não se sentem atraídos pelos tipos de jogos existentes. Esteticamente, os games ainda contam histórias, em sua maior parte, numa

X Arte

Chaplin), da mesma forma que os sabichões de hoje olham para as curvas de Lara Croft com desprezo. Com o tempo, até os maiores defensores da pureza da arte acabaram se convencendo de que o conteúdo daquelas películas exibidas em salas escuras, que levavam multidões às lágrimas e ao riso, eram manifestações artísticas tão genuínas quanto a pintura, a música e o teatro. Só que os filmes tinham alcance muito maior e necessitavam de um grande esforço de produção antes de chegar ao público. Era preciso lançar mão de recursos tecnológicos para produzir uma obra cinematográfica, era preciso uma indústria. Esse modo de fazer arte acabou refletindo seu tempo, o século XX, e o cinema passou a ser considerado a sétima arte. No meio do videogame, já tem gente achando que pode estar produzindo a oitava. Esse é o caso de Christian Lykawka, diretor da Jack in the Box Computing, empresa com sede em Porto Alegre que foi criada em 1996, por dois estudantes de informática. A idéia dos caras era colocar em prática os conhecimentos adquiridos em seus cursos universitários, numa área que fizesse suas cabeças. Os games foram então o caminho natural

para a concretização desse sonho. Hoje os



Lykawka (agachado, de marrom) e a equipe da Jack in the Box Computing

programadores e designers da Jack in the Box estão concentrados na criação de um game que mistura estratégia e ação em primeira pessoa, num ambiente totalmente 3D. *Aquarius* é o nome do jogo, que ainda não tem data para ficar pronto. Christian diz que, assim como acontece com o cinema, a produção de games é uma mistura de indústria e arte. "A arte dos jogos fica mais complexa a cada dia. Por exemplo: nos games de hoje existem pequenos filmes, personagens com muitos movimentos, diálogos, cenários ricos em detalhes, trilhas musicais etc. Assim como a maior parte dos filmes produzidos em Hollywood, os jogos estão virando superproduções", afirma. A opinião de Christian é compartilhada por Odair Gaspar, da Perceptum, outra produtora de games brasileira, com sede na cidade de Santo André, região metropolitana da capital paulista. "Considero a produção de games algo



Henry Jenkins

linguagem visual de ações e reações, o que as liga às comédias de Chaplin ou Buster Keaton, e aos cenários espetaculares de Metropolis.

SGP – Fale um pouco de suas pesquisas sobre games e colaborações com a indústria.

Jenkins – Tenho estudado como desenvolver uma linguagem crítica para falar sobre os games. No momento, colaboro com alguns criadores da Electronic Arts para explorar características de personagens, narrativa e emoção, e acho que essa ajuda deve ter impacto a longo prazo sobre o conteúdo e o design dos games.

SGP – Qual o atual estágio dos videogames e de que forma os críticos poderiam colaborar para sua evolução?

Jenkins – No momento os games estão numa encruzilhada. A tendência até hoje era eles serem marginalizados na cultura norte-americana, como produtos exclusivos de adolescentes do sexo masculino, e não como um modo de expressão cultural. Nesse sentido, fazem lembrar os quadrinhos. Nos Estados Unidos, os quadrinhos permaneceram segregados do quadro da cultura média. No Japão, a situação é diferente. Seu conteúdo diversificado atinge um público amplo, e os quadrinhos são mais centrais na vida cultural de toda a população. Os games estão mostrando potencial para sair desses limites auto-impostos em seus primeiros anos, mas eles precisam criar espaço para inovação e diversificação. É preciso diversificar o conteúdo e

a forma a partir de uma base diferente, dirigida a um mercado variado. Eu acredito que os jogos farão essa transição e que estamos assistindo seus primeiros passos a partir dos notáveis produtos lançados no ano passado. Caso os jogos consigam efetuar essa transição, tenho certeza de que eles se tornarão a arte vívida do século XXI.

SGP – Quais são esses jogos que já estão evoluindo para se tornarem a arte vívida do século XXI?

Jenkins – Eu posso apontar *The Sims*, *American McGee's Alice*, *Majestic*, *Black and White* e *Shenmue* como alguns dos títulos que já deram um passo além. *The Sims* dá as ferramentas diárias para os jogadores construírem sua própria história, com personagens que respondem emocionalmente a suas decisões. A grande diferença desse jogo é que ele está focado na vida diária das pessoas, e não na narrativa épica, "maior que a própria vida", da maioria dos outros títulos que estão no mercado. *American McGee's Alice*, uma adaptação de *Alice no País das Maravilhas*, nos remete a um mundo menos colorido e mais conturbado, que nos leva a enfrentar nossos próprios pesadelos. O jogo tem algo a dizer, comparando o mundo idealizado por *Alice* e a realidade que vivemos hoje em dia. Sobre *Shenmue*, vale dizer que ele explora a dimensão espacial dos games, enquanto a tendência no mercado até pouco tempo atrás era limitar-se a ambientes esparsos. *Shenmue* cria um mundo onde todos os detalhes têm uma razão de ser, e você pode literalmente se perder nele. Trata-se do resultado que teríamos se Jacques Tati ou Marcel Proust tivessem feito jogos.



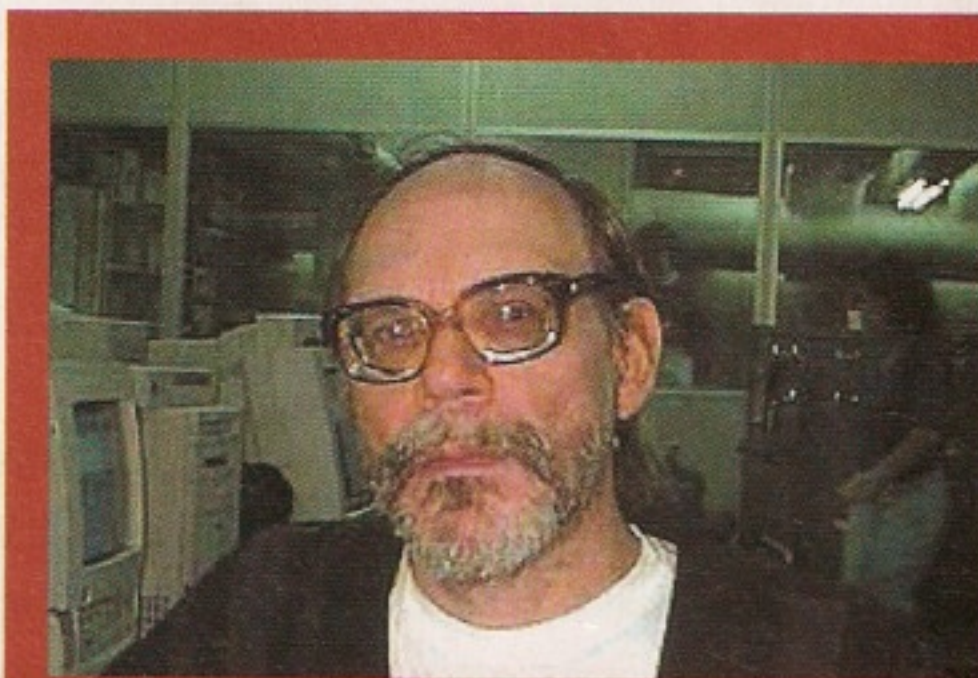
CIRCUITO
ABERTO

Videogame x Arte

muito parecido com o cinema. É arte e é indústria, só que o cinema está adiantado quase um século no relacionamento com o público. Com o passar do tempo, os jogos serão adequadamente classificados. Se tivermos sorte, seremos considerados produtores da oitava arte”, calcula. A Perceptum foi fundada no final de 1995 para produzir software de automação industrial, mas, pouco tempo depois, a empresa decidiu ter um produto próprio. A área de entretenimento foi escolhida pelo potencial de crescimento que tinha, na avaliação da época. A empresa aproveitou o destaque que o caso do E.T. de Varginha obtinha na mídia para criar o “primeiro shooter 3D brasileiro”. Hoje a Perceptum produz casual games (um gênero mais simples) para uma distribuidora inglesa.

A POPULARIDADE ESTÁ A FAVOR DOS GAMES

Uma pesquisa da IDSA (Associação dos Softwares Interativos Digitais), feita em 1,5 mil residências norte-americanas, faz revelações sobre essa indústria que, em 1999, vendeu 215 milhões de games e faturou US\$ 6,1 bilhões. O estudo mostra que 40% dos jogadores têm idade superior a 35 anos – somente 28% ainda não completaram 18. As mulheres já somam 43% entre as pessoas que têm o hábito de jogar. E tem mais: 145 milhões de americanos consideram que os games são uma atividade social e, freqüentemente, trocam o programa de tevê ou um cineminha por algumas horas jogando com amigos ou a família. Esses números acabam mostrando que o público que joga acabou se aproximando do perfil de quem vai ao cinema. Os videogames, de modo geral, deixaram de ser dirigidos apenas para crianças e estão cada vez mais populares entre os adultos. De acordo com o estudioso Jenkins, essa situação reflete o próprio progresso tecnológico pelo qual os games passaram. Em 25 anos, a evolução foi de *Pong* – um joguinho que se resumia a rebater bolinhas – para *Final Fantasy* – uma história interativa de grande qualidade visual, que dura quase 100 horas. Isso leva o pesquisador a afirmar que “os jogos de computador são uma arte popular, uma arte emergente, uma arte quase não reconhecida ainda, mas arte mesmo assim”.



O diretor Carlos Reichembach (acima) acha que é um exagero comparar videogame e cinema; ao lado, a equipe do filme *Dois Córregos*

CINEMA X VIDEOGAME

Do lado dos produtores e diretores de cinema, a comparação é considerada um exagero. “Acho que esse Jenkins viajou”, diz Carlos Reichembach, diretor de filmes como *Dois Córregos* (premiado em 1999 em cinco festivais internacionais) e *Alma Cosário* (considerado pela Associação Paulista dos Críticos de Arte o melhor filme de 1994). Na opinião do diretor, o videogame tem alguns impeditivos para ser considerado arte. “Em primeiro lugar, ele tem um público alvo muito definido, que é o infantil. Depois, não consigo ver como um jogo pode representar um mundo enxergado por outra pessoa. Ao contrário dos games, o cinema não é só diversão”, diz. Não é que o cineasta figure entre as pessoas que têm aversão à tecnologia. Ele acha, inclusive, que a arte não será a mesma no século XXI, por conta, principalmente, da Internet e do conceito de navegação como modo de apreender o mundo. Mas daí a considerar que um jogo que roda no computador ou em um console seja arte, o salto é muito grande para Reichembach. A marca do entretenimento, de fato, é muito profunda nos jogos. É inconcebível um título sem a intenção de divertir o jogador. Mas essa foi e é também uma característica de boa parte da produção cinematográfica. Nem todos os filmes são profundos e querem fazer pensar. Christian Lykawka, da Jack in the Box, diz inclusive que entre os jogos, como acontece no cinema, há produtos marcadamente comerciais, sem arte. São conhecidos como enlatados. De todo modo, os jogos estão longe de ser reconhecidos hoje como arte. O próprio Jenkins, que trouxe o tema à discussão, não tem certeza de que os games se tornarão uma narrativa do tipo da que rola no cinema. “Um dos maiores clássicos entre os jogadores, *Tetris*, não tem nada a ver com uma narrativa, com uma história”, explica o estudioso. “A arte futura dos jogos pode se assemelhar mais à dança ou à arquitetura que ao cinema”, diz. O estudioso acredita que muita coisa ainda vai acontecer. Os criadores de games têm como grande desafio conciliar uma narrativa coerente com interatividade. Disso deve resultar os princípios estéticos desses novos aspirantes à categoria artística. Talento não falta aos produtores de jogos. Quem em sã consciência pode duvidar da capacidade de um Sid Meier, o genial criador da série *Civilization* (que simula mais de três mil anos de história), ou de um Scott Miller, um dos responsáveis por *Duke Nukem 3D* (jogo com direito a um herói cheio de cinismo)? A falta de reconhecimento do videogame como arte também vitimou o cinema nos anos 20 do século passado. Os

motivos de antes são os mesmos de agora: motivação comercial, apelo à violência e ao erotismo, e necessidade de uma indústria para realizar as obras. Mas há várias semelhanças entre os pontos considerados positivos do cinema e do videogame. Os dois gêneros são democráticos e contam com enorme adesão. Ambos refletem o ritmo da vida urbana de seus dias e abrem as portas para um tipo de experiência sensorial nova. E, se o cinema foi a mais completa tradução da era industrial, os games aspiram ao mesmo papel nos tempos digitais de hoje. Se é para continuar falando de semelhanças entre cinema e videogame, a comunicação entre um gênero e

Cursos ensinam como criar games

Já é hora de a galera que pretende prestar vestibular no final do ano começar a estudar. Se a sua intenção for trabalhar na área de jogos, existem alguns cursos superiores que podem ajudá-lo a entrar nesse mercado. Segundo o professor de matemática Harold Zöld, do Colégio Vértice (São Paulo), o aluno deve priorizar algumas matérias para se dar bem nesses cursos. "No vestibular, todas as matérias são importantes. Mas para passar nos cursos voltados à programação de jogos, é preciso ter uma boa base de matemática e física. Em relação à área de animação, é importante ter também bons conhecimentos de Windows (principalmente para Macintosh) e talento para desenho." Confira alguns dos cursos superiores ligados à criação de games:

- **Ciência da Computação:** esse é o curso mais completo para a programação de jogos. O aluno aprende como funciona o game, quais suas possibilidades e a lógica por trás dele;
- **Engenharia de Computação:** ensina a explorar os recursos de cada hardware e suas ferramentas para a criação de um jogo;
- **Sistemas de Informação:** parecido com Ciência da Computação, mas é mais voltado para a programação de jogos online;
- **Desenho Industrial e Computação Gráfica:** esses cursos estão relacionados à criação visual dos games. O primeiro tem a ver com o planejamento estético, e o segundo, com a execução dos desenhos;
- **Música:** é o curso indicado para quem pretende cuidar da parte sonora do jogo.

NOVA CULTURAL LANÇA CURSOS PRÁTICOS VESTIBULAR 2001

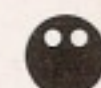
A Editora Nova Cultural acaba de lançar a coleção Cursos Práticos Vestibular 2001, uma publicação semanal com exercícios comentados, cadernos de resumos, provas simuladas e técnicas de redação, além de fichas, tabelas e quadros que facilitam a memorização das informações. Serão 31 fascículos, divididos por matéria, e mais quatro encartes de literatura comentada. A primeira publicação estará nas bancas de todo o Brasil a partir de 5 de março, por R\$ 5,50. Você também pode encontrar informações no site www.vestibularnovacultural.com.br



O game *Incidente em Varginha*, da *Perceptum*, que foi baseado na suposta aparição de um E.T. nessa cidade mineira



outro é intensa na indústria cultural, principalmente em Hollywood. Personagens de sucesso migram de filmes para jogos e vice-versa (confira o quadro abaixo). Há roteiros criados para aproveitar as duas mídias e, como explica Lykawka, da Jack in the Box, a metodologia de produção de ambos vai se tornar cada dia mais semelhante. Ainda há diferenças enormes nas emoções que os jogos, de um lado, e o cinema, de outro, são capazes de causar. A adrenalina produzida por um filme de aventura pode ser facilmente comparada à de um bom jogo, mas os personagens dos games não conseguem, pelo menos por enquanto, fazer chorar ou sensibilizar com sua personalidade. Falta-lhes profundidade. Mas isso, de acordo com o estudioso do MIT, pode ser creditado ao fato de os games não terem ainda se desenvolvido plenamente. Para o cineasta Reichembach, porém, a coisa não é bem assim. "Não vejo como o videogame pode dar um passo além da realidade e do sonho", raciocina. O desafio está lançado! Resta agora aos produtores de jogos se empenharem ainda mais em suas criações para conquistar um status sequer imaginado alguns anos atrás. O tempo dirá se eles conseguiram ultrapassar o território estreito do "entretenimento" para chegar à categoria de manifestação artística.



TROCA-TROCA DAS TELAS

Confira alguns dos personagens que saíram do cinema para o videogame e os que fizeram (ou estão prestes a fazer) o caminho inverso:

Cinema-Videogame	Videogame-Cinema
<p>James Bond O agente secreto capaz de proezas inacreditáveis saiu da telona para a telinha, com grande sucesso</p> <p>Duro de Matar O durão vivido por Bruce Willis não repetiu o estrondoso sucesso das bilheteiras de cinema no videogame</p> <p>Batman Todas as aventuras do morcegoão no cinema ganharam versões para videogame</p> <p>Evil Dead O filme trash cult pintou na telinha recentemente, com o mesmo estilo</p> <p>Blade O caçador de vampiros estreou no PlayStation com uma jogabilidade bem fraquinha. Apesar disso, o game ficou razoável</p> <p>A Bruxa de Blair O game de PC tem uma história um pouco diferente do cinema, mas mantém o clima aterrorizante</p> <p>A Múmia O personagem de Brendan Fraser no cinema ganhou uma versão bem legal no PlayStation, com jogabilidade parecida com Tomb Raider</p>	<p>Lara Croft A estrela máxima de Tomb Raider promete arrasar quarteirões também na telona, com as curvas de Angelina Jolie. A estreia nos EUA será em junho</p> <p>Resident Evil Os zumbis ainda não têm data marcada para chegar à telona, mas a gata Milla Jovovich está garantida no papel principal</p> <p>Final Fantasy O filme, com personagens digitais e uma trama baseada no ano 2065, deverá chegar aos EUA em julho</p> <p>Mario Bros O encanador que é o grande símbolo da Nintendo virou filme. Ruim</p> <p>Street Fighter Guile foi vivido por Van Damme num filme de qualidade média</p> <p>Mortal Kombat Trash game, trash movie. Só para fãs</p>



PLAYSTATION NEWS

Konami vai fazer teclado para o PS2



A Konami está prestes a lançar um teclado USB para o PlayStation 2, que será compatível com o jogo *Beatmania Dadada* e, futuramente, com a Internet do PS2. O produto deve chegar às prateleiras no dia 29 de março, e seu preço vai ficar em torno de US\$ 58.

Depois de Tony Hawk, é a vez de Kelly Slater

A Activision acaba de anunciar o desenvolvimento de um jogo do campeão de surfe Kelly Slater. O título inspirado nesse esportista radical sairá para PlayStation 2 e deverá ficar pronto ainda este ano. O skatista Tony Hawk que se cuide!

The Matrix chega ao 128 bits em 2002

Depois de gastarem mais de US\$ 8 milhões para conseguir a licença, a Interplay e a Shiny vão produzir o game *The Matrix*, baseado no filme da Warner que trazia Keanu Reeves no papel principal. O PS 2, o Xbox e o PC certamente vão ganhar versões do jogo, e o GameCube e o Game Boy Advance também são sérios candidatos. O novo título vai seguir o gênero de ação, trazendo armas de alta tecnologia, lutas em 3D e um ambiente futurista. O lançamento está programado para o final de 2002, com o novo filme da série.



Com um concorrente a menos e o apoio da Sega, Sony vive seu grande momento

Com o relançamento do PlayStation 2, o fim do Dreamcast e os raros títulos novos do Nintendo 64, parece que chegou a grande vez da Sony! Para espalhar e popularizar seu novo 128 bits pelo mundo – especialmente no Ocidente –, a Sony agora vai contar com um parceiro de peso: a Sega, a única empresa do planeta que possui um console em pleno

Com o RPG *Dark Cloud*, a Sony pretende desbancar a lenda de *Zelda*, da Big "N"



funcionamento online. Além de dar uma mãozinha à Sony no que diz respeito à Internet, a Sega está prometendo uma série de coisas para o PlayStation 2. A fabricante do Dreamcast já está produzindo alguns games novos para o PS2, entre eles *Virtua Fighter 4* e *Space Channel 5*. As novidades não param por aí! Outros sucessos do Dreamcast serão convertidos para o 128 bits da Sony, e alguns clássicos do Saturn poderão ganhar verões para o PS One. Na rede, já existem até listas com os jogos mais esperados pelos usuários da Sony, entre eles *Nights*, *Sonic*, *Panzer Dragon* e *Shining Force*.

O QUE VAI ACONTECER NO MERCADO NESTE MÊS?

Março é o mês em que as coisas costumam ferver no mundo dos videogames. As grandes empresas deixam seus lançamentos para este mês devido ao encerramento do ano fiscal (nesse caso, o encerramento do ano de 2000). A Nintendo, a



Gran Turismo 3: um jogo perfeito em todos os aspectos

única concorrente da Sony na atualidade, tem duas cartas em sua manga. Para o Ocidente, ela está reservando o jogo *Conker's Bad Fur Day*, que promete ser um grande sucesso. E no Japão, a Big "N" conta com o lançamento do Game Boy Advance, portátil que já tem milhares de unidades reservadas. Só que nada disso assusta a Sony, que também reservou muitas novidades para março. Além de reabastecer as prateleiras ocidentais com o PlayStation 2, a empresa vai lançar títulos importantes, como *The Bouncer* e o surpreendente *Onimusha*, para o PS2. O PS One também vai ganhar um sucesso, *Fear Effect 2*. Para o Japão, a Sony deve soltar o tão esperado *Gran Turismo 3*, que promete ser o mais perfeito game de corrida

que já existiu, e *Dark Cloud*, um RPG feito para desbancar *Zelda*. De março a julho, a Sony terá uma oportunidade única para estabelecer seu console de última geração no mercado e prepará-lo para a chegada do GameCube e do Xbox.

Novo Metal Gear sairá só para PS 2

Em anúncio oficial, a Konami do Japão negou o desenvolvimento de uma versão de *Metal Gear* para o Xbox. Segundo a empresa, a notícia que se espalhou recentemente pela Internet não passa de um boato. Hideo Kojima e sua equipe reafirmaram que a nova versão de *Metal Gear* é exclusividade do console de última geração da Sony.

Sons of Liberty inspira novos bonecos

A empresa McFarlane, criadora dos brinquedos baseados na primeira versão de *Metal Gear Solid*, já está trabalhando numa nova linha de produtos. Dessa vez, os bonecos foram inspirados na segunda aventura de Snake, *Sons of Liberty*. Os novos protótipos da McFarlane foram apresentados na Toy Fair 2001, realizada nos EUA no final do mês passado.

SEGA TEM A SOLUÇÃO PARA PROBLEMAS DE PROGRAMAÇÃO

Pelas freqüentes trocas de elogios, parece que a Sony e a Sega estão em lua-de-mel. Mas também não é para menos! Se, de um lado, a Sega ganhará novo fôlego associando-se a uma empresa bem-sucedida, a Sony poderá, de uma vez por todas, resolver os problemas de programação do PlayStation 2, que rendem várias reclamações de desenvolvedores de jogos. A princípio, as softhouses teriam de esperar um pouco mais para ter uma ferramenta de programação mais flexível, que atenuasse o trabalho do programador. Agora a Sega está prometendo fazer uma adaptação dos kits de desenvolvimento exclusivos do Dreamcast – um dos pontos mais positivos do console – para o PlayStation 2. Isso vai facilitar muito o trabalho dos programadores, além de permitir que títulos que estavam sendo produzidos para o finado Dreamcast sejam convertidos para o PS2 com facilidade. Para quem não sabe, as ferramentas do Dreamcast permitem que os jogos sejam desenvolvidos num curto espaço de tempo e são uma alternativa para quem não quer ficar preso aos kits de programação tradicionais do Windows CE (o sistema operacional nativo do Dreamcast).

FINAL FANTASY X É A NOVA ARMA DA SONY

Depois que o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, declarou que não pretende fazer nenhuma parceria com a Square para desenvolver jogos para seus consoles, a Square,



mais uma vez, vestiu a camisa da Sony. Ambas as empresas têm uma longa história de desentendimentos com a Nintendo e vão usar exatamente a data da chegada do GameCube ao Japão, em julho (o dia ainda não foi divulgado), para lançar *Final Fantasy X*. Se isso realmente acontecer, muitos consumidores vão ter de optar por comprar a décima versão da saga *Final Fantasy* ou o novo 128 bits da Nintendo.

A disputa promete ser

acirrada, já que uma recente pesquisa entre os leitores da revista japonesa *Famitsucom* (a mais vendida no mundo) revelou que *Final Fantasy X* – que marcará a estréia da série no PS 2 – é o título mais esperado na terra dos samurais na atualidade. A história do jogo vai focar dois personagens: Tidus, um jovem que adora esportes aquáticos, principalmente o Blitzball (ainda não foram divulgados muitos detalhes sobre esse esporte), e Yuna, uma Summoner determinada, cuja mãe era uma das mais

respeitadas mágicas. As ilustrações de *FF X* estão sendo produzidas por Yoshitaka Amano (tradicional da série), e o design é de Tetsuya Nomura, figura carimbada da Square. A nova versão terá diálogos em inglês e japonês, o que vai facilitar muito a vida dos jogadores ocidentais. O lançamento de *Final Fantasy X* nos Estados Unidos ainda não tem data definida, mas deve

acontecer em meados de novembro ou então no mês de dezembro.



Final Fantasy X é arma da Sony para abafar o lançamento do GameCube no Japão

Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
The Bombing Islands	Ação	07/03
Dance Dance Revolution 4th Mix	Simulador	15/03
Triple Play 2002	Esporte	15/03
Lego Stunt Rally	Corrida	19/03
Rainbow Six: Rogue Spear	Ação	28/03
Emblem Saga	RPG	29/03
Inspector Gadget	Ação	29/03
Alone in the Dark 4	Ação	Março
Beatmania: The Sound of Tokyo	Simulador	Março
Digimon World 2 (americano)	RPG	Março
Fever 4 Sankyo	Ação	Março
FI World Grand Prix 2000	Esporte	Março
Goemon	Ação	Março
The Heiwa	Ação	Março
Mary-Kate and Ashley: Winners Circle	Ação	Março
Mat Hoffman's Pro BMX	Esporte	Março
Monster Force	Ação	Março
Simpson's Wrestling	Luta	Março
Forget Me Not	Ação	Abril
Kasparov Chess	Esporte	Abril
Angel Doll		
Batman: Gotham Racer	Ação	Maio
Byffy: The Vampire Slayer	Ação	Maio
Point Blank 3	Tiro	Maio
Rosswell Conspirancies V.I.P.	Ação	Maio
Time Crisis: Project Titan	Tiro	Junho
Arc the Lad Collection	RPG	Sem previsão
Dragon Warrior VII	RPG	Sem previsão
World's Scariest Police Chases	Ação	Sem previsão
X-Men: Mutant Wars	Ação	Sem previsão
Roller Jam	Esporte	Sem previsão

Capcom lança nova placa de arcade, a System 246



A Capcom está para lançar uma nova placa de arcade, chamada System 246. Um dos primeiros jogos previstos para ela é *Jojo's*

Bizarre Adventure 5, que será bem diferente daquele do PlayStation e Dreamcast. O título não será mais de luta, e sim de ação. Além da versão para arcade, a Capcom já anunciou que vai lançar o jogo para PlayStation 2.

Graficamente, *Jojo's Bizarre Adventure 5* lembra *Jet Grind Radio*, cujos polígonos são "cartonizados".

Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
Ring of Red	Estratégia	08/03	Off-Road Thunder	Corrida	16/03
Army Men: Sarge's Heroes 2	Estratégia	14/03	Warriors of Might and Magic	Estratégia	19/03
Tiger Woods PGA Tour Golf	Esporte	14/03	Winback	Ação	21/03
Triple Play 2002	Esporte	14/03	Dinosaur	Ação	28/03
Army Men: Air Attack 2	Estratégia	15/03	Quake III Revolution	Ação	28/03
Shadow of Destiny	Ação	15/03	Z.O.E.	Ação	28/03
Dark Cloud	RPG	16/03	Dark Angel: Vampire Apocalypse	Ação	30/03
Ico	Quebra-cabeças	16/03	Twisted Metal Black	Ação	30/03
MDK 2: Armageddon	Ação	16/03	4x4 Evolution	Corrida	Março



PLAYSTATION 2
PRÉ-ESTRÉIA

The Adventures of Cookie & Cream



AGETEC/FROM SOFTWARE

Ação

Disponível no 1º semestre

Nesse game estilo plataforma, você poderá controlar Cookie e Cream, dois simpáticos personagens que precisam escapar a todo custo de emplacáveis caçadores. O mais importante para driblar os obstáculos durante a aventura é a cooperação entre os dois. **The Adventures of**



Cookie & Cream lembra bastante jogos estilo Crash e Spyro, só que seus gráficos são ainda mais detalhados e

coloridos. O divertido é jogar com um amigo, já que sozinho você tem de cuidar dos dois personagens. E a tarefa não é muito fácil!

Title Defense



CLIMAX

Luta

Disponível no 2º semestre

Title Defense mescla elementos de títulos tradicionais de boxe, como **Knockout Kings**, com os de jogos estilo **Ready 2 Rumble**. No modo Championship, você melhora suas habilidades conforme vai ganhando as lutas. E no interessante Ghost, você treina lutando contra um fantasma. O game inclui também a opção de você assumir o papel do treinador do boxeador. A parte visual de **Title Defense** é bem legal. Cada personagem é formado por mais de 5 mil polígonos, e seus movimentos foram capturados de lutadores reais.



Stunt Driver

CLIMAX

Corrida



Sem data prevista de lançamento

Stunt Driver, novo game de corrida para o PlayStation 2, conta com seis diferentes modos de jogo – Quick Race, Single Race, Championship, Time Attack, Test Drive e Scenario. Além de as pistas serem bastante variadas, existe um editor para você criar seus próprios circuitos. As corridas acontecem tanto durante o dia quanto à noite. Os gráficos, muito caprichados pela equipe da Climax, reproduzem cenários e carros detalhados. Isso sem contar as mudanças climáticas que ocorrem durante os pegs.



Legion: Legend of Excalibur



MIDWAY/7 STUDIOS

Ação

Disponível no 1º semestre

A história de **Legion: Legend of Excalibur** se passa na época do rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda. Você começará o jogo no comando de pequenas tropas do exército do rei Arthur, e



algumas de suas tarefas serão defender castelos, atacar tropas inimigas e enviar homens para a batalha. Como você não terá controle total sobre seus homens, será preciso nomear quatro comandantes para controlar pequenos grupos. No início, isso não será fácil. Mas, conforme o desenrolar do game, você

e seus cavaleiros ganharão mais experiência e novas habilidades.



Drakan



SONY

Ação

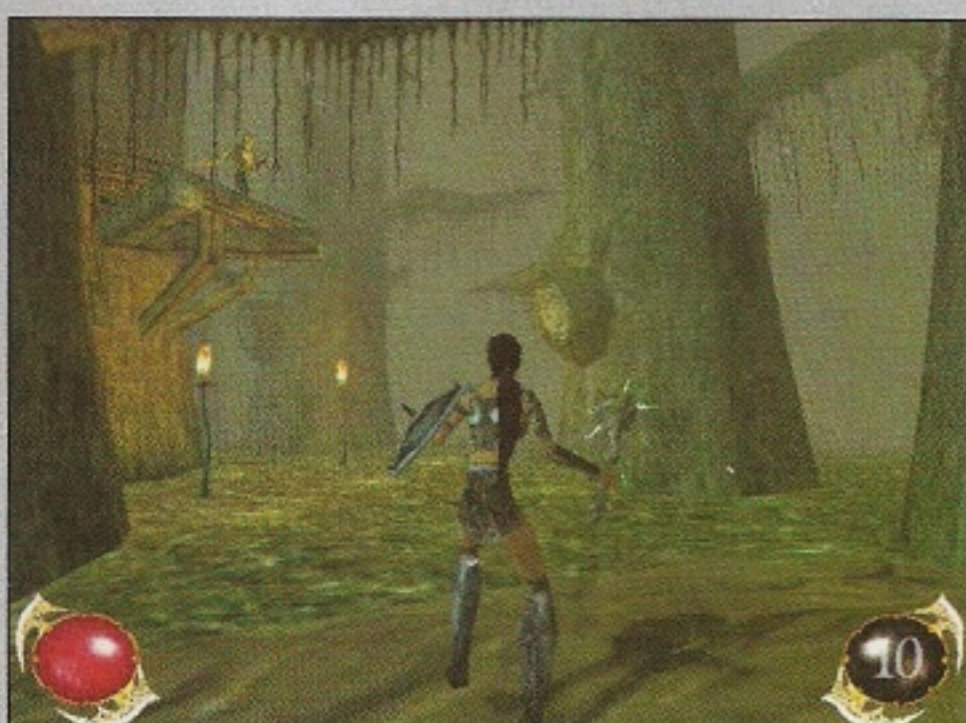
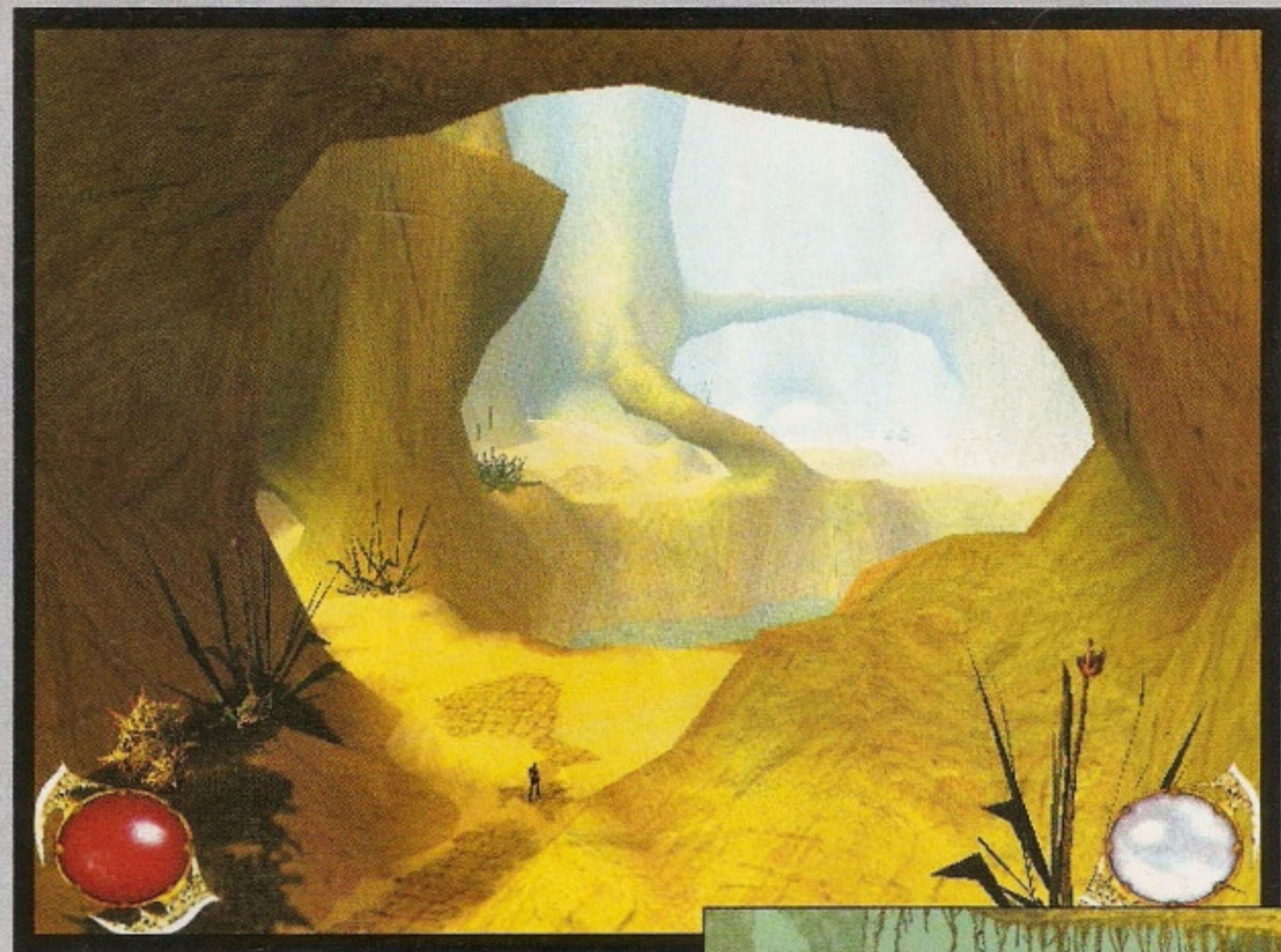
Disponível no 2º semestre

Drakan é um game de aventura em terceira pessoa no estilo **Tomb Raider**. Você será Rynn, uma garota que embarca numa jornada cheia de mistérios, perigos e aventuras, depois de ter o irmão seqüestrado pela gangue dos Wartoks. Logo no início, Rynn fica sabendo que o grupo é liderado pelo poderoso Navaros e seu dragão. A partir daí, a gata terá de descobrir quais são as intenções dos caras e fazer de tudo para impedir que eles façam mal a seu irmão. Sua primeira missão no jogo será encontrar um dragão desaparecido há séculos e fazer dele um aliado. Isso não vai ser difícil, e logo você e Arokh se tornarão bons companheiros.

Drakan se passa em oito grandes mundos,

dentro dos quais existem várias fases em que você terá de completar inúmeras tarefas, descobrir segredos e explorar tudo em sua volta. Para as batalhas, Rynn vai usar algumas armas medievais, como espadas, machados e lanças. Isso sem falar nas magias que a personagem vai aprender conforme

for progredindo na trama. A parte visual do game é um dos pontos fortes: os cenários são impressionantes, e as paisagens, muito bonitas e variadas. Você terá de atravessar vales, montanhas, cavernas, ilhas e até vulcões! A galera da Sony também está trabalhando pesado nas animações, principalmente nas expressões faciais dos personagens. A iluminação e os efeitos climáticos também prometem arrebentar!





PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA

Lotus Challenge

PlayStation 2



INTERPLAY
Corrida

Disponível em junho

Lotus Challenge tem mais de 40 carros de corrida da Lotus à sua disposição, incluindo modelos de Fórmula 1 a partir do ano de 1962. São 25 pistas de corrida, sendo que dez delas são exclusivas para manobras radicais. Você pode escolher ainda entre três modos de jogo: Arcade, Championship e Challenge. O mais interessante é o Challenge,



no qual você pode correr com um personagem masculino ou feminino. Eles têm diferentes missões e, conforme vão passando pelas tarefas, podem ganhar dinheiro, fazer contratos e melhorar os respectivos carros e equipamentos. Esse novo game de corrida da Interplay promete radicalizar no PlayStation 2.

Dropship



SONY
Ação

Disponível no 1º semestre

PlayStation 2

A aventura em **Dropship** acontece num futuro distante. Você estará no comando de uma gigantesca nave de transporte, armada até os dentes, capaz de destruir tudo que encontrar pela frente. Dentro dela, além do exército, existem poderosas armas, mísseis e todos os suprimentos necessários para uma guerra de verdade! Outra opção no game é comandar veículos terrestres e explorar diferentes caminhos, em cenários bem grandes. São várias missões, com objetivos bastante variados.



Extermination



SONY/DEEP SPACE
Aventura

Disponível em 8 de março

PlayStation 2

A história de **Extermination** – game estilo **Resident Evil** – acontece num futuro próximo, no ano 2005. A unidade de espionagem norte-americana Red Light é enviada ao Pólo Sul para investigar estranhos acontecimentos na base



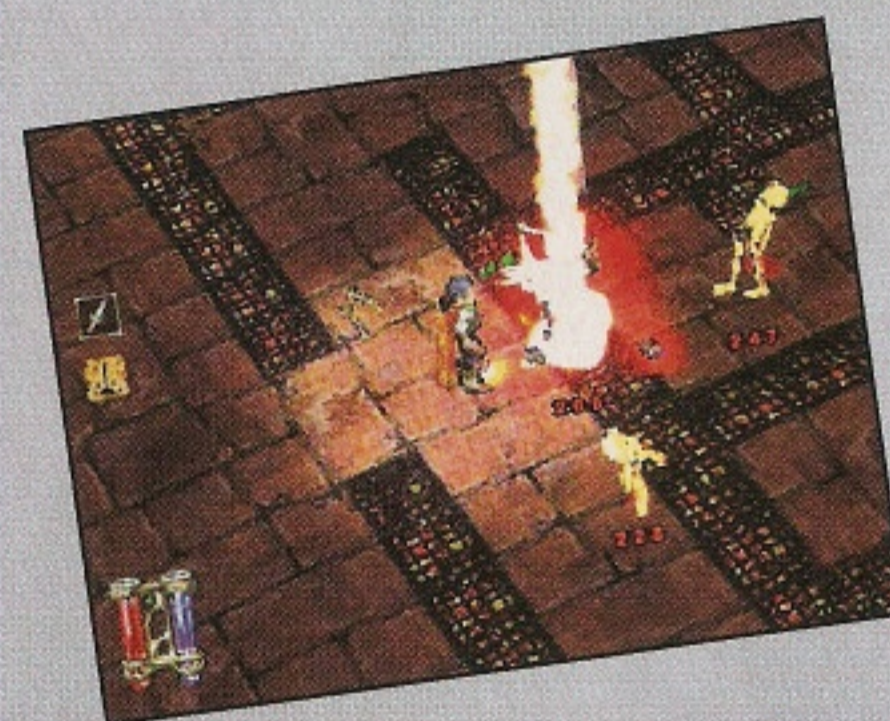
militar Fort Stewart. Durante o trajeto, o meio de transporte da equipe é destruído, e só resta você para completar a missão! Na pele do sobrevivente Dennis Riley, você terá de infiltrar-se na base e, a partir daí, explorar lugares obscuros, encarar criaturas horripilantes e desvendar incríveis mistérios!

Technomage



SUNFLOWERS
RPG

Disponível no 1º semestre



Technomage é o primeiro game da Sunflowers para o PlayStation. A história se passa no mundo de Gothos, dividido entre duas tribos – os Dreamers e os Steamers. Todos vivem em paz, só que não é permitida a união entre pessoas de raças diferentes. Você vai encarnar Melvin, fruto de uma dessas uniões proibidas, e sua missão será, além de enfrentar o preconceito, salvar Gothos da invasão de terríveis criaturas. Ainda tem mais! Você terá de livrar-se da suspeita de ser a origem de todos os problemas! Com habilidades mentais (herdadas dos Dreamers) e físicas (vindas dos Steamers) bem equilibradas, Melvin terá de enfrentar monstros perigosos e desvendar altos mistérios.

Klonoa 2: Lunatea's Veil



NAMCO
Plataforma

PlayStation 2

Disponível em março

Esse game, estilo plataforma em 2D, é seqüência de **Klonoa: Door to Phantomile**, para PlayStation. Na primeira versão, nosso amigo passeava pelos próprios sonhos. Em **Klonoa 2: Lunatea's Veil**, Klonoa também vai estar preso num mundo de sonhos, mas não dele! A aventura toda acontece em Lunatea, um lugar pacífico graças à existência de quatro poderosos sinos que ficam espalhados pelo mundo. Logo que chega lá, Klonoa faz amizade com Popka e Lolo, uma sacerdotisa e seu ajudante. Os dois



serão de grande ajuda para você, já que eles conhecem Lunatea como a palma da mão! Seu objetivo será descobrir como você foi parar nesse lugar e encontrar um meio de sair de lá. Assim que começar a explorar o mundo desconhecido, você vai encontrar um quinto e obscuro sino, que pode ameaçar a tranquilidade de Lunatea. A partir daí, sua missão será encontrar uma maneira de impedir que o sino toque e, assim, garantir a paz local. A jogabilidade é bastante parecida com a de games como **Pandemonium** e **Crash Bandicoot**. Apesar de pouca liberdade, você terá 24 fases para se divertir e, em algumas, poderá até usar meios de transporte bem diferentes.





PLAYSTATION

Mais um ótimo game de tiro e ação em 2D

Metal Slug X

9.5

SNK	Controle - simples e fácil	10
Ação	Diversão - do começo ao fim	10
2 Jogadores	Gráfico - bem-humorado	9
	Som - tem tudo a ver!	9



METAL SLUG X

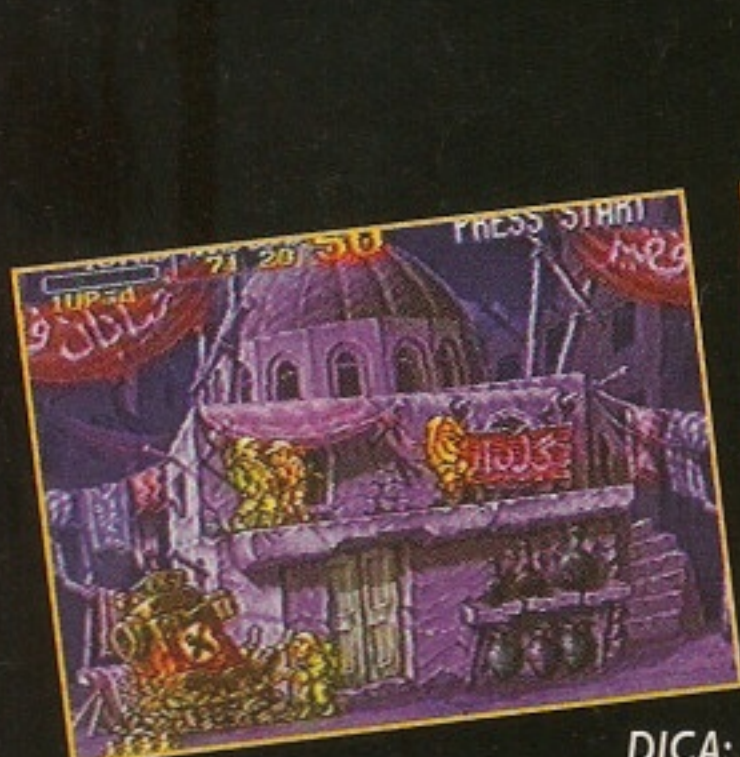


Por Lord Mathias

Esse é mais um título da saga Metal Slug que promete agradar todos os tipos de jogadores. Mesmo sendo bastante simples, games como esse – de tiro e ação em 2D – costumam garantir muitas horas de diversão. Lembra do bom e velho Contra, do Nintendo? Metal Slug X é um jogo bem-humorado, com ótimos gráficos e boa movimentação dos personagens. A trilha sonora se encaixa perfeitamente nas fases, fazendo você entrar ainda mais no empolgante clima de perseguição. Escolhendo entre



quatro personagens diferentes, você vai entrar de cabeça numa aventura incrível: enfrentar inimigos da pesada para resgatar prisioneiros de guerra. Ao longo do caminho, será preciso destruir alguns objetos que destravam novos itens. Estes últimos vão de armas poderosas (como granadas, metralhadoras e lança-chamas) a meios de transporte, o que inclui até tanques de guerra! Tente conseguir o máximo de itens que puder, pois eles serão fundamentais para você chegar ao fim de cada level!



DICA: para chegar a essa plataforma e salvar o refém, suba pelo tanque estourado



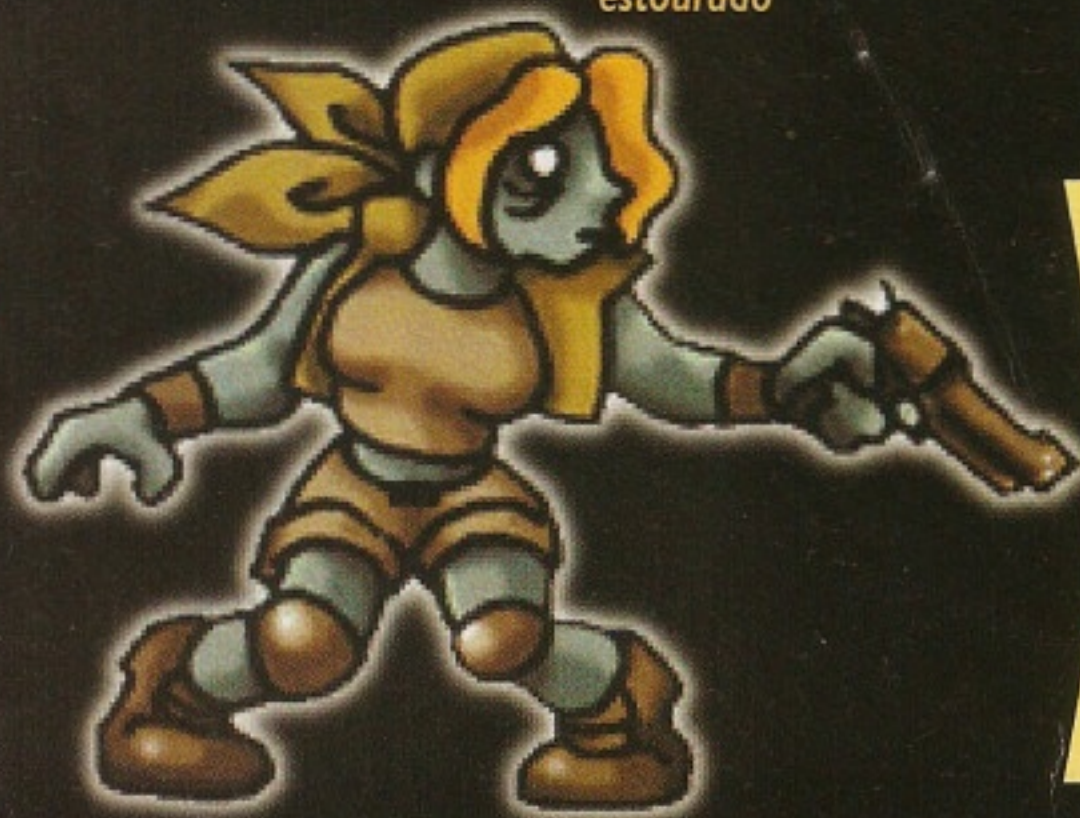
DICA: logo no começo da primeira fase, atire no canto esquerdo do chão para descobrir um item



DICA: quando aparecer uma fileira de helicópteros, detone primeiro o vermelho. Os outros explodirão automaticamente!



DICA: atire nessa garota de boné para pegar os itens que ela guarda na mochila



Comandos Gerais

- - arma/tiro
 - - granada
 - X - pulo
 - + X - sair dos tanques
- Obs: os comandos podem ser configurados em Options de acordo com seu gosto



DICA: atire no olho da esfinge para descobrir outro item



DICA: suba nesse barril de TNT e pule para atirar uma granada por cima do portão. Um refugiado aparecerá! Repita esse processo três vezes



DICA: atire nessa múmia, pegue o item que ela vai lhe dar e saia correndo. Ela está segurando uma dinamite!



DICA: sempre que puder, aperte o botão de tiro bem perto do inimigo. Assim você irá acertá-lo com uma facada e conseguir mais pontos, além de economizar munição



DICA: destrua todo o cenário da quarta fase para ganhar inúmeros itens

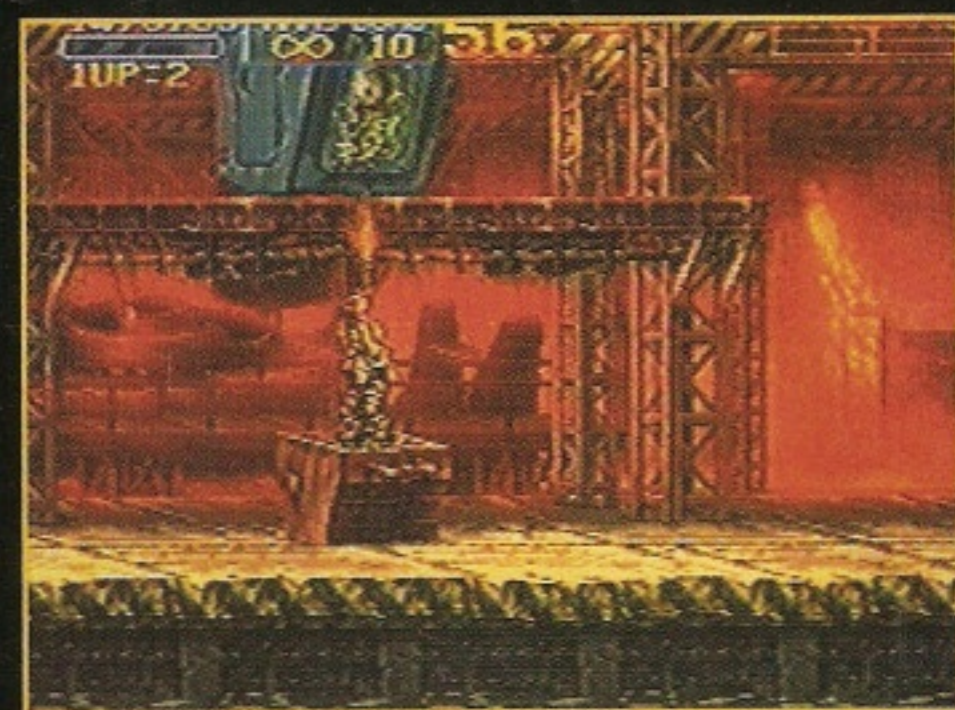
DICA: gire essa alavanca para pegar os itens que estão escondidos em cima do cenário



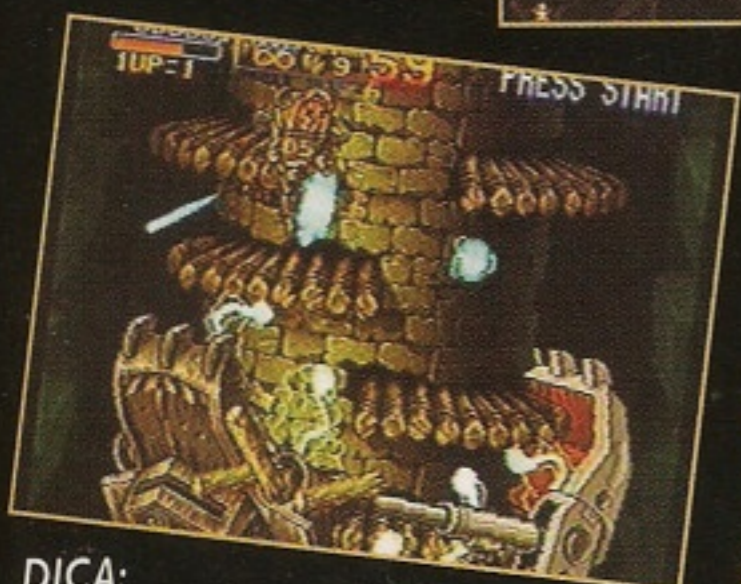
DICA: atire na cabeça da segunda estátua para que essa ponte de moedas apareça



DICA: atire nesse poste para encontrar mais dois refugiados



DICA: atirando nos compartimentos que contêm aliens, você conseguirá alguns itens



DICA: quando estiver lutando contra o chefe da segunda fase, cuidado para não apertar o botão de pulo e o de tiro juntos. Se fizer isso, você sairá do tanque



DICA: esfaqueie esse cara que está tomando sol para ganhar um item



DICA: fique em cima dessas plataformas para mirar bem no inimigo antes de atirar as granadas





PLAYSTATION

Mestres da web roubam a vez de velhos feiticeiros

Persona 2: Eternal Punishment

8.8

Atlus	Controle - clássico e eficaz	9
RPG	Diversão - o melhor dos RPGs	10
1 jogador	Gráfico - faltam frames	8
Memory Card	Som - trilha é meio cool	8



Da GamePro

Persona 2: Eternal Punishment é semelhante a um RPG clássico, com direito a encontros aleatórios, feitiçaria, personagens aumentando o level e melhorando atributos, e por aí vai. Mas esse jogo sombrio da Atlus vai além! O cenário é moderno, repleto de estudantes, policiais e mestres da web (substituindo os feiticeiros e paladinos). Na história, você tenta solucionar o mistério da Joker's Curse, o que faz com que alguns rumores se tornem verdadeiros. Conforme mergulha na trama, você espalha boatos para ajudá-lo na investigação, e eles podem alterar o



DICA: despache primeiro os inimigos que atacam vários personagens simultaneamente, como esse anjo sórdido

roteiro. O sistema de combate é muito interessante. É possível, por exemplo, conversar com demônios para obter cartas de tarô e aumentar seus poderes. Ou você pode lutar contra eles para acumular mais pontos. Gráficamente falando, **Persona 2** tem belos personagens estilo anime, espalhados num mundo em 3D. A trilha musical de suspense e os efeitos sonoros complementam, com competência, aquilo que você vê na tela. Esse game, que combina controles decentes com uma história adulta, já é um fenômeno no Japão e tem grandes chances de conquistar o Ocidente.



DICA: durante os encontros aleatórios, escolha Contact se precisar de mais cartas de tarô

DICA: depois que aparecer um ponto de exclamação (!) no primeiro contato com um demônio, repita o mesmo processo para conseguir uma carta



DICA: no Sky Museum, fuja de todas as batalhas para economizar tempo e salvar crianças



DICA: quando enfrentar vários inimigos ao mesmo tempo, evite usar Fusion Spells (⊕), pois eles atingem um adversário por vez



DICA: se houver mais de um demônio presente, use feitiços que machucam vários adversários





PLAYSTATION

Surfista de plantão: esse jogo fala sua língua!

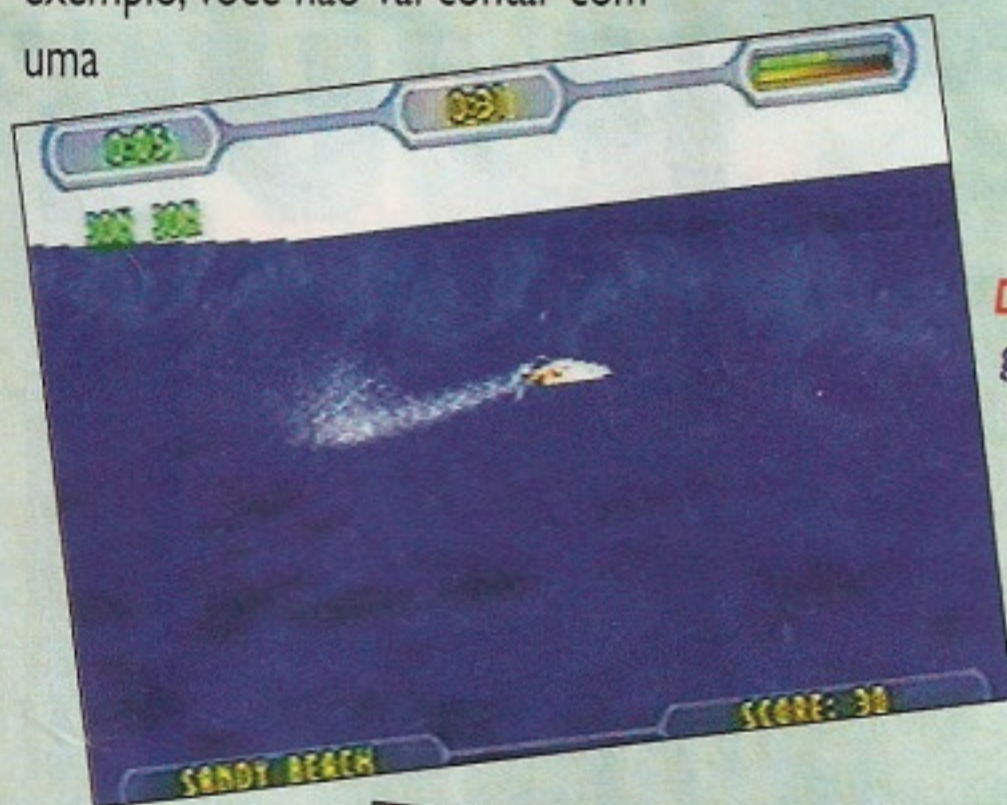
Championship Surfer 8.8

Krome Studios	Controle - sem complicação	9
Esporte	Diversão - surfar em casa!	10
2 Jogadores	Gráfico - belas ondas	8
Memory Card	Som - cria o clima da praia	8

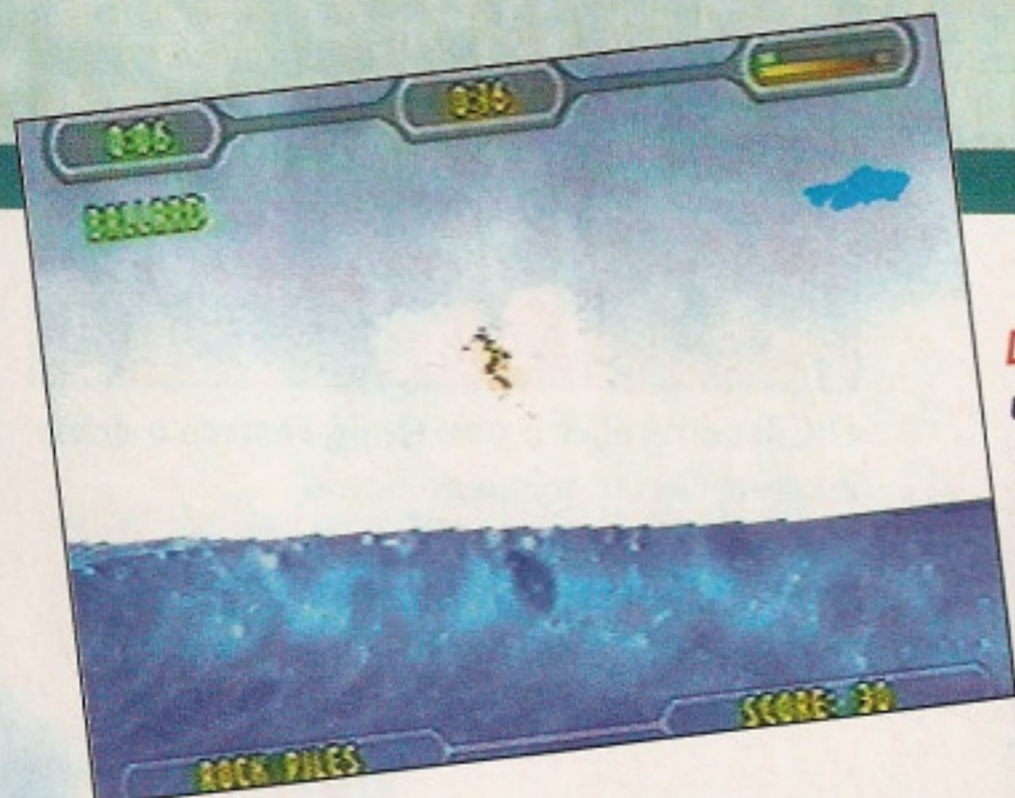


Por Lord Mathias

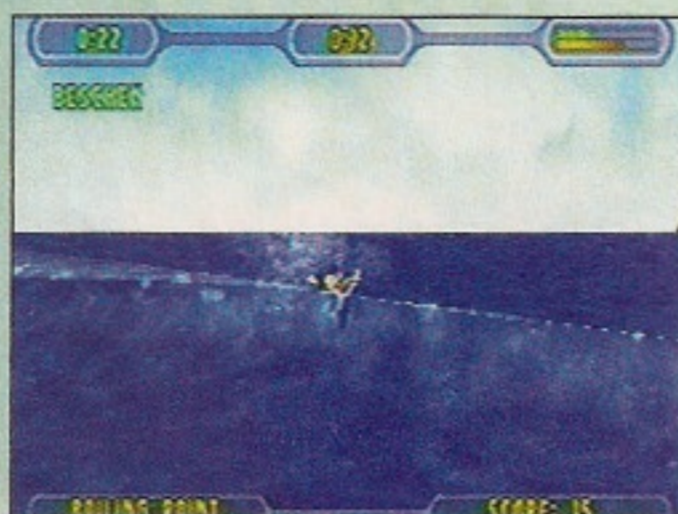
Se você gosta de surfe, finalmente chegou a sua vez! **Championship Surfer** é o primeiro game do gênero que consegue combinar bons gráficos (as ondas dos anteriores eram uma nhaca!) e uma jogabilidade acessível. Os controles não são difíceis, e você vai pegar rapidinho as manhas pra detonar as ondas de todas as praias! Só que, ao contrário de jogos como **Tony Hawk's Pro Skater**, por exemplo, você não vai contar com uma



DICA: para executar um Floater, basta mover o surfista para a parte de cima da onda. Mas tome cuidado para ele não sair dela



DICA: utilize bastantes Grabs (O) durante outras manobras para ganhar mais pontos



DICA: no modo Arcade, desvie com cuidado dos obstáculos para não cair e perder tempo



grande variedade de manobras. São apenas três modos de jogo: o Championship (no qual você participa de campeonatos), o Arcade e o Free Surf.

DICA: para ganhar velocidade e não ser pego pela onda, fique constantemente fazendo zigzague

No Arcade, além de fazer altas manobras, você ainda terá de desviar de alguns obstáculos, como bóias, bombas e até tubarões! Já no modo Free Surf, você poderá treinar à vontade, alterando direção e velocidade do vento, e

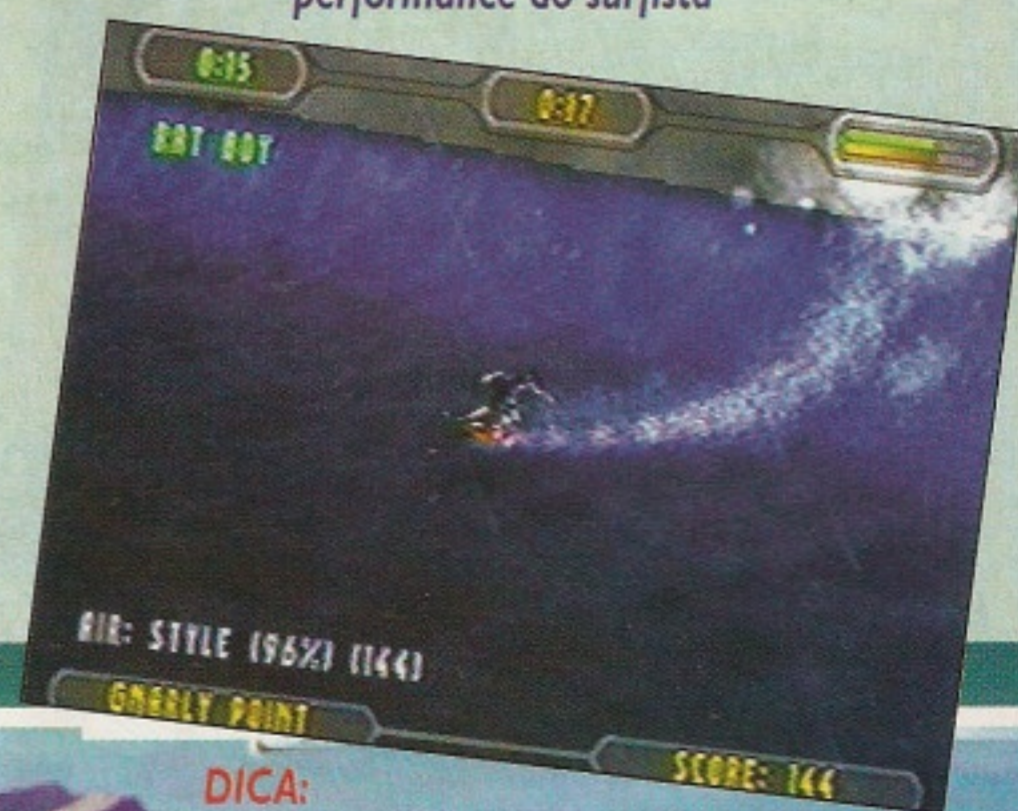
também o tamanho das ondas. Em relação ao clima, você não tem controle. Fique esperto, pois a qualquer momento pode chegar uma tempestade! As praias não são muito variadas, mas fique sossegado. A diversão é tanta e a trilha sonora faz o jogador entrar no clima de tal forma que você, com certeza, não vai enjoar logo do jogo. Aproveite para surfar em casa antes de ir pra escola ou para o trabalho!



DICA: para melhorar sua pontuação, procure variar as manobras ao máximo



DICA: olhe bem o tamanho das ondas antes de escolher uma prancha. Isso influencia bastante a performance do surfista



DICA: aperte Δ para dar um aéreo, direcionando o surfista para fora da onda. Só que é preciso pegar bastante velocidade para acertar a manobra

DICA: jogue bastante no modo Freesurf para treinar o maior número de manobras possível e depois arrebentar no campeonato!





PLAYSTATION 2

O melhor e mais realista jogo de basquete do PS2

NBA Live 2001

8.5

EA Sports	Controle - perde para o PSX	8
Esporte	Diversão - fica atrás de 2K1	8
8 jogadores	Gráfico - jogadores realistas	9
(com Multitap)	Som - comentários autênticos	9



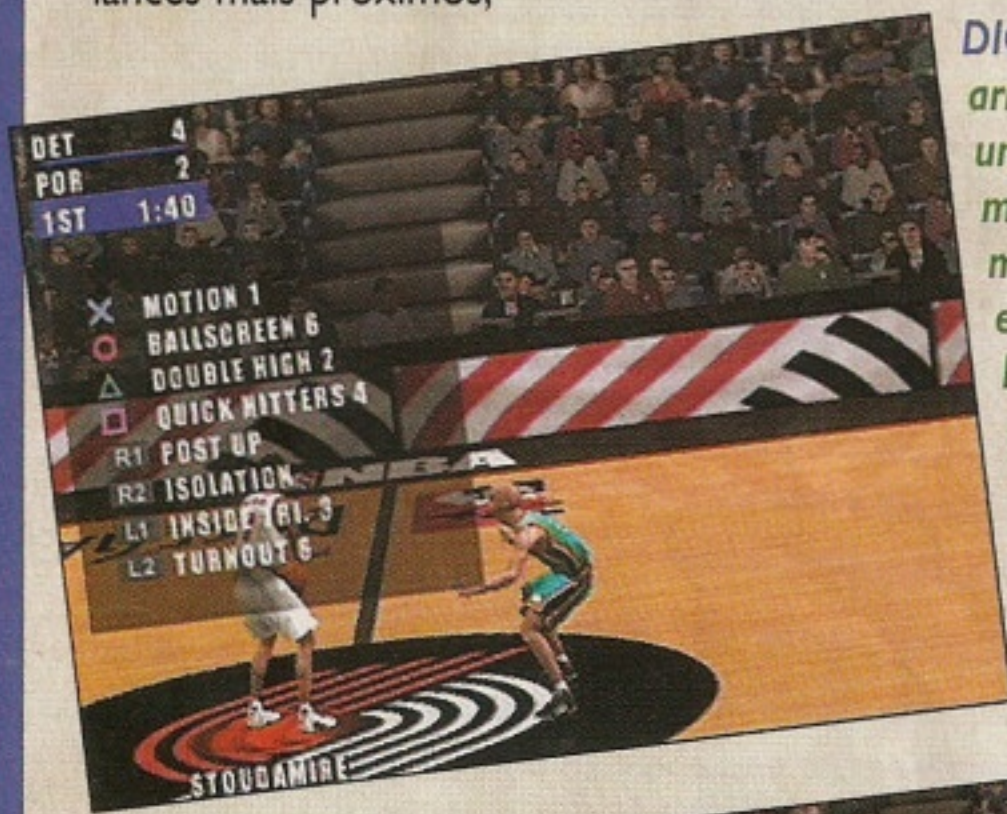
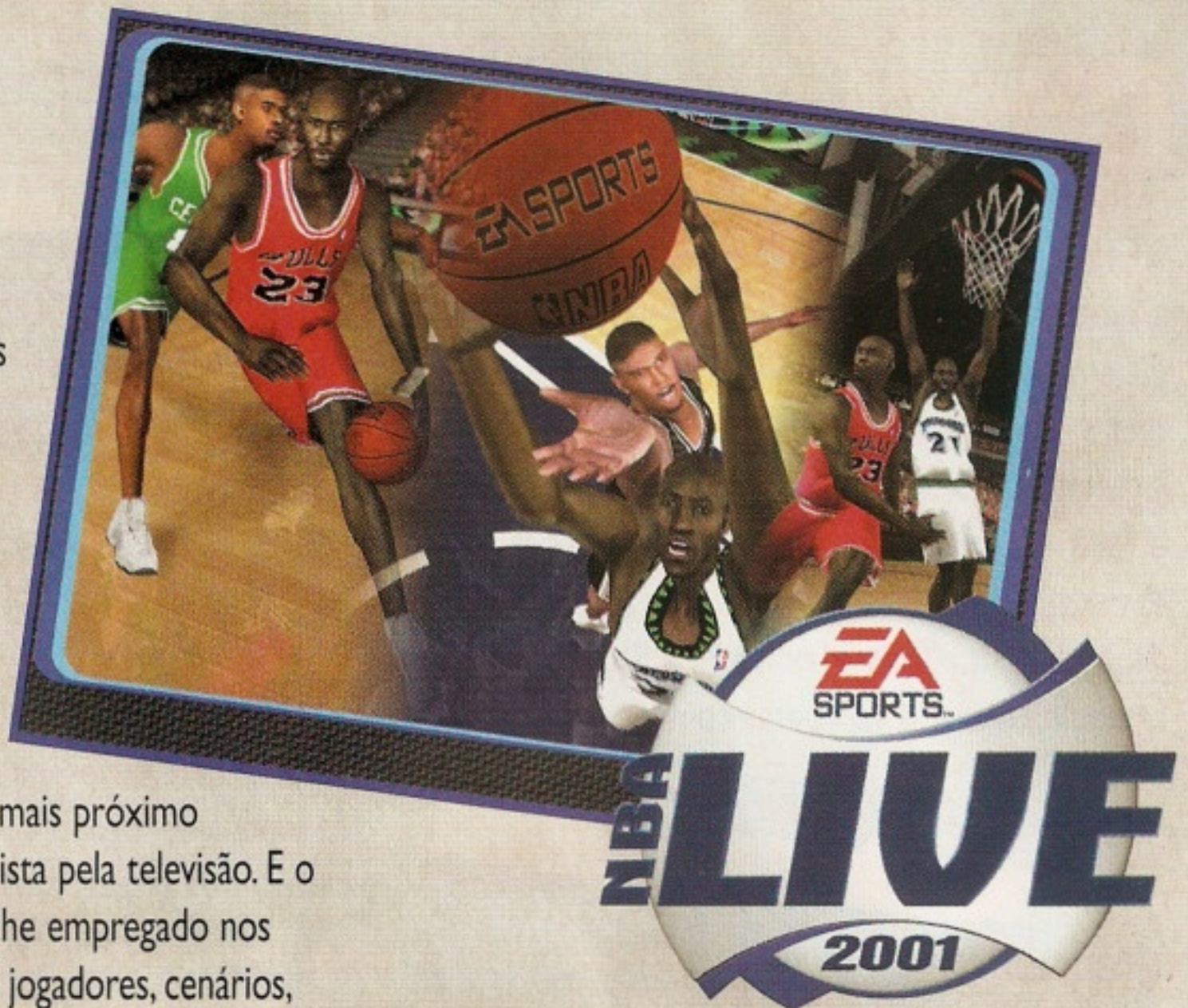
Da GamePro

Os efeitos visuais excelentes e a trilha sonora de qualidade chamam atenção logo no início de **NBA Live 2001** para PlayStation 2. No entanto, a primeira impressão pode ficar um pouco abalada por causa de certas "surpresinhas" com a jogabilidade. O game não é tão fluido e divertido quanto a versão para Playstation, o que é comum na primeira leva de jogos de um videogame. As leis da física nem sempre são respeitadas: às vezes, a bola quica de forma muito esquisita ao bater no aro, principalmente nos lances mais próximos,

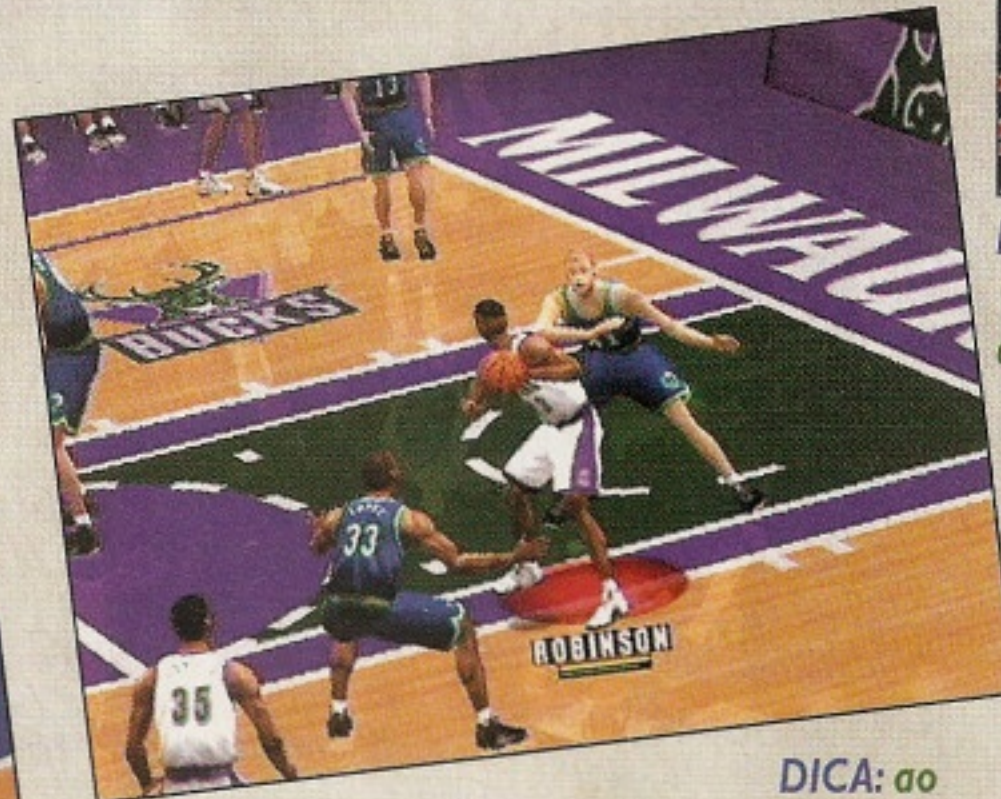
atrapalhando um rebote decente. Felizmente, esses problemas não chegam a tirar toda a graça do game. Graças ao processamento gráfico do PS2 e ao trabalho caprichado da Electronic Arts, o visual de **NBA Live 2001** é o mais próximo possível de uma partida vista pela televisão. E o

grau de detalhe empregado nos modelos dos jogadores, cenários, replays e cenas de transição merecem destaque, embora algumas animações tenham ficado lentas. Apesar de um ou outro ponto fraco, esse é o melhor jogo de basquete lançado até agora para o 128 bits da Sony.

DICA: se você arrasa na disputa um contra um, mas sofre com o modo Season, escolha Isolation como ofensiva



DICA: ao ver alguém livre no garrafão, não passe simplesmente pelo jogador. Aperte L2 e X para fazer uma ponte aérea



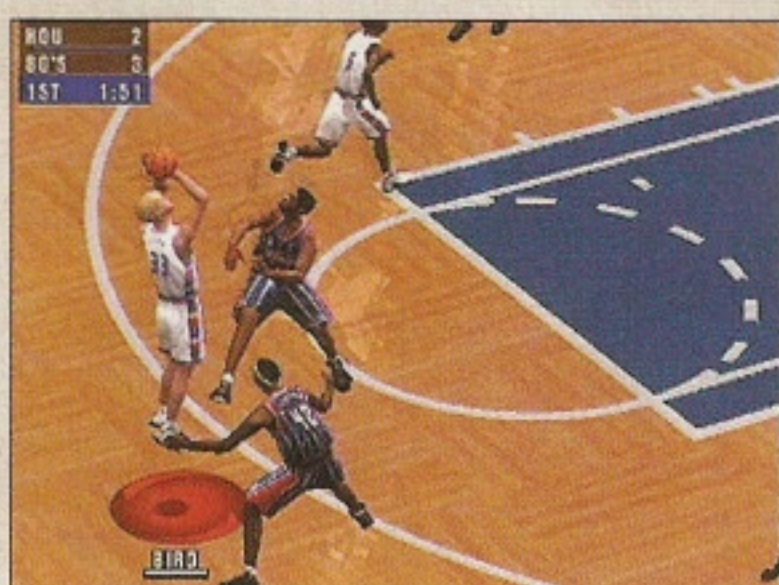
DICA: ao sofrer um bloqueio, aperte e segure Δ para afastar o oponente e aumentar as chances de fazer um ponto



DICA: sempre tente roubar a bola (dê um toque no □) no início do tempo, quando você pode cometer algumas faltas



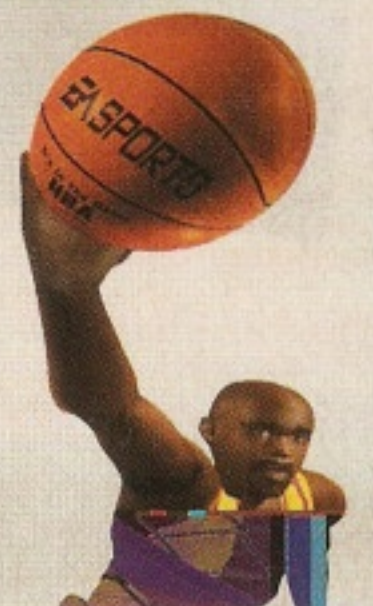
DICA: ao receber o passe, não comece o drible de cara. Dê um toque no botão ○ para forjar o arremesso e deixe o oponente saltar sozinho



Sem dúvida essa é a versão de NBA Live 2001 mais bonita de todas, devido aos gráficos em alta resolução



DICA: tente pegar os rebotes. Os personagens controlados pelo computador são meio desajeitados nessa hora!



**É como uma
montanha russa
que dura a
semana inteira.**

WG PROPAGANDA

TM & © 2001 Fox Kids and related logos are exclusive property of Fox. All Rights Reserved



A Nova
Action Man

Xyber Nine

Diabolik

Power Rangers

Fantomette

Super Pig

Nascar Racers

**BLOCO de
AVENTURA
na FOX KIDS**

Segunda à sexta: 15:30 / 17:30 / 21:30 / 00:00 hs.
Sábados e domingos: 14:30 / 17:30 hs.

NOSSAS MELHORES SÉRIES DE AVENTURAS REUNIDAS EM UM BLOCO IMPERDÍVEL!

**FOX
KIDS**

foxkids.com.br



PLAYSTATION 2

Se a versão para DC já era ok, essa revolucionária!

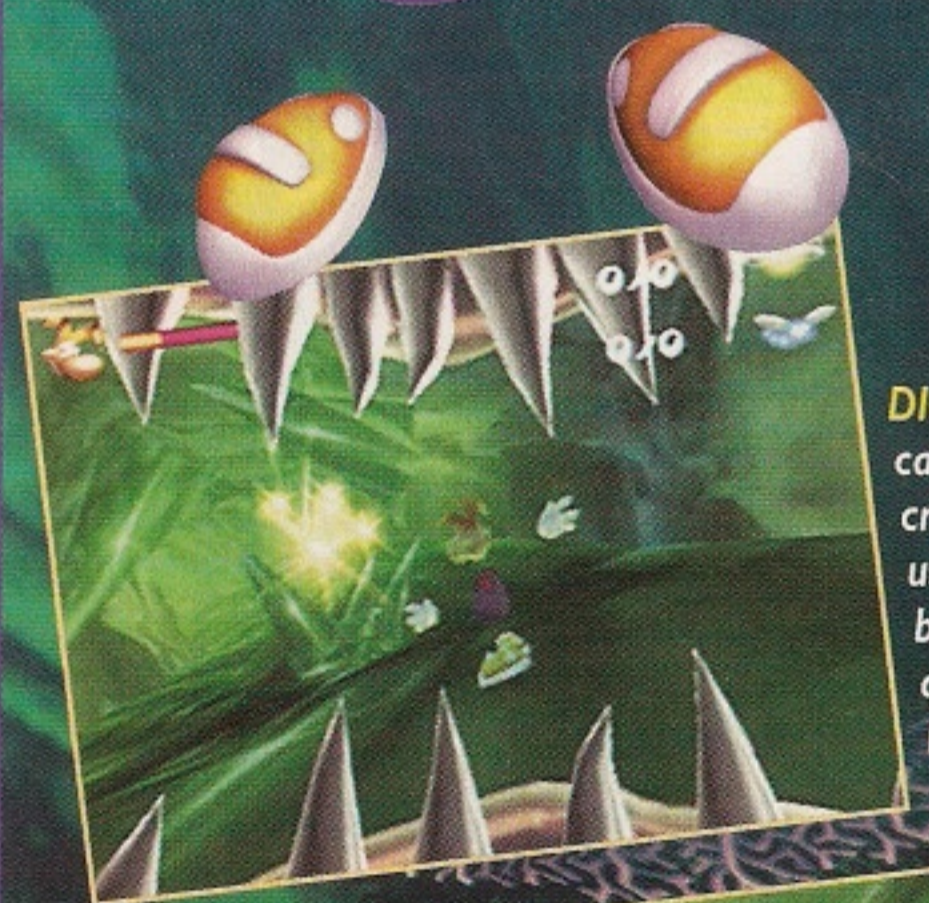
Rayman 2 Revolution 9.8

Ubi Soft	Controle - mais do mesmo	10
Aventura	Diversão - desafio mais difícil	10
1 Jogador	Gráfico - mapa mundi em 3D	10
Memory Card	Som - legal, mas não inova	9



Por Marjorie Bros

Com Rayman 2 Revolution você vai descobrir que não é preciso ter pescoço para salvar o mundo! O simpático herói sem membros está estreando no Playstation 2 em grande estilo: a jogabilidade da versão Revolution é perfeita, e o roteiro traz surpresas agradáveis, mesmo para aqueles que já terminaram o game



DICA: lance barris nos três band-aids para destruir a máquina. Quando ela soltar uma Heli-Bomb, jogue o barril no ar (aperte X), atire na bomba e fique onde está para pegar o barril de volta

RAYMAN 2 REVOLUTION



DICA: faça com que o guardião da Cave of Bad Dreams persiga você até lá fora, atire nos crânios para congelá-los no ar e utilize-os como plataformas

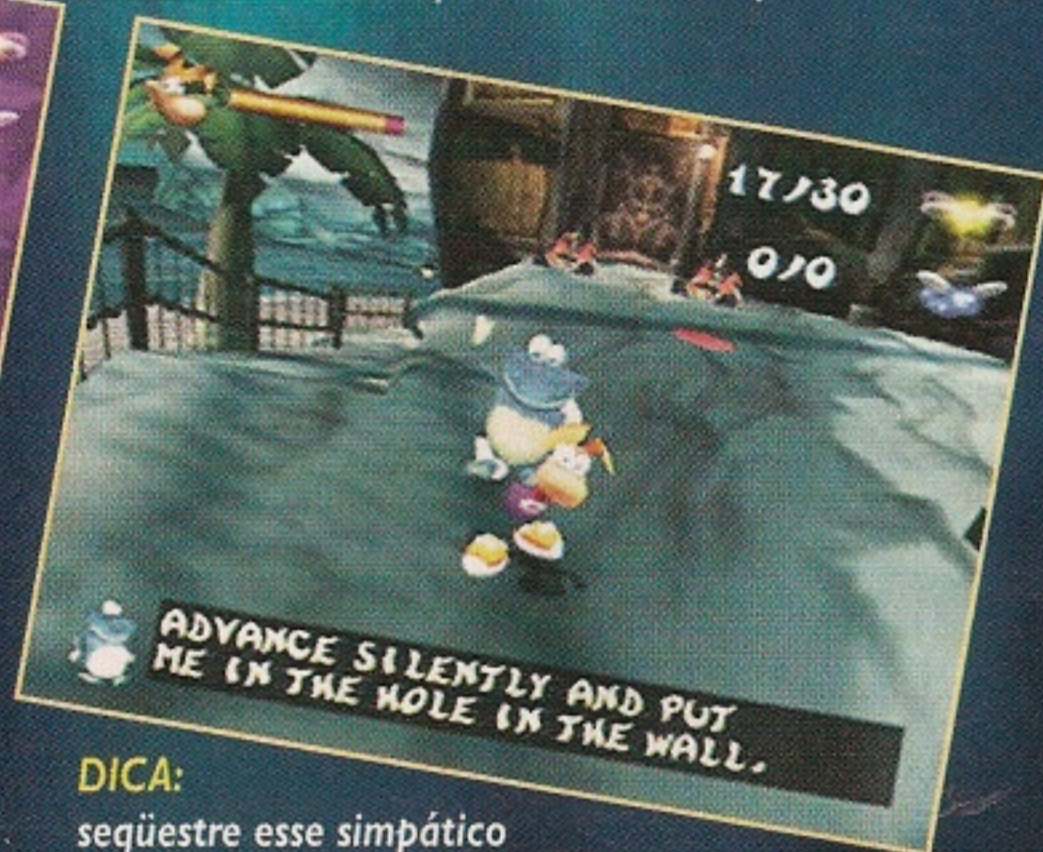
para Dreamcast jogando com os pés! Pra quem não conhece, a história gira em torno de um pirata robô chamado Razzorbeard, que invade a terra de Rayman e rouba 1.000 Lums (criaturas que mantêm a magia do mundo). As paisagens e os sons no PS2 são praticamente idênticos aos da versão para Dreamcast, pois não havia muito o que melhorar nessas áreas: o game tem lindos gráficos surreais, personagens sofisticados e músicas que



DICA: para entrar em Fairy Glade, faça o pirata atirar com o canhão na porta trancada que está no chão



Que jogo em 3D valeria a pena sem a tarefa obrigatória de pegar as bolhas dos bichos marinhos enquanto você nada pela caverna?



DICA: seqüestre esse simpático patife da casa de Globox e leve-o para o poço para poder entrar na Whale Bay

sempre têm a ver com o cenário e o momento do mocinho. Entre as melhorias, Revolution tem mais opções de línguas, mapa mundial em 3D (no lugar do bidimensional) e um grau de dificuldade maior. Os Lums amarelos servem como moeda para comprar power-ups, e os azuis dão acesso a níveis bônus. As recompensas pelo esforço da exploração, no entanto, não são muito satisfatórias!



DICA: assim que coletar 50 Lums amarelos, compre o Run with Load no Magic Well. Ele tornará os quebracabeças mais fáceis

EDIÇÃO DUPLA DE ANIVERSÁRIO!

PlayStation MAGAZINE

www.gamepower.com.br

THE LEGEND OF DRAGOON



DETONADO

DICAS DOS STARDUSTS,
DRAGOON SPIRITS E
ADDITIONS DO JOGO

1º e 2º CDs



Nº 10
R\$ 4,00

12722

FINAL FANTASY X
chega ao Japão
em julho

DIVERSÃO MÁXIMA:

- **ROAD TO EL DORADO**
- **HARVEST MOON**
- **THE LION KING**
- **MATHS AND ENGLISH WITH RAYMAN**

**JÁ NAS
BANCAS**

DETONADO

TENCHU 2



MEMORY CARDS: OS MODELOS MAIS MODERNOS E ORIGINAIS



DREAMCAST NEWS

Electronic Arts troca alfinetadas com a Sega

Agora que a Sega decidiu virar uma software house, a competição entre a gigante japonesa e a Electronic Arts está esquentando ainda mais. A EA parece preocupada com a Sega, detentora de ótimos games de esporte, como *NBA 2K* e *NFL 2K*, que podem disputar de igual pra igual a preferência dos usuários do PlayStation 2. O presidente da Electronic Arts, John Riccitiello, disse publicamente que a Sega não vai se dar bem. Tomando como exemplo a fabricação de uma BMW, Riccitiello falou que a GM (comparada à Electronic Arts) conseguiria produzir tal máquina, já que se trata de uma grande produtora de automóveis. "Já a Sega não vai conseguir fazer a BMW", acrescentou.

Irmãs Williams em Virtua Tennis

As irmãs Williams vão dar as caras na continuação de *Virtua Tennis*, que deverá fazer sua primeira aparição na próxima E3 (agora em maio). A Sega Sports elogiou as tenistas, consideradas duas das atletas mais dinâmicas do mundo na atualidade. É bem provável que as irmãs sejam, inclusive, a capa do jogo, cujo título ainda não foi definido.



Sega vira software house e deixa de produzir o Dreamcast em março

A Sega, a terceira maior fabricante de videogames no mundo, anunciou oficialmente que não vai mais produzir o Dreamcast. O console, que era a grande arma da empresa na guerra dos 128 bits deste ano, deixará de ser fabricado no dia 31 de março, conforme havia especulado em janeiro o respeitável jornal japonês *Nihon Keizai*. A data marca o fim do ano fiscal de 2001, no qual a Sega deverá somar um prejuízo recorde de aproximadamente US\$ 502 milhões. Este, aliás, é o quarto ano consecutivo que a gigante japonesa fecha no vermelho. Mas como fica a situação da Sega a partir de então? A empresa vai sofrer uma enorme reestruturação, deixando de ser uma fabricante de hardwares para tornar-se uma software house. Para começar essa nova fase, o presidente da Sega, Isao Okawa, vai injetar US\$ 732 milhões para que a empresa consiga se reerguer e cumprir sua nova meta: produzir jogos para PlayStation, PlayStation 2, Game Boy Advance e até palmtops. Quanto ao Dreamcast, ele sofrerá uma drástica redução de preço neste mês para sumir das prateleiras rapidamente: de US\$ 149,95, o console passará a custar US\$ 99,95, praticamente o mesmo preço do PS One. Por outro lado, a Sega adiantou que os usuários não precisam se desesperar, pois serão lançados 100 novos títulos para o Dreamcast até abril de 2002, incluindo *Sonic Adventure 2* e *Shenmue 2*. E a fabricante anunciou que vai garantir a assistência técnica do console até o final deste ano. Outro detalhe: a tecnologia do finado 128 bits vai incorporar uma placa compatível com PC, para que os usuários dos



★ 1998 • † 2001

computadores possam jogar games do Dreamcast. Está até circulando um boato de que a Microsoft estaria integrando essa placa num slot PCI do Xbox, o que tornaria o novo console compatível com o Dreamcast. Bill Gates então apresentaria na primeira Tokyo Game Show deste ano duas versões do Xbox, uma com e outra sem a tal placa. Por enquanto, nem a Microsoft nem a Sega confirmaram tais informações.

RENASCENDO DAS CINZAS

Quem diria que um dia iríamos jogar *Sonic* num console da Nintendo ou então *Virtua Fighter* no PlayStation 2? Isso pode acontecer em menos tempo do que todos imaginam. A Sega anunciou que possui o kit de desenvolvimento do Game Boy Advance e do PS 2 e que já começou a produzir games para ambos os consoles há alguns meses. Para o PlayStation 2, estão em desenvolvimento *Virtua Fighter 4* e *Space Channel 5*. Já o Game Boy Advance deverá ganhar muito em breve uma aventura de Sonic, o mascote que há tempos vinha brigando feio com Mario. *Puyo Puyo* e *Chu Chu Rocket* também vão dar as caras no Game Boy Advance. No caso dos palmtops, seus donos poderão levar no bolso *Sonic*, o primeiro título em vista para esses computadores portáteis. Existe

Sega e Pace criam híbrido de DC

No dia 6 de fevereiro, a Sega e a Pace mostraram ao mundo um modelo híbrido de Dreamcast. Trata-se de um aparelho feito a partir da mistura de um 128 bits e um videocassete, capaz de reproduzir e gravar vídeos com qualidade digital, além de rodar jogos de Dreamcast. O híbrido – que permite conexões à Internet em banda larga (xDSL) – tem um HD de 40 GB (vendido separadamente), no qual será possível armazenar jogos puxados de um determinado canal, como se fosse uma TV a cabo. A previsão era que o aparelho fosse lançado na Europa no segundo semestre de 2002, com preço entre US\$ 400 e US\$ 600. Agora, com o fim do DC, a Sega ainda não comentou nada sobre esses planos.



também um projeto para que alguns sucessos da Sega apareçam no PS One. Nenhum título foi cogitado até agora, mas não custa imaginar um *Shining Force* ou, quem sabe, um *Shinobi*, não é?

O FUTURO DA SEGANET

Todos sabem que a SegaNet foi criada com o intuito de ser uma rede de jogos online para Dreamcast e para PC. Agora, com tantas mudanças, a tendência é que ela seja adaptada para sustentar games de outros consoles, como o PlayStation 2, por exemplo. Agilidade é o que não falta, já que a SegaNet é um servidor de jogos e de Internet muito rápido. Nessa história toda, os mais beneficiados serão os usuários de PC, que contam com grande facilidade para obter jogos e futuramente terão acesso à tal placa que permitirá rodar sucessos do DC nos computadores.

E NO BRASIL, COMO FICAM AS COISAS?

Como é possível notar, a Tec-Toy – representante exclusiva da Sega no Brasil – não parou de fabricar nenhum dos consoles da gigante japonesa até hoje. Tem até Master System à venda por aí! Segundo o assessor de imprensa da Tec-Toy, Álvaro Gazda, o mesmo vai acontecer com o Dreamcast. "O console será mantido no mercado, mesmo com seu fim anunciado. E os jogos serão lançados aos poucos." A assistência técnica também será mantida, segundo o representante da empresa. Já o tão esperado lançamento do modem do Dreamcast nacional ainda é um mistério: não se sabe quando ele será vendido, tampouco se isso realmente vai acontecer. Quanto à SegaNet do Brasil, que estava prevista para ser implantada no final do ano passado, Gazda disse que está havendo um problema com a qualidade de conexão dos nossos provedores. Pelo jeito, a rede brasileira acabou virando mais um projeto de gaveta.

RELACIONAMENTO COM USUÁRIOS É CHEIO DE ALTOS E BAIXOS

Voltando um pouco no tempo, mais precisamente à era dos 8 bits, quem já era fã de videogame nessa época curtiu bastante o Master System, que foi o responsável pela criação de uma simpatia entre a Sega e os consumidores. Aqui no Brasil, o console alcançou boas vendas, e as perspectivas da empresa em relação ao país eram muito boas. Quando aconteceu a migração dos 8 para os 16 bits, a Nintendo ainda não tinha representação por aqui, e a Sega dominava o mercado nacional. O Mega era muito famoso e agradava bastante, pois tinha um adaptador que permitia o uso de jogos de Master System. O Mega logo cresceu e ganhou novos acessórios, como o Mega CD, que era acoplado ao console para permitir a execução de jogos em CD (o que melhorava muito a qualidade sonora e gráfica em relação aos cartuchos). Depois, com a proposta de transformar o Mega num 32 bits, a Sega lançou o 32x, que também funcionava com o Mega CD. Poucos jogos saíram para ambos os consoles e, pouco tempo depois do lançamento do 32x, a Sega decidiu abandonar o Mega com tudo que ele tinha para fazer um novo 32 bits, com potencial 3D maior. A partir daí, a Sega começou a ter consumidores frustrados, inconformados com os bons projetos que a empresa começava e abandonava rapidamente, sem dar continuidade. No caso do Sega Saturn, os consumidores que compraram o console também puderam assistir à sua morte com pouquíssimos títulos. Na bronca, muita gente na época acabou aderindo ao console da Sony, o PlayStation, que tornou-se líder do mercado dos 32 bits. Agora, mais uma vez, o triste ciclo da Sega se completa. Criado em 1998, o Dreamcast foi o primeiro 128 bits do mercado, o primeiro console a ter conexão com a Internet e o primeiro da nova geração a sumir de cena.

Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
V.I.P.	Ação	02/03
Bangai-O	Ação	07/03
The Mummy	Ação	08/03
Record of Lodoss War	Ação	08/03
18 Wheeler: American Pro Trucker	Corrida	14/03
Daytona USA (americano)	Corrida	14/03
Unreal Tournament	Ação	15/03
Worms World Party	Estratégia	15/03
PBA 2001	Esporte	16/03
System Shock 2	Ação	16/03
Heroes of Might and Magic 3	Estratégia	17/03
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Ação	28/03
Outrigger	Ação	28/03
Alone in the Dark 4	Ação	Março
Armada II	Ação	Março
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Ação	Março
Half-Life	Ação	Março
Exhibition of Speed	Corrida	12/04
Stupid Invaders	Ação	12/04
IHRA Drag Racing	Corrida	16/04
Flogian Brothers	Ação	18/04
Soldier of Fortune	Ação	20/04
Stunt GP	Corrida	Abril
Commandos 2	Ação	Mai
Conflict Zone	Ação	Mai
Dragon Riders	Ação	Mai
Evil Twin	Ação	Mai
Gorka Morka	Ação	Mai
Ooga Booga	Ação	Mai
ESPN Baseball Tonight	Esporte	Sem previsão
Galleon	Ação	Sem previsão
World's Scariest Police Chases	Ação	Sem previsão
Toy Racer	Corrida	Sem previsão
Segagaga	Desconhecido	Sem previsão

Preço do Dreamcast cai no Japão

No Japão, o preço do Dreamcast vai cair ainda mais que nos Estados Unidos, onde o console será vendido por US\$ 99,95. Já neste mês, os japoneses poderão comprar o 128 bits por 9.900 ienes (cerca de US\$ 86), independente de cor ou modelo. A promoção inclui a edição limitada, baseada em *Sakura Wars*.

Phantasy Star Online em banda larga

Muita gente nos EUA andou reclamando que um jogo como *Phantasy Star Online* deveria ser compatível com o adaptador de banda larga. A boa notícia é que existe um jeito de adaptar o game, só que dá muito trabalho! Para começar, é preciso ter o adaptador para esse tipo de conexão, o Browser 2.0, duas cópias do jogo (uma japonesa e outra americana) e um Gameshark CD-X. A confusão é inevitável, pois é preciso mesclar tudo isso! Para os interessados em saber como é o processo, a dica é entrar no site norte-americano IGN (www.ign.com) e ler atentamente o passo-a-passo que os caras prepararam.





DREAMCAST
PRÉ-ESTRÉIA

Macross M3



SHOEISHA
Ação

Disponível no 2º semestre

Os criadores do desenho japonês *Macross* estão trabalhando em mais um game baseado na série, desta vez para o Dreamcast. A história de **Macross M3** se passa entre os acontecimentos das versões **Macross** (a mais antiga) e **Macross Plus** (a atual). Você vai viver as



contar com novos recursos, como carregar mais mísseis e usar escudos.



aventuras de dois dos mais importantes personagens da série, Max e Miria, e também de um novo piloto, que ainda não foi revelado. As naves robôs vão

Dark Angel: Vampire Apocalypse



METRO 3D
Ação

Disponível em março

No clima supergótico de **Dark Angel: Vampire Apocalypse**, você assumirá o papel de Anna, uma jovem com grandes poderes, cuja missão é acabar com a tirania do todo-poderoso de

Gothos, um vilão que tem pacto com o mundo dos vampiros. O game consegue fazer uma boa



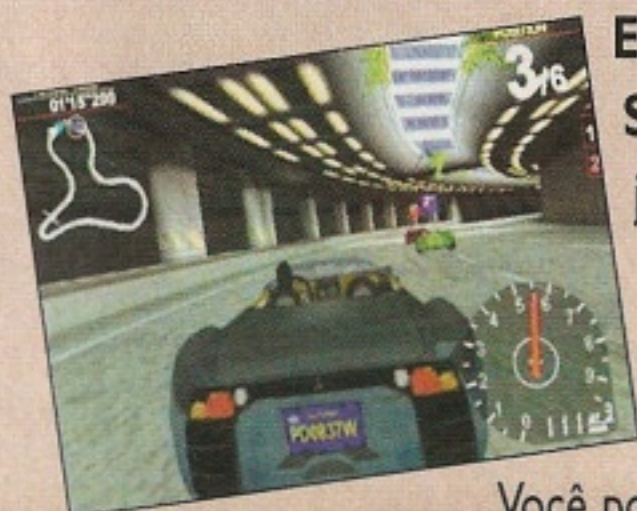
mistura de elementos de RPG, ação e aventura. Ou seja: você vai encontrar pela frente mistérios, enigmas e muitas batalhas. Além disso, você terá de interagir com muitos personagens para que eles lhe dêem pistas úteis para seus objetivos.

Exhibition of Speed



TITUS/PLAYER 1
Corrida

Disponível em 11 de abril



Exhibition of Speed é mais um jogo de corrida para Dreamcast que promete não decepcionar.

Você poderá participar

de pegadas incríveis no comando de carros de marcas conhecidas, como Ford, Alfa-Romeo e Mitsubishi. Até o lançamento do game, a Titus

espera conseguir ainda mais licenças, totalizando 20 opções de veículos. O controle é bom, mas exige bastante precisão, principalmente nas curvas. Os gráficos não deixam nada a desejar: tanto os cenários urbanos como os circuitos fechados estão superdetalhados.



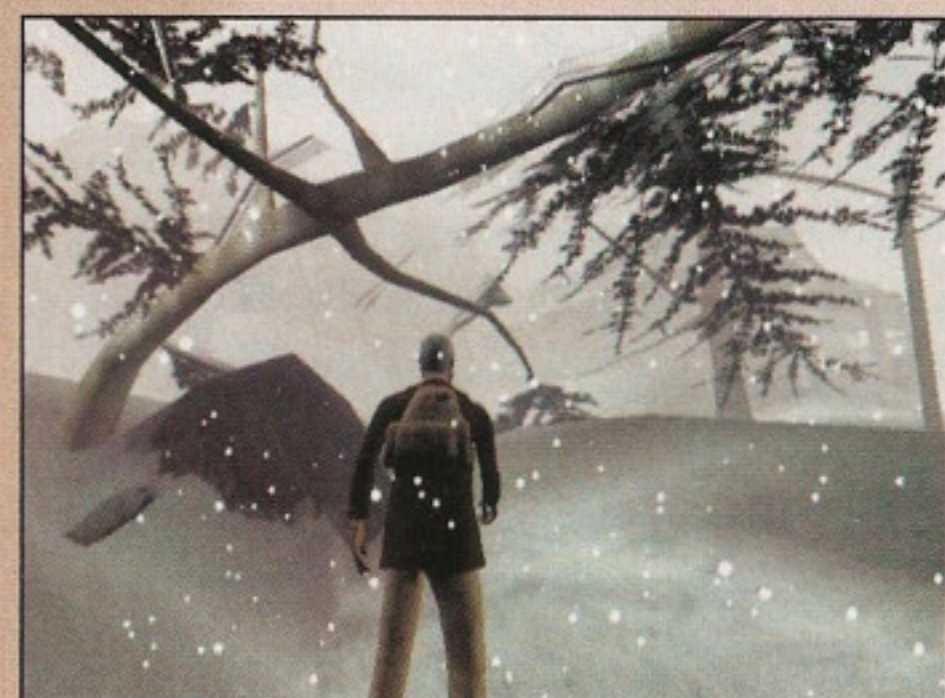
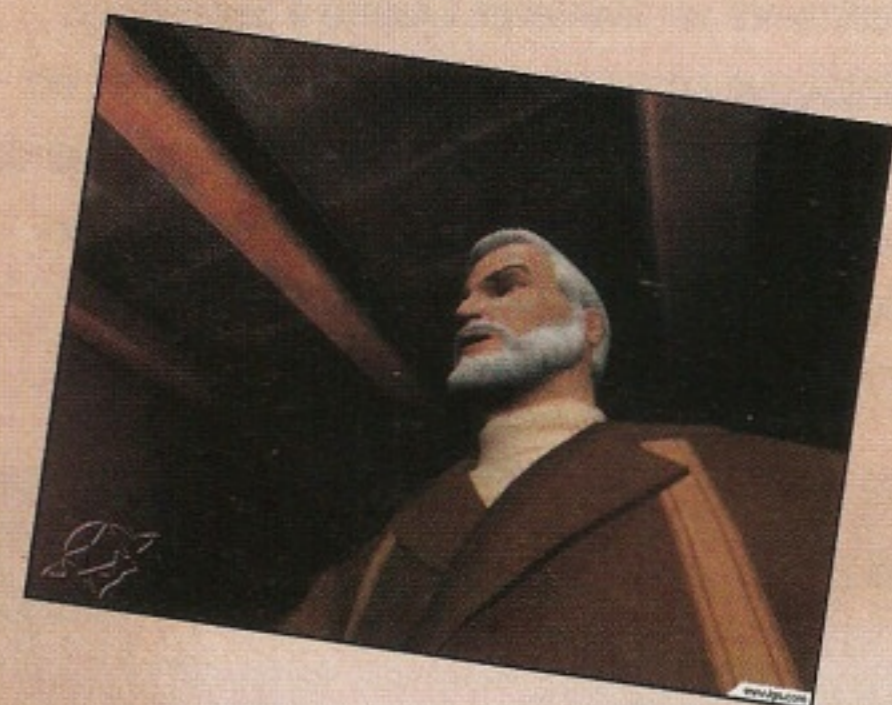
Agartha



SEGA/NO CLICHE
RPG

Disponível no 1º semestre

A história de **Agartha** se passa em 1929, numa misteriosa vila européia. Lá existe um portal que liga a Terra a uma temível dimensão paralela, totalmente dominada pelo mal. Depois de um violento terremoto, esse portal é aberto e tudo vira um caos. Então Kirk, um especialista em fenômenos sobrenaturais, é mandado com a cunhada para investigar estranhos acontecimentos. A partir daí, procurando por sobreviventes nas ruínas da cidade, você vai encarar uma superaventura, tendo de enfrentar as mais esquisitas criaturas. O visual do jogo, mesclando paisagens bonitas e fases bem dark, não decepciona. Segundo a Sega, o jogo oferecerá um modo online, compatível com a SegaNet.



Shenmue 2



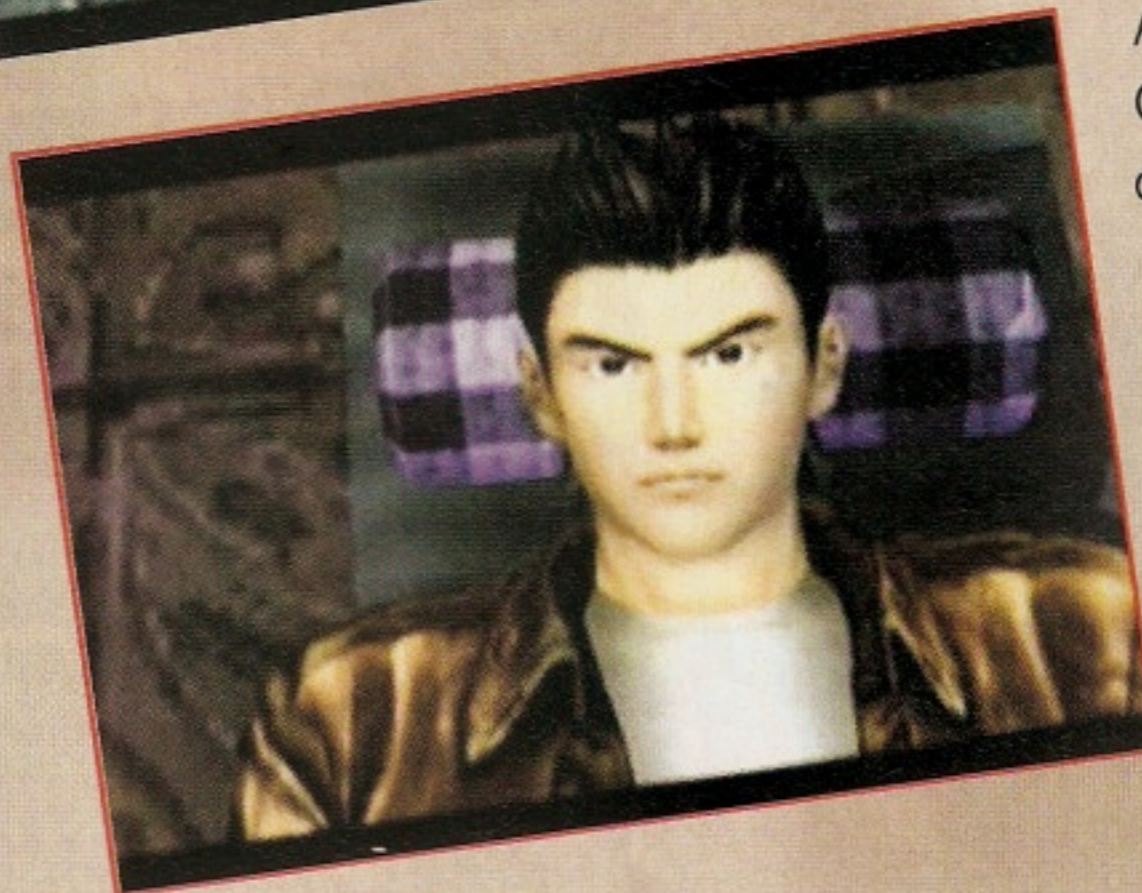
SEGA/AM2
RPG

Disponível no 2º semestre

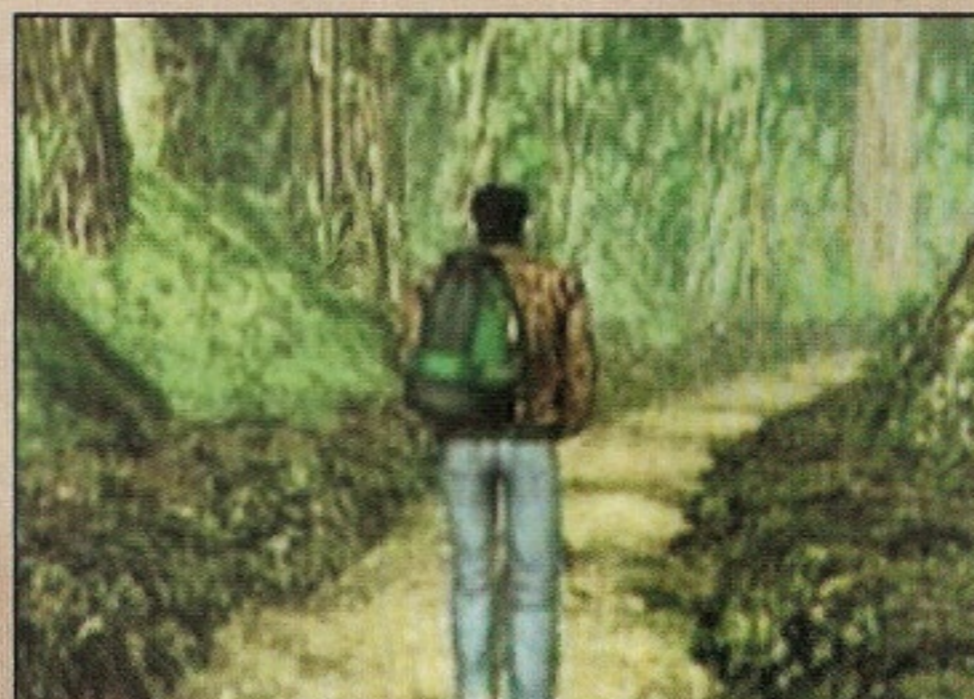
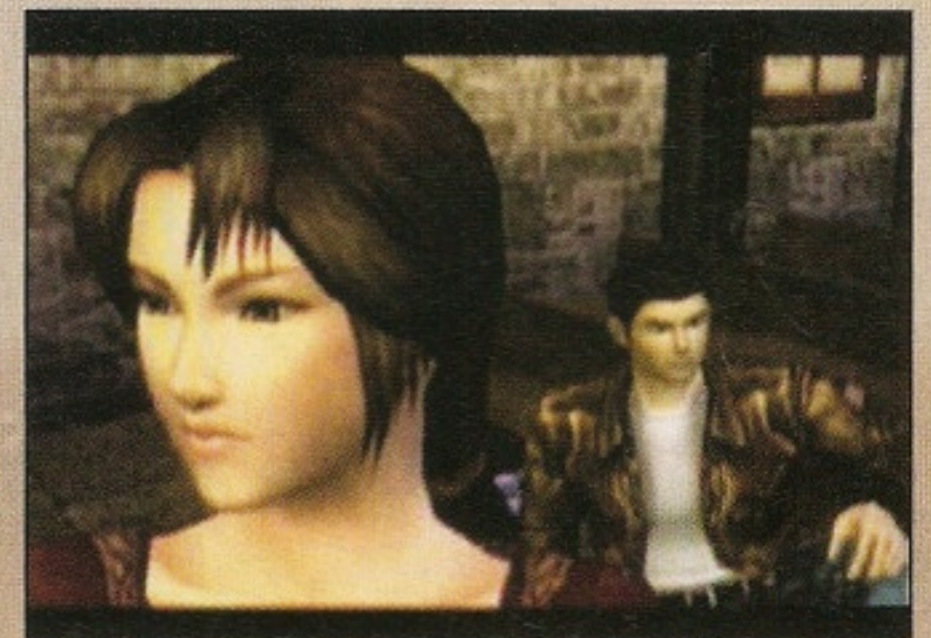
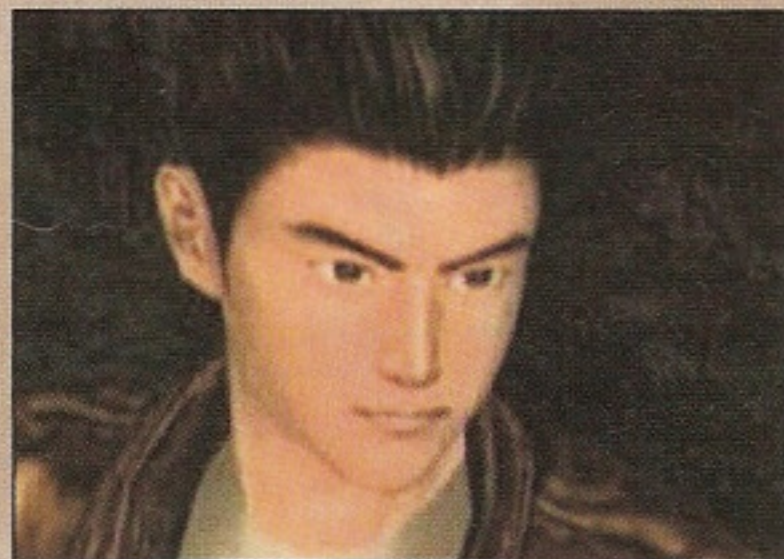
Shenmue, um dos grandes sucessos do Dreamcast, vai ganhar uma segunda versão ainda neste ano. O personagem Ryo Hazuki voltará para solucionar mais



mistérios que envolvem o passado de sua família. Para quem não sabe, desde o game anterior Ryo procura o assassino de seu pai, jurando vingança. Dessa vez, ele vai viajar pela China, depois de deixar sua cidade natal, Yokosuka, no Japão. A aventura vai rolar em quatro diferentes cidades (todas elas baseadas no mundo real), onde o personagem vai encontrar novas pessoas e trombar com os conhecidos do jogo anterior. Ryo vai passar por Aberdeen, uma cidade costeira onde as pessoas vivem em barcas chamadas junks; Kowloon, conhecida por ser perigosa para



estrangeiros; Wan Chai, um dos lugares que mais oferecem pistas para nosso herói; e Gullin, uma pacífica ilha afastada da civilização. Ao longo de sua jornada, nosso amigo vai encontrar Ko Shu-Ei, uma garota cujo passado é semelhante ao dele (ela também teve o pai assassinado!) e que vai impedi-lo de entrar em muitas encrencas. Ryo vai conhecer ainda Kaoru, uma menina de 15 anos que está sempre disposta a ajudar, e Joy, uma simpática motoqueira. E ele vai reencontrar Ling Sha Hua, que já havia aparecido no game original. A nova versão está ainda maior, ocupando 6 GDs, e seu visual promete manter o bom nível da série.





DREAMCAST

Aqui vale tudo: pontapés, socos e até guitarradas!

Fighting Vipers 2

8.8

Sega	Controle - fácil e preciso	9
Luta	Diversão - acessórios radicais	8
2 Jogadores	Gráfico - estilo Virtua Fighter	9
Memory Card	Som - pancada pra todo lado	9

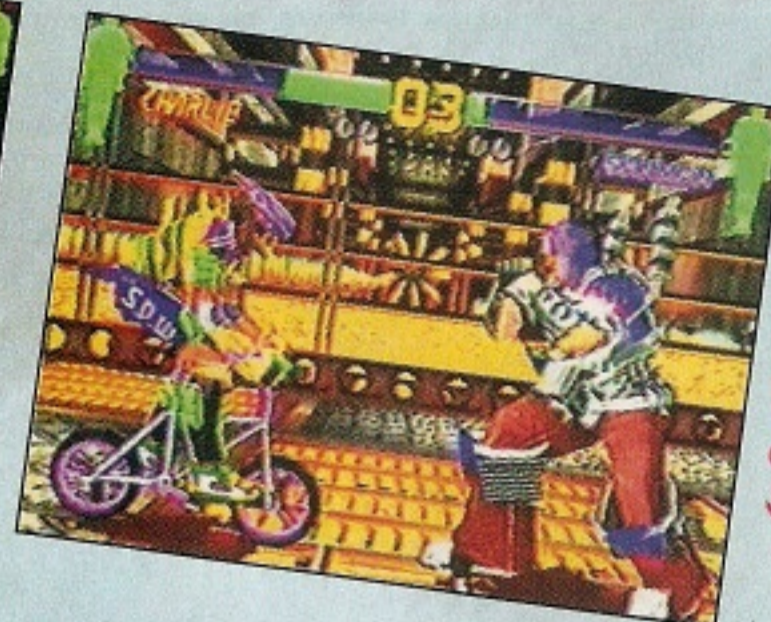


Por Baby Beinho

Fighting Vipers 2 marca a estréia de mais uma boa série de luta no Dreamcast, já que a primeira versão saiu apenas para arcades e Saturn. O game promete horas e horas de pancadaria e diversão, num formato bem inovador. A jogabilidade desse título é bem diferente, pois os personagens, além de contarem com suas habilidades marciais naturais, podem usar acessórios bem loucos, como skates, patins, bikes e até uma guitarra! Pra quem não gosta daquelas complicações com botões, **Fighting Viper 2** é um prato cheio: você vai usar apenas três botões! Ainda assim, a



DICA: para aprender direito todos os golpes e combos de cada um dos personagens, jogue bastante no modo Training



DICA: para Charlie subir na bicicleta e lutar em cima dela, aperte ↓ + soco



DICA: para que um personagem execute um supergolpe, dê um soco ou um chute segurando ←

variedade de golpes é bem grande. Uma das coisas mais legais do jogo é a hora do golpe final, quando você pode até arremessar seu adversário pra fora do ringue! Além dos oito personagens do game original, a segunda versão traz três novos lutadores e outros quatro ocultos. E o melhor: cada um tem movimentos e golpes diferenciados! A boa movimentação é o ponto forte do jogo, e os gráficos também estão bem legais. Se você curte games de luta em 3D, não perca esse superlançamento!



DICA: para Raxel dar uma "guitarrada" no inimigo, aperte soco + chute



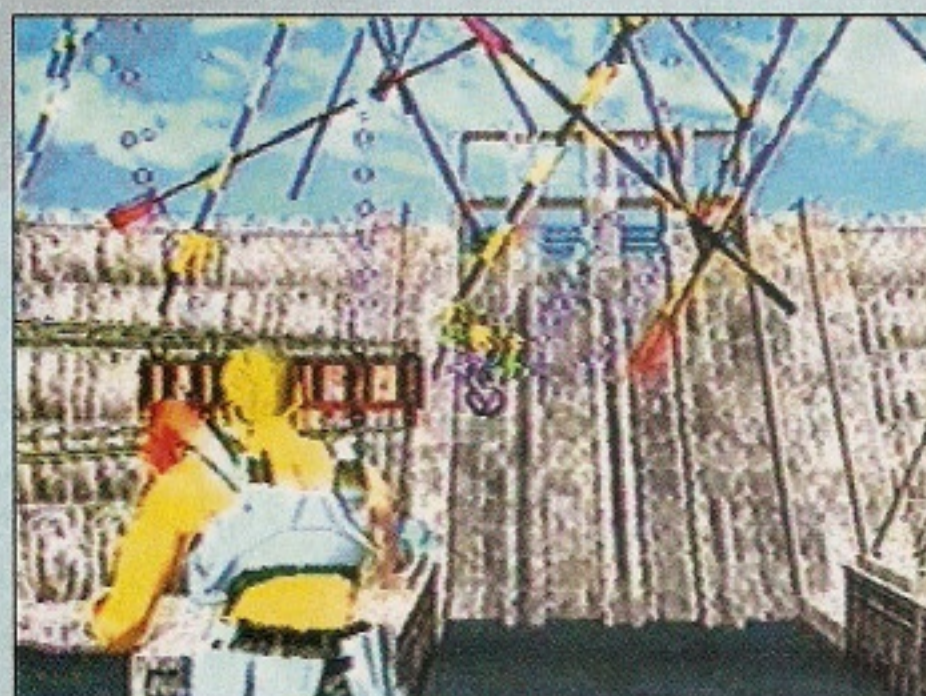
DICA: para agarrar o oponente, aproxime-se dele e aperte soco + defesa.

Então arremesse-o para o outro lado do ringue



DICA: sempre que o oponente estiver caído, aproxime-se dele e acerte-o em cheio, apertando ↓ ao mesmo tempo. Assim você irá derrotá-lo antes que ele se levante

DICA: utilize bastante o botão de defesa para não perder muita energia. Nesse jogo, a defesa é realmente muito útil



DICA: termine o round com um supergolpe, segurando ← para mandar seu oponente longe



DREAMCAST

Novo Street Fighter tem modo para partidas online

Super Street Fighter II Turbo

8.0

Capcom	Controle - pioneiro e preciso	10
Luta	Diversão - voltar no tempo	10
2 Jogadores	Gráfico - o mesmo de antes	6
	Som - também não inova	6



Por Baby Betinho

Fã de verdade dos games de luta não pode perder nenhum lançamento do gênero. Ainda mais quando se trata da grande série Street Fighter, uma das pioneiras na área, há anos divertindo milhões de jogadores. Hoje em dia, esse clássico não traz mais tantas novidades, mas, com a legião de fãs que já conquistou, uma nova versão tem sucesso absoluto garantido. E fidelidade é a palavra-chave do título



aqueles que esperavam muitas melhorias não tiveram o pedido atendido desta vez. Mas, pra quem curte de verdade a série, isso não vai fazer muita diferença. A grande novidade de **Super Street Fighter II Turbo** é a possibilidade de jogar online. Esse, aliás, foi o principal motivo do relançamento do game. Infelizmente, o modo Multiplayer em rede não funciona aqui no Brasil. Somente os felizardos usuários de Dreamcast que estão no Japão e nos Estados Unidos é que poderão curtir essa nova onda!

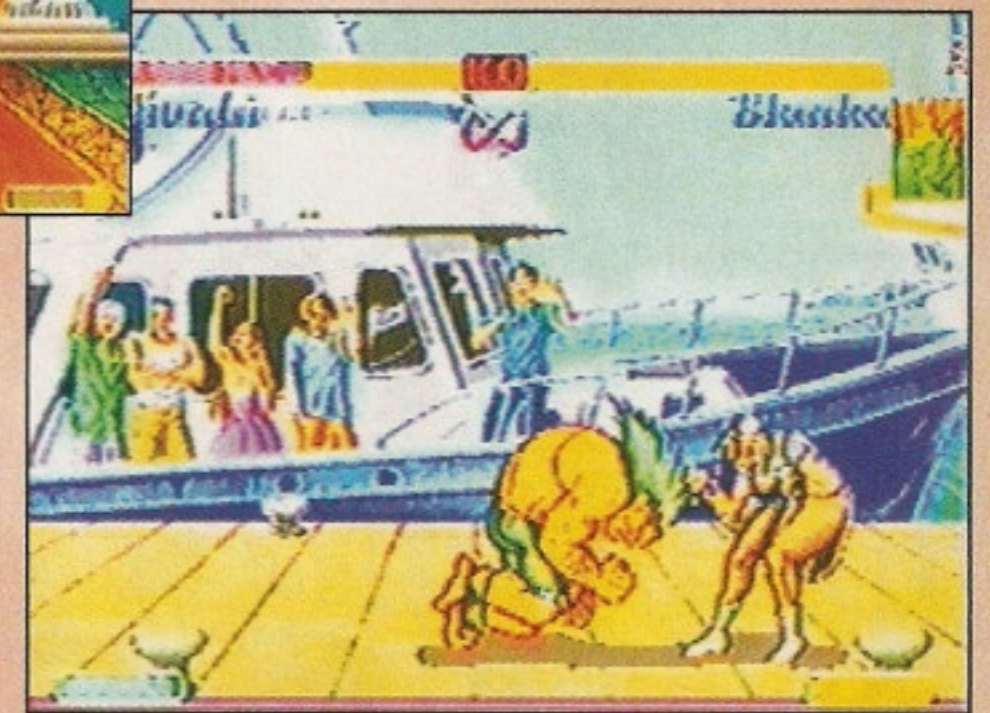


DICA: com Guile, dê uma voadora com soco forte, depois um soco agachado e um facão (↓↑ + chute)

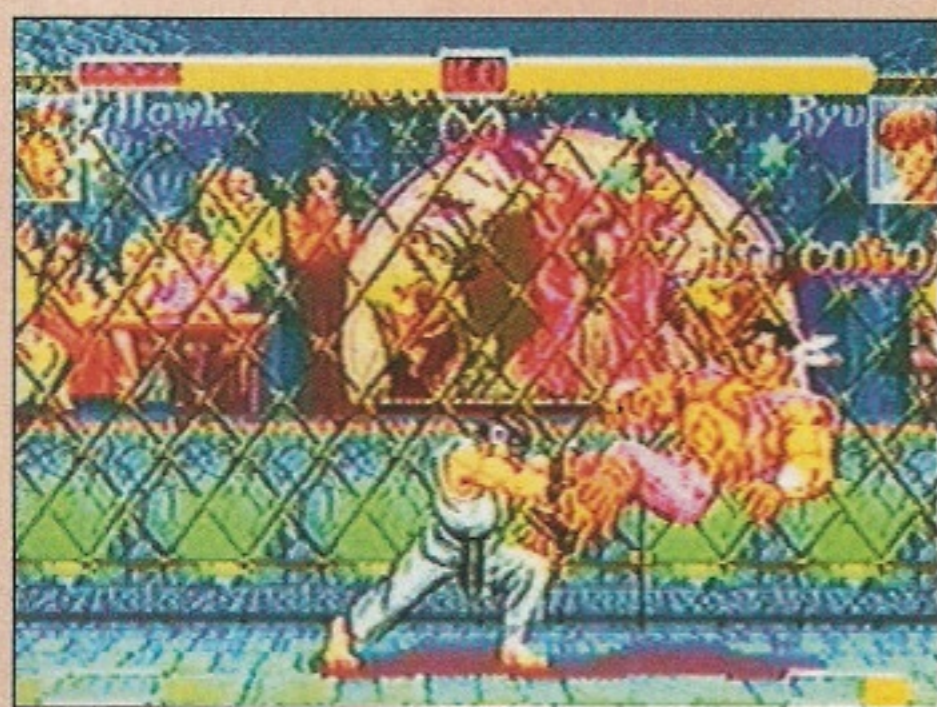
DICA: com Fei Long, acerte o inimigo com um soco forte e, em seguida, digite ↓↘→ + soco três vezes



Super Street Fighter II Turbo. O game está idêntico às versões antigas, com os personagens velhos de guerra, os mesmos modos e fases, e a tradicional jogabilidade. Os combos e especiais das seqüências anteriores, que fazem a alegria da galera, estão de volta. No caso do som e dos gráficos,

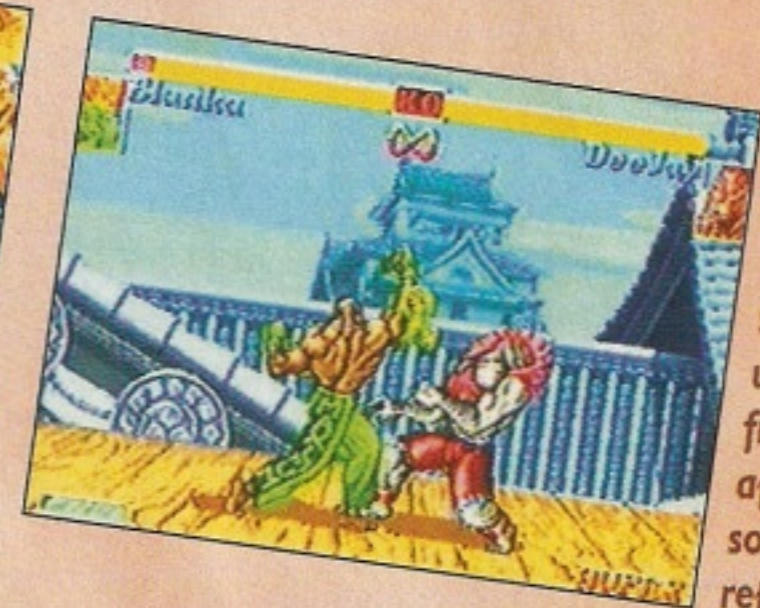


DICA: com Blanka, dê uma voadora forte e aperte ← + soco médio para acertar o inimigo três vezes. Esse golpe é fácil e tira bastante energia

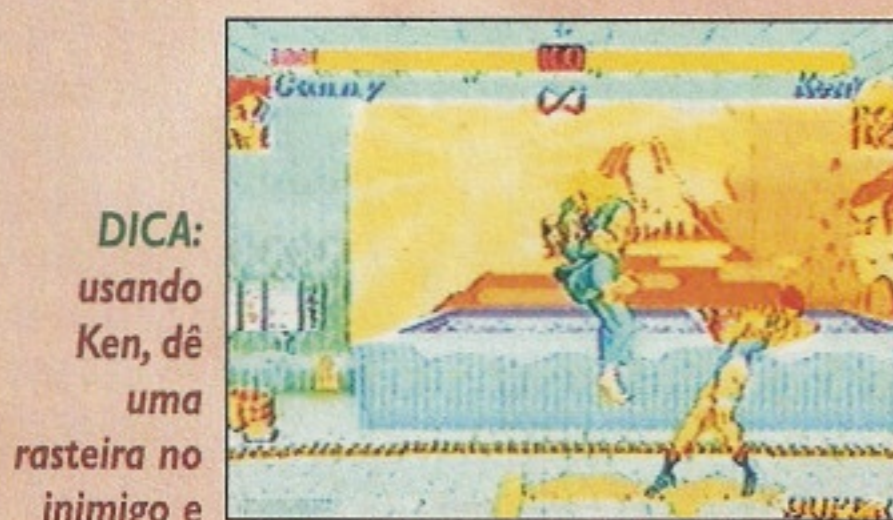


DICA: com Ryu, dê uma voadora no inimigo e, logo que cair na frente dele, desfira um soco forte agachado e aperte rapidamente ↓↘→ + soco

DICA: com Sagat, dê uma voadora, um chute médio e aperte ↓↘→ + soco



DICA: com Dee Jay, dê uma voadora seguida de uma rasteira fraca. Depois aperte ↓↑ + soco fraco repetidamente



DICA: usando Ken, dê uma rasteira no inimigo e emende logo uma giratória (↓↙← + chute)



DICA: Ken pode tirar muita energia do inimigo se acertá-lo com um soco forte + ↓↘→ + chute forte



DICA: para atingir o inimigo com o golpe letal de Vega, dê um soco forte agachado e aperte ←→ + soco forte (isso deve ser feito de perto)



DREAMCAST

Agente da TV vira estrela no mundo dos games

Max Steel

9.3

Mattel	Controle - sem falhas	10
Ação	Diversão - ação sem parar!	10
1 Jogador	Gráfico - cenários bonitos	9
Memory Card	Som - clima de perseguição	8



Por Lord Mathias

Se você já assistiu às aventuras em computação gráfica de Max Steel nos canais Record e Cartoon Network, não perca a primeira empreitada do cara no mundo dos videogames. Nesse jogo, o agente todo-poderoso tem de salvar a humanidade dos terríveis planos do grupo terrorista Dread. Os caras roubaram uma perigosa arma biológica e pretendem destruir



DICA: destrua os caixotes com a inscrição "FRAGILE". Muitos deles contêm itens



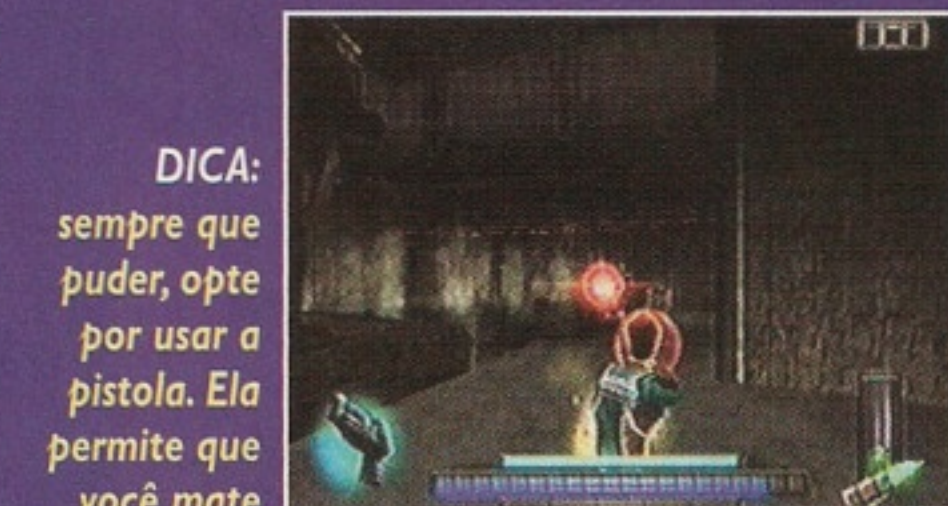
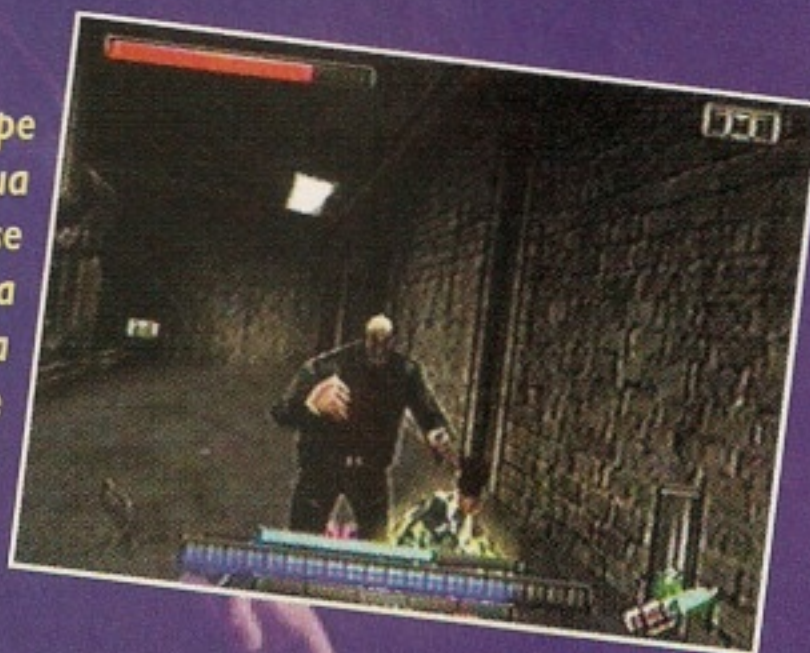
DICA: nas partes com câmeras, use seu poder de invisibilidade para passar despercebido

completamente o planeta. Parece uma tarefa difícil, mas quem acompanha os desenhos já deve saber do que Max Steel é capaz! Então prepare-se para encarar 28 missões na pele do herói, sem ter tempo nem de respirar! Para enfrentar os inúmeros perigos e inimigos no decorrer das fases, você poderá contar com nove diferentes armas, capazes de detonar tudo que aparecer pela frente. Os cenários são muito bem feitos, e os personagens contam com uma ótima movimentação. É claro que os controles ajuda. Reserve muito tempo livre, pois, quando você começar a jogar Max Steel, não vai mais querer parar. Pode ter certeza de que diversão, adrenalina e muita ação não vão faltar nesse jogão da Mattel!



DICA: nessa parte, não pise na lava! Suba na caixa que tem ao lado dela e pendure-se nesses ferros

DICA: não se preocupe muito se gastar sua energia com esse chefe. No fundo da sala há uma energia que sempre reaparece

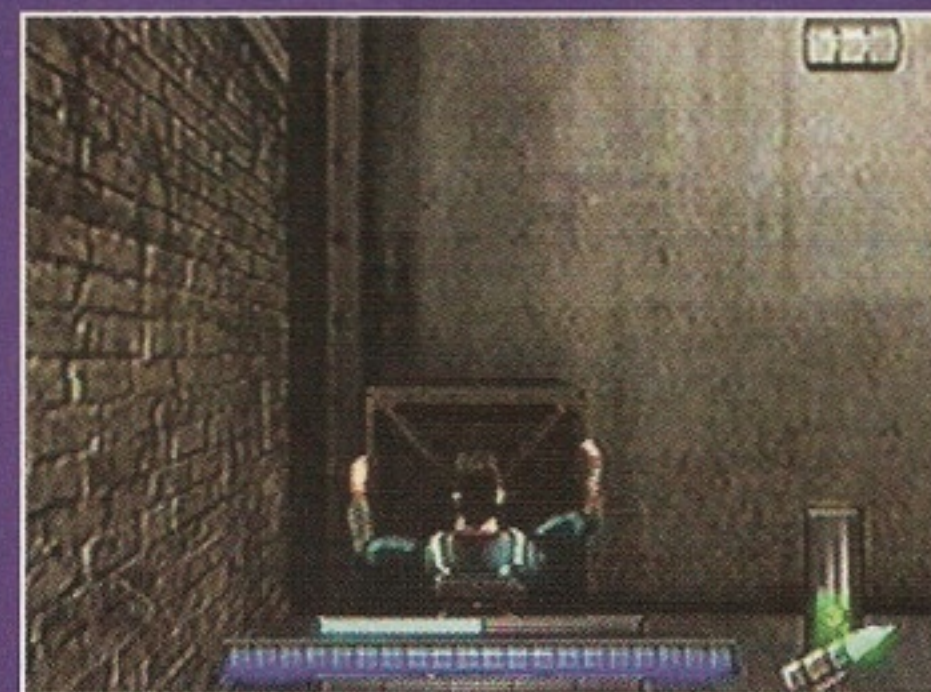


DICA: sempre que puder, opte por usar a pistola. Ela permite que você mate

os inimigos de longe, evitando levar golpes



DICA: faça a seqüência indicada no canto da tela. Para isso, aperte os botões do controle de acordo com as respectivas cores

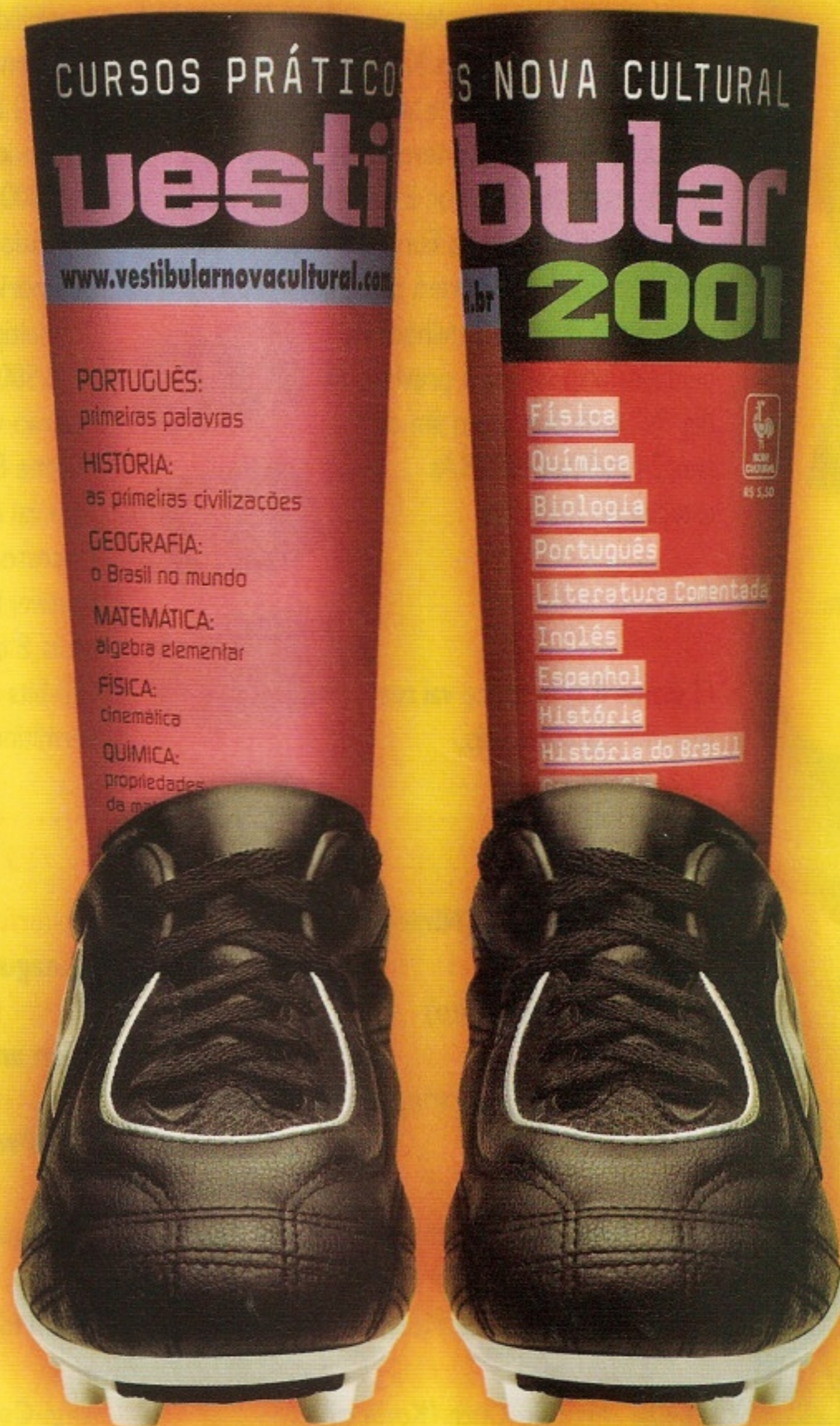


DICA: para subir nos buracos das paredes, empilhe as caixas usando o botão X



DICA: olhe sempre em cima dos caixotes. Você poderá encontrar alguns itens!

Vestibular 2001. Pra quem ainda não é bom de chute.



Tudo o que você precisa para arrasar na prova está aqui. São 35 fascículos, elaborados pelos melhores professores, com toda a matéria que cai no vestibular. Com o número 1 você leva grátis o Manual de Técnicas de Redação da Nova Cultural. E mais: você pode fazer consultas na Internet, no site www.vestibularnovacultural.com.br e tirar todas as suas dúvidas. Vestibular 2001 Nova Cultural. Agora o chute vai ser de craque!

Já nas bancas por apenas R\$ 5,50





NINTENDO NEWS

Resident Evil no GameCube

A Capcom já está trabalhando na quarta versão da série Resident Evil, que deverá ser lançada para todos os consoles 128 bits, inclusive o GameCube. O primeiro game, para PlayStation 2, vai chegar às prateleiras até o fim deste ano. Para o novo console da Nintendo, a previsão é de que a seqüência saia somente no ano que vem. O GameCube deve ganhar também o título Resident Evil 0.



Nintendo fala sobre Sega, Square e Xbox

O presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, fez uma série de declarações sobre as futuras parcerias da empresa, sobre o lançamento do Game Boy Advance e também sobre suas impressões em relação ao futuro Xbox. Mesmo depois de descobrir que o presidente da Square havia demonstrado publicamente interesse em produzir títulos para os consoles Game Boy Advance e GameCube, Yamauchi afirmou que a Nintendo não pretende firmar contrato com essa softhouse. Já em relação à Sega, o presidente da Big "N" confirmou que já existem jogos em desenvolvimento para o GBA. Yamauchi está otimista com a chegada do novo portátil e acrescentou que espera um aumento de 39% nos lucros da Nintendo com o lançamento japonês do GBA, agora em março. Quanto ao Xbox, o presidente da gigante japonesa disse que não duvida do sucesso de Bill Gates, mas que acredita que a Microsoft terá dificuldades para entrar no mercado.

Game Boy Advance, o portátil 32 bits da Big "N", chega ao Japão agora em março

A concorrência pode falar o que quiser, mas quem manda na praia dos portáteis é mesmo a Nintendo! Depois dos mais de 100 milhões de Game Boy e Game Boy Color espalhados pelo mundo, chegou a hora de a empresa mostrar a cara de seu novo filhote, o Game Boy Advance. A novidade chega às prateleiras japonesas no dia 21 de março, data em que a Nintendo promete disponibilizar 1 milhão de aparelhos. Para isso, a produção de GBA, que teve início no mês de janeiro, está a todo vapor. E até julho, quando o portátil será lançado na Europa e nos Estados Unidos, a produção deverá dobrar, totalizando mais de 2 milhões de unidades disponíveis. A previsão da Big "N" é de que, até o fim do ano, 24 milhões de GBAs estejam no mercado.

A CARA DA MODERNIDADE

O Game Boy Advance vai ser lançado nas cores lilás,



branca e azul clara e terá tamanho bastante similar ao de seu antecessor, o Game Boy Color. A grande diferença do GBA é a tela, 50% maior (40,8 mm x 61,2 mm) e com 60% mais de resolução (240 x 160 dots). Isso faz com que os jogos fiquem bem mais nítidos e reproduzam cerca de 65,5 mil possibilidades de cores (mais que o dobro do GBC). Isso sem contar que o processador do novo portátil é de 32 bits, o que deixa o GBC – com seus 8 bits – comendo poeira! O preço da novidade no Japão é de 9.800 ienes, o equivalente a US\$ 84 (o preço no mercado ocidental ainda não foi definido).

Acessórios como o cabo link, que permite partidas multiplayer (1.400 ienes), o carregador de bateria (3.500 ienes) e o adaptador AC (1.500 ienes) serão vendidos separadamente. Futuramente, o Game Boy Advance ganhará também um adaptador que vai conectá-lo a telefones celulares, permitindo o acesso à Internet. Além de jogar online, será possível fazer downloads e mandar e receber e-mails. E quando o GameCube chegar ao mercado, o 128 bits terá entrada para conexão com o GBA, permitindo a troca de dados e informações.

Jogos que estarão disponíveis no lançamento japonês

- | | |
|--|--------------------------------------|
| Mario Advance (Nintendo) | Powerful Pro Kun Baseball 3 (Konami) |
| Kuru Kuru Kururin (Nintendo) | J-League Soccer Pocket (Konami) |
| F-Zero (Nintendo) | Pocket GT (MTO) |
| Napoleon (Nintendo) | I Am an Air Traffic Controller (Tam) |
| Tweety and the Magical Jewel (Kemco) | Rockman EXE Battle Network (Capcom) |
| Top Gear All-Japan GT Championship (Kemco) | Fire Pro Wrestling A (Spike) |
| Dracula X: Circle of the Moon (Konami) | Winning Post (Koei) |
| Konami Wai Wai Racing (Konami) | Pinabee: Quest of Heart (Hudson) |
| Dungeondice Monsters (Konami) | Momotarou Matsuri (Hudson) |
| Monster Guardian (Konami) | Red Hot Dodgeball Fighters (Atlas) |
| Mail de Cute (Konami) | Doraemon (Epoch) |
| Silent Hill Play Novel (Konami) | Digi-Communication (Media Works) |
| JGTO Golf Master (Konami) | Mr. Driller 2 (Namco) |
| | Chu Chu Rocket (Sega) |

GBA e GameCube vão ganhar versões de Pokémon

Em 2002, os personagens da turma de Pokémon vão invadir o GameCube e o Game Boy Advance, os novos consoles da Nintendo. E o melhor: as versões dos jogos deverão ser compatíveis, o que possibilitará que os jogadores conectem os dois consoles para trocar informações entre eles.



Clássicos e figurinhas carimbadas dão as caras no GBA

Castlevania: Circle of the Moon



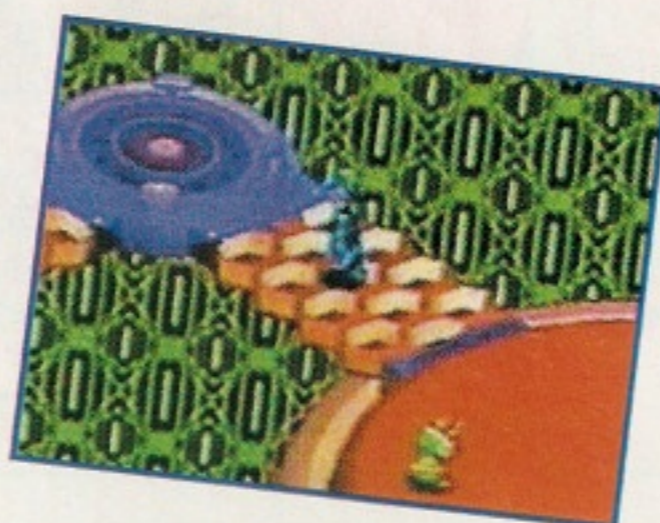
A Konami é uma das empresas que mais estão produzindo para o

Game Boy Advance. E

é claro que a famosa série Castlevania (Dracula X para os japoneses) não poderia ficar de fora! Em *Circle of the Moon*, a série Castlevania volta a suas raízes com uma aventura em 2D que lembra *Symphony of the Night*. Você estará na pele de um caçador de vampiros que tem de acabar com a alegria do malvado Drácula mais uma vez.

Rockman EXE

A famosa série da Capcom, conhecida como Mega Man nos Estados Unidos, também tem presença garantida no GBA. A história do game acontece em dois mundos distintos, o real e o cibernético. No mundo real, você vai encontrar vários elementos de RPG, tendo de andar bastante e conversar com as pessoas. Já no cibernético, você vai enfrentar seus inimigos em batalhas bem emocionantes.



Mario Kart Advance

O bigodudo mais famoso da Nintendo está com tudo e já tem dois jogos



garantidos no novo portátil. Em *Mario Kart Advance*, você vai participar de empolgantes e divertidas corridas com os seus personagens favoritos da série, como Luigi, Peach e Toad. O game ficou bem parecido com a versão para SNes, só que os gráficos estão bem melhores. O outro game do mascote da Big "N" no GBA é *Mario Advance*, que vai marcar a estréia das aventuras de Mario no portátil 32 bits.

Mario Advance

Mario Advance é praticamente um remake do clássico *Super Mario Bros 2*. O game traz de volta as aventuras de velhos personagens da série, como Peach, Luigi e Toad. A novidade do título será um modo para quatro jogadores, que permitirá que as pessoas disputem partidas em duas modalidades: a Battle (ganha quem conseguir coletar mais moedas) e a Classic (em que basta detonar a fase).



Agenda de lançamentos

Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
Carnivale	Ação	15/03
Aidyn Chronicles:		
The First Mage	Ação	16/03
Pokemons Stadium 2	Ação	28/03
Conker's Bad Fur Day	Ação	Março
Dinosaur Planet	Ação	Abril
Eternal Darkness	Ação	Abril
VR Powerboat Racing	Corrida	Abril

Agenda de lançamentos

Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
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

Dreamcatcher vai produzir para o GBC

Depois de voltar suas atenções para o PlayStation e para o PlayStation 2, a Dreamcatcher Interactive, tradicional desenvolvedora de jogos para PC, anunciou que vai produzir títulos para o Game Boy Color ainda este ano. Já foram confirmados os seguintes games para o portátil: *The Mask*, *Woody Woodpecker*, *Universal Monsters* e *Megarace 3*.

Nintendo 64 ganha versão de Dr. Mario

A Nintendo vai lançar um de seus clássicos puzzles para o Nintendo 64 ainda este ano. *Dr. Mario* (uma espécie de *Tetris* com personagens famosos da Nintendo), que já teve versões para NES, SNes e Game Boy, deve chegar ao mercado japonês no dia 9 de abril.

Agenda de lançamentos

Game Boy Advance

Jogo	Gênero	Data
F-Zero	Corrida	Julho
Golden Sun	RPG	Julho
Mega Man EXE		
Battle Network	RPG	Julho
Pocket GT Advance	Corrida	Julho
Tenchu	Ação	Julho
Top Gear All Japan GT	Esporte	Julho
Vigilante 8: Second Offence	Ação	Julho
Wario Land 4	Ação	Julho



NINTENDO
PRÉ-ESTRÉIA

Tactics Ogre: Gaiden

GAME BOY
ADVANCE



NINTENDO/QUEST
Estratégia

Sem data prevista de lançamento

Tactics Ogre faz parte da série Ogre Battle, desenvolvida pela Quest. A nova versão segue o estilo da antiga, com os mesmos princípios e as classes típicas de personagens. A inovação ficará por conta da jogabilidade. As batalhas acontecerão em

ambientes como castelos e cidades, e os personagens mudarão de classe conforme forem ganhando experiência. Por exemplo: um guerreiro poderá virar um mago ou um cavaleiro, dependendo de suas habilidades. Em relação aos efeitos, a Quest promete caprichar na versão para o novo portátil.



F-Zero



NINTENDO
Corrida

Disponível em 21 de março

GAME BOY
ADVANCE

F-Zero, clássico do SNes, é um dos jogos que serão lançados no Japão com o Game Boy Advance. A história da versão para o portátil vai se passar 25 anos depois do game para SNes. Mesmo assim, você vai encontrar velhos



conhecidos, como o Capitão Falcon. Conforme for vencendo as corridas, você conseguirá destravar diferentes veículos. O novo game da Nintendo inclui um modo Multiplayer, que, com a ajuda do cabo link, permitirá partidas em até quatro jogadores.

Fortress

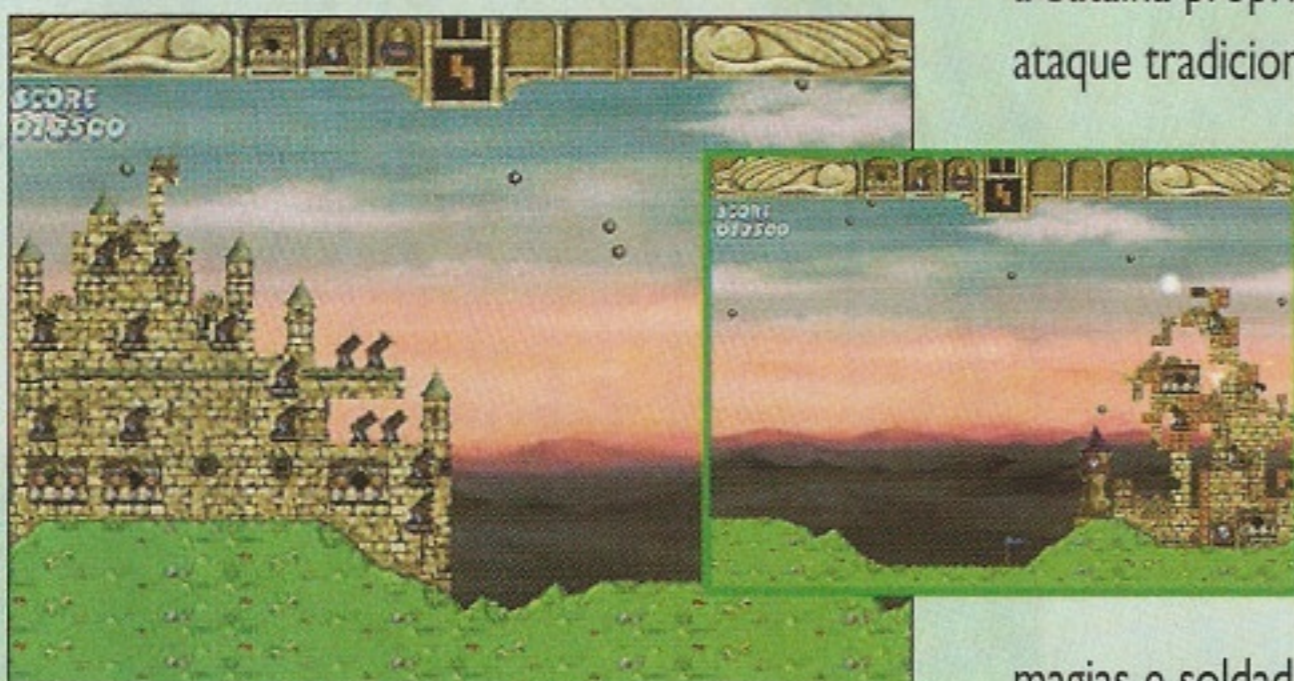


MAJESCO/PROMETHEAN
Estratégia

Disponível no 2º semestre

GAME BOY
ADVANCE

Em Fortress, você vai jogar em duas etapas: primeiro será preciso construir sua base e formar um exército, para depois partir para a batalha propriamente dita. Além das unidades de ataque tradicionais, você também poderá usar uma boa dose de magia para detonar os inimigos. As primeiras batalhas acontecem na Idade da Pedra, passando depois pela Média e pela Segunda Guerra Mundial, até chegar a uma era futurista. Cada período conta com armas, magias e soldados característicos.



Napoleon



NINTENDO/GENKI
RPG

Disponível em 21 de março

GAME BOY
ADVANCE

Napoleon é um game de estratégia direcionado a um público mais adulto.

Nessa aventura, você vai controlar um general que está à frente de um exército durante uma grande batalha. Fazem parte de suas tarefas montar estratégias de guerra, controlar o estoque de armas e organizar as tropas. A missão principal é conquistar a base inimiga, destruindo todo o exército e tomando conta de sua fortaleza. Tanto os gráficos como a animação dos personagens foram muito bem trabalhados, e os efeitos e a trilha sonora prometem não decepcionar. O jogo também inclui um modo Multiplayer, que será muito útil depois do lançamento do cabo link.



Legend of Zelda



NINTENDO
Ação/RPG

Sem data prevista de lançamento

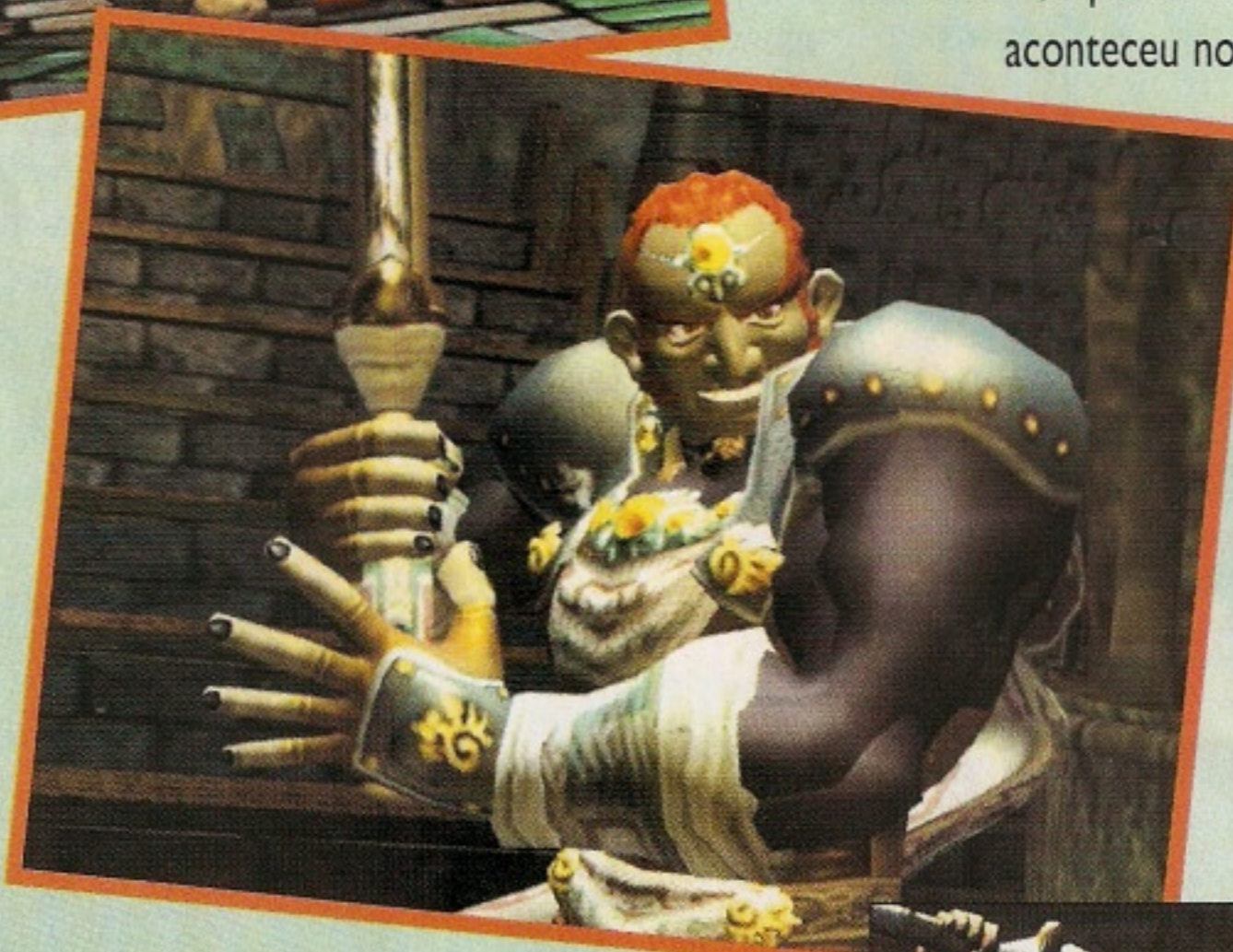
**GAME
CUBE**

A saga de Zelda promete voltar com tudo no GameCube, o futuro 128 bits da Nintendo. Pouco se sabe ainda sobre esse novo projeto, mas, pela demo apresentada pela Big "N", o game está demais, pelo menos na parte visual. Na cena exibida – uma grande batalha entre o herói Link e o terrível Ganon –, o que mais impressionou foi o grau de detalhes dos personagens. Os efeitos de luz e sombra usados também pareceram impecáveis, assim como a animação, bastante fluente e suave. A Nintendo anunciou que pretende criar uma trilha sonora de arrepiar, totalmente orquestrada. E, graças aos recursos do GameCube, os mundos em que a aventura vai acontecer poderão ser ainda

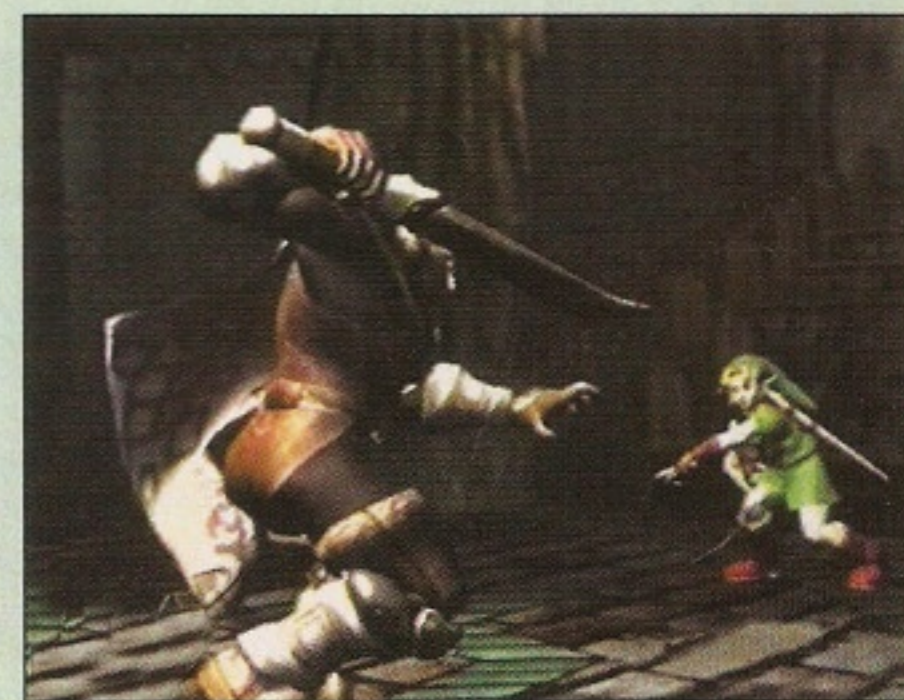


batalhas. Nosso amigo Link, criado pelo mestre Shigeru Miyamoto, já passou por todos os consoles da Nintendo. Para quem não está lembrado, a primeira aventura do herói aconteceu no NES. A partir daí, a história

de Link foi acompanhando os passos da empresa, chegando aos consoles SNes, Game Boy, Game Boy Color, Nintendo 64 e, futuramente, GameCube. O próximo game da série vai ser de tirar o fôlego! Pode apostar!



maiores e mais detalhados, se é que isso é possível! Novos vilarejos, florestas, labirintos, vales e montanhas são alguns dos cenários que Link terá de explorar. Os fãs da série podem esperar também novos personagens, mais inimigos e chefes, e diferentes magias para as





NINTENDO 64

Mario deixa as quadras e reassume Toadstool

Paper Mario

8.0

Nintendo	Controle - o melhor do game 10
Ação/RPG	Diversão - boa jogabilidade 8
Aventura	Gráfico - seria ótimo no GBC 6
1 Jogador	Som - típico de jogos de Mario 8



Por Marjorie Bros

Depois de algumas aparições em jogos de quebra-cabeças e esportes, Mario está de volta para estrelar uma nova aventura.

Mesmo não sendo uma sequência de **Super Mario 64**, o título diverte. Em **Paper Mario**,

Bowser consegue pegar a Star

Rod, que dá a ele poder suficiente para, mais uma vez, raptar a pobre princesa Toadstool. Ao longo da missão de resgate, o bigodudo Mario vai encontrar companheiros que poderão ajudá-lo de vez em quando, além dos mais de 50 power-

PAPER MARIO

forma, parece que **Paper Mario** foi feito para o Game Boy Color. Os controles são simples e de rápida aprendizagem. A música segue o tom agradável dos outros jogos do Mario, e os efeitos sonoros são bem bacanas!

ups e itens mágicos. Há elementos de RPG no jogo: você terá de conversar com alguns cidadãos para seguir viagem, e as batalhas acontecem em rodadas. Os personagens do jogo foram

desenhados em 2D, mas vivem em cenários em três dimensões. A apresentação visual é bem original, mas o N64 seria capaz de produzir algo muito melhor. De certa

Mais uma vez, Mario terá de encarar a missão de libertar a princesa Toadstool, aprisionada pelo malvado Bowser



DICA: para saber mais sobre as Dry Dry Ruins, entregue a esse personagem o limão que você encontrou no oásis



DICA: ao brigar com os irmãos Loopa, use Bombette como companheiro para se defender



DICA: no Dry Dry Desert, a sudeste do Dry Dry OutPost, há um superbloco que melhora o ataque de um de seus amigos



DICA: com Goombario, não dê cabeçadas nos Spiked Goombas



DICA: cheque o quadro ao lado da lareira para encontrar uma rota de fuga para a princesa



DICA: se Mario não estiver dando conta dos inimigos, deixe que Focus faça o serviço



Pela primeira vez, Mega Man dá as caras no N64

Mega Man 64

7.3

Capcom	Controle - atrapalha a ação	7
Ação/RPG	Diversão - as partes cômicas	8
1 Jogador	Gráfico - sem inovações	7
	Som - quase não há trilha	7



Por Chris Combo

Mega Man 64 é a primeira, e provavelmente última, aventura do herói no Nintendo 64. Essa bela mistura de ação e RPG – concebida com a ajuda da equipe de **Breath of Fire** – é uma conversão de **Mega Man Legends**, do PlayStation, para o 64 bits. Tudo começa quando o personagem, numa de sua jornadas, encontra um misterioso cristal. A partir daí, coisas estranhas

DICA: visite sempre a Junk Shop para fazer upgrades de suas armas e obter itens que recuperam energia



passam a acontecer. Depois que a nave em que Mega Man viajava é danificada e cai numa pequena cidade, ele passa a explorar diferentes lugares para obter as peças necessárias para o conserto do aparelho. Só que essa tarefa não é nada fácil, já que

DICA: contra o primeiro chefe, tome distância e atire. Se ele se aproximar, afaste-se de novo e mande bala



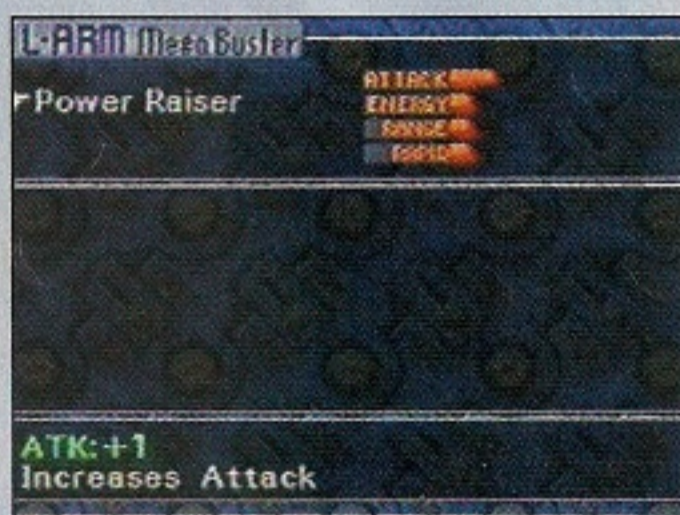
DICA: para salvar o jogo, converse com o macaco



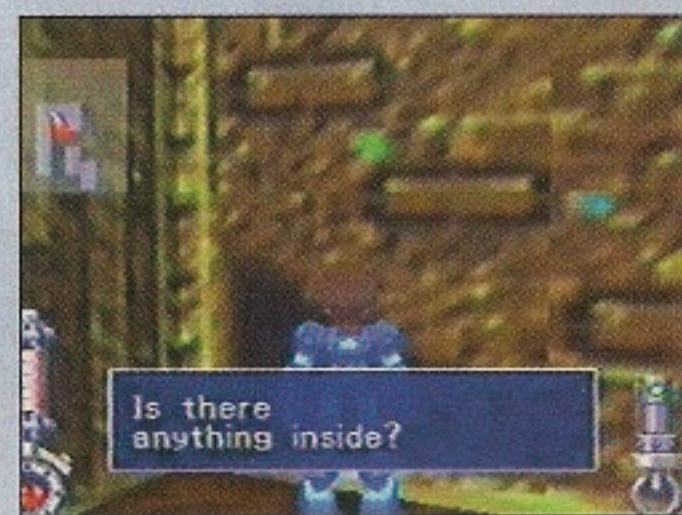
os vilões Tron e Bon fazem de tudo para atrapalhar a vida do nosso amigo. Apesar das texturas mais bonitas, os gráficos são os mesmos. Já o controle parece muito pior. O direcional analógico do N64 faz com que a tela corra demais, enquanto no PlayStation ele movimentava apenas o personagem. Os diálogos do game são bem legais, mas as músicas, um pouco infantis. Apesar dos problemas de conversão, os fãs de Mega Man não podem perder esse jogo. Confira!



DICA: destrua essas antenas para liberar o caminho



DICA: ao equipar um item ou braço, sempre compare o aumento ou a diminuição das barras



DICA: verifique sempre os buracos na parede. Geralmente eles têm dinheiro escondido

DICA: para entrar na porta da cidade, aperte C ↓



DICA: para mirar automaticamente num inimigo, aperte R + L. Esse recurso é muito útil para detonar caras que estão em planos acima de você



NINTENDO 64

História: a mesma do PSX. Gráficos: ainda melhores!

Spider-Man

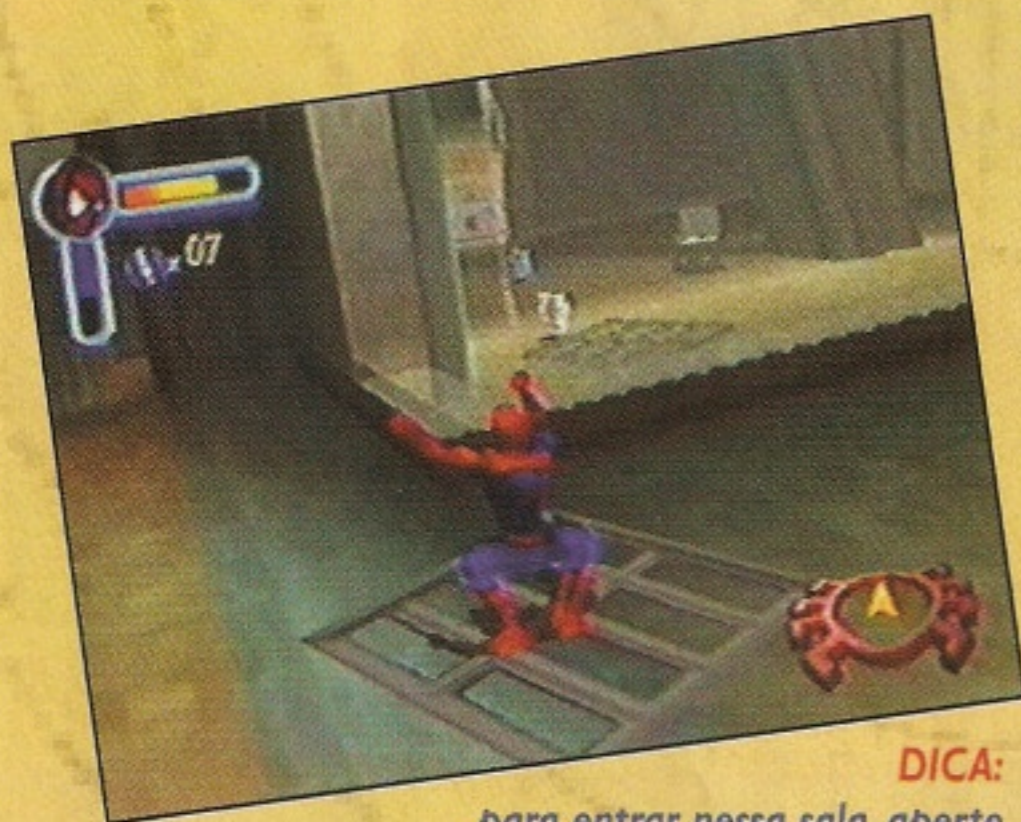
8.5

Activision	Controle - atende o necessário	8
Ação	Diversão - voar em Nova York	9
1 Jogador	Gráfico - bom, sem falhas	9
Memory Card	Som - clima de perseguição	8



Por Chris Combo

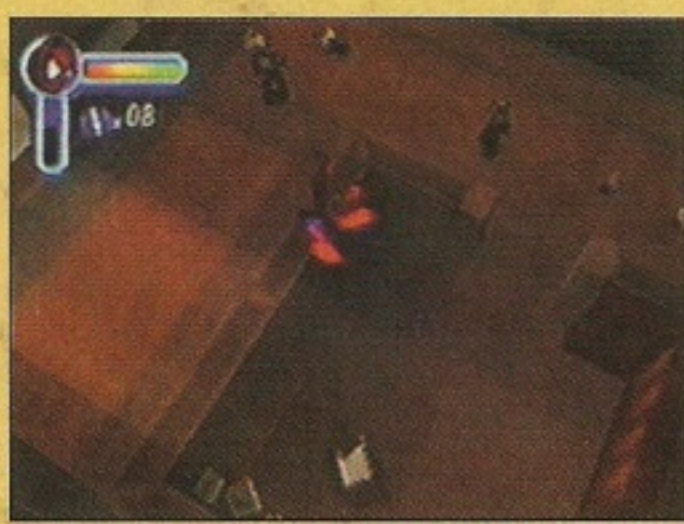
A história desse **Spider-Man** é igual à da versão de PlayStation. Tudo começa quando nosso amigo Spidey é vítima de uma tremenda armação. Numa conferência, Peter Parker vê um falso Homem-Aranha roubando um importante objeto, com a intenção de incriminá-lo. A partir daí, o herói terá de provar sua inocência e encontrar o verdadeiro culpado do crime. Ao longo da aventura, você terá de enfrentar muitos vilões e até mesmo salvar a cidade de Nova York de um gás letal que está se alastrando rapidamente pelas ruas. Para isso, o bom e velho Spidey terá de usar e abusar de suas inúmeras habilidades. A principal delas é lançar uma poderosa teia, que pode servir para o personagem se locomover, pendurar-se de um prédio para outro, proteger-se (tipo um escudo) ou então capturar os inimigos. O cara também pode detectar o perigo com o famoso Spider Sense. Fique esperto



DICA: para entrar nessa sala, aperte o botão B em cima da grade. Assim Spidey vai subir num buraco que tem no teto



DICA: nessa fase em que um helicóptero segue o Homem-Aranha, não se preocupe em matar os inimigos. Apenas fuja!



DICA: para que os reféns não sejam mortos, atire a cadeira que está debaixo de Spidey num dos inimigos. E logo detone o outro



DICA: para acertar o caminho de cada fase, siga sempre o sensor do Aranha, localizado no canto da tela



DICA: sempre que a cabeça de Spidey brilhar, fique atento. Existem inimigos por perto!



DICA:
procure sempre andar pelo teto
para que os inimigos não percebam sua presença



DICA:
jogue essa bomba dentro do cofre
e feche-o antes da explosão



DICA: pegue os objetos do cenário e atire-os nos inimigos. Assim você fica menos exposto aos golpes

para aprender todos os comandos do jogo! Os gráficos estão ainda melhores que os da versão para PlayStation, assim como a movimentação dos personagens. A única desvantagem é que na versão para o 64 bits não há filminhos entre as fases. Mesmo assim, você não vai deixar de se sentir dentro de uma história em quadrinhos! O enredo é superenvolvente, e você com certeza vai curtir encontrar os velhos vilões e voar pelos céus de Manhattan. Se você já conhece o game do PlayStation, com na certa vai aprovar essa nova versão do Nintendo 64, cheia de ação e adrenalina!



DICA: suba pelo canto dos prédios para os helicópteros não acertarem você



DICA: para matar esse inimigo, basta desviar do golpe dele, fazendo com que o cara acerte a cabeça nos postes de choque



DICA: na fase do metrô, cuidado para não cair e ficar para trás



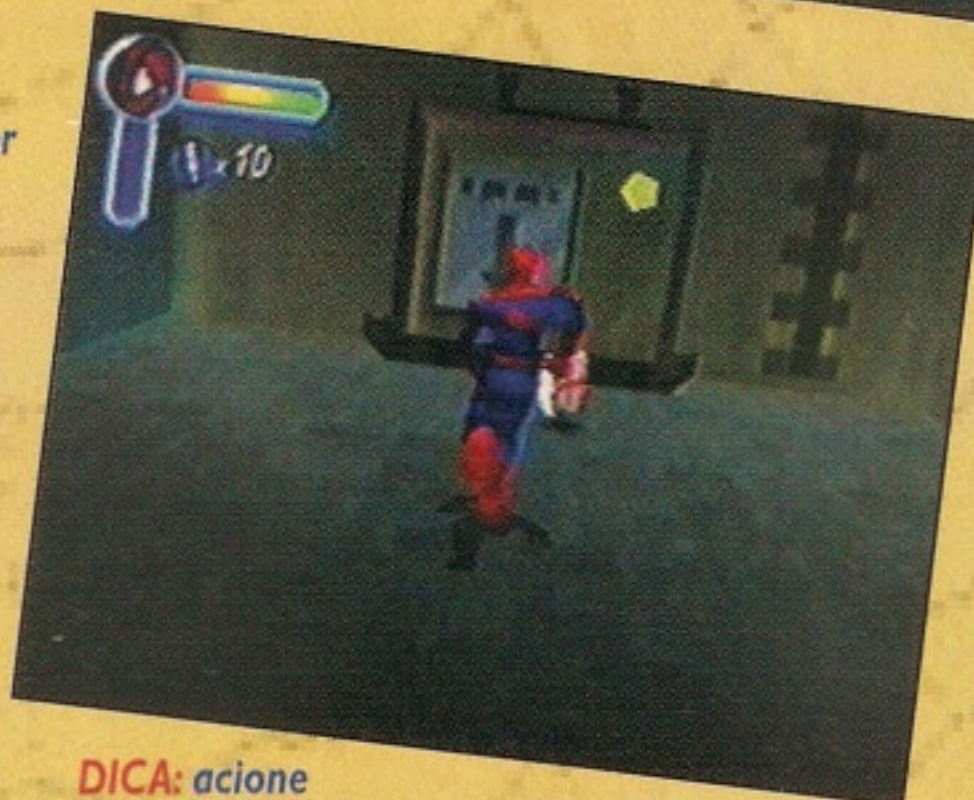
DICA: para acionar essa alavanca, use a teia de Spidey



DICA: não é tão difícil eliminar esse inimigo quanto parece. Apenas dê golpes aéreos de soco e fuja o máximo que puder para não sofrer danos



DICA: não passe nas janelas de madeira, senão os mísseis poderão acertá-lo



DICA: acione essas máquinas de acordo com o selo amarelo que fica estampado nelas



DICA: para seguir Venom nessa passagem, vá pelo teto. Caso contrário, Spidey morrerá na água



PC/ARCADE NEWS

John Carmack é indicado para o hall da fama

John Carmack, um dos fundadores da ID Software (softhouse responsável por jogos famosos, como *Wolfenstein 3D*, *Doom* e *Quake*), foi indicado



para entrar para o hall da fama da Academy of Interactive Arts and Sciences. O hall já inclui figuras carimbadas como Shigeru Miyamoto (da Nintendo), Sid Meier (da Firaxis Games) e Hironobu Sakaguchi (da Square). O site da Academia é www.interactive.org, e a premiação deve acontecer no dia 22 de março.

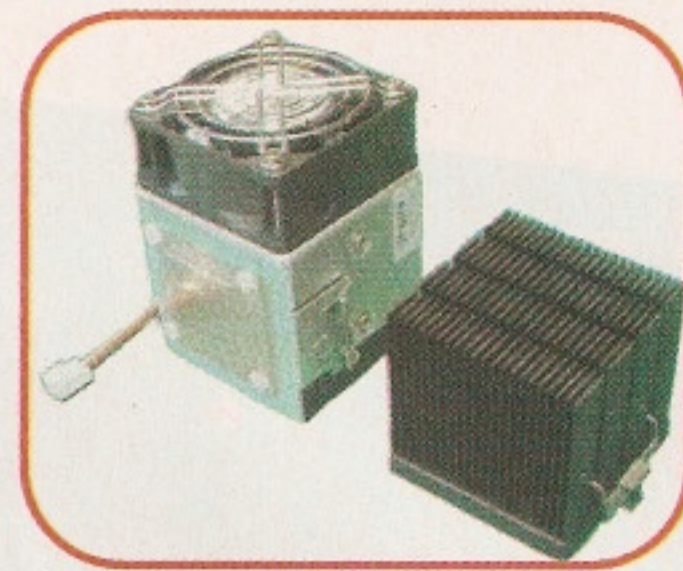
Bug no pacote de expansão de Quake III



Quake Team Arena, o pacote de expansão de *Quake III Arena*, possui um

bug que permite que engraçadinhos obtenham superpoderes, como uma energia quase ilimitada e munição infinita. Se você estiver jogando e encontrar alguém com um número absurdo de mortes, como 800 (acima de 100 já é suspeito!), faça uma votação e explique a situação para os demais usuários para expulsar esse engraçadinho da partida. Os servidores já estão sendo atualizados, portanto quem tiver a versão antiga não vai mais poder jogar online futuramente. Para puxar o patcher de atualização do jogo, entre no site www.3dfiles.com.

Coolers: uma boa peça é essencial para manter a temperatura do computador adequada



Você já deve estar cansado de saber que, nas empresas, as salas que abrigam computadores requerem um sistema de refrigeração adequado, não é? Principalmente aqui no Brasil, país tropical, esse detalhe não pode passar despercebido, senão o processador esquenta e pifa, deixando o dono com a cabeça quente! Como em casa nem sempre é possível ter um ambiente especial para seu PC, vale investir uma grana a mais num bom cooler, uma pecinha fundamental para resfriar adequadamente seu computador, impedindo que algo nele queime e você perca uma partida de game no meio, além de levar aquele prejuízo. Popularizado na época em que os processadores ficaram maiores e mais potentes, ou seja, a partir do 486, o cooler é a combinação de uma ventoinha com um dissipador de calor, metal que é colocado em cima do processador. Para você ter idéia da importância dessa peça nas CPUs mais novas, se um processador Athlon for ligado sem o cooler, ele derrete em cerca de 8 segundos. Você deve estar se perguntando se o seu PC tem um cooler, não? É claro que tem. Trata-se daquele "ventiladorzinho"



Coolers da marca Alpha, a mais recomendada

que funciona o tempo todo. O problema é que, muitas vezes, o computador vem da loja com um cooler barato, pouco recomendado. Ou pode acontecer de ele estar falhando, já que se trata de um equipamento mecânico. É sempre bom dar uma verificada em seu estado. Um dos sintomas do mal funcionamento da ventoinha é o sistema operacional apresentar muitos erros de uma hora para outra. Se você tem certeza de que o problema do computador não é vírus, desconfie do cooler. Para checá-lo, retire com cuidado a caixa do gabinete e ligue o PC. Se o cooler funciona normalmente, mas está sujo, limpe-o com um cotonete ou com um pincel, o que é mais recomendado. Caso não resolva ou a ventoinha esteja quebrada, o jeito é comprar uma

nova rapidamente, antes de ligar a máquina de novo. Em qualquer loja de informática é possível encontrar um cooler, e seu preço é bastante acessível. Uma boa peça custa, em média, R\$ 15.



Coolers especiais para Overclock, feitos de alumínio especial

Windows XP será lançado no segundo semestre

O novo sistema operacional da Microsoft, cujo codinome era Whistler, vai se chamar oficialmente Windows XP e deverá ser lançado no segundo semestre deste ano. Já o Office XP deverá estar disponível ainda no primeiro semestre. A sigla XP é referente a Experience e faz parte da estratégia .NET da empresa, que pretende difundir o XML em larga escala. Ambos os softwares terão um sistema especial contra pirataria.

Intel reduz os preços do Pentium IV de 1,5 e 1,4 GHz

A Intel anunciou uma redução radical no preço do Pentium IV de 1,5 GHz: de US\$ 819 para US\$ 644. O Pentium IV de 1,4 GHz também ficará mais barato. De US\$ 575, ele passará a custar US\$ 440. Está previsto também um corte de 43% no preço do chip Pentium III de 1 GHz, que passará de US\$ 465 para US\$ 268. A redução de preços anunciada pela Intel deverá ocorrer ainda neste semestre, mas não há data definida.

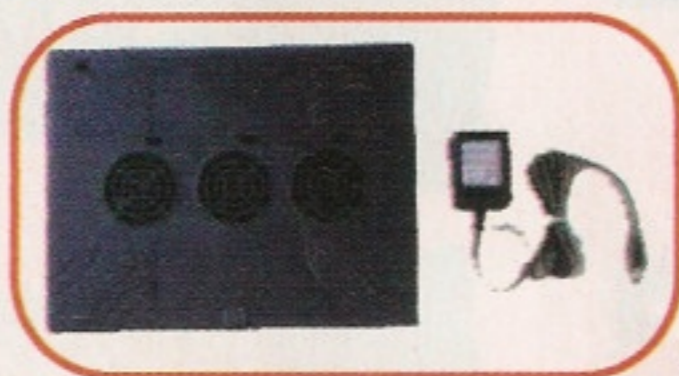
CONTROLANDO A TEMPERATURA

As placas mais novas possuem um chip que monitora a temperatura, cujos dados podem ser vistos na Bios ou num programa que geralmente vem com a própria placa. E cada processador funciona com um limite de temperatura diferente. Para saber a máxima de funcionamento de seu processador, o jeito é consultar o site do fabricante. A nova geração de processadores tem um limite de cerca de 90°C, mas é bom checar.

COOLERS PARA HD E MEMÓRIA RAM

O cooler não é mais exclusividade dos processadores, pois já existem gabinetes que podem usar ventoinhas grandes para ajudar a refrescar outros componentes do computador. Quem tem mais de um HD (Hard Disk) pode instalar uma ventoinha para eles, o que

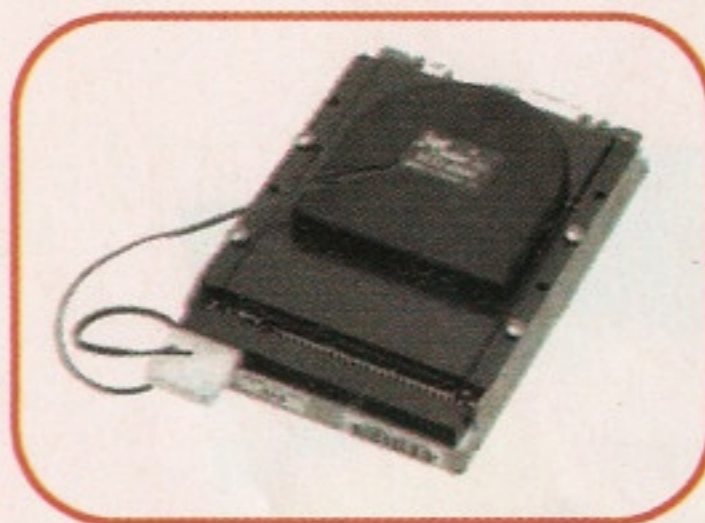
geralmente é muito útil no caso de servidores. Há também coolers que podem ser acoplados nas plaquinhas das memórias RAM, o que é muito útil no caso de servidores que ficam horas e horas ligados.



Resfrie seu Laptop acoplado um cooler embaixo dele

OVERCLOCK, PARANÓIA E OUTROS

Os coolers evoluíram com o tempo, e os mais "inteligentes" até aumentam a velocidade conforme a temperatura do processador. Ainda assim, os usuários que pretendem fazer um overclock (aumentar a velocidade) do processador – ou os que têm paranóia total! – podem passar uma pasta térmica para diminuir sensivelmente a temperatura e colocar o cooler por cima. No caso do overclock, é recomendável



Cooler para HD: ideal para servidores que precisam ficar horas e horas ligados

que o usuário use a pasta térmica com um cooler especial, que pode ser de uma liga de alumínio especial ou de cobre. O formato e o tamanho dessas peças também costumam ser diferentes, bem maiores. Os modelos mais modernos têm o formato de Orb (redondo ou cilíndrico). Como esses coolers especiais dificilmente são encontrados em lojas de informática normais, a dica é encomendá-los pela Internet (*confira alguns endereços abaixo*). Em relação às placas de vídeo, se você pretende fazer um overclock tanto na memória como no processador, instale um cooler ou troque o seu por um mais potente. Algumas pessoas que fazem adaptações conseguem ligar coolers de CPUs normais nos processadores das placas de vídeo ou ainda espalham ventoinhas por toda a extensão da placa. Paranóia ou não, a verdade é que os computadores estão ficando cada vez mais quentes (o Pentium IV usa um cooler especial com uma placa que deve ser grudada no gabinete). A dica geral, principalmente para quem vive em regiões mais quentes, é ficar de olho na ventilação do gabinete e botar a mão no bolso para adquirir um cooler especial, cujo preço é cerca de R\$ 60. Não é nada, se comparado com o valor de um processador!

Onde encontrar os coolers especiais:
www.centrin.com.br
www.roriz.com.br

Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Evil Dead Hail to the King	Ação	06/03
Heroes Chronicles:		
Revolt of the Beastmasters	Estratégia	06/03
Tales of Chivalry	Ação	06/03
Sierra Sports Game Room	Esporte	07/03
Triple Play 2002	Esporte	07/03
Offroad Redneck Racing	Corrida	09/03
Moon Project	Ação	13/03
Serious Sam	Ação	13/03
Worms World Party	Ação	14/03
Fallout Tactics	Estratégia	16/03
Wizardry VIII	Adventure	17/03
Shogun: Total War		
Warlord Edition	Estratégia	21/03
Ultima Online: Third Dawn	RPG	21/03
Anachronox	Ação	28/03
Black and White	Estratégia	28/03
Gangsters 2	Estratégia	28/03
Legend of Might and Magic	Estratégia	28/03
Star Trek: Away Team	Ação	28/03
Starsiege: Tribes 2	Estratégia	30/03
Anarchy Online	Ação	31/03
Heroes Chronicles:		
Sword of Frost	Adventure	Março
Anateus Rising	Ação	16/04
Fly! 2	Simulador	16/04
Star Trek: Dominion Wars	Ação	17/04
Day Trader	Ação	Abril
Echelon	Ação	Abril
Jetfighter IV Mission Pack	Simulador	Abril
Myst 3	Adventure	Abril
Alone in the Dark 4	Ação	16/05
Arcanum	RPG	16/05
Emperor: Battle for Dune	Estratégia	16/05
007 The World Is Not Enough	Ação	17/05
Destroyer Command	Ação	22/05
Commandos 2	Estratégia	28/05
Project Eden	Ação	28/05
Pool of Radiance:		
Ruins of Myth Dranor	Ação	30/05
Throne of Darkness	Ação	30/05
Mafia	Ação	Maio
Tropico	Ação	Maio
Comanche 4	Simulador	Maio
Hidden and Dangerous 2	Ação	Maio
Links LS 2001 Course Pack	Esporte	Maio
Sovereign	Ação	15/06
Baldur's Gate II Expansion	RPG	Junho
Mech Commander 2	Ação	Junho
Startopia	Ação	Junho
Skip Barber Racing	Corrida	Julho
Empire Earth	Ação	Agosto

Via Technologies está testando protótipo de novo processador de 0,13 micron



A Via Technologies, companhia de semicondutores de Taiwan, pretende sair na frente da Intel e da AMD e lançar um novo chip com tecnologia de 0,13 micron. Os primeiros Wafers (protótipos) foram desenvolvidos em parceria com a Taiwan Semiconductor Manufacturing Co. e já estão em fase de testes. A novidade deverá revolucionar o mundo dos processadores, que atualmente possuem tecnologia de 0,18 micron (usados nos chips do Pentium III e IV, do Duron e do Athlon).



PC/ARCADE
PRÉ-ESTRÉIA

Summoner



THQ/VOLITION
RPG

Disponível em março

Depois do PlayStation 2, chegou a vez de o PC ganhar uma versão de **Summoner**. Esse RPG possui uma história intrigante e muito combate. Joseph vai embarcar numa longa jornada com o objetivo de acabar com o sofrimento do mundo de Medeva. Além de contar com uma equipe formada por três personagens bastante característicos, Joseph tem o interessante dom de convocar as mais diferentes criaturas. Os gráficos são excelentes e superdetalhados.

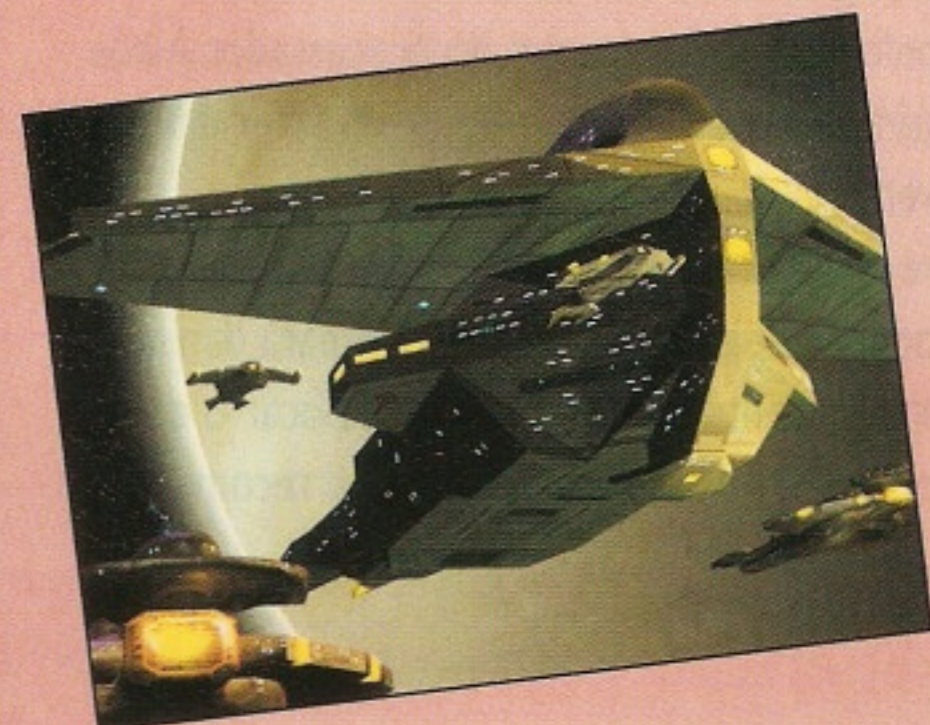
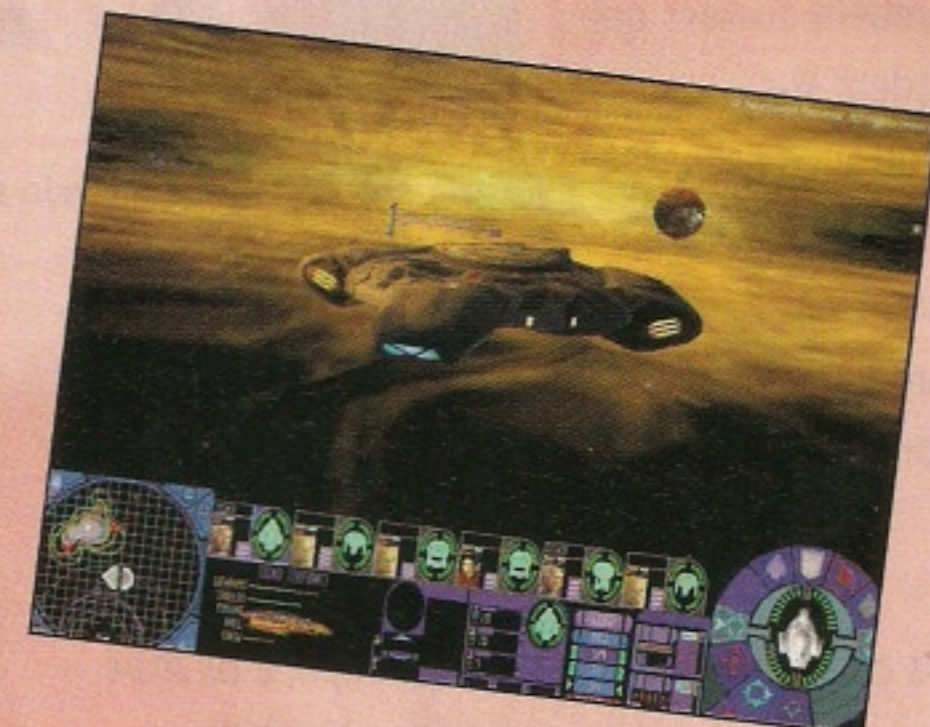


Star Trek - Deep Space Nine: Dominion Wars



GIZMO
Estratégia

Disponível em 23 de abril



Myth III: The Wolf Age

MUMBO JUMBO
Estratégia

Disponível em 15 de novembro



Em **Myth III: The Wolf Age**, você vai conferir os acontecimentos que rolaram antes da primeira e da segunda versão da série. A história se passa mil anos antes de **Myth: The Fallen Lords** e retrata as aventuras de Connacht, um



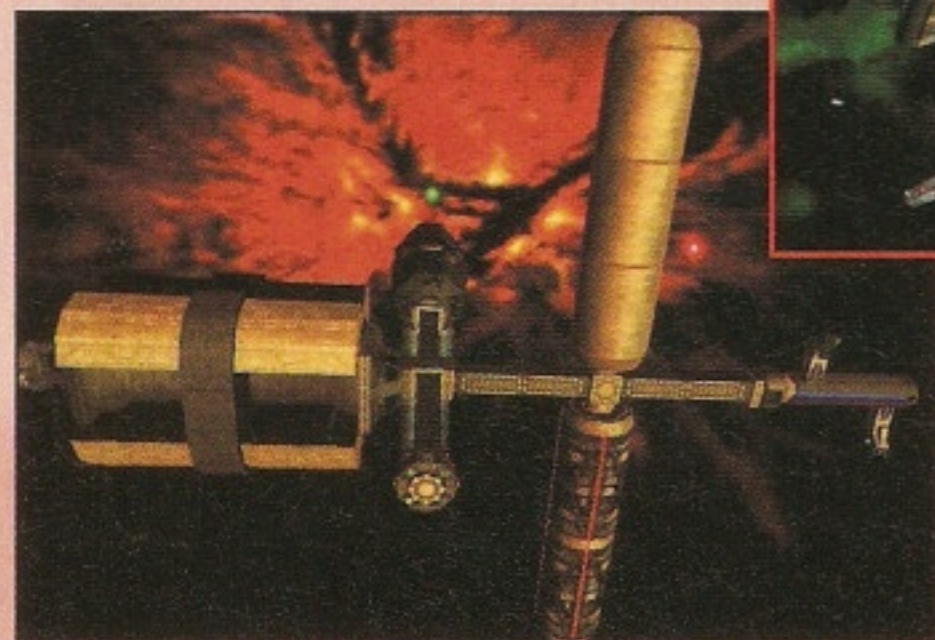
guerreiro lendário que derrotou os exércitos de Trow e Mykridia. Você participará de incríveis batalhas no modo Single, mas também há algumas opções bem interessantes no Multiplayer. Tanto os cenários como os personagens foram muito bem trabalhados pela Mumbo Jumbo e estão, pela primeira vez, totalmente em 3D.

Independence War 2: The Edge of Chaos



INFOGRAMES
Simulador

Disponível em 26 de abril



Nessa aventura espacial, você será Cal, um sujeito que, depois da morte do pai, decide descobrir mais detalhes sobre o passado de sua família. Após algumas missões, Cal acaba preso num campo de trabalho forçado, onde fica por 15 anos. Graças a alguns amigos, ele consegue fugir. Esse parece o final da história, mas é só o começo! É aí que você vai entrar em ação! **Independence War 2** tem uma história bem dinâmica, além de cenários incríveis.

Dominion Wars é mais uma aventura da série Star Trek. Nesse game de estratégia no espaço, você poderá assumir a posição de capitão de uma equipe de seis naves, escolhendo entre defender o lado Federation/Klingon ou Dominion/Cardassian. À frente da esquadilha, você terá de designar um capitão para comandar cada uma das naves e encarar uma série de missões arriscadas, que têm como objetivo final detonar o exército inimigo.

Medal of Honor: Allied Assault



ELECTRONIC ARTS

Ação

Disponível em 1º de outubro

Medal of Honor foi um dos bons títulos de tiro e ação em primeira pessoa feitos para o PlayStation. Agora chegou a vez de o PC ganhar sua versão, que tem como diretor o produtor original da série. Com a mesma engine utilizada no jogo **Quake III**, **Allied Assault** promete muita adrenalina e fortes emoções em cenários

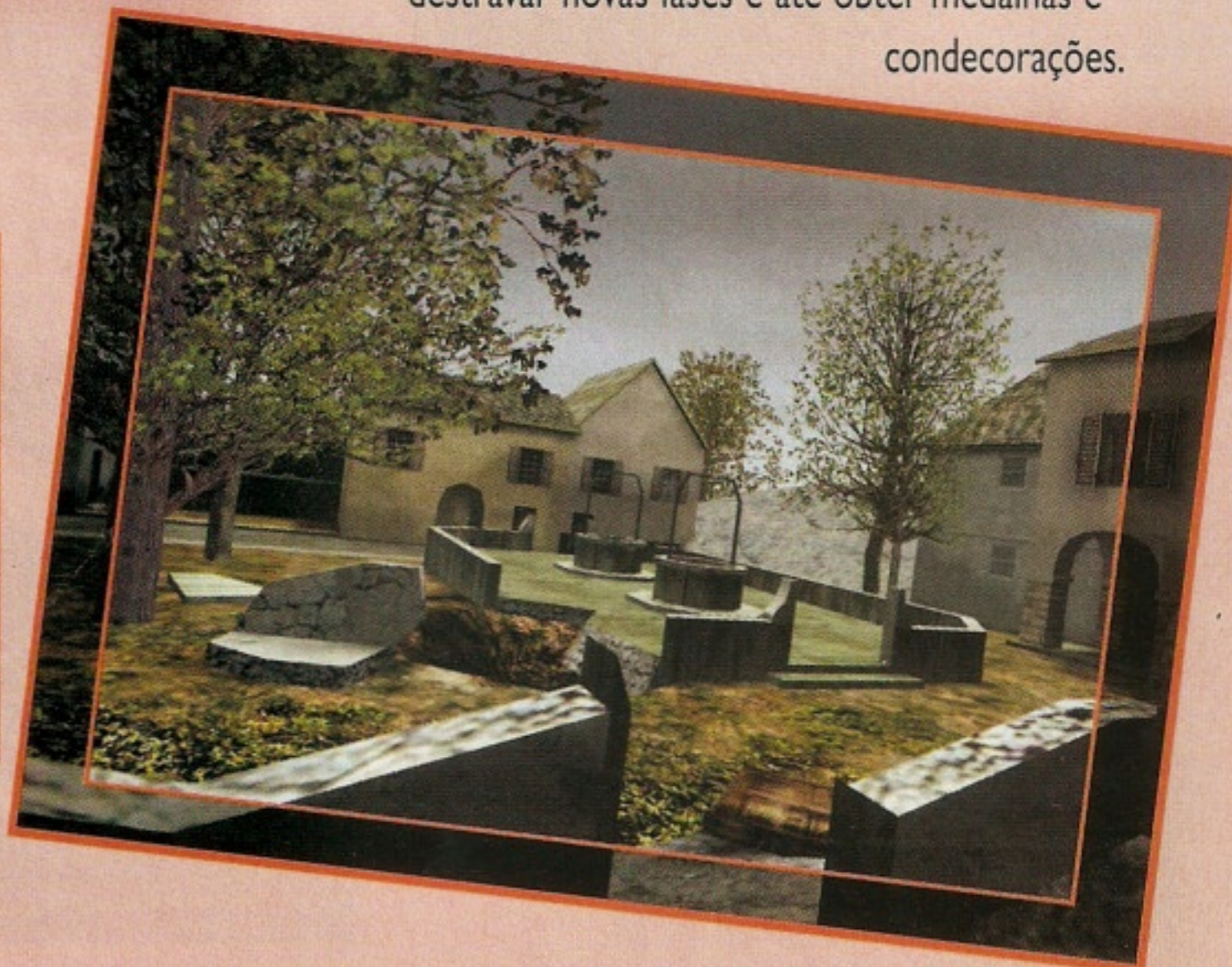
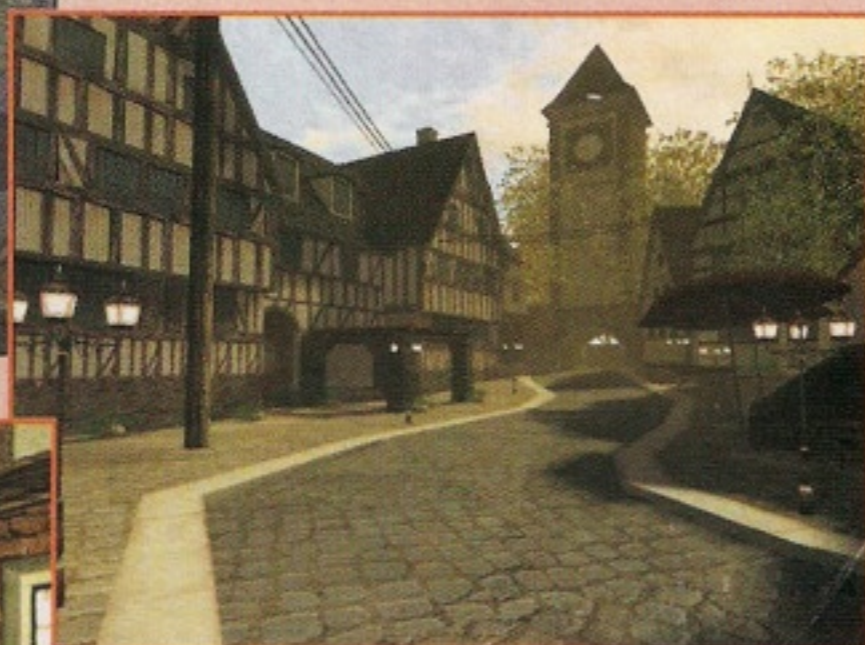
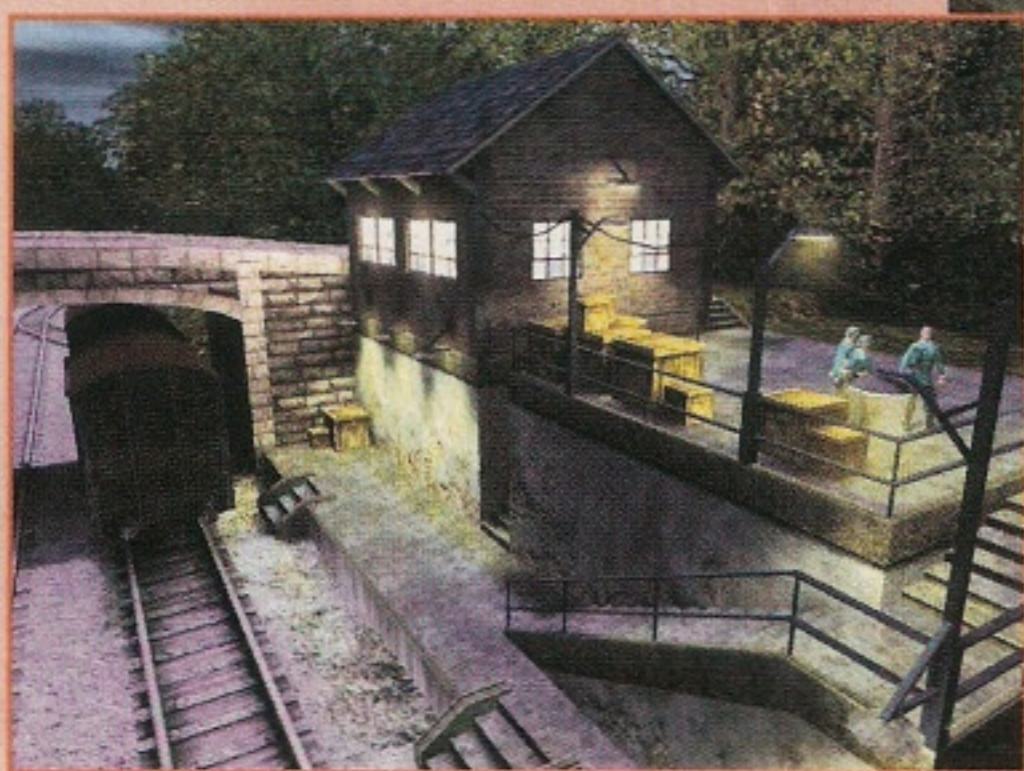


clássicos da Segunda Guerra Mundial. Algumas das missões são baseadas em fatos reais, assim como nas duas versões para o console da Sony. Um exemplo é a invasão da Normandia, retratada anteriormente no filme *O Resgate do Soldado Ryan*. Você estará na pele do tenente americano Mike Powell e terá de encarar missões da pesada, que



envolvem sabotagem, resgates de prisioneiros e invasões pra lá de perigosas. Sua primeira missão contra a ameaça nazista vai acontecer no ano de 1942, no norte da África, durante os preparativos para a invasão da Europa. A partir daí, você enfrentará o exército inimigo em países como Itália, França e Alemanha. Cada missão possui diversos objetivos, com

diferentes graus de importância. Conforme seu progresso e desempenho na guerra, você poderá destravar novas fases e até obter medalhas e condecorações.





Byte & Brothers lança Baldur's Gate II no Brasil

Baldur's Gate II

8.8

Interplay
RPG
6 jogadores
(em rede)

Controle - menus variados 9
Diversão - mudar o destino 10
Gráfico - bonecos pequenos 8
Som - tem bastante diálogo 8



Por Bill Games

A Byte & Brothers – representante da Interplay no Brasil – acaba de lançar **Baldur's Gate II**, seqüência de uma das séries mais tradicionais do gênero RPG. O estilo do jogo é bem próximo ao de **Diablo**, ou seja: espere uma boa dose de elementos de estratégia! A história, baseada no mundo de AD&D, conta com centenas e centenas de magias, itens, armas e profissões. O desenrolar da trama vai depender de seus atos, que podem levá-lo ao caminho do bem ou do mal. **Baldur's Gate II** é um game bastante complexo, se comparado a **Diablo**. Pra você ter uma idéia,

DICA: para aprender uma magia, será preciso memorizá-la. Para isso, clique no ícone em forma de livro



ele foi desenvolvido para oferecer, pelo menos, 200 horas de diversão. Além disso, você terá de se preocupar com bem mais coisas, como o peso que carrega na mochila, por exemplo. As animações estão bem caprichadas, porém os bonecos são um pouco pequenos. Quem está acostumado com o estilo de **Diablo** vai estranhar um pouco! Mesmo aumentando bem a qualidade dos detalhes gráficos, o jogo não fica pesado para

DICA: verifique sempre os dados dos membros de seu grupo para equipá-los com as armas certas

máquinas que têm uma boa placa aceleradora 3D. Mas lembre-se: quanto maior a resolução da tela, menores serão os personagens! O preço sugerido de **Baldur's Gate II** (4 CDs) no Brasil é R\$ 79.



DICA: ao equipar uma arma, lembre-se de que agilidade também conta



DICA: para memorizar as magias, é preciso dormir. Então escolha o último ícone (de cima para baixo) da barra da esquerda



DICA: logo no começo, pegue os itens sobre a mesa. Mas somente o necessário!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 233, 32 MB de RAM, placa de vídeo com 2 MB e 800 MB livres no HD

ENDEREÇO

www.bytebrothers.com.br



DICA: devido ao enorme número de menus e comandos, é

recomendado que você jogue primeiro no Tutorial



DICA: aparência não é tudo! Coloque o cursor sobre o personagem

suspeito. Se ele ficar verde, o cara não é inimigo



DICA: ao montar um personagem, equilibre-o o máximo possível. Procure distribuir os pontos de habilidade e as armas



ARCADE

Arcade ganha espécie de "No Limite" da morte

The Grid

8.3

Midway	Controle - joystick + trackball	9
Ação/Tiro	Diversão - armas inovadoras	9
6 Jogadores	Gráfico - baixa resolução	7
	Som - efeitos bem originais	8



Da GamePro

Quem diria que um arcade inspirado naqueles espetaculares jogos de tiro em primeira pessoa do PC iria pintar nos fliperamas? O nome da nova arena virtual é *The Grid*, game da Midway que traz controles fáceis e regras de rápida aprendizagem. Você vai estar na pele de um feliz participante de um torneio televisivo, cujos objetivos são muito simples: matar ou morrer. Para cumprir seu trabalho, você poderá contar com carabinas de três canos, lançadores de mísseis teleguiados e outros brinquedinhos com alto poder de fogo. O resultado é uma carnificina alucinante, não recomendada para a galerinha mais nova. Tanto veteranos como amadores se darão bem com os controles, que usam apenas um



joystick de dois botões (para mover-se, atirar e pular) e um trackball (uma espécie de mouse de cabeça para baixo, que serve para mirar). A grande novidade é que *The Grid* permite que você "grave" a configuração dos botões. O processo é simples: a máquina lhe fornece um código que você deverá digitar quando voltar ao arcade para dar mais uns tirinhos. A equipe responsável – a mesma de *Mortal Kombat* – garante muito sangue e códigos secretos nesse game.



DICA: em lutas solo de dois minutos, você tem nove segundos adicionais. Cuidado, pois a sorte pode virar no final

DICA: aprenda a girar em volta do adversário sem tirá-lo de sua mira



DICA: consiga \$4000 em uma rodada para ganhar o Da Bomb. Não há como ninguém se esquivar dele!



DICA: os canhões têm longo alcance e podem atingir mais de um oponente de uma vez só



DICA: quando um jogador estiver ganhando por seis pontos, surgirá a Mega Shotgun. Ela ficará na arena até que a diferença no placar diminua

DICAS

FIGHTING VIPERS 2

Fantasia alternativa

Na tela de seleção de personagens, escolha um lutador e aperte ↑ ou ↓.

Tela cheia de pause

Pause o jogo e aperte X + Y.

Soco poderoso

Segure ← e aperte X (soco).

Chute poderoso

Vá para trás e aperte Y (chute).

Bicicleta de Charlie

Enquanto joga com Charlie, aperte ↓, ↓.



BOMBERMAN PARTY EDITION

Alternar localização dos blocos

Digite 56565656, 16161616 ou 49894989 como senha para configurar as dificuldades Beginner, Normal e Hard no modo Battle.

Ataque especial

Escolha um dos quatro Bomber Kings ou Great Bomber. Então segure X e pressione o direcional para dar um golpe especial.

Senhas para barra de força cheia

Level	Password
1	46224622
11	10191019
21	12221222
31	26572657
41	38793879

Senhas para mostrar eventos

Level	Password
10	3G59E326
20	3D5D49C4
30	8D5A4B26
40	8D5A4BCE

LAST BLADE 2 FINAL EDITION

As dicas a seguir devem ser executadas na tela de seleção de personagens. **Obs:** digite as seqüências muito rapidamente.

Jogue como Original Kaede



Selecione Kaede, aperte X, X, X, X, X, X, X, X, X, B, X e confirme o código. Então aperte A ou Y para jogar com Original Kaede.

Jogue como Kouryu

Selecione Kaede, aperte X, X, X, X, X, X, X, X, X, B, B, B, B, X, X, X, X e confirme o código. Então aperte A ou Y para jogar como Kouryu.

Jogue como Kotetsu

Selecione Shingen e aperte X, X, X, X, X, B, B, B, B, B, B, B, B, X, X.

Mirror Matches

Selecione Akari e aperte X, X, X, X, X, X, X, X, B, B, B, B, B, B, B, B. Na seqüência, pressione repetidamente o botão de chute, até que Akari fale para você confirmar se o código está correto.

Modo EX

Selecione Speed (Blue) e aperte X, X, X, X, X, X, ←, B, B, B, → X, X, X, X.

Minigame de cartas

Termine o modo Story com qualquer dificuldade e número de continues. A opção Card Game aparecerá abaixo de Options, no menu principal.

EXCITEBIKE 64

3D NES Excitebike

Termine em primeiro no Challenge Round of Pro Season.

Menu Cheat

Para digitar os códigos a seguir, você terá de localizar o menu Cheat. É só segurar L, C→, C↓ e A no menu principal.

Jogo mais difícil

Para tornar o jogo bem mais difícil, você deverá usar o nome do Excitebike Master da Nintendo. Digite PATWELLS.

Cabeças Grandes

Digite BLAHBLAH no menu Cheat.

Corredor invisível

Digite INVISRIDER.

Modo Night

Digite MIDNIGHT.

Bônus por truques

Digite SHOWOFF.

Destravar Hill Climb

Termine em primeiro no Gold Round da Amateur Season.

Destravar NES Excitebike

Termine o modo Tutorial ao completar todos os truques para destravar o clássico Excitebike do NES.

Destravar Football

Termine em primeiro no Silver Round da Novice Season.

Todos os truques

Digite TRICKSTER.

Limpar competidor

Digite XLURIDER.

Corredor Dark

Digite MIDNIGHT.

Modo Debug

Digite IMGOINGNOW.

Sem batidas

Digite MOWER.

Cores estranhas

Digite ROTCOLS.

Fotos dos programadores

Digite UGLYMUGS

Cabeças pequenas

Digite PINHEAD.

Modo Mirror

Digite YADAYADA.



KISS PSYCHO CIRCUS

Música escondida

Ligue o Dreamcast sem disco para ter acesso ao CD Player. Insira o CD do jogo e dê um play nas trilhas a partir da segunda faixa.

PERSONA 2

Menu Debug

Durante o jogo, segure Select + Start + LI + RI.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



Jogue como Amish Boy

Complete o jogo com Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler e Leigh Ramsdell para destravar Amish Boy.

As dicas a seguir devem ser executadas na tela de seleção de corredores, no modo Pro Quest:

Jogue como Slim Jim

Aperte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑ e Y para destravar Slim Jim. Ou então complete o jogo com sucesso para destravar Slim Jim e uma bicicleta bônus.

Todos os levels

Aperte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ← e Y.

Todas as bicicletas

Aperte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, → e Y. **Obs.:** cada vez que uma nova bicicleta for selecionada, o código terá de ser redigitado.

Todos os estilos

Aperte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ← e Y. **Obs.:** cada vez que uma nova bicicleta for selecionada, o código terá de ser redigitado.

Depois de executar as dicas a seguir, os truques ficarão disponíveis no menu Cheat:

Grandes batidas

Termine o jogo com Leigh Ramsdell para destravar a opção Big Crash.

Batidas pegajosas

Termine o jogo com Kenan Harkin para destravar a opção Sticky Crash.

Grunhidos bobos

Termine o jogo com Tim Mirra para destravar a opção Silly Grunt.

Visão em primeira pessoa

Termine o jogo com Mike Laird para destravar a opção First Person View.

Motoqueiro fantasma

Termine o jogo com Joey Garcia para destravar a opção Ghost Rider.

Modo Exorcista

Termine o jogo com Troy McMurray para destravar a opção Exorcist.

Modo Bike Suspension

Termine o jogo com Chad Kagy para destravar a opção Bike Suspension.

Visão noturna

Termine o jogo com Shaun Butler para destravar a opção Night Vision.

Seqüência FMV de Dave Mirra

Termine o jogo com Dave Mirra.

Seqüência FMV de Ryan Nyquist

Termine o jogo Ryan Nyquist.

Seqüência FMV do Game Contest

Complete o jogo com Slim Jim.

Seqüência FMV da equipe de desenvolvimento

Complete o jogo com Amish Boy.

THE TYPING OF THE DEAD



Opção escondida de VS CPU

Digite a senha DOAKSIM.

Mais opções

Digite uma das seguintes senhas para conseguir continúes infinitos, todos os chefes no modo Boss, todos os modos de Drill e todos os personagens da CPU no modo VS CPU:

KIKMAHP
STKZJGH

DKRORCR

BALDUR'S GATE II



Códigos Cheat

Use um editor de texto e abra o arquivo "baldur.ini", que está na pasta em que foi instalado o jogo. Coloque a linha "Debug Mode=1" dentro de "[Program Options]", comece o jogo e aperte [Ctrl] + [Space] para visualizar um prompt. Digite os códigos a seguir, aperte Enter e, em seguida, [Ctrl] + [Space] para fechar o prompt. **Obs:** como esse procedimento envolve a edição de um arquivo específico, é aconselhável fazer um backup do mesmo antes de editá-lo.

Efeito	Código
Todo o mapa	CLUAConsole:ExploreArea()
Diversos truques*	CLUAConsole:EnableCheatKeys()
Define os pontos de experiência de seu grupo	CLUAConsole:SetCurrentXP("[0 a 2.950.000]")
Define a quantidade de ouro	CLUAConsole:AddGold("[número]")
Teletransporta para um lugar específico	CLUAConsole:MoveToArea("[número do lugar]")
Faz aparecer monstro específico	CLUAConsole:CreateCreature("[nome do monstro]")
Faz aparecer item específico	CLUAConsole:CreateItem("[nome do item]")
Faz aparecer vários itens	CLUAConsole:CreateItem("[item]", [número])

* São três truques ao todo. Para ativá-los, digite [Ctrl] + R para aumentar o HP; [Ctrl] + J para mover um personagem de seu grupo para determinado local; e [Shift] + [Ctrl] + ↑ para aumentar todos os pontos ao máximo.

RAYMAN 2 REVOLUTION



Modo Cheat

Vá para qualquer mapa (com exceção do primeiro), selecione Sound e escolha a opção Mute. Então segure L1 + R1 e pressione L2, R2, L2, R2, L2, R2 para ver o menu.

Mapas secretos do Multiplayer

Vá para o primeiro mapa, entre na tela de Options, selecione Language e depois Voices. Então escolha a opção Raymanian, segure L1 + R1 e aperte L2, R2, L2, R2, L2, R2 para destravar três mapas adicionais do Multiplayer.

Mapa secreto de Baby Soccer

Durante a partida, segure L1 + R1 e aperte L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Todos os Boxers e fantasias

Na tela de seleção de personagens, aperte ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2. Se fizer corretamente, você ouvirá um som. Então aperte o botão □ para visualizar todos os Boxers e todas as fantasias disponíveis.





DICAS

TOMB RAIDER CHRONICLES



Opção Special Features

Entre na tela do inventário, selecione Timex-TMX e segure Y até aparecer 36/36 em Secrets. Então saia do jogo e vá para o menu principal para encontrar a opção Special Features.

As dicas a seguir devem ser executadas no menu principal, com New Game selecionado. **Obs:** segure os botões até que o level carregue.

Rome

Segure L + R e aperte ↑ para começar a partida em Rome (First Story).

Russian Base

Segure L + R e aperte ↓ para começar na Russian Base (Second Story).

Black Isle

Segure L + R e aperte ← para começar em Black Isle (Third Story).

Tower Block

Segure L + R e aperte → para iniciar o jogo na Tower Block (Fourth Story).



DONKEY KONG COUNTRY



Sticker Packs escondidos

Você pode encontrar Sticker Packs embaixo, perto ou ao redor de pencas de banana verde. Para obter esses tesouros, encontre um cacho verde e use Donkey Kong para bater no chão (segure ↓ e aperte B). Você deverá ver um pequeno retângulo saltando no chão. Colete-o, desligue o jogo e então carregue-o de novo, selecionando Print no menu principal.

Depois vá para Sticker Book e, ao encontrar uma pequena figura numa das páginas, aperte A nela para imprimir. **Obs:** é necessário ter uma Game Boy Printer conectada ao portátil pelo link cable.

MEGA MAN 64



Grana infinita

Vá para o Apple Market e chute a lata para dentro da padaria. A mulher atrás do balcão lhe dará 1.000 Zenny. Entre na loja e saia, e a lata reaparecerá. Repita isso quantas vezes quiser. **Obs:** esse truque continuará funcionando mesmo depois que todos saírem.



Configurações extras de dificuldade

Termine o jogo para destravar a configuração de dificuldade Hard. Terminando em Hard, você destravará a configuração Easy.

Peças bônus

Complete o jogo no Hard em menos de oito horas para destravar os Jet Skates e o Buster Max.

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS



Mapa bônus do Multiplayer

Chegue até Pier Pressure (depois do Year of the Pac) com uma pontuação igual ou superior a 50.000. Se fizer corretamente, uma mensagem irá confirmar que um novo mapa foi destravado. Grave o jogo, dê um Quit e então selecione a opção Multiplayer no menu principal para encontrar um mapa bônus.

HBO BOXING



Exercício livre

Selecione um exercício no modo Career e então aperte ← + X.

SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS



Pular level

Quando estiver controlando Shaggy, segure L e aperte C↑, C↓, C↑, C↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←.

Coragem infinita

Quando estiver controlando Shaggy, segure L e aperte C↑, C←, C↓, C↑, C↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

KINGDOM UNDER FIRE



Durante o jogo, aperte [Enter] e digite ~makemyday para acionar o modo Cheat. Então aperte [Enter] e digite um dos códigos abaixo para conseguir o respectivo efeito. **Obs:** substitua o "~" por "." quando você estiver jogando no modo RPG.

Efeito	Código
500 mil pontos a mais em todos os recursos	~baegopa
Todas as construções destruídas	~hastalavista
Construção rápida	~simsimhae
Regenerar mana rapidamente	~knowledgeispower
Energia infinita	~godblessu
Mana infinito	~amosbmerciful
Todo o mapa	~dayspring
Desconhecido	~opensesame

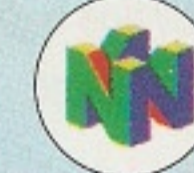
X-MEN: MUTANT WARS



Senhas dos levels

Level	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7HI9
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

POWER LEAGUE 64



Times escondidos

Na tela Open Team Select, aperte Start e digite ↑, ←, →, ↓ com o controle analógico. Então pressione Start de novo para destravar os times Hu-Bees e Monsters.

F1 2000



Carro mais rápido

Digite o nome Damon Hill no Profile.

Melhor carro de Hakkinen

No menu principal, digite Hakkinen is the best.

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



Destruir Bellossom

Derrote o Gym Leader em 25 segundos ou menos antes de derrotar Clair no nível normal (ou mais difícil). Então você enfrentará Lass. Se vencer, ela lhe entregará o Bellossom.

Destruir Marill

Jogue em Challenge (no nível normal ou mais difícil) e consiga um 4-Chain antes de derrotar Clair. Então você lutará contra um Swimmer. Se derrotá-lo, ele lhe entregará o Marill.

Destruir Pichu

Entre numa batalha em Challenge (no nível normal ou mais difícil) e mantenha-se vivo por mais de quatro minutos. Um treinador chamado Pokéfan irá desafiá-lo. Vença o cara, e ele lhe entregará um Pichu.

Destruir Pikachu

Faça um combo de seis blocos antes de brigar com Clair no nível normal (ou mais difícil). Então você enfrentará um Gentleman. Se derrotá-lo, ele lhe entregará um Pikachu.

Destruir Sentret

Esse é complicado! Faça um 7-Chain antes de brigar com Clair no nível normal (ou mais difícil). Se vencer, você ainda terá de derrotar Beauty.

Destruir Togepi

Lute numa batalha Challenge no nível normal (ou mais difícil) e consiga um combo de 10 blocos (não Chain). Então você lutará contra Pokéfan. Vença-o para colocar o Togepi no bolso!

Desabilitar pausas do combo

Depois de ligar o jogo, fique observando o Pikachu. No momento em que ele sorrir, digite o código ←, A, B, ↑. Se fizer corretamente, você ouvirá um som de confirmação. **Obs:** esse código irá desabilitar as pausas que congelam os blocos toda vez que você faz um combo ou um Skill Chain. Com isso, o jogo ficará bem mais desafiador.

Elevar velocidade máxima

Para mudar a velocidade máxima de 50 para 99, no modo Marathon, digite o código B, A, ←, ← assim que o Pikachu sorrir (logo após o início do jogo). Se fizer tudo corretamente, você ouvirá um som de confirmação.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING



Usar Dune Buggy de Smuggler's Run

Insira o cartão de memória com uma partida de Smuggler's Run gravada para habilitar o Dune Buggy.

As dicas a seguir devem ser executadas no modo Head-2-Head:

Manhattan Police

Termine o level 10 de Manhattan.

London Police

Termine o level 10 de London.

Todos os Cruisers

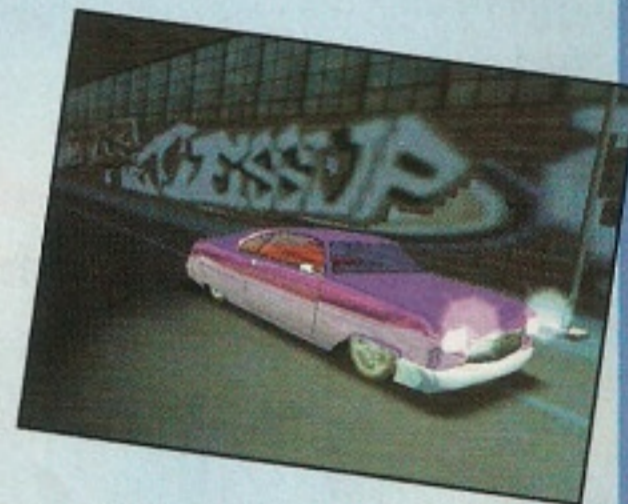
Termine os levels 1, 4 e 7 de Manhattan.

Todos os Jones

Termine os levels 2, 5 e 8 de Manhattan.

Todas as Piranha

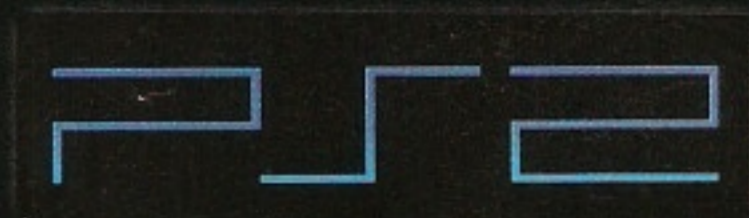
Termine os levels 3, 6 e 9 de Manhattan.



**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: (015) 221-8102**

Visite nossa loja virtual

WWW.MRGAMES.COM.BR

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



DICAS

HALF-LIFE : COUNTERSTRIKE



Atalho para códigos

Para ativar os códigos mais facilmente, relacione-os a uma tecla. Por exemplo, digite **bind v "impulse 101"** na tela de console para ativar o código dos \$16.000 com a tecla "v".

Ossos quebrados e tecido humano

Digite **bind backspace "impulse 102"** na tela de console. Então aperte a tecla [Backspace] repetidamente para espalhar corpos e sangue por todo o cenário.

90 balas para a Usp .45 Pistol

Compre um MAC-10 com todas as balas. Então adquira a Usp .45 Pistol.

120 balas para a Glock Pistol

Compre uma MP5 com todas as balas. Então adquira uma Glock Pistol. **Obs:** se você já tem uma, não precisa comprar outra.

98 balas para a Scout

Compre uma Scout, atire uma bala e recarregue a arma. Então compre mais balas.

120 balas para a Steyr TMP

Compre uma MP5 com todas as balas. Então adquira um TMP.

89 balas para o H&K Sniper Rifle

Compre um Scout com todas as balas, atire uma vez e recarregue a arma. Então adquira balas de novo e depois o H&K Sniper Rifle.

Nome das peles

Use uma das senhas a seguir como nome da pele, no comando "**skin** [nome da pele]". **Obs:** respeite as minúsculas e, se necessário, coloque o nome entre aspas.

Pele	Senha
SAS	sas
GSG9	gsg9
SEAL	seal
Terrorista	terror
Árabe	arab
Guerrilheiro	guerrilla
Ártico	arctic
VIP	vip
Refém	hostage

Códigos Cheat

Entre no console do servidor e digite **sv_cheats 1**. O mapa vai mudar com **changelevel dust** (ou escolha o nome de outro mapa). Então digite um dos códigos a seguir (respeitando as minúsculas) na janela de console para ativar o respectivo truque:

Efeito	Código
\$16,000	impulse101
Rifle Sniper ártico	give spaceweapon_awp
Rifle Sniper com mira automática	sv_aim
Ajustar gravidade	sv_gravity [-999 - 999.999]
Ver e atirar através de muros e objetos (o default é 3.600)	gl_zmax [0-9999]
Ver claramente sem a lanterna	lambrt -1.0001
Ver os Frags de outros jogadores	cl_hidefrags 0
Elevar a velocidade ao se movimentar para frente	cl_forwardspeed 999
Elevar a velocidade ao se movimentar para trás	cl_backspeed 999
Elevar a velocidade ao se movimentar para os lados	cl_sidespeed 999
Habilitar Auto-Reload	+reload
Desabilitar Auto-Reload	-reload
Configurar o relógio do C4	mp_c4timer [1-100]
Habilitar hipermira automática	sv_clienttrace 9999
Desabilitar hipermira automática	sv_clienttrace 0000
Mudar a cor da mira	adjust crosshair
Revelar quanto tempo falta no mapa	timeleft
Fazer com que a mira deixe de crescer ao atirar	crosshair [1-5]
Configurar o período de espera no começo das rodadas* (escolha 0 para desabilitar – o default é 6)	mp_freezetime [segundos]
Configurar o tempo máximo de uma rodada* (o default é 5)	mp_roundtime [3-15]
Configurar os minutos entre as mudanças de mapas	mp_timelimit
Ligar/desligar fogo amigo*	mp_friendlyfire [0 ou 1]
Ligar/desligar barulho de passos*	mp_footsteps [0 ou 1]
Ligar/desligar lanterna (o default é 1)*	mp_flashlight [0 ou 1]
Ligar/desligar mira no modo Observer (o default é 1)	cl_observercrosshair [0 ou 1]
Ligar/desligar instruções do mapa depois que um novo nível é carregado (o default é 1)	dm [0 ou 1]
Ligar/desligar exibição de fantasmas no modo Observer (o default é 0)	ghosts [0 ou 1]
Ligar/desligar dicas de Auto-Help (o default é 1)	ah [0 ou 1]
Branquear tudo em volta, numa resolução de 800 x 600	r_lightmap 1
Ligar/desligar gráfico	net_graph [0 ou 1]
Limpar tecla de atalho	unbind [tecla relacionada]
Selecionar level	changelevel [nome no mapa]
Selecionar arma**	give [nome da arma]
Selecionar pele	skin [nome da pele]

* Só funciona em servidores.

**Nome das armas

Use um dos códigos abaixo como nome, no comando "**give** [nome da arma]", para conseguir a respectiva arma:

Scout	weapon_scout	Smoke Grenade	weapon_smokegrenade
SIG p228	weapon_p228	Kevlar Vest	weapon_kevlar
Steyr Aug	weapon_aug	Nightvision Goggles	weapon_nightvision
H&K Sniper Rifle	weapon_g3sg1	Sig 550	weapon_sig550
Desert Eagle	weapon_deagle	Artic	weapon_awp
Flashbang	weapon_flashbang	Ump .45	weapon_ump45
Bomb Defuser	weapon_defuser	Usp .45 Pistol	weapon_usp

STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES



Voltar para o último checkpoint

Depois de perder todas as vidas, dê um continue para recomeçar. Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, →, →, ←, →, →, ←.

Radar Map

Pause o jogo e aperte ↑, ↓, ↑, L, R, L para ver um radar no topo da tela que mostra os inimigos e os reféns (Handmaidens no nível 4 e pilotos no nível 9).

Modo Jedi Power Battle

Enquanto estiver numa partida de dois jogadores, aperte R + A + B + X + Y para ativar o modo Jedi Power Battle e permitir que um jogador sofra o dano causado pelo outro. Repita a seqüência para desativar o código.

Destruir Ki-Adi-Mundi

Complete todos os sete Training Levels e grave o jogo para destruir o Jedi chamado Ki-Adi-Mundi.

Jogue como Darth Maul

Termine o jogo com Qui-Gon Jinn para destruir Darth Maul (a mesma versão que você enfrentou no último level).

Jogue como Queen Amidala

Termine o jogo com Plo Koon para destruir Queen Amidala. Ela dá porrada e usa a Laser Gun.

Jogue como Captain Panaka

Termine o jogo com Obi-Wan Kenobi para destruir Captain Panaka. Ele briga com os punhos e com uma Laser Gun (furioso com o nome que recebeu!).

Level 11: Droidekas

Termine o jogo com Plo Koon.

Level 12: Kaadu Race

Termine o jogo com Adi Gallia.

Level 13: The Gungan Round-up

Para chegar ao level The Gungan Round-up, encontre os três artefatos Gungan no decorrer da partida. Eles estão nos seguintes lugares:

- **Naboo Swamp:** próximo ao fim do segundo level, abaixo da fenda;
- **Tatooine:** num platô acima



da tela. Tenha fé e salte para frente! Ele está dentro de uma cabana atrás de Jawa.

- **Gungan Ruins:** depois da armadilha escondida no final, próximo a uma árvore e um monte de arbustos.

Level 14: Survival Challenge

Termine o jogo com Mace Windu.

Ultimate Saber

Para destruir o Ultimate Saber, lute contra 100 oponentes no level 14, incluindo todos os tipos de soldados. O Ultimate Saber faz com que você mate todos os adversários, com exceção dos chefes, com um só golpe. Você pode ligar e desligar esse recurso no menu que aparece quando o jogo está pausado.

Obs: mesmo tendo conseguido o Ultimate Saber com um único personagem, todos os outros poderão utilizá-lo.

Pontos necessários por fase para experiência máxima

Nível	Pontos
1	24.000
2	21.000
3	31.500
4	39.000
5	34.000
6	51.000
7	30.000
8	7.650
9	14.000
10	12.000

STAR WARS EPISODE 1: OBI-WAN



Senhas dos levels

Nível	Senha
2	BQVQK
3	WNLRM
4	SDGNK
5	CNLML
6	BXGTG
7	QSRVJ
8	TKGJZ
9	LPZCP

BATMAN BEYOND



Senhas dos levels

Nível	Senha
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

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



Confira a localização de todos os itens!

DETONADO

Banjo-Tooie

9.0

Nintendo/Rare	Controle - bem variado	10
Aventura/Ação	Diversão - novos minigames	9
1/4 Jogadores	Gráfico - cheio de detalhes	10
Rumble Pack	Som - a música não pára!	7

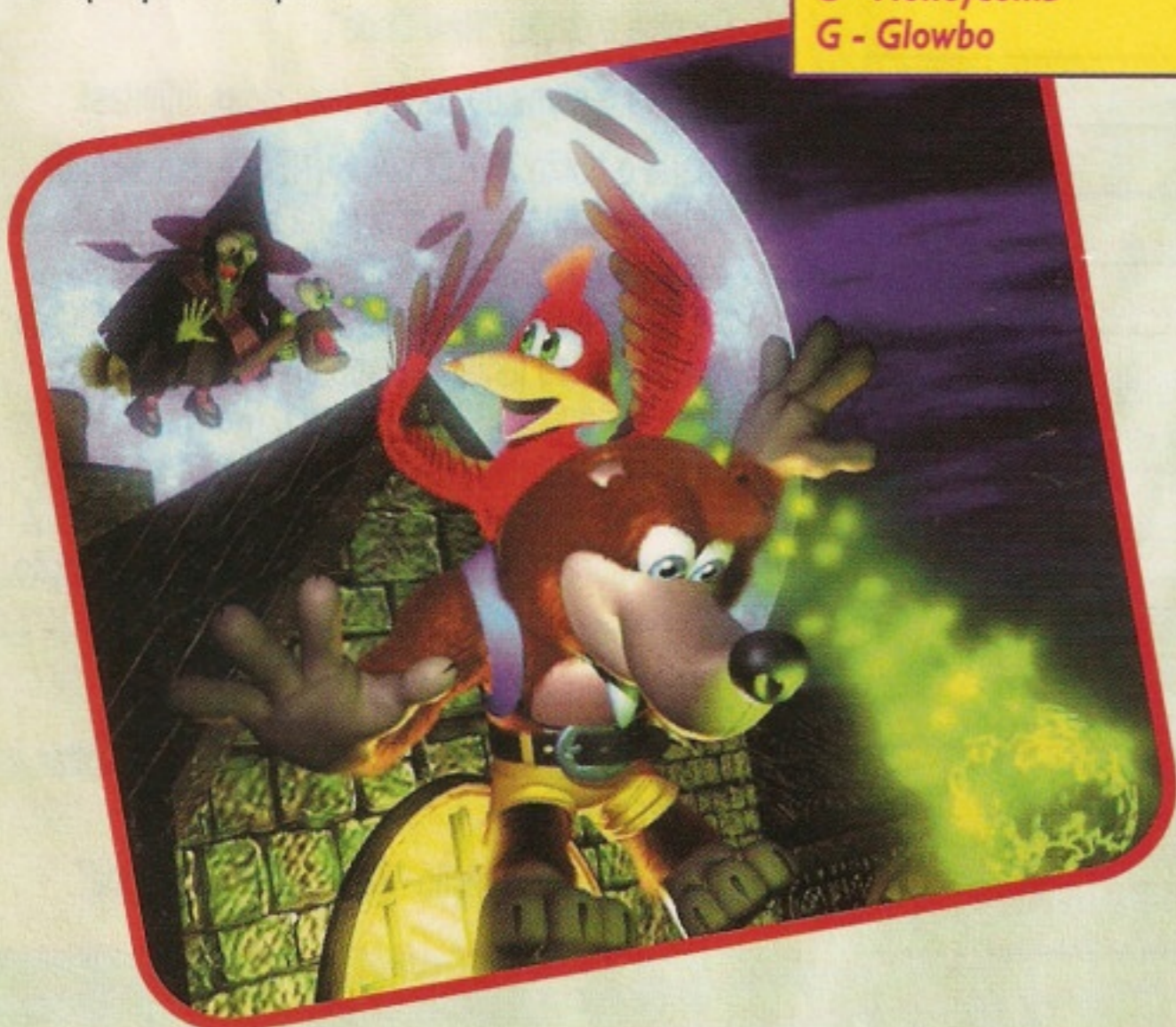


Por Marjorie Bros

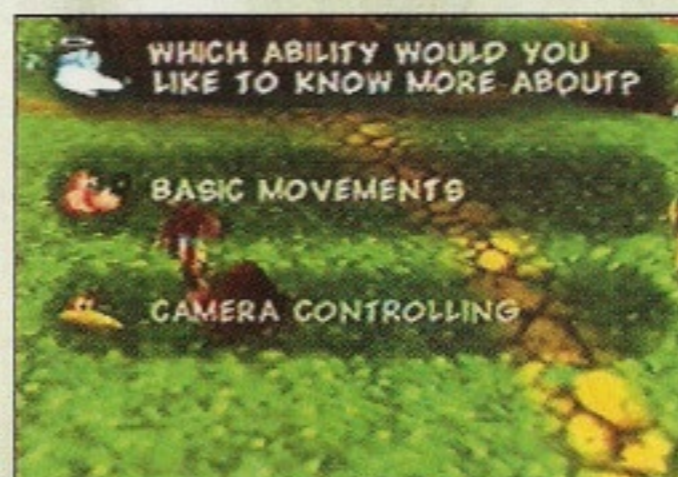
A Bruxa Gruntilda está de volta para infernizar a vida de Banjo e Kazooie. Só que agora a vilã contará com a ajuda de suas irmãs e terá de reconstruir o próprio corpo. Sabe como ela vai fazer isso? Sugando a energia das pessoas! Para impedir que essa tragédia aconteça, nossos amigos – o urso e o pássaro – terão de suar muito ao longo das nove fases e encontrar várias peças de quebra-cabeças, as quais, quando levadas ao templo, destravarão as próximas etapas do jogo. O bom é que Banjo e Kazooie não estarão sozinhos nessa. Eles vão contar com a ajuda de vários personagens, como Mumbo, um feiticeiro; Humba, que permite que você se transforme em diferentes criaturas; e Jamjars, que vai lhe ensinar novos movimentos. Muita ação, vários minigames, personagens divertidos, gráfico e som de primeira fazem de **Banjo-Tooie** um dos melhores títulos do Nintendo 64! Neste Detonado, você vai encontrar algumas informações com asterisco (*). Isso significa que os itens citados não podem ser coletados naquele momento. Você deverá seguir até o próximo level para aprender uma nova técnica e então voltar para pegar o item correspondente. Para os iniciantes, a dica é começar a jogar pela fase I. Confira agora os mapas com a localização de todos os itens do game e prepare-se para uma aventura e tanto!

LEGENDA DOS MAPAS

- Números - Jiggy
- A - Técnica de Jamjars
- J - Jinjo
- P - Cheato Page
- C - Honeycomb
- G - Glowbo



Spiral Mountain



1 - Cheque os montinhos de terra, e Bottles lhe ensinará os comandos básicos do jogo



2 - Pegue as Cheato Pages, fale com Cheato (ele está na montanha com cara de bruxa) para aprender truques e ative-os em Code Chamber (Mayahem Temple)

Jinjós

*Quebre a rocha que está debaixo da cachoeira

Cheato Pages

Pule na parede ao leste

Técnica Extra

*Quebre a pedra (perto da casa de Banjo) e leve o peixe para a água. Feito isso, você poderá ficar mais tempo na água e nadará mais rápido

Ovos Secretos

- 1 - *Escale a parede que está na caverna do topo da cachoeira. Depois bata no cartucho, pegue o ovo azul e dê para a galinha (Isle o' Hags) para aprender um truque
- 2 - *Atire (voando) um ovo tipo granada na grade (oeste da área), bata no cartucho, pegue o ovo rosa e dê à galinha (Isle o' Hags) para aprender um novo golpe



DETONADO

BANJO-TOOIE



2 - Fale com King Jinjaling's no castelo. Depois atravesse a casa de Bottles



3 - Vá ao Jiggyswiggy's Temple para montar o quebra-cabeças e então siga pela porta que se abriu bem ao lado do templo

Jiggies



4/5 - Aprenda a técnica Breegull Blaster e vá para Targitzan's Temple. Achando 20 estátuas verdes, duas portas se abrirão. Numa delas há um Jiggy no meio da sala!



6 - Ainda no Targitzan's Temple, entre na segunda porta que se abriu. Para detonar o chefe, atire nos alvos desenhados nele. Será preciso vencer para ganhar o Jiggy



7/8 - Atravesse a ponte, fale com a vaca e atire nas moscas que estão voando para ganhar o Jiggy



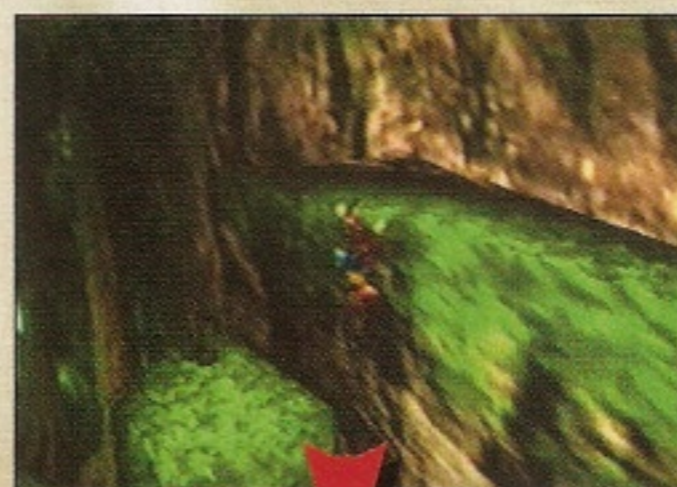
9/10 - Com Mumbo, acorde a estátua gigante, chute o portão A e entre. Então passe pelo lodo e pegue o Jiggy



11 - Depois de aprender a técnica Grip Grab, suba no teto da Code Chamber pela área que não tem galhos (senão a cobra acorda) e ande devagar para pegar o Jiggy



12/13 - Fale com Humba e transforme-se no bichinho cinza. Então converse com o guarda do Kickball Stadium, entre e vença três vezes o minigame para faturar outro Jiggy



14/15 - Use a estátua gigante de novo, chute o portão B, entre com a dupla e suba no teto da Prison Compound. Então pegue a bota e corra até o Jiggy



16/17/18 - Atire nos cantos da Treasure Chamber, entre, escale e pise no switch. Na caverna, ande devagar, pegue o tesouro e dê para o cara da Treasure Chamber pra receber o Jiggy



19 - Acorde a estátua gigante e chute a pedra do início da fase. Um Pad de vôo aparecerá! Então voe até o topo do Targitzan's Temple para pegar o Jiggy



20/21/22 - *Vá até a área que tem quatro pilares (à direita da Prison Compound), quebre a pedra e desça. Depois dê bicadas nos pilares para que o Jiggy caia



Técnicas de Jamjars

- 1 - Egg Aiming (25 notas): Atirar ovos em primeira pessoa (Jamjars está ao lado do portão B)
- 2 - Breegull Blaster (30 notas): Nas áreas com visão em primeira pessoa, Kazooie vira arma (Jamjars está à esquerda da pirâmide)
- 3 - Grip Grab (35 notas): Pendurar-se nas paredes (Jamjars está dentro do portão A)

Jinjós

- 1 - No lago que está no início da fase
- 2 - Dentro do Targitzan's Temple
- 3 - Em cima da ponte
- 4 - Dentro da área do portão A
- 5 - Em cima do Kickball Stadium

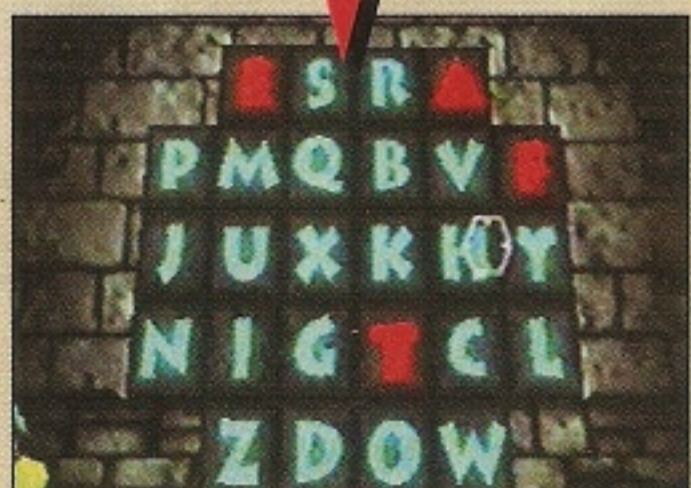
Cheato Pages

- 1 - Escale à direita da Code Chamber
- 2 - Na passagem à direita de Prison Compound (em cima)
- 3 - Voe até o topo da Treasure Chamber

Honeycombs

- 1 - Na Treasure Chamber
- 2 - Em cima da vaca
- 3 - No começo da fase (vire no bichinho cinza)

Local Especial

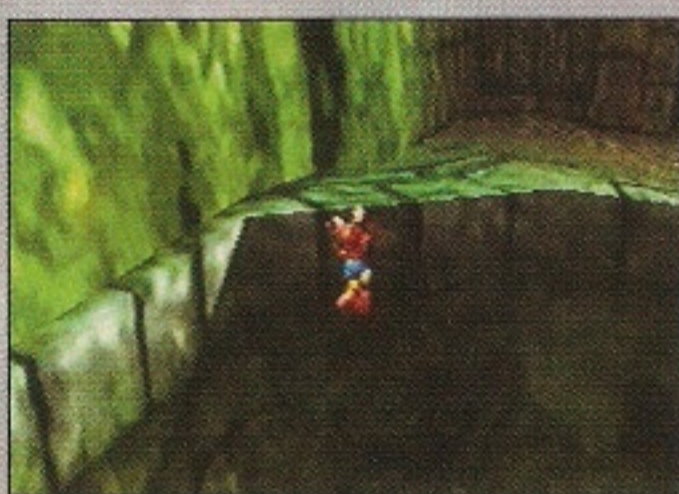


23/24 - Code Chamber é o local onde você deve digitar o código dado pelo Cheato (atire ovos nas letras). Para entrar lá, chute a porta com a estátua gigante

FASE 2: GLITTER GULCH SHAFT



Como Chegar



1 - Consiga pelo menos quatro Jiggies e monte o quebra-cabeças no Jigglywiggly's Temple. Então escale a parede à esquerda do Mayahem Temple



3/4 - Com a técnica Bill Drill, quebre a rocha e entre em Ordnance Storage. Após aprender a técnica Beak Bayonet, siga em frente, acerte 15 bombas e pegue o Jiggy



2 - Em Isle o' Hags (Plateau), desça a corda que está na frente da placa

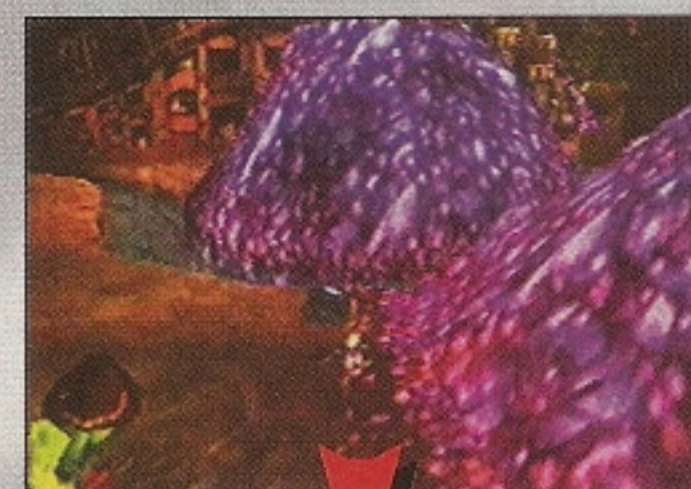
Jiggies



5/6 - Use a magia de Mumbo perto do Crushing Shed. Com Banjo e Kazooie, entre na casa, empurre o switch, saia e recolha os três pedaços de ouro para ganhar o Jiggy



7/8 - Use a magia de Mumbo na estação e entre no trem com a dupla. Na sequência, detone o chefe atirando ovos e pegue o Jiggy



9/10 - No início, quebre a caixa, pegue a bota, corra e pise no switch (perto da cabana de Humba). Então entre na grade que se abriu e pegue o Jiggy

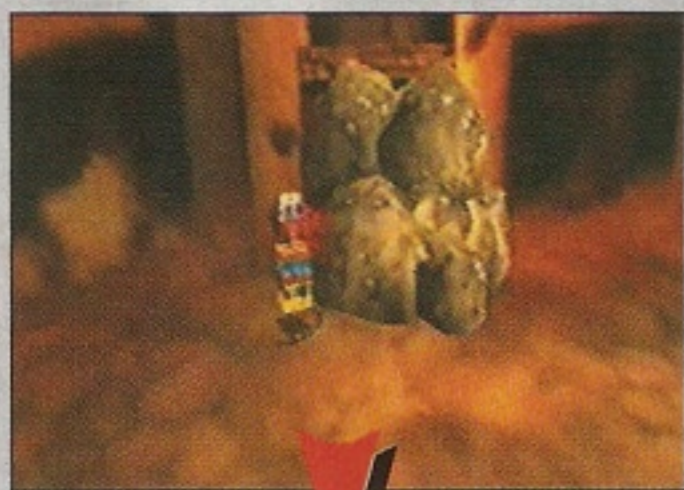


11/12 - Fale com Humba para virar detonador, vá até o barril A e detone a passagem para Flooded Caves. Com a dupla, entre e nade até achar o Jiggy



DETONADO

BANJO-TOOIE™



18/19 -

Como detonador, mande para os ares as duas pedras que estão perto da casa de Mumbo. Volte com a dupla e entre na casa, atirando ovos para ver o caminho. No final, pegue o Jiggy

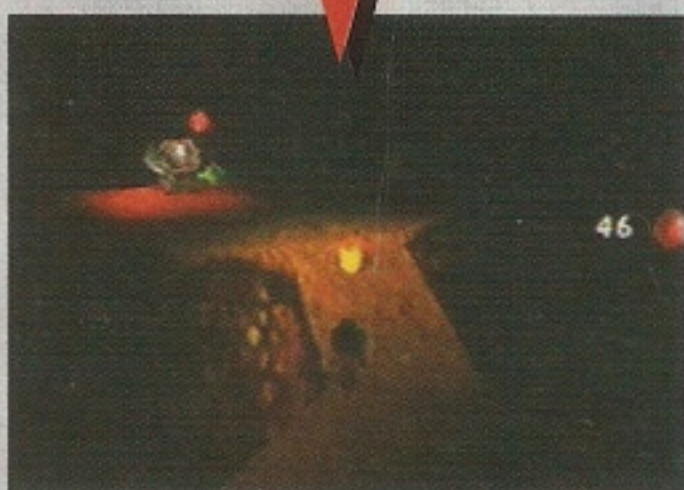


13/14/15 - Como detonador, detone o barril B e depois a jaula para libertar o canário (ele deverá ser encontrado perto de Fuel Depot). Para ganhar o Jiggy, suba no carrinho e vença a corrida!

20/21 - Volte para Mayahem Temple e entre na Prison Compound (para abrir a porta, vire o bichinho cinza e fale com os caras de pedra para saber a ordem em que você deve pisar nos switches). Então quebre a rocha e entre para ganhar o Jiggy de Bill



22 - *Esse Jiggy está na cachoeira, perto de Chrushing Shed. Bata na caixa e use a bota de mola para pegá-lo



16/17 - Siga pela entrada perto da estação de trem e ache a Generator Cavern. Atire ovos de fogo para ver o caminho até o topo, onde está o Jiggy

Técnicas de Jamjars

- 1 - Bill Drill (85 notas): Quebrar pedras (Jamjars está perto da casa de Bill)
- 2 - Beak Bayonet (95 notas): Em áreas com visão em 1º pessoa, Kazooie dá bicadas (Jamjars está em Ordnance Storage)

Jinjos

- 1 - No trilho, perto da cabana de Mumbo
- 2 - Perto da Train Station, embaixo da pedra
- 3 - Na Gloomy Carverns. Detone o barril C
- 4 - Na Toxic Gas Cave, atrás da pedra
- 5 - *No topo do pilar que está perto de Waterfall Cavern (para cair em cima do pilar, quebre a barreira do barco da quarta fase e atire ovo de gelo nas hélices)

Cheato Pages

- 1 - No fundo de um pilar, perto da Waterfall Cavern
- 2 - No início da fase, na placa (use a corda)
- 3 - Ganhe duas vezes do canário

Honeycombs

- 1 - Quebre a pedra perto da casa de Bill
- 2 - Quebre a caixa na Train Station
- 3 - Detone a pedra em Toxic Gas Cave

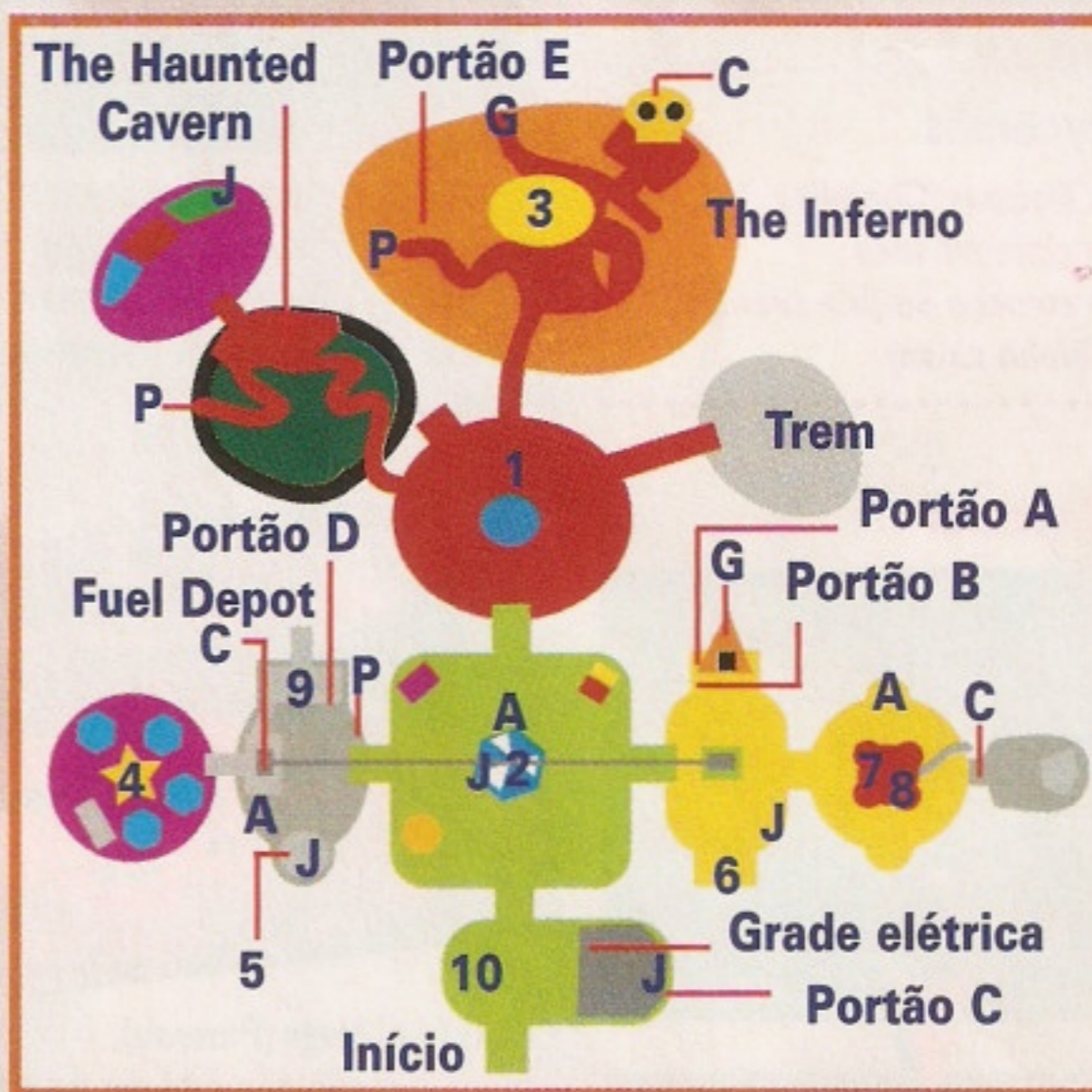
Local Especial



23/24 - No lago da Waterfall Cavern, quebre a pedra, entre e siga até encontrar um baú grandão. Então abra-o com a Ice Key e pegue o Mega-Glowbo



FASE 3: WITCHYWORLD



Como Chegar



1 - Para começar essa fase, é preciso ter no mínimo oito Jiggies e montar o quebra-cabeças no templo. Vá para Isle

o' Hags (Plateau) e atire um ovo de fogo no switch da parede. Então entre na passagem Jiggies

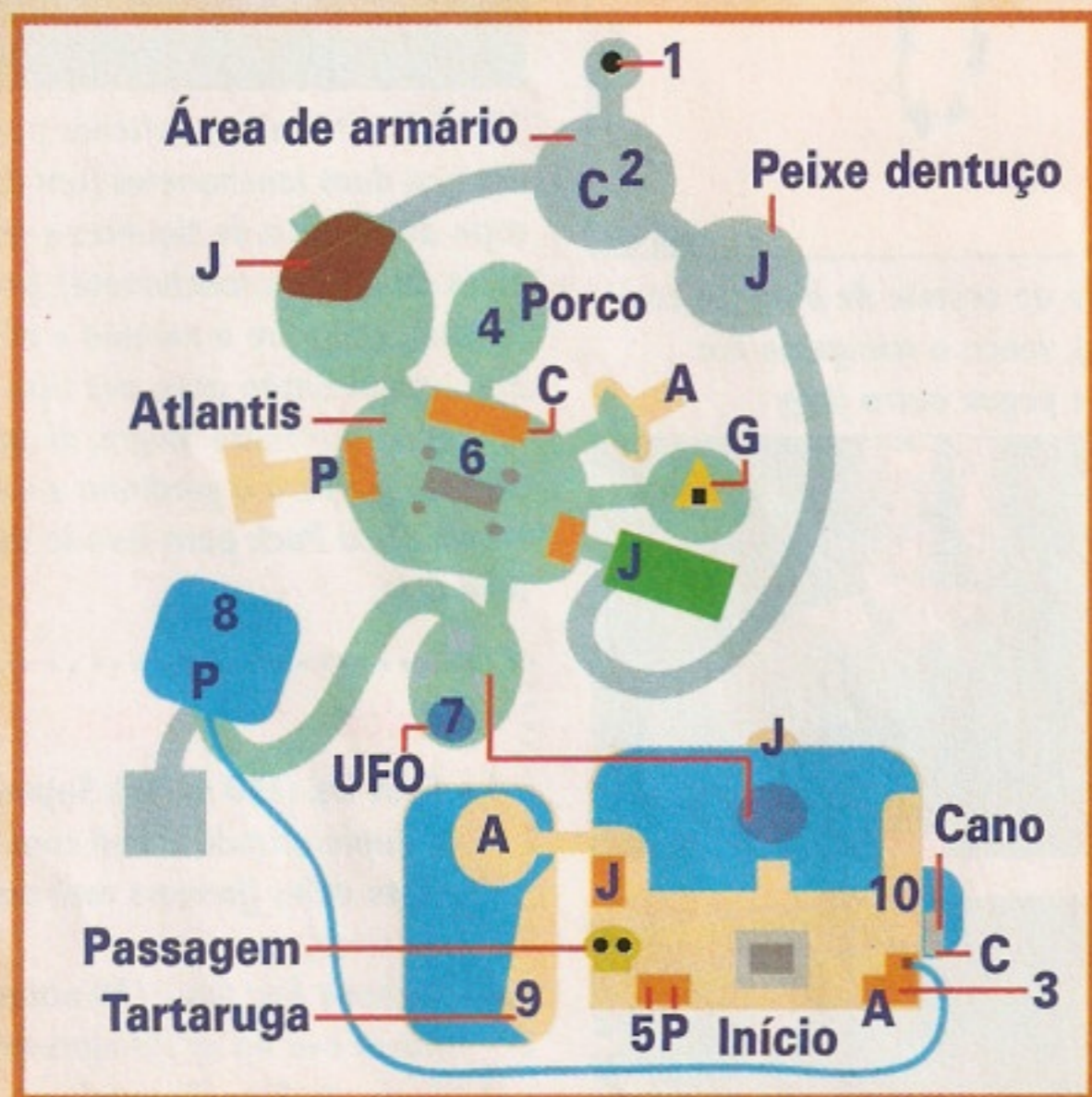




DETONADO

BANJO-TOOIE

FASE 4: JOLLY ROGER'S LAGOON



Como Chegar

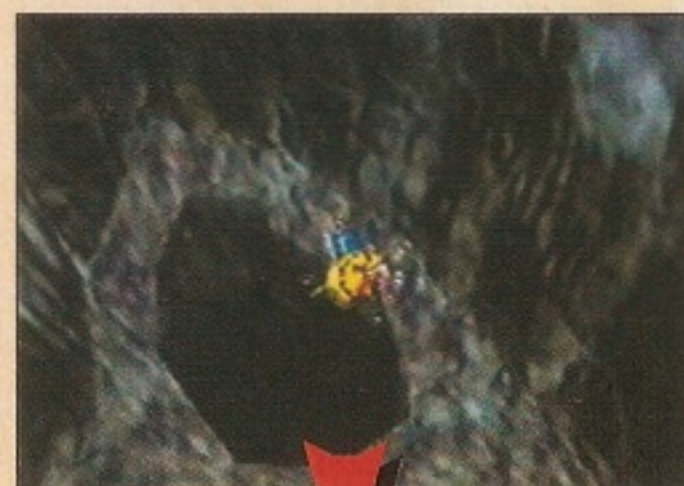


1 - Com 14 Jiggies, monte o quebra-cabeças. Então, na Isle o' Hags (Plateau), pise no Pad que separa a dupla e depois nos switches para abrir a porta. Siga em frente e entre na fase



2/3 - Use a magia de Mumbo perto do lago e mergulhe com a dupla. Ah! Atire ovos de gelo para congelar os polvos! Na cabana de Humba, vire um submarino, siga para o buraco (olhe o mapa) e vença o minigame para faturar um Jiggy

Jiggies



4/5 - Como submarino, atire no armário de Dr. Jones, entre e detone o chefe (atire nas bolhas amarelas do corpo dele e nos olhos). Se vencer, você ganhará o Jiggy!



11 - Em Atlantis, use a técnica Talon Torpedo para pegar o Jiggy que está dentro do peixe invisível



6/7 - Acerte ovos tipo granada nos dentes do peixe dentuço, entre na boca dele e salve a parceira de Jolly. Então volte ao Jolly's e pegue o Jiggy



12/13 - Use o Talon Torpedo de Kazooie para quebrar a porta do UFO, entre e atire ovos de gelo nos quatro buracos do canto. Após a nave decolar, pegue o Jiggy



8/9 - Em Atlantis, atire ovos nos quatro vasos das estátuas de sereia (observe a ordem certa na entrada da área ou preste atenção no barulho). Entre na porta que se abriu e ajude o porco (atire ovos nas piranhas!) para ganhar o Jiggy



14/15 - *Em Jolly's, olhe na janela e atire um ovo tipo granada no barril. Quando a passagem se abrir, entre e voe com Kazooie para pegar o Jiggy (técnica Glide)



10 - Para pagar o cara e faturar outro Jiggy, pegue 20 moedas. Há algumas debaixo dos blocos de terra, perto do Jolly's. Use a Bill Drill para desenterrá-las!



16 - *Na casa de Mumbo, atire um ovo tipo granada na parede rachada, siga

em frente e choque o ovo da tartaruga Depois bata para levantá-lo (técnica Wing Whack). Ah! Use uma granada na rachadura da pedra do início da fase, assim você revelará os Pads de separação



17/18/19 - *Vá até o cano de esgoto e empurre o switch. Na oitava fase, empurre o bloco de gelo falante (perto da cabana de Humba). E na sétima, acione o switch usando a técnica Shack Pack (na água, logo no início) para ganhar o Jiggy

Técnicas de Jamjars

- 1 - Sub-Aqua Egg Aim (275 notas): Serve para atirar ovo dentro da água (Jamjars está no quarto do Jolly's (pague duas moedas))
- 2 - Wing Whack de Kazooie (265 notas): Ataque com asas (Jamjars está à esquerda do início da fase)
- 3 - Talon Torpedo (290 notas): na água, Kazooie destrói as pedras que têm seu rosto desenhado. Jamjars está em Electric Eel's Lair

Jinjós

- 1 - No teto de uma casa
- 2 - Em cima do lago da início (pague uma moeda e use as botas)
- 3 - Em Seaweed Sanctum, no canto
- 4 - Na caixa do navio naufragado
- 5 - Dentro do peixe dentuço

Cheato Pages

- 1 - Em Smugglers' Cavern, com o peixe invisível
- 2 - Pague 5 moedas para o cara que vendeu o Jiggy (use o pad de pulo só com Kazooie para pegar as moedas restantes)
- 3 - *Em Ancient Swimming Baths, usando o ovo móvel na entrada (para chegar aqui quebre um portão em Atlantis)

Honeycombs

- 1 - Em Atlantis, encostado no templo do porco
- 2 - Na área dos armários. Na barriga do peixe
- 3 - Em cima do cano de esgoto (suba no telhado com o pad)

FASE 5: TERRYDACTYLAND



Como Chegar



1 - Junte 20 Jiggies e monte o quebra-cabeças. Então entre no lago de Isle o' Hags (Pine Grove) e detone a pedra usando a técnica Talor Torpedo



2 - Entre e siga até a boca do dinossauro de pedra, mas antes enfrente Klungo (dê três golpes)

Jiggies



3/4 - Em Inside the Mountain, voe até o pilar do meio, empurre o switch e suba com as botas de mola. Depois de ser engolido, vença o minigame e ganhe o Jiggy



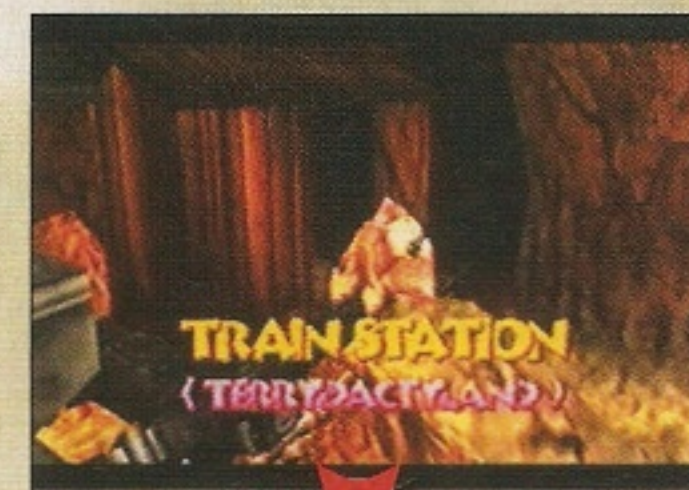
5 - No topo da montanha, encontre o ninho de Terry e detone a chefe (use ovos tipo granada) para pegar o Jiggy



6/7 - No topo da montanha, vá pela ponte, entre na passagem e siga em frente (atire gelo para apagar as chamas). Em Stomping Plains, corra de pegada em pegada, até o outro lado, suba no switch e pegue outro Jiggy



8 - Atire um ovo tipo granada no meio do ninho de Terry, entre e pegue o Jiggy



9/10/11 - Primeiro passo: em Witchyworld, liberte a dinossaura na prisão (use granadas), chame o trem e leve-a à quinta fase. Segundo: use a magia de Mumbo na Styrocossaurus Family Cave. Terceiro: na mesma caverna anterior, use a técnica Taxi Pack, leve o dinossauro de trem até Isle o' Hags (Cliff Top) e use a magia de Mumbo. Então volte à caverna e pegue mais um Jiggy

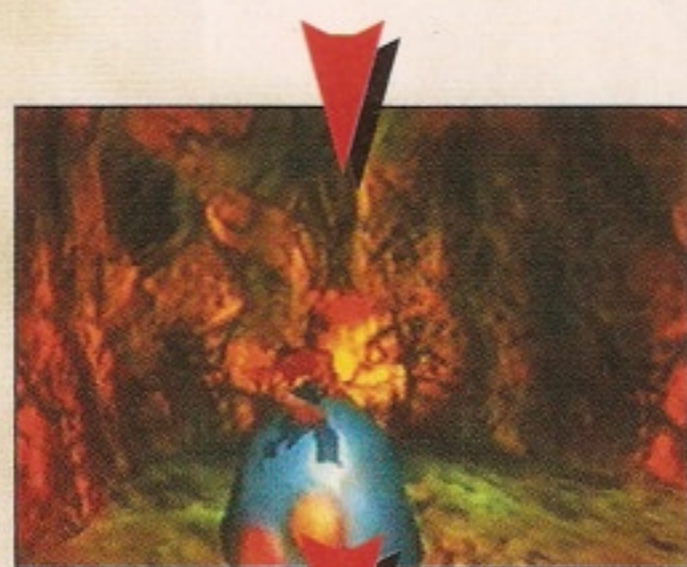
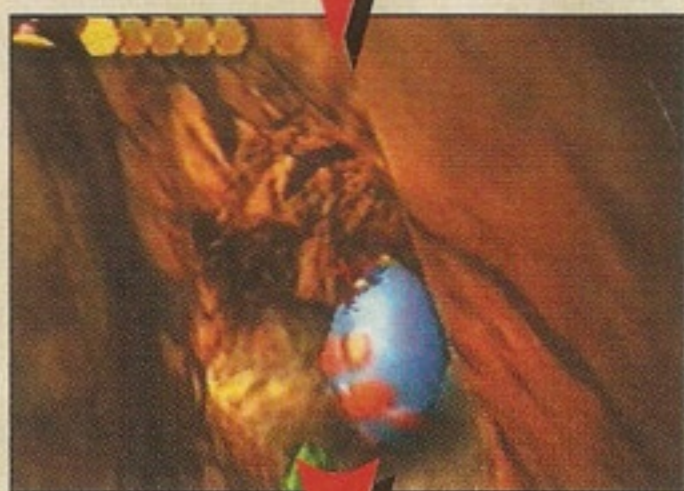
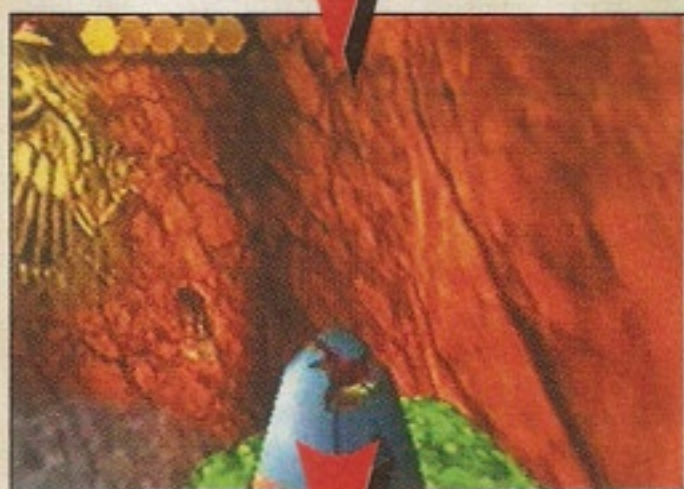


DETONADO

BANJO-TOOIE



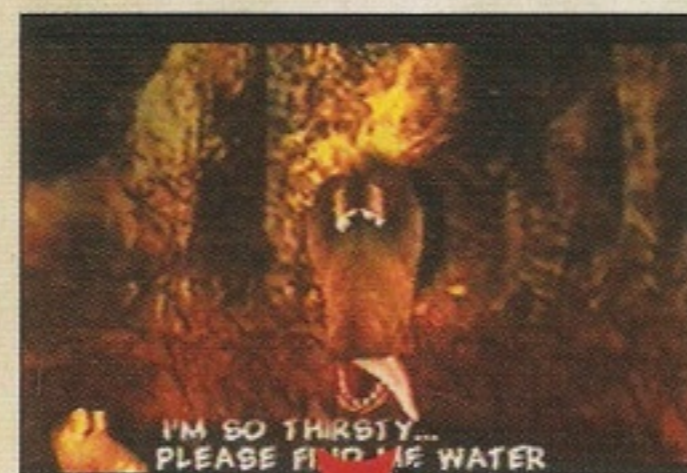
12/13 - Como T-Rex, aprenda a rugir (fale com o dinossauro), vá até as portas com cara de dino e leia a placa da ordem do rugido (Roar = B e Rooar = segure B). Na montanha há uma cela com um Jiggy dentro: use seus rugidos para abri-la!



14/15/16/17/18 - Use a magia de Mumbo na cabana de Humba para virar um T-Rex grande, assuste o cara da foto e choque os ovos (o primeiro está perto da cachoeira; o segundo, no teto da montanha; o terceiro, em Unga Bunga's Cavern; e o quarto, na Oogle Boogle's Cave). Você precisará colocar o quarto filhote na mochila e levá-lo para Terry



19 - Atire ovos móveis para acertar os homens das cavernas por trás. O primeiro está na cela (use o buraco); o segundo, no início da ponte (utilize a caverna); o terceiro, na cachoeira do topo (use o buraco); o quarto, na Train Station (use a mira em primeira pessoa); e o quinto, nas passagens da montanha (pegue a entrada de trás)



20/21 - *Fale com o dinossauro que está com sede, na área perto da cabana de Humba. Na oitava fase, quebre a pedra que está dentro da água e pegue o Jiggy



22 - *Na Oogle Boogle's Cave tem três caras. Atire ovo de fogo nas fogueiras e traga comida de Witchworld (use a passagem bem na frente e volte com a bota de escalar paredes que está em cima do circo)

Técnicas de Jamjars

- 1 - Springy Step Shoes (390 notas): Usar bota de mola (Jamjars está à direita do início da fase)
- 2 - Taxi Pack de Banjo (405 notas): Colocar objetos na mochila (escale a River Passage para achar Jamjars)
- 3 - Hatch de Kazooie (420 notas): Chocar ovos (Jamjars está em Unga Bunga's Cave)

Jinjos

- 1 - Aperte o switch próximo ao primeiro ovo
- 2 - Acione o switch com Kazooie em Stomping Plains
- 3 - Na cela (use o T-Rex grande para abri-la)
- 4 - No início (vá voando)
- 5 - Na cela do nordeste (use o ovo móvel)

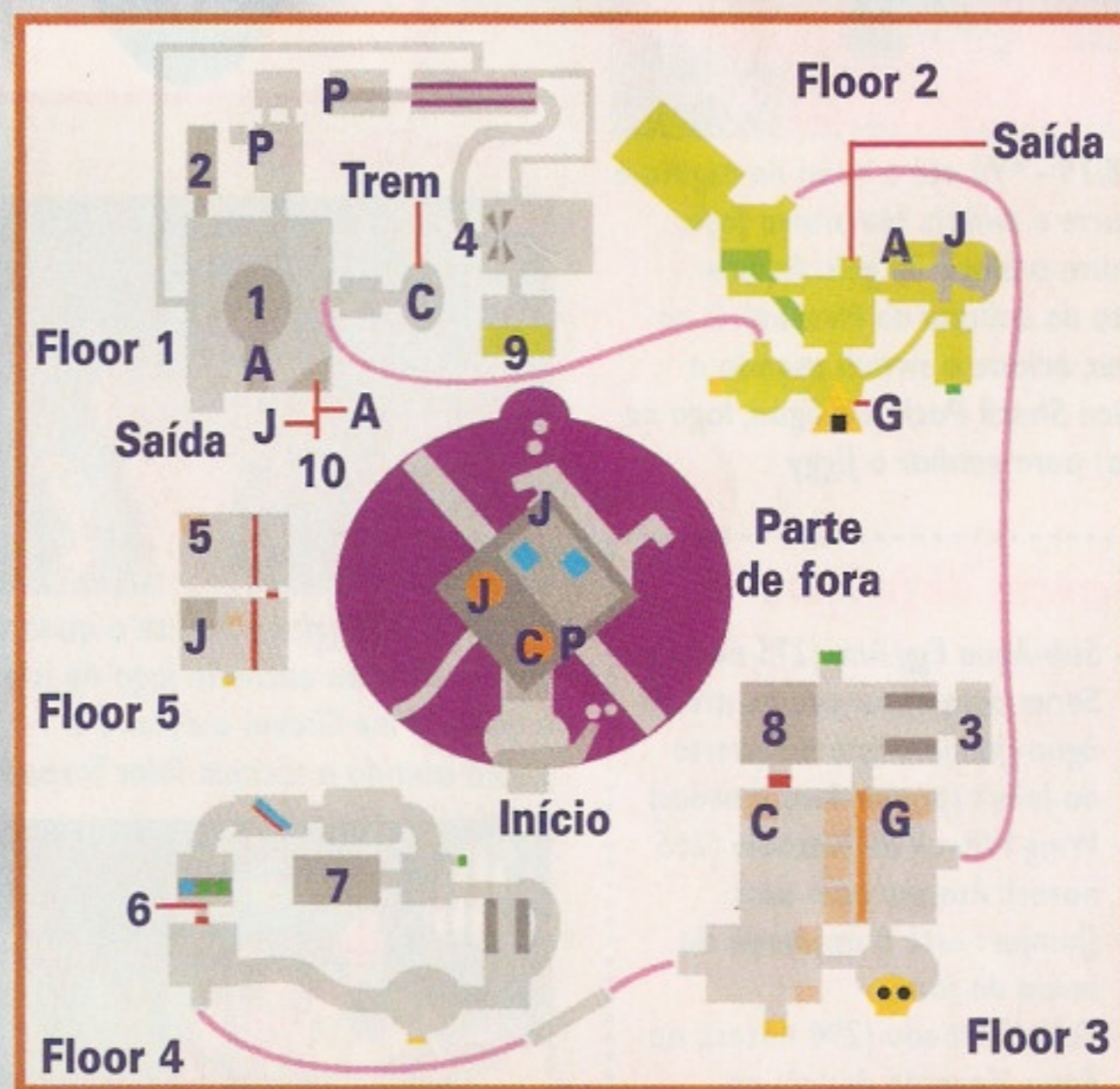
Cheato Pages

- 1 - Quebre a pedra perto da casa de Mumbo
- 2 - Como T-Rex, entre nas passagens
- 3 - *Na área do dinossauro com sede (enchá de água)

Honeycombs

- 1 - Na parede (perto do primeiro ovo)
- 2 - Em Styracossauros Family Cave
- 3 - Em River Passage, na parede verde

FASE 6: GRUNTY INDUSTRIES



Como Chegar



1 - Monte o quebra-cabeças (28 Jiggies). Na Isle o' Hags (Wasteland), encontre as botas de mola, salte nas marcas de pneu da parede e siga para a indústria



2 - Na parte externa, procure pelo switch do trem. Então saia e pegue o trem de qualquer lugar para entrar na indústria

Jiggies



3/4 - Atire na janela acima da Main Entrance (lado de fora). No Floor 1, use Kazooie para pegar a bota na caixa e corra para o lado de fora. Depois suba pela parede, entre na janela e plaine até o Jiggy da frente (antes detone as máquinas com ovos)



5 - Aprenda a Snooze Pack, vá até o Trash Compactor (Floor 1), passe pelas prensas (durma na entradinha) e acione o switch para pegar o Jiggy



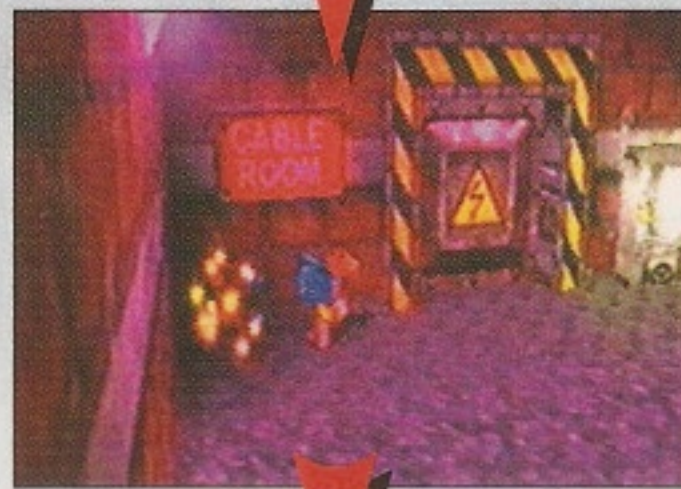
6/7/8 - No Floor 3, bata na bateria, pegue-a com Banjo (perto da casa de Mumbo), suba nas caixas e ande na barra do teto. Depois, em Boiler Plant, ponha a bateria no Packing Room, entre e vença o minigame para receber o Jiggy



9/10/11/12 - No Boiler Plant, desparafuse o switch (técnica Bill Drill) e quebre as grades perto da cabana de Humba. Na área de óleo, pegue a bateria e use-a na Eletromagnetic Chamber. Depois vá até a grade com Mumbo, use a magia na sala, volte como máquina de lavar e pise no switch. Com a dupla, vá até a porta que se abriu, mate o chefe (use ovos tipo granada quando ele sugar) e pegue o Jiggy no ventilador



13/14 - Com Kazooie, voe até o telhado, quebre a janela, entre e plaine para pegar o Jiggy. Para isso, ative o Pad de vôo no switch do Floor 4



15/16/17 - Use a magia de Mumbo no Floor 4, passe na prensa com a dupla e pise no switch. No Floor 2 (área verde), pegue a bateria e use-a no Cable Room. Ainda com a dupla, vá para o Quality Control e acerte os barris azuis (se errar, pise no switch da Cable Room!). Depois vire máquina e pegue o Jiggy na outra porta do Quality Control



18/19 - No Floor 4, atravesse as prensas de novo e suba até o Sewer Access. É mais um minigame: atire nas sujeiras marrons e pegue o Jiggy!



20 - Vire máquina e ache os coelhos. O primeiro está no Worker's Quarter (Floor 1); o segundo, no Trash Compactor da mesma área (solte o switch do Floor 2 antes, entrando por fora); o terceiro, na área verde do Floor 2 (abra a passagem antes); o quarto, no Boiler Plant do Floor 3 (atrás da caixa); o quinto, no Floor 5 (use o elevador); e o sexto, nos arbustos de fora (use a passagem do Floor 2)



21 - *Na área do ventilador (Waste Disposal Plant), entre na sala ao lado e pegue o Jiggy que está no ácido (use a técnica Shack Pack)



22 - *Pegue a bateria (fora da indústria), use-a no Waste Disposal Plant (Floor 1), entre e pise no switch. O Jiggy está do outro lado: use a técnica Sack Pack!



BANJO-TOOIE

Técnicas de Jamjars

- 1 - Claw Clamber Boots (505 notas): Usar botas para escalar paredes com pegadas (Jamjars está no Floor 1, perto do elevador)
- 2 - Snooze Pack de Banjo (525 notas): Dormir para encher a vida (Jamjars está no Waste Disposal Plant, no Floor 1. Pegue a bateria lá fora e use-a para entrar)
- 3 - Leg Spring de Kazooie (545 notas): Pular alto (Jamjars está no Floor 2, na área do óleo. Use as botas de escalar paredes)

Jinjós

- 1 - Na quarta fase, vá embaixo do Jolly's. Quebre a pedra e siga (atire ovo de gelo nas hélices)
- 2 - No Floor 2, perto do Jamjars
- 3 - Quebre a janela, entre por fora (pelo telhado) e desparafuse o switch
- 4 - Na chaminé (atire ovo tipo granada na rachadura)
- 5 - No lado de fora, na janela (separe a dupla e use o switch)

Cheato Pages

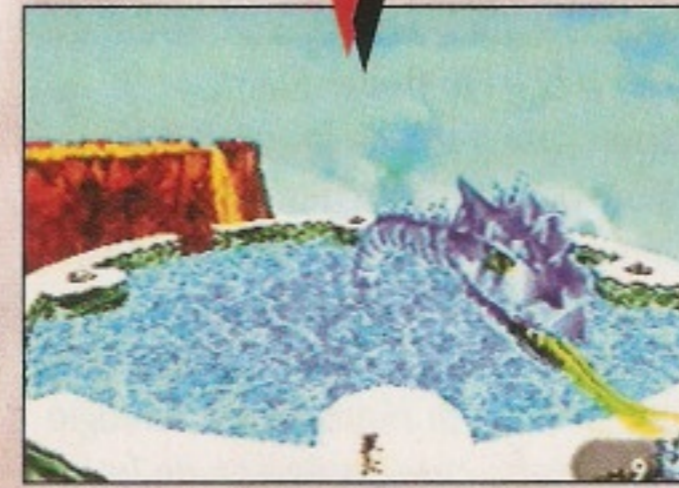
- 1 - No Floor 2, entrando por fora
- 2 - No teto de Repair Depot
- 3 - Quebre a porta do banheiro (Workers Quarters). Na privada

Honeycombs

- 1 - No Train Station. No metal do teto
- 2 - Na chaminé da indústria (lado de fora)
- 3 - No Floor 3, em cima das caixas

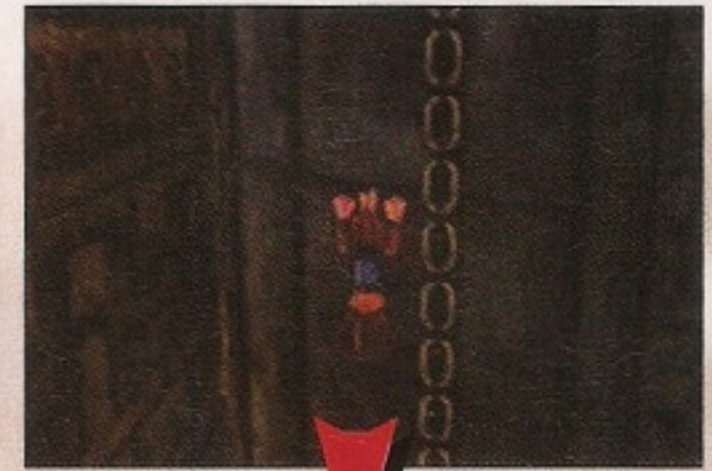


3/4 - Vá até o Kickball Stadium e atire na parede quebrada. Entrando, você voltará à primeira fase: vire o bichinho cinza e siga para o estádio de Hailfire Peaks. Então fale com o cara e vença o minigame para ganhar o Jiggy



5/6/7/8 - De volta a Lava Side, faça um meteoro cair no templo para achar o Pad. Então voe e entre no topo do vulcão (detone o chefe atirando ovo

de gelo no canhão). Em Icy Side, faça uma bola de neve cair no pé grande, coloque as botas e entre no topo da montanha (atire ovo de fogo no chefe da área) para pegar o Jiggy

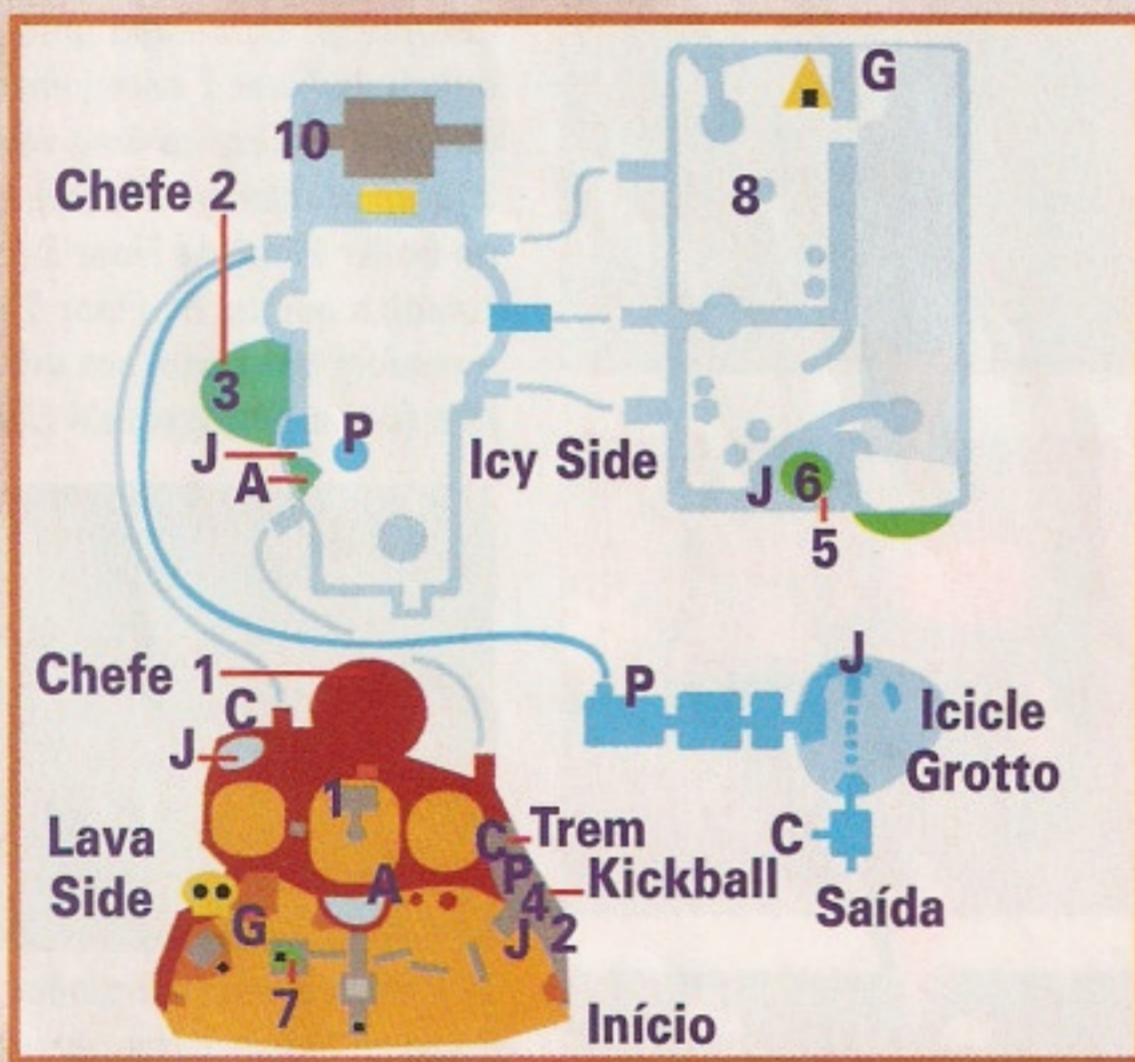


9/10 - Separa a dupla em Lava Side, no Stadium Kickball. Com Banjo, suba nas correntes, escale, siga a ponte e acione o switch lá fora. Com Kazooie, voe até a grade que se abriu e pise no switch. Vá alternando os personagens até pegar o switch



11/12/13/14 - Volte ao Witchworld e

FASE 7: HAILFIRE PEAKS



Como Chegar



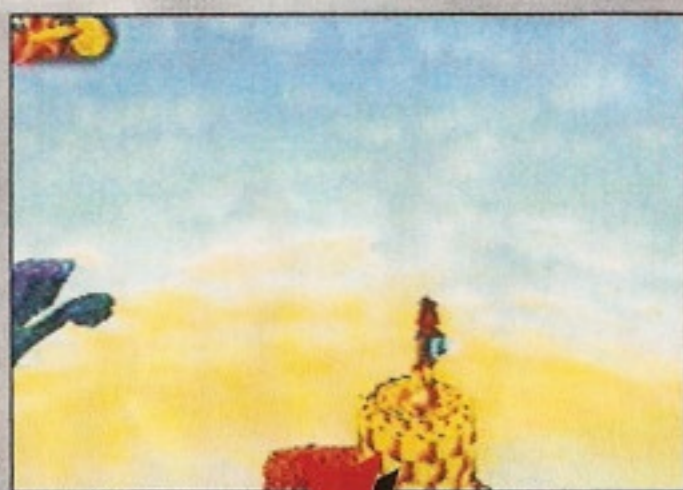
1 - Com 36 Jiggies, monte o quebra-cabeças, vá até Isle o' Hags (Cliff Top) e acione o switch que está numa escada na frente da quarta fase. Uma ponte aparecerá: atravesse-a

Jiggies



2 - No Lava Side, entre no vulcão (no alto, bem acima da água quente do início) e pise no switch. Uma plataforma surgirá com outro switch: repita o processo até o Jiggy aparecer

Kazooie, choque o ovo da mesma área e, com Banjo, siga pelo cipó (perto da casa do falso Mumbo). Use a técnica Sack Pack para passar sobre os espinhos e voe com o inseto. Suba no outro broto, entre na casa de queijo e pule nas plataformas móveis. No final, entre no buraquinho para pegar o Jiggy



24/25/26 - Pise no switch que está na pilha de moedas, atravesse o arco-íris e entre na casa de dinheiro. Então atire ovos no switch da sala (de acordo com a cor) para entrar em outro minigame. Dica: não fique atirando feito louco! Apenas deixe Z apertado e segure o direcional levemente para o lado

Técnicas de Jamjars

Sack Pack de Banjo (765 notas): Banjo anda com a mochila protegendo os pés (Jamjars está na Central Cavern. Use a técnica Shack Pack)

Jinjós

- 1 - Na cabana de Humba (no teto)
- 2 - Na casa do Mumbo branco
- 3 - Atire um ovo móvel em cima da caixa de chocolate, na Trash Can
- 4 - Acima de Jamjars (use Kazooie para pegá-lo)
- 5 - Na casa de queijo

Cheato Pages

- 1 - Ganhe duas vezes do canário
- 2 - Ganhe o minigame da abelha (topo da fase)
- 3 - No minigame da casa de dinheiro

Honeycombs

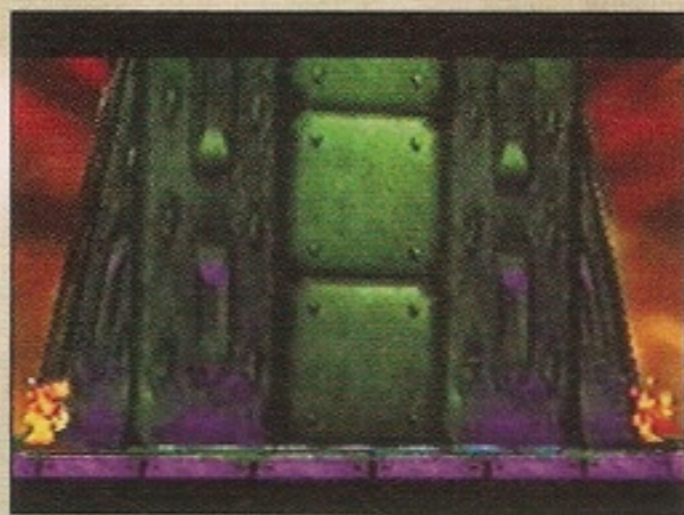
- 1 - Detone os montinhos de pedra do início
- 2 - Em cima do lixo grandão
- 3 - Atrás da casa de dinheiro

Fase 9: Cauldron Keep

Como Chegar



1 - É preciso ter 70 Jiggies para enfrentar o chefe (com 55, você só pode ir até a metade da fase). Vá para Isle o' Hags (Quagmire) e use as botas de escalar nas paredes que estão próximas à indústria. Então suba pelo cano e entre



2 - Separe a dupla e acione os dois switches afastados. Depois, com o urso e o pássaro unidos, acione o switch de trás e entre



3 - Detone Klungo de novo! Ele atacará da mesma forma, mas estará mais rápido. Acerte três golpes para vencê-lo e siga pela porta da frente



4 - Vença três vezes o game das perguntas. Para isso, será preciso ter boa lembrança de tudo que aconteceu no jogo! Aperte B para responder. No terceiro round, você poderá pular a pergunta (aperte Z). Depois da batalha, confira seus créditos



5 - Nesse caldeirão, seus itens serão carregados no máximo. Entre nele e prepare-se para a batalha final!



6/7/8/9 - Você terá de acertar 100 ovos na malvada Gruntilda. É uma batalha

bem difícil, pois a chefona ataca de quatro formas.

Primeiro Gruntilda solta lasers pela máquina: desvie pulando até que ela faça a pergunta. Respondendo certo, você receberá ataques lentos; se errar, eles serão rápidos. Depois disso, sua visão mudará automaticamente para primeira pessoa. Será a hora exata para atacar: atire ovos na bruxa sem parar! Então Gruntilda usará a broca da máquina e bombas: corra e pule para fugir. Quando a máquina começar a dar pau, atire um ovo móvel na parte de trás dela (faça-o entrar) e detone as duas caixas de energia. Por último, quando faltar um tiro para você detonar a malvada, ela começará a atirar magia feito louca! Fuja para não morrer e acerte apenas mais uma vez em Gruntilda para acabar com ela. O uso dos botões C do controle serão indispensáveis nessa batalha!



Final



1/2/3 - Banjo e Kazooie voltam ao doce lar para comemorar a vitória, mas a festa já terminou. Bottles, que ressuscitou, já está até de porre! Então a galera decide relaxar batendo uma bolinha. É isso aí... É hora de deixar nossas duas estrelas descansarem. Quem sabe a Nintendo já está preparando "Banjo-Threeie", não é?



DETONADO

Corra, se não quiser ir pra panela!

Chicken Run

9.0

Eidos/
DreamWorks
Aventura
1 Jogador
Memory Card

Controle - simples e eficaz 10
Diversão - a história é cômica 9
Gráfico - seqüências do filme 10
Som - bem repetitivo 7

CHICKEN RUN



Por Marjorie Bros

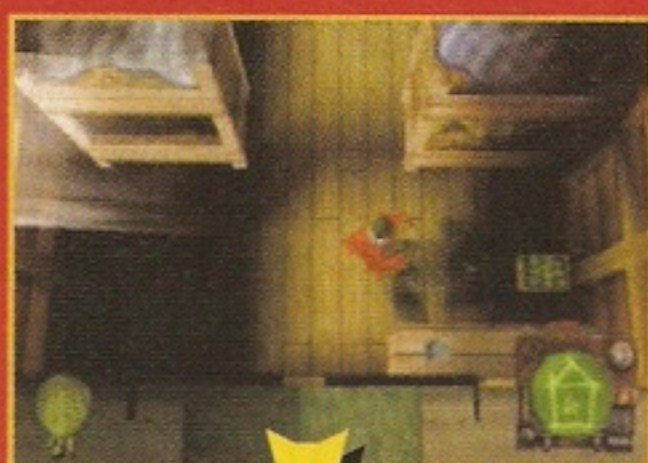
Prepare-se para dar boas risadas com **Chicken Run**, game baseado no filme *A Fuga das Galinhas*. Você vai viver as aventuras de uma dupla de penosas que descobre que seu futuro (e o de suas amigas) é a panela e, por isso, tenta escapar a todo custo da fazenda dos donos, Mr. e Mrs. Tweedy. Tudo se passa em Yorkshire, na Inglaterra de 1950. Para elaborar o plano de fuga, você – Ginger – contará com a ajuda de uma amiga, a esperta galinha Mac, e de Rocky, um galo tipicamente americano, que vai parar na fazenda após uma de suas apresentações num circo local. Os ratos Nick e Fetcher também serão bastante úteis para ajudá-lo a encontrar muitos itens necessários para a fuga maluquinha! No jogo, você vai conferir alguns dos trechos mais engraçados do filme. Agora mãos à obra! Vamos detonar logo o jogo para salvar Ginger e suas amigas galináceas das garras da malvada Mrs. Tweedy e de seus cachorros trogloditas. Se puder, não deixe de conferir o filme que, assim como o game, é diversão na certa!



DICAS GERAIS DE GINGER



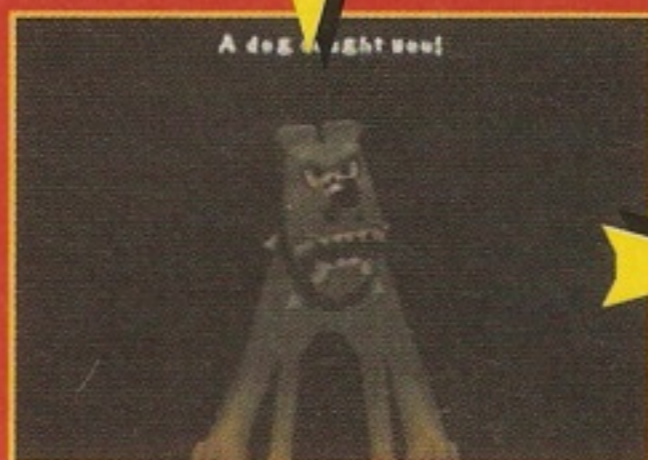
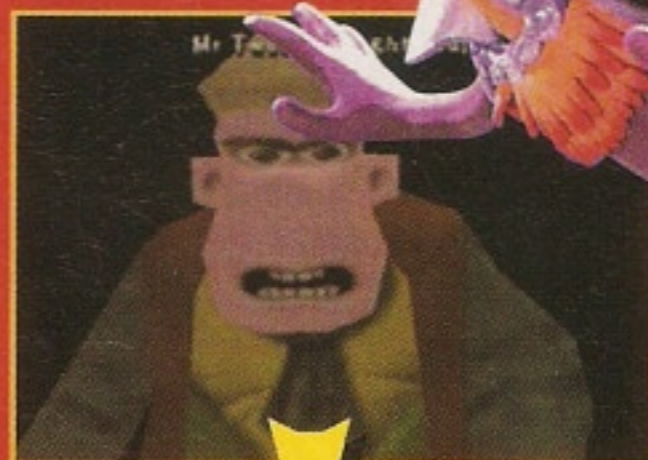
Para escapar dos inimigos, entre nos caixotes sempre que possível. Assim você evita perder seus itens



Quando o cachorro for pra cima de você, jogue repolhos nele. Para encontrar esses itens é só vasculhar os galinheiros



Consulte várias vezes o mapa durante o jogo para localizar o galinheiro para onde você deve ir



Sempre evite ser pego pelos inimigos. Se isso acontecer, você vai perder seus itens

COMANDOS GERAIS

Comando	DC	PSX
Interagir	X	□
Entrar no inventário	Y	△
Pular	A	X
Jogar repolho	B	○
Selecionar itens	L	LI
Andar passo a passo	R	RI
Mudar de personagem (ratos)	B	○
Alternar visão da câmera	Direcional	R2/L2



COMANDOS DOS MINIGAMES

Dog Chase	DC	PSX
Equilibrar à esquerda	X	□
Equilibrar à direita	B	○
Mover-se	Direcional	Direcional analógico

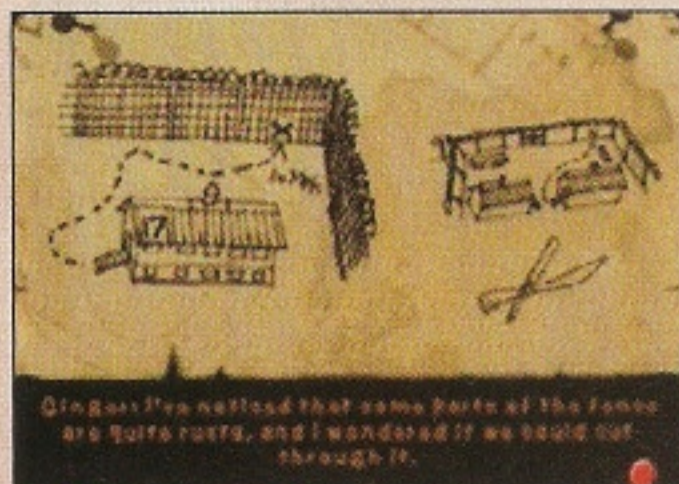
Weigh Expectations, Fowl Shot, Spring Chicken	DC	PSX
Mirar	Direcional analógico	Direcional analógico
Atirar galinha	A	X

Chicken Wings	DC	PSX
Pano	Y,A	X, △
Armação	X,Y	□, △
Costura	B,A	○, X

Poultry Motion	DC	PSX
Óleo	X,Y	□, △
Mover a máquina	X,B	□, ○
Rocky	B,A	○, X

Hen at Work	DC	PSX
Seguir a seqüência	X,A,B	□, X, ○

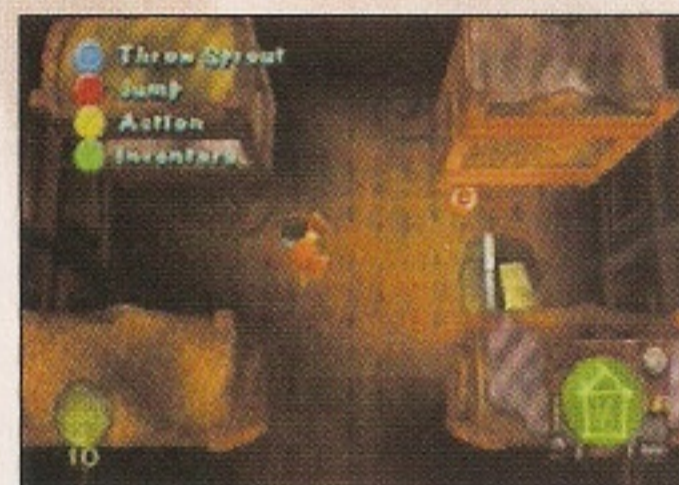
Act 1: The Mrs. Tweedy Escape Plan



1 - No começo da fase, você terá de conseguir alguns itens para que Ginger passe pela cerca enferrujada



2 - Ao lado do galinheiro 1, pegue a tesoura de jardineiro quebrada. Preste atenção no radar e cuidado para não ser pego pelos cachorros!



3 - Entre no galinheiro 16, pegue a faca de manteiga e converse com Babs



4 - Perto da cerca, colete o primeiro pedaço do mapa



5 - Entre no galinheiro 17 e converse com Mac. Ela dirá a você o plano para a primeira fuga, indicando os itens que deverão ser coletados



6 - Siga até a cerca enferrujada, selecione e use a tesoura para cortá-la. Não fique perto da luz, senão o cachorro correrá atrás de você!



7/8 - Depois de atravessar a cerca, siga reto até encontrar o segundo pedaço do mapa. Continue pelo lado direito e suba as escadas. Cuidado com Mrs. Tweedy! Espere ela entrar na casa, suba no caixote e pegue a luva



9 - Ande na beirada da casa pelo lado direito e pegue uma foto para sua coleção



10 - Continue pelo lado direito e suba outra escada à frente para escapar de Mr. Tweedy e dos cachorros. À esquerda do lixo, pegue as varetas para formar o corpo do boneco. E do outro lado, pegue o outro pedaço do mapa



DETONADO

CHICKEN RUN



11 - Vá beirando a casa até chegar ao quintal. Siga até o fundo com cuidado para não chamar a atenção dos cachorros e pegue as botas



12 - Selecione a tesoura e corte o varal para pegar a camisola de Mrs. Tweedy. Você pode usar a bota para que escape do cachorro!



13 - Entre no galinheiro 2 e consiga sua primeira medalha, coletando o maior número possível de ovos. Alimente as galinhas com (B no DC) e pegue os ovos com X (A)



14 - Volte ao galinheiro 16 e converse com Babs para construir o boneco e escapar. Veja então os que essas galinhas são capazes de fazer para fugir da panela!

Act 2: Dog Chase



1 - Dog Chase é um minigame em que sua missão será atravessar a fazenda nesse boneco. Mantenha o corpo endireitado, usando os botões □ para equilibrar-se à esquerda (X no DC) e ○ à direita (B). Desvie dos obstáculos do caminho para não perder tempo!



2 - Salve o maior número possível de galinhas, abrindo as cercas no canto



3 - Se você for pego, corra para não ganhar uma mordida de graça dos cachorros



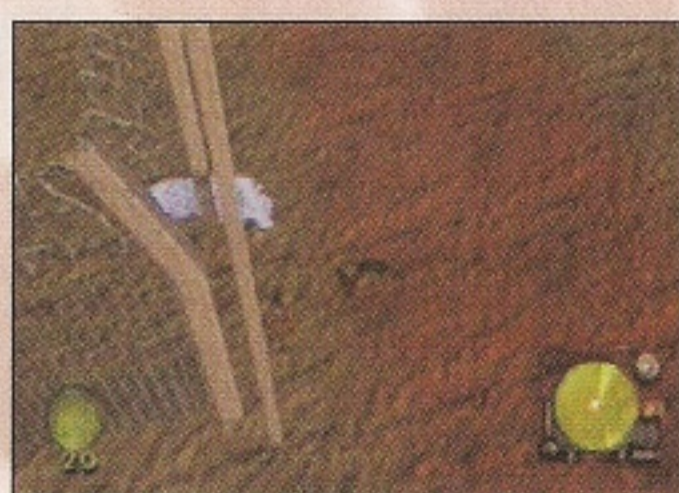
4 - O primeiro plano não dá certo, então as galinhas voltam a bolar a fuga



Act 2: Catapults, Seesaws and Fireworks



1/2/3 - Conversando com Mac, observe cada item a ser coletado e a qual galinheiro ele deve ser levado



4 - Primeiro siga até o outro lado da cerca que você cortou e converse com Rocky. Agora você pode controlá-lo!



5 - Siga reto até a porta em que Mrs. Tweedy está saindo, vá por trás dela e então entre



6 - Ao entrar no armazém de ovos, empurre a bloco vermelho pra frente (segure □ no PSX ou X no DC) e suba para pegar o peso. Mais acima também há uma caixa de fósforos!



7/8 - Vá para o quintal e, devagar, pegue a corda do cachorro. Colete o osso no fundo e volte até onde o pulguento está dormindo. Ande bem devagar com o passo a passo (segure R1 no PSX ou R no DC), selecione o osso e troque-o pela raquete de tênis



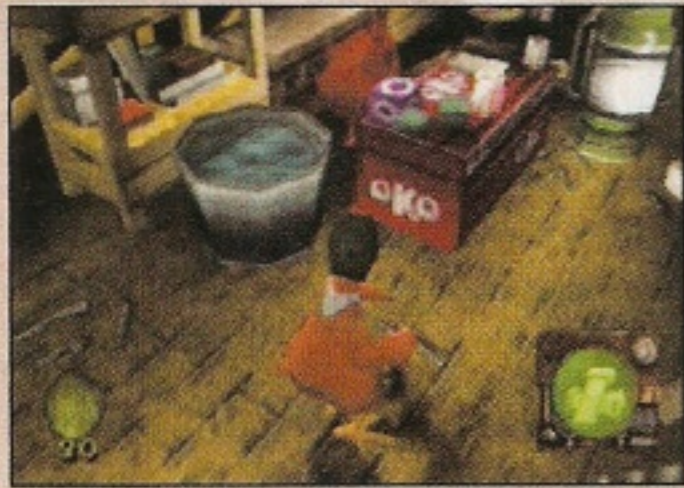
9 - Volte e entregue os itens para Ginger. No galinheiro 16, dê a caixa de fósforos para Babs



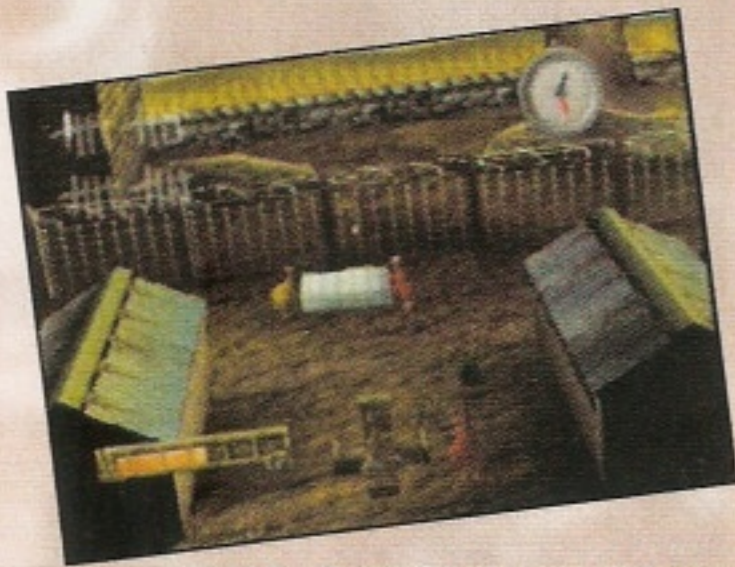
10 - Agora os novos galinheiros estarão abertos! Vasculhe todos eles: no número 3 há dois itens, um pedaço do mapa e uma colher. Siga pelo quadrante B, pegue um pedaço do mapa na sua frente e outro no lado direito



11 - Entre no galinheiro 15 e dê a raquete e a corda para a penosa



12 - Siga para o quadrante C e pegue outro pedaço do mapa entre os galinheiros 5 e 6. Indo em direção ao galinheiro 11, dê o peso à galinha para entrar em mais um minigame (Weight Expectations)



13 - Seu objetivo será fazer com que as galinhas atravessem a cerca pulando pelo colchão. Mire com o direcional e aperte X (A no DC) para disparar. Para vencer, você terá de salvar pelo menos 20 amigas!



14 - De volta ao jogo, entre no galinheiro 12 e pegue outra foto. Há mais um retrato no número 6!



15 - Volte ao quadrante B, selecione e use a colher no canto esquerdo pra passar para o outro lado da cerca



16/17 - Vá pelo lado esquerdo e pegue o carrinho embaixo da caixa d'água. Siga para cima e suba nos sacos pra pegar mais um pedaço do mapa e outra foto. Então entre no armazém na sua frente



18 - Suba no trator, ligue-o e empurre o bloco na sua frente. Depois aperte a alavanca ao lado do trator para erguer o bloco



19 - Suba nas caixas e estantes que estão na sua frente. Então pegue a caixa de fogos de artifício



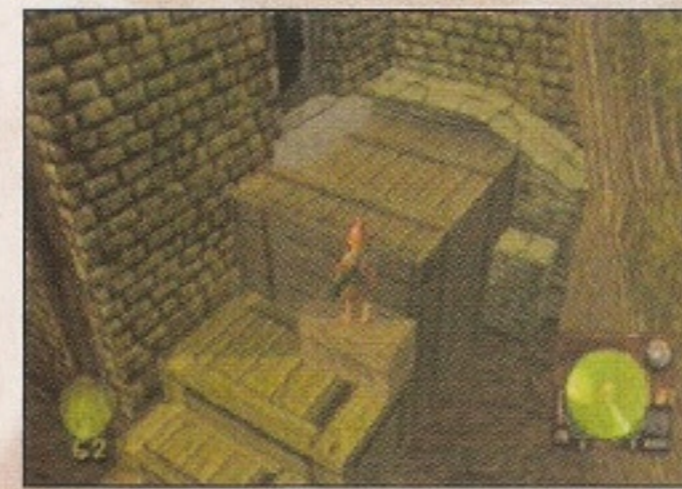
20 - Volte ao quadrante B e entregue o carrinho à galinha. No quadrante A, entregue os fogos para Babs e participe do outro minigame (Fowl Shot)



21 - Ginger deverá arremessar o maior número possível de galinhas pelas janelas e portas, para que elas escapem da fazenda. Atire sem parar com X (A no DC), mirando com o direcional. Procure sempre arremessar várias de uma vez, assim mais galinhas escaparão



22 - Volte ao buraco no quadrante B e use Rocky para seguir de novo pelo lado esquerdo. Passe pela caixa d'água, vire à direita e continue depois do cano enferrujado. Mas antes pegue mais um pedaço do mapa!



23 - Na área seguinte, tome cuidado para não ser pego pelos cachorros e esconda-se nos caixotes para despistá-los! Vá pelo fundo e entre no vidro quebrado da casa, subindo pelos caixotes. No fundo do cenário, pegue mais uma foto atrás do caixote



24 - Pegue outro pedaço do mapa, empurre o feno até ele cair e arraste-o para baixo, até a outra plataforma. Pegue a escada e encontre a foto que está escondida entre os caixotes



25 - Volte tudo e entregue os itens para Ginger. No quadrante B, entre no galinheiro 15 e participe de outro minigame (Spring Chicken)



26 - Seu objetivo será lançar as galinhas nos caixotes para que elas escapem da fazenda. Atire com X (A no DC) e mire com o direcional

Act 2: Pie Machine



1 - Rocky agora deverá resgatar Ginger, antes que ela vire torta de galinha. Para passar desse triturador, pule na massa e salte bem alto, ficando em cima da plataforma



2/3 - Siga em frente na esteira rolante, desvie das serras e passe pelos cortadores quando eles levantarem



DETONADO

CHICKEN RUN



4/5 - Pule nesses cilindros para chegar às plataformas mais altas. Tome cuidado para que o molho não caia em Rocky, senão ele morrerá!



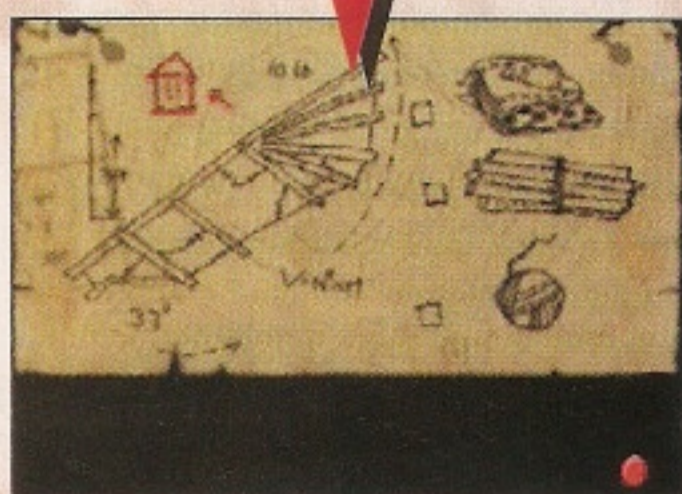
6 - Passe de novo pelos trituradores e pelas serras e termine a fase resgatando Ginger



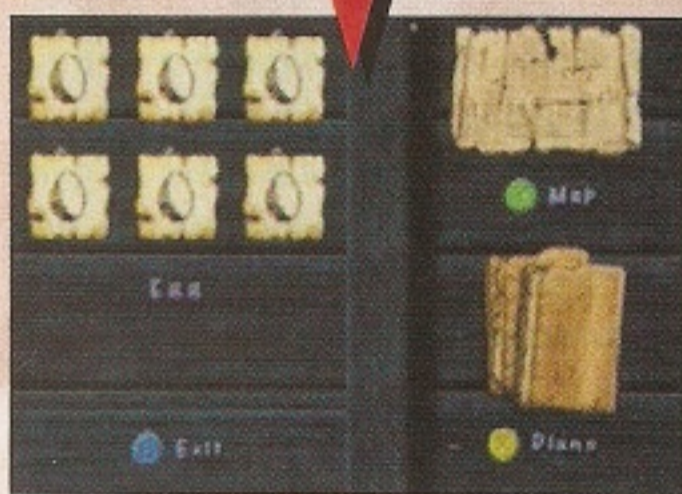
Act 3: The Crate



Mac: Well, I think the tractor is more suitable, and we'd never get into his car.



1/2/3 - Converse com Mac para conhecer o próximo plano de fuga e preste atenção nos itens necessários e seus destinos



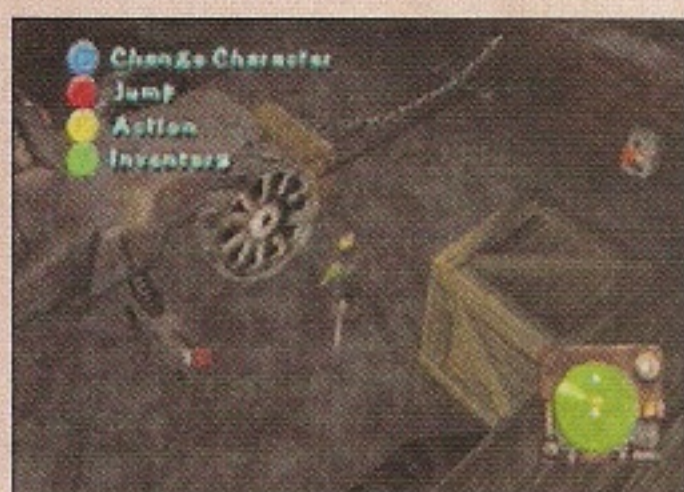
4/5 - Vá ao galinheiro 2 e pegue seis ovos (colete-os normalmente)



6 - Siga até o quadrante B, passando pelo buraco. Continue reto depois do cano enferrujado (tome cuidado com os cachorros!) e entre na casa pelo vidro quebrado



7 - Pegue os itens e as varetas, desça pelo alçapão aberto e dê os seis ovos aos ratos



8 - Usando os roedores, levante o trator com a alavanca na sua frente e ligue o motor dele. Abaix a alavanca (em frente à parede) e o macaco e pegue a corrente. O motor irá direto para o galinheiro 15. Não se esqueça de pegar as madeiras!



9 - Com Ginger, suba no alçapão de novo e pegue as varetas. Volte aos galinheiros e entregue os itens nos respectivos lugares



10 - Comece a entregar os objetos pelo galinheiro 15, no quadrante B. Dê a corrente para a galinha!



11 - Vá até o galinheiro 11 (no quadrante C) e entregue as varetas para a fabricação de asas



12 - Siga então para o quadrante D, que antes não estava aberto. Entregue as madeiras à penosa do galinheiro 10, saia, pegue o outro pedaço do mapa e vasculhe o resto do local



13 - No galinheiro 8 existe mais um pedaço do mapa; e no 9, uma foto



14 - Volte ao quadrante A e pegue mais seis ovos no galinheiro 2. Então siga até o quintal da fazenda e entre na porta do cachorro, agora aberta. Lembre-se de andar devagar perto do peludão!



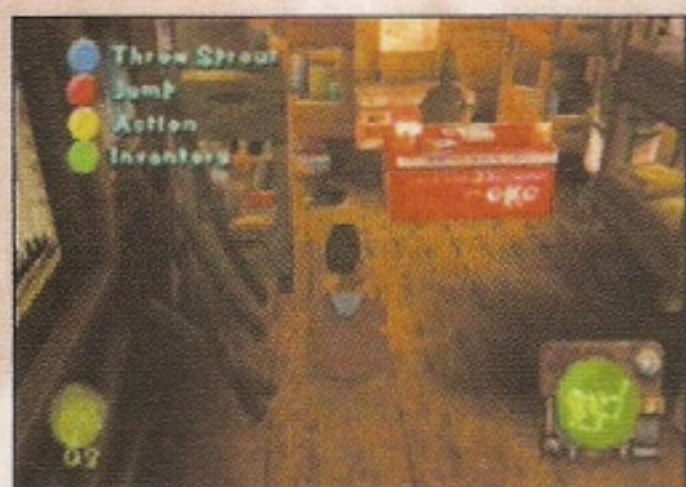
15/16 - Com os ratos, empurre a cadeira para frente. Use o roedor magrelo para pular na plataforma e depois na cadeira. Suba na pia, siga rumo à janela e pegue a roupa suja. Lembre-se de pegar também o gnomo de brinquedo!



17 - Ainda com o magrelo, aperte (X no DC) para se agarrar na corda da cortina. Agora use rato gordo, selecionando o gnomo. Passe pela sala tranquilamente, até o outro lado da janela. Aperte a corda da cortina e faça o rato subir até a janela. Então pegue o binóculo



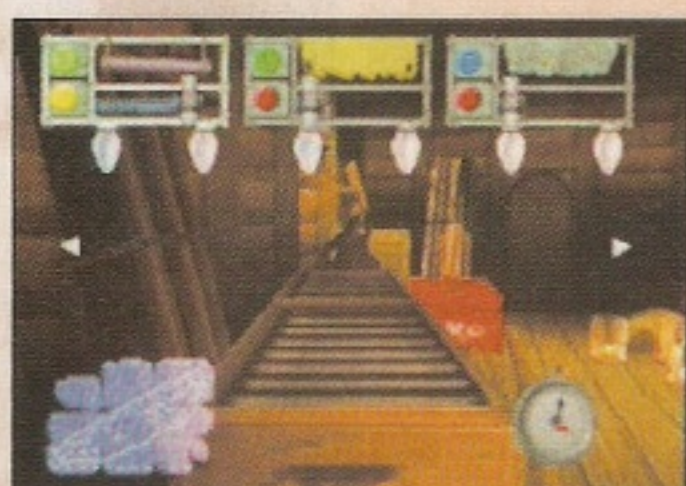
18 - Pule na poltrona na sua frente e depois na mesa. Suba na prateleira, pegue mais uma foto (à esquerda) e siga para o arquivo no outro lado. Pegue então o novelo de lã



19 - De volta aos galinheiros, vá pelo quadrante D e entregue o binóculo à penosa do compartimento 10



20 - No quadrante C, entregue o novelo de lã e a roupa suja para sua amiga do galinheiro 11. Depois divirta-se em outro minigame (Chicken Wings)



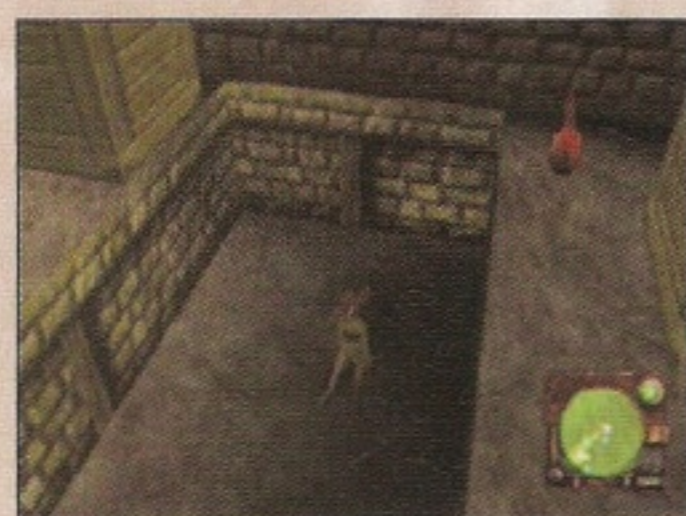
21 - Para terminar essa fase, você terá de montar a asa do avião. É só ver a seqüência de botões que aparece em cima de cada galinha! Alterne sempre as galináceas, pegando as partes quando acender a luz vermelha



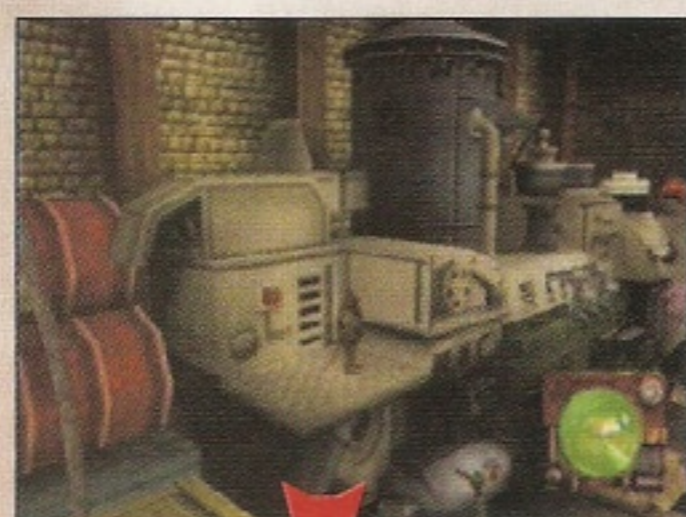
22 - Volte ao galinheiro 2, no quadrante A, e pegue mais seis ovos. Atravesse a cerca e siga reto até o depósito de ovos, de onde Mrs. Tweedy guarda o local



23 - Empurre primeiro a caixa de ovos no centro da sala, depois a do lado direito e, em seguida, a do fundo. Então dê um salto duplo na caixa menor e pule nas outras até entrar na tubulação de ar



24 - Utilizando os ratos de novo, pegue o óleo próximo ao caixote. Abaixo, no centro da sala, pegue o último de pedaço do mapa e a foto



25/26 - Para pegar os dois últimos itens, aperte simultaneamente os botões da máquina. Quando Mr. Tweedy estiver ao fundo verificando a máquina, tente pegar primeiro a caixa de ferramenta e, mais pra frente, a de engrenagem



27 - Volte aos galinheiros e entregue os itens restantes. Cuidado para não ser pego e perder os itens!



28 - Siga para o quadrante B, entre no galinheiro 15, entregue o óleo e participe do Poultry Motion



29 - Comece a encher a máquina com óleo, apertando \square e \triangle (X e Y no DC) na galinha da direita. Troque para a galinha do meio e aperte \square e \circ (X e B no DC). Por último, use X e \circ (A e B no DC) para Rocky. Então faça a máquina rodar



30 - Vá para o galinheiro 10 (quadrante D), entregue a caixa de ferramentas e monte o avião da grande fuga no último minigame, Men at Work



31 - Preste muita atenção! Mr. Tweedy mostrará a ferramenta usada e depois a seqüência dos botões a serem apertados. Use \square , X e \circ (X, A e B no DC) para fazer a seqüência

Act 3: Boss (Mrs. Tweedy)



1/2 - Completando o minigame, Ginger, Rocky e suas amigas galinhas finalmente poderão escapar das mãos de Mrs. Tweedy. Mas a malvada não vai desistir facilmente!



3/4 - Para vencer o último desafio, passe por cima das placas, torres e árvores para que Mrs. Tweedy não suba até o avião. Cuidado com os machados que ela vai jogar em você! Volte à fazenda de novo e deixe que Mrs. Tweedy caia na máquina de fazer torta de frango!



5/6 - Depois de tanta cena engraçada, vai rolar até um affair no final do game. Relaxe e curta o beijo de Ginger e Rocky!



FLASHBACK
ARCADE/NES/PSX/MEGA

Direto da época em que o cara, pra detonar jogos de tiro, tinha de ser fera!



Por Lord Mathias

Quem não se lembra de 1942, 1943 e 1943 Plus, três superclássicos de tiro do arcade? Depois de fazerem o maior sucesso nos fliperamas, esses jogos deram as caras em consoles caseiros. O 1942 ganhou uma versão para NES, Mega e PlayStation (console em que os outros dois títulos também foram relançados). O primeiro game da é das antigas, do ano de 1984, por isso bem simples e sem grandes recursos além do tiro. Já 1943 apareceu três anos mais tarde, com jogabilidade, som e gráficos bem melhores. Nele há diferentes tipos de tiro e, durante as fases, você precisa reabastecer a nave. A versão Plus, de 1988, era praticamente igual à anterior, com fases diferentes. Naquela época, não tinha moleza! Pra detonar os jogos – bastante difíceis e cheios de fases – o cara tinha de ser fera mesmo!

DICA: não aposte no looping quando estiver com os aviõezinhos auxiliares, pois eles não executam essa manobra e podem ser atingidos

1942

NES

MEGA

P.STATION



DICA: não fique sempre na parte de trás do cenário, pois muitos inimigos vêm de baixo da tela e podem atingi-lo

DICA: quando esses aviões grandes aparecerem, não dê mole e vá logo atirando para detoná-los antes de qualquer reação

1943

P.STATION

ARCADE



DICA: sempre que puder, opte por esse tipo de tiro. Ele também elimina os tiros inimigos

DICA: nunca se esqueça de pegar esse item, pois ele é o combustível do avião (também serve como energia)



DICA: atire nesses itens para mudá-los para combustível ou para um tipo melhor de tiro

1943

PLUS

P.STATION

ARCADE



DICA: quando aparecer esse item azul na tela, não o deixe escapar. Ele completa totalmente seu combustível



DICA: quando quiser dar continue, espere o contador rodar para que a tela ande e os inimigos saiam



DICA: não perca tempo com os inimigos que ficam abaixo do nível da tela. Você não conseguirá acertá-los enquanto eles não se nivelarem com você

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  **O MUNDO DOS GAMES**  

VENDE • TROCA • ALUGA • COMPRA

Nintendo GAME OVER SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

Fone: (11) 3998-9278 Fone/Fax: (11) 3992-2350

 **NIKA'S GAMES**

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 3975-2737

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



Toda linha de cartuchos Nintendo 64 - Gradiente p/ venda. Só jogos originais!

SETGAMES



R. Min. Jesuíno Cardoso, 498
 Vila Olímpia
FONE: (0xx11) 3842-7185

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

Curso de desenho HECTOR & ROKO

Ao vivo
 Por correspondência

Av. Angélica, 321 - Cj. 3
 São Paulo - SP-01227-000
 Fones: (0xx11) 5787163
 (0xx11) 36666079

<http://www.ectoreroko.com>

Desenho
 Quadrinhos
 Ilustração
 Design digital

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 com Garantia - Despachamos via Sedex

Rua Araribaguaba, 1118 - Vila Maria - F.: (0xx11) 6954-4332

Para anunciar na

GAMEPOWER

ligue **3039-0850**

Aí é só DETONAR!!

TIME GAME 



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**

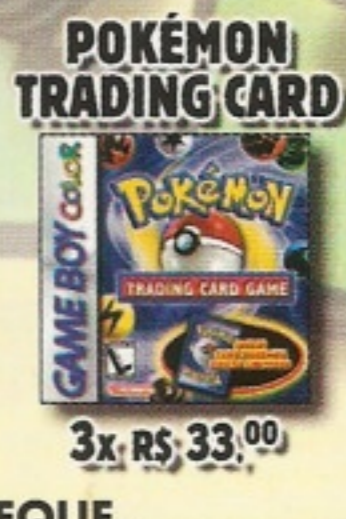
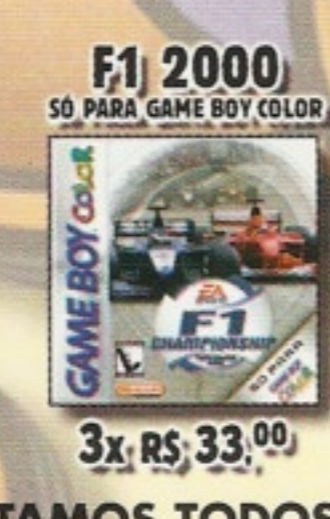
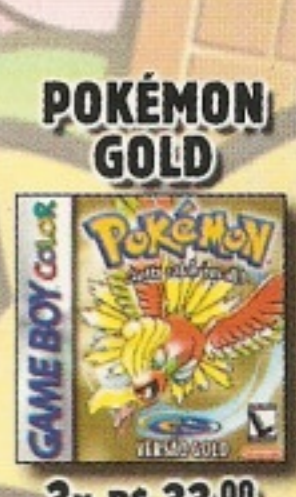
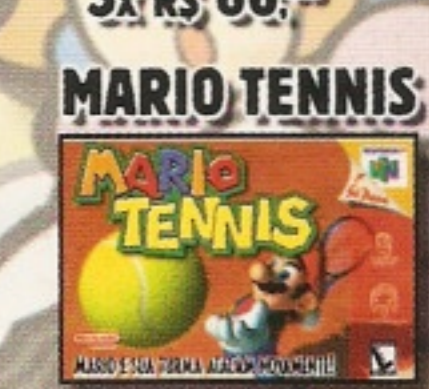
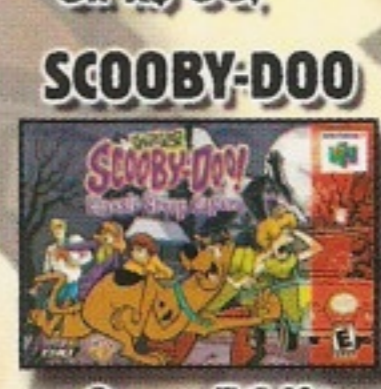
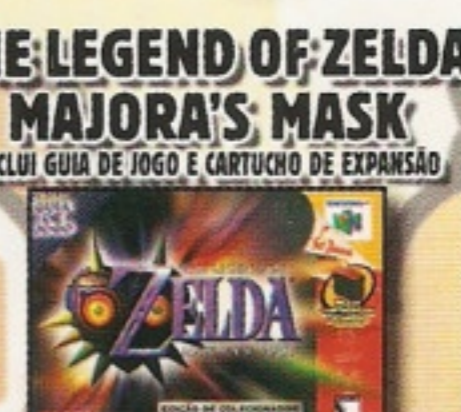
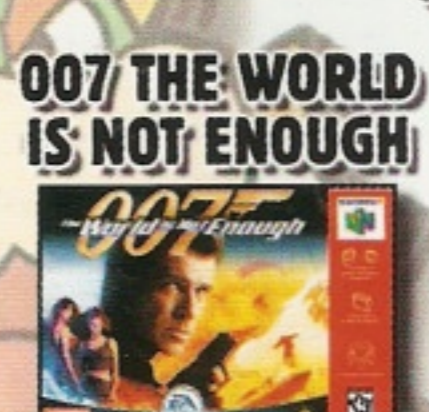
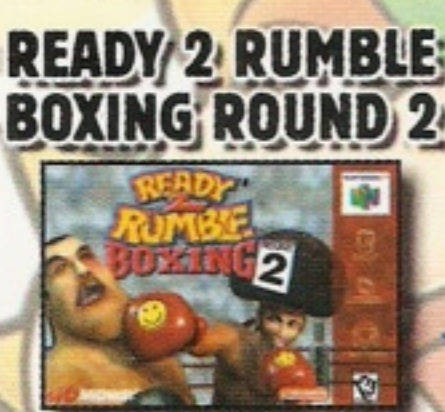
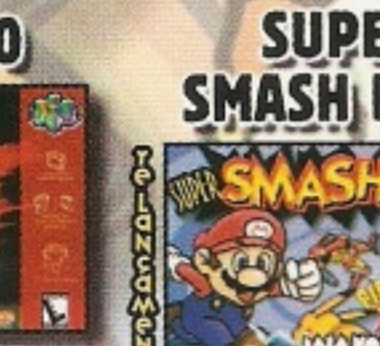
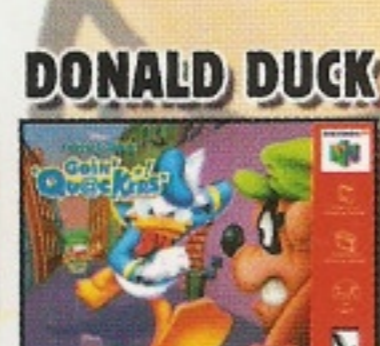
Ligue: (11) 6251-1898

VIAJE POR MUNDOS DE FANTASIA PARA FRUSTRAR OS PLANOS DO BOWSER.



- MARIO, SEUS AMIGOS E INIMIGOS, NUM GAME QUE MISTURA AVENTURA E RPG!
- LINDOS GRÁFICOS COM VISUAL ARTÍSTICO: OS PERSONAGENS E CENÁRIOS PARECEM TER SAÍDO DE UM LIVRO DE HISTÓRIAS!
- PRODUÇÃO DO MAGO DOS VIDEO GAMES: SHIGERU MIYAMOTO!

Preços válidos até 31/03/2001 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.



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

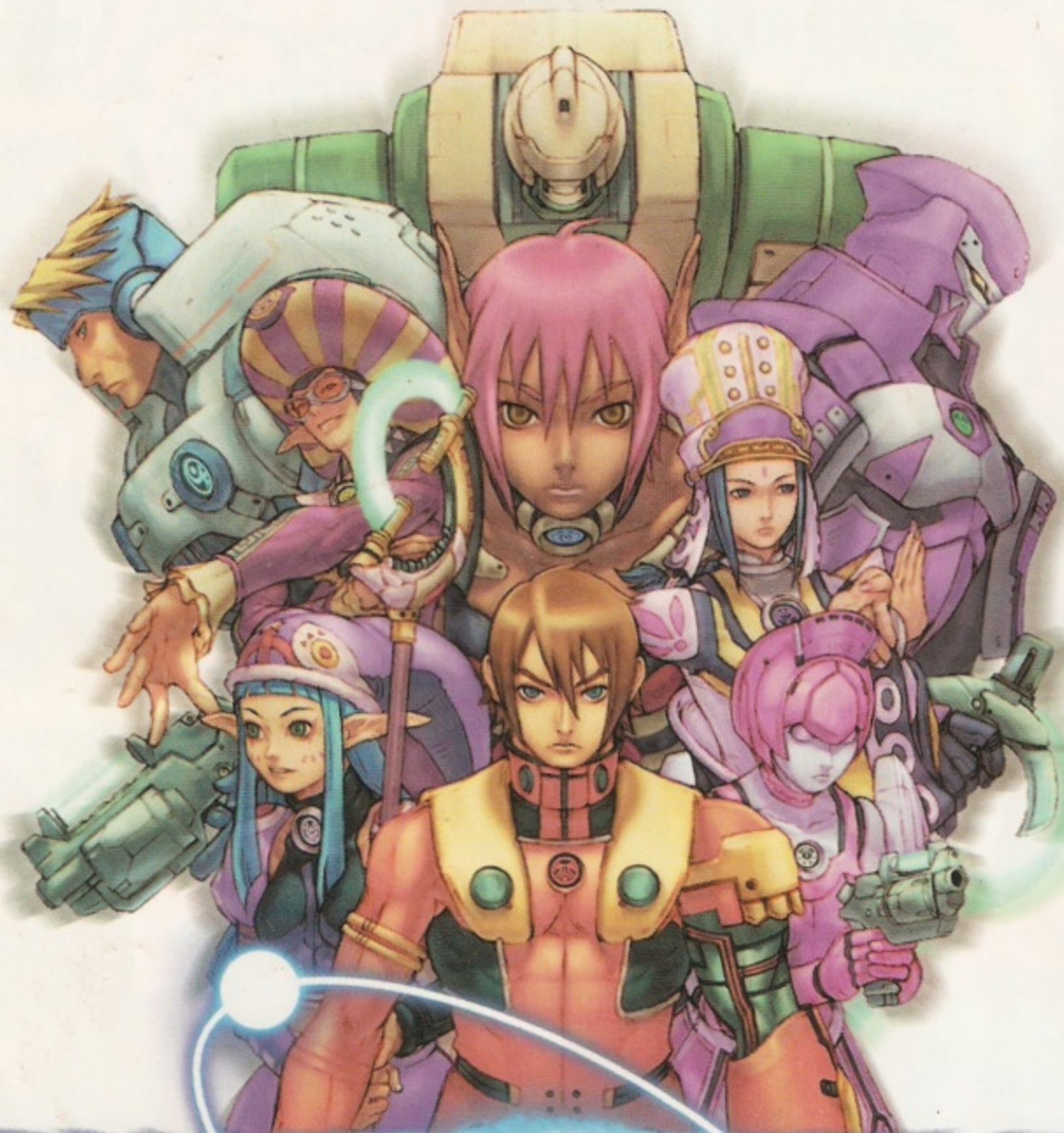
(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NS13A

Agora você não é o único herói

Lançamento: Fevereiro/2001



PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

SONIC™
TEAM



Promoção Phantasy Star.
Compre o jogo e ganhe
um Tag* exclusivo.



Sonic™ Adventure 2
GD demonstrativo incluído



www.dreamcast.com.br

TEC TOY
SEGA®