

BANJO-TOOIE ARREPIA EM NOVA AVENTURA NO NINTENDO 64!



SUPER GAMEPOWER

www.gamepower.com.br

TOMB RAIDER CHRONICLES DETONADO

Nº 82
RS 4,90



6642



QUAKE III ARENA
Veja como se dar bem na Internet



GUIA DE ESTRATEGIA:

- HEY YOU, PIKACHU!
- SEAMAN

GRÁTIS!

EDIÇÃO DUPLA!

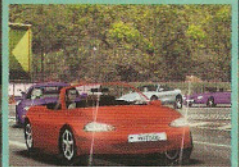
Revista Pôster com os

20

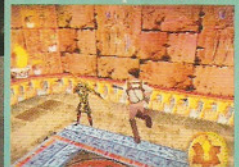
MELHORES GAMES DA HISTÓRIA!



Metropolis
Street Racer (DC)



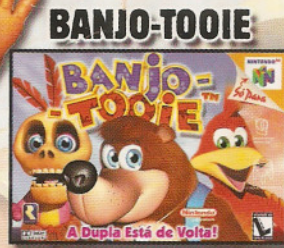
The Mummy (PSX)



Monkey Island 4 (PC)



BANJO E KAZOOIE E ESTÃO DE VOLTA! SÃO 9 NOVOS MUNDOS A SUA ESPERA.



BANJO-TOOIE
3x R\$ 56,33



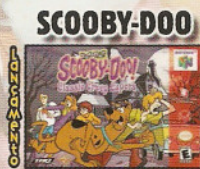
- SEQUÊNCIA DE UM DOS MELHORES GAMES DE PLATAFORMA DE TODOS OS TEMPOS!
- BANJO E KAZOOIE AGORA PODEM SE SEPARAR.
- UTILIZE OS PODERES DO FEITICEIRO MUMBO-JUMBO PARA EXECUTAR AS MAIS DIVERSAS TAREFAS!
- ENCONTRE HUMBA-WUMBA PARA SER TRANSFORMADO EM DETONADOR, TIRAMOSAURO E OUTRAS ESQUISITICES!
- 9 ENORMES, GIGANTESCOS E COLOSSAIS MUNDOS! E COM CHEFES NAS MESMAS PROPORÇÕES!
- MODOS MULTIPLAYER PARA 4 JOGADORES.
- COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK.



F1 RACING
3x R\$ 56,33



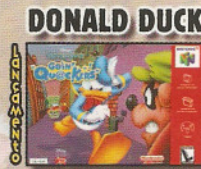
BATMAN BEYOND
3x R\$ 56,33



SCOOBY-DOO
3x R\$ 56,33



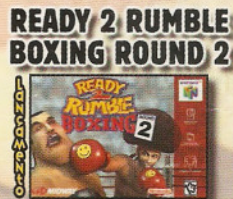
MEGAN 64
3x R\$ 56,33



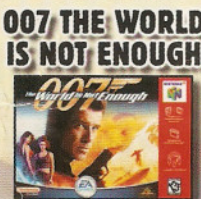
DONALD DUCK
3x R\$ 56,33



SPIDER-MAN
3x R\$ 56,33



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2
3x R\$ 56,33



007: THE WORLD IS NOT ENOUGH
3x R\$ 56,33



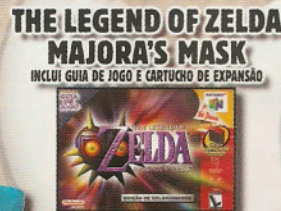
5 CORES:
ANIS, KIWI,
JABUTICABA,
TANGERINA, UVA.

NINTENDO 64

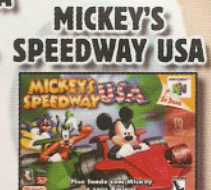
3x R\$ 163,00 OU EM 10x R\$ 57,03



by gradiente



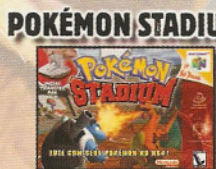
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R\$ 66,33



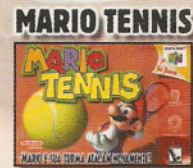
MICKEY'S SPEEDWAY USA
3x R\$ 66,33



ISS 2000
3x R\$ 56,33



POKÉMON STADIUM
3x R\$ 66,33



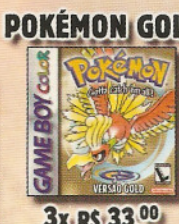
MARIO TENNIS
3x R\$ 56,33



PERFECT DARK
3x R\$ 56,33



POKÉMON SILVER
3x R\$ 33,00



POKÉMON GOLD
3x R\$ 33,00



NOVO PREÇO!
33% + BARATO
GAME BOY COLOR
3x R\$ 66,33 OU EM 10x R\$ 23,21

PURPLE TRANSPARENTE AMARELO TEAL KIWI



THE JUNGLE BOOK
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00



F1 2000
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00



CABO GAME LINK
3x R\$ 16,33



POKÉMON AMARELO
3x R\$ 33,00



POKÉMON VERMELHO
3x R\$ 33,00



POKÉMON TRADING CARD
3x R\$ 33,00



SPIDER-MAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00



TOMB RAIDER
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00



DONKEY KONG COUNTRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00



ALADDIN
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00



X-MEN: MUTANT ACADEMY
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00



PERFECT DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR
3x R\$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777

NOVO TELEFONE
A PARTIR DE FEV/2001
(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NS1AA

Preços válidos até 31/01/2001 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com cartões originais fabricados no Brasil ou "Jk". Frete não incluso - taxa de juros para pagar, variando em 10% a 15% ao mês, somente para cartão de crédito.

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

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

e-mail – atendimento@teletarget.com.br

site – www.sgp.com.br

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante

(dúvidas, mudança de endereços e outros):

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP,

Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL

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

Para falar com a Redação:

- envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
- envie um fax para (0xx11) 815-2169
- envie um e-mail para sgp@novacultural.com.br
- telefone para (0xx11) 3039-0863

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

Números Atrasados:

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

Publicidade:

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

Representantes no Brasil:

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



CARTA DO CHEFE

Agora sim, é pra valer! É hora de comemorar a entrada do século XXI, e com ele todas as boas novidades que vêm por aí. *SuperGamePower* já entra detonando: além de destrinchar o game da maior gata virtual para vocês, entramos na nova era “prestando contas” com o passado. A galera da redação, muito abusada, resolveu esquecer as papas na língua e escolher os melhores jogos de todos os tempos.

É claro que não vamos satisfazer a gregos e troianos, muito pelo contrário, vamos desagradar a gaúchos e baianos. É o preço que a gente paga por ter opinião. E nós achamos, até porque os leitores nos têm aprovado por todos esses anos, que isso vale muito a pena. Muita gente vai chiar por não ver o seu game predileto ou um de seus mais queridos na lista de 20 títulos da revista pôster que acompanha esta edição. Talvez você não concorde com todas as nossas escolhas, mas temos certeza de que vai aprovar a maioria delas. Afinal, não é todo dia que um século novo tem início. Nem que você ganha um presentão desses para guardar para o resto da vida. E, para vocês verem como eu sou democrático, deixei que o voto de todos os críticos valesse tanto quanto o meu! Afinal, meu game predileto, *International SuperStar Soccer 64*, ficou de fora da lista final.

Mas o nosso campeão é unanimidade na redação: *Metal Gear Solid* foi um dos games mais jogados, discutidos e estudados desde que juntamos as redações de *Super Game* e *Game Power*, quando ainda faltavam pouco mais de seis anos para terminar o século passado (não se impressionem, isso foi em 94). Da capa do Hulk em nossa primeira edição até o Tomb Raider desta passagem de século, muita água rolou.

Em 2001, é bem provável que a gente ouça falar mais de consoles do que de jogos. Afinal, teremos dois ou três lançamentos – Xbox, Game Cube e Indrema–, sem falar no PlayStation 2, que pouca gente já teve o prazer de pôr a mão aqui nas terras brasileiras.

Essas novas máquinas vão marcar o começo de uma nova era: a dos jogos online. Hoje ainda temos uma visão meio estreita de como serão esses jogos no futuro, de quais serão todas as possibilidades que a tecnologia e a Internet, principalmente em banda larga, nos trarão daqui a alguns anos. Por isso, manos, a revista pôster dos melhores jogos desta edição é um marco. Guarde-a como faz com suas melhores lembranças, em pouco tempo ela pode ser uma relíquia valiosa. Já a SGP, guarde apenas enquanto for útil para você se informar, detonar os games, fazer as dicas. Porque nós vamos continuar mudando com o tempo, acompanhando a evolução do mundo do entretenimento eletrônico, e estaremos sempre de cara nova. Você só não vai nos acompanhar se envelhecer no corpo e no espírito. FELIZ SÉCULO XXI!



SUMÁRIO



CIRCUITO ABERTO

A primeira era dos games
Acompanhe a evolução dos jogos desde a época do Pong 12

PLAYSTATION

PlayStation ganha novos emuladores, que rodam antigos sucessos dos 8 bits Nes, Master System, MSX e Zx Spectrum 48

PlayStation

102 Dalmatians	20
Darkstone	20
Deuce	20
Final Fantasy IX	22
The Mummy	24
World's Scariest Police Chases	20

PlayStation 2

1906: An Arctic Adventure	18
No One Lives Forever	21
Resident Evil Code: Veronica	19
Run Like Hell	18
Scandal	18
Shadow of Memories	18

DREAMCAST

Graças ao DivX, um novo formato de compactação de arquivos de vídeo, você agora pode assistir a filmes em seu Dreamcast!

Akolyte	28
Anachronox	29
Boarder Zone	28
Chicken Run	28
Daytona USA	29
Denis the Kangaroo	28
Metropolis Street Racer	33
Quake III Arena	34
Shenmue	30
Skies of Arcadia	31
Sonic Shuffle	32
Tony Hawk's Pro Skater 2	32

Em Metropolis Street Racer, o novo game de corrida da Sega, não basta chegar na frente: é preciso dirigir bonito e ultrapassar sua própria sombra



Ilustração de Capa: Murilo Martins

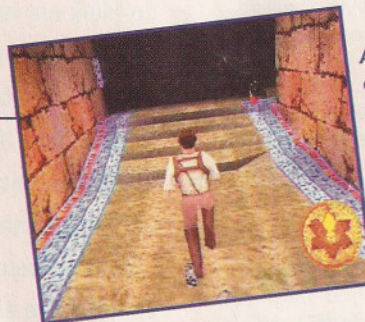


A gata Lara Croft está de volta! Em Tomb Raider Chronicles, ela reviverá em flashback algumas aventuras inéditas antes de sua suposta morte, no final da quarta versão. Confira o passo-a-passo e domine os novos movimentos da musa!



Quatro meses depois do lançamento japonês, Final Fantasy IX finalmente chega aos Estados Unidos

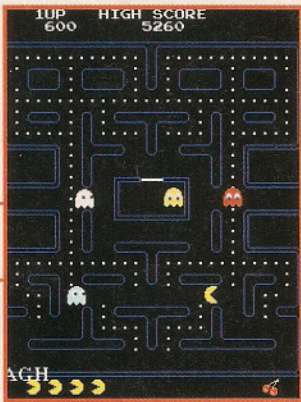
A quarta versão do adventure Monkey Island inova o estilo da série, trazendo personagens em 3D e cenários renderizados



Após o sucesso nos cinemas, The Mummy traz ao PlayStation cenários e hieróglifos superdetalhados dentro das pirâmides do Egito



Quake III Arena: veja como se dar bem online e confira algumas dicas essenciais para você jogar em equipe

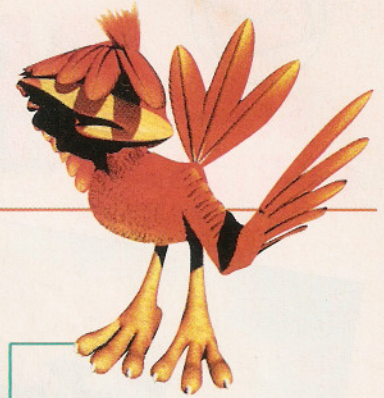


Da década de 70 até os dias de hoje, os games passaram por uma

grande evolução. Acompanhe nossa linha do tempo e veja como se deu o surgimento de clássicos como *Zelda*, *Metal Gear* e *Final Fantasy*



Você gosta do Pikachu? Então bata um papo com ele e adote-o como seu bichinho de estimação



Banjo-Tooie: o urso e o pássaro estão de volta ao Nintendo 64 e vão arrepiar os inimigos com seus novos segredos

NINTENDO

O bigodudo Mario está completando 20 anos de carreira. Confira as aventuras em que ele já se meteu desde sua estréia em *Donkey Kong Nintendo 64*

Banjo-Tooie	40
Dinosaur Planet	39
Scooby Doo: Classic Creep Capers	38
Star Wars Episode I: Battle for Naboo	42

Game Boy Color

Harvest Moon 2	38
Return of the Ninja	38

GameCube

Too Human	38
-----------	----

PC/ARCADE

Entenda como funciona uma placa aceleradora gráfica 3D e confira algumas dicas para você escolher a sua!

Duke Nukem Forever	47
Insane	46
Monkey Island 4	48
Oni	46
Quake III Team Arena	47
Red Faction	46
Tux Racer	46

DETONADO

Emoção em dose tripla: detone os inimigos de Lara Croft ou bata um papo com o Seaman e o Pikachu

Hey You, Pikachu!	72
Seaman	76
Tomb Raider Chronicles	58

FLASHBACK

Mate a saudade do jogo que foi capa da primeira SGP	
The Incredible Hulk	80

DICAS

PLAYSTATION

Danger Girl	51
Driver 2	50
Hogs of War	52
Jarret & Labonte: Stock Car Racing	54
Nascar 2001	51
Need for Speed: Porsche Unleashed	52
Power Rangers Lightspeed Rescue	54
Ready 2 Rumble: Round 2	51
Star Wars: Demolition Racer	51
The World Is Not Enough	50
Tomb Raider Chronicles	50
WWF No Mercy	52

PLAYSTATION 2

Midnight Club: Street Racing	50
SSX	52

DREAMCAST

Cannon Spike	52
D2	53
Dino Crisis	54
F355 Challenge	51
Jet Grind Radio	53
Ready 2 Rumble: Round 2	54
Resident Evil 3	54

Sonic Shuffle	51
---------------	----

NINTENDO 64

Spider-Man	55
------------	----

GAME BOY COLOR

San Francisco Rush 2049	54
Spider-Man	51
Wacky Races	53

PC

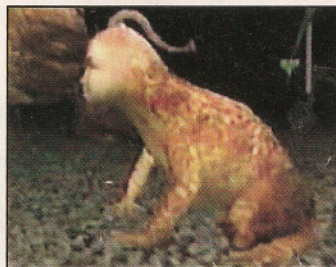
Escape From Monkey Island	54
Midtown Madness 2	53
Zeus	50

GAMESHARK

PlayStation	
007 Racing	56
Batman Beyond	57
Final Fantasy IX (americano)	56
Looney Tunes Racing	57
Woody Woodpecker Racing	57

Nintendo 64

Ready 2 Rumble: Round 2	57
-------------------------	----



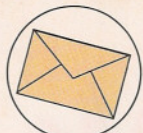
Depois de ser abandonado pelo cientista que o criava, Seaman precisa de visitas e cuidados especiais para se desenvolver



Veja os códigos para ter todos os truques e habilitar o modo *Racing Man* em *SSX*, sucesso do PlayStation 2



O gigante verde que fez sucesso no SNes e no Mega Drive mostra que ainda pode com seu arqu inimigo



**SGP
CARTAS**

ARTE NO ENVELOPE



O Alison Marcos, de Cornélio Procópio, PR, faturou o prêmio do mês com esse superdesenho da Sophitia, de Soul Edge. O cara vai longe!

Olha só o Chefe lembrando os velhos tempos do Natal na redação! A arte foi do Manoel de Oliveira, de Itaíba, PE



O Leandro de Oliveira, de Salto de Pirapora, SP, disse que fotografou o Chefe curtindo o Natal com as gatas da redação, Chris e Marjorie

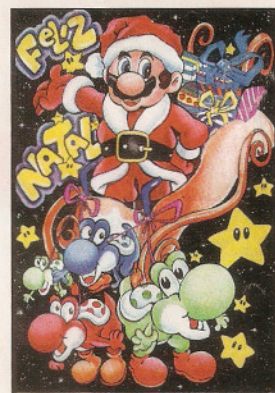
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

PREMIADO

Segundo o Edson Sobrinho, de São Paulo, SP, a Morrigan, de Darkstalkers, é a maior gata dos games. Há controvérsias!



A Marjorie tá mandando umas músicas do N' Sync no desenho do Alessandro Garcia, de Salto de Pirapora, SP. Gosto não se discute, né?



O desenho do Mario Noel e sua turma de Yoshis ajudantes foi obra do Ronaldo Mandu, de Barroso, MG

Diretamente dos quadrinhos da Image para as páginas da SGP, a Acqua ficou jóia na ponta do lápis do Clayton dos Santos, de São Paulo



Scorpion, Reptile e Sub-Zero, de Mortal Kombat, são as estrelas do desenho do José Carlos Oliveira, de Itaíba, PE



Os caras de King of Fighters encaram mais uma batalha no desenho do Sérgio Laurentino, de Natal, RN



O Fábio Schoeberl, de Telêmaco Borba, PR, pintou o Chefe a la Rayman. Ficou demais!



Segundo o Rodrigo Bendia, do Rio de Janeiro, RJ, essa é uma versão de Mario para o GameCube. Padinhas à parte, dizem que o 128 bits da Nintendo vai fazer melhor que isso!

Jogo dos 7 erros



Esse desafio está um pouco mais difícil do que o comum, mas não adianta reclamar! Afinal de contas, você está de férias!

Enquanto tenta descobrir quais são as sete diferenças entre as figuras, vá se familiarizando com os gráficos de **Banjo-Tooie**, a mais nova aventura do urso e seu amigo pássaro, Kazooie, no Nintendo 64. Ah! E dessa vez, eles ganharam movimentos especiais, como escalar paredes e atirar ovos. Se quiser saber mais sobre o novo jogo, dê uma olhadinha na seção de lançamentos da Big "N" desta edição. Boa sorte!

Akira e Agora



E aí, galera! Como é que estão essas férias? A turma aqui da redação anda caprichando ainda mais para que vocês tenham muita diversão enquanto não voltam às aulas. Sobre a edição passada, há apenas uma pequena correção a fazer. Na página 55, na digievolução para chegar ao **Ultimate Digimon Andromon**, é preciso ter 2000 HP e 4000 MP (modo normal), além dos demais itens. Voltando à edição anterior, nº 80, tem dois toques importantes sobre o Detonado de **Zelda** que eu preciso passar para vocês. Na página 77, na foto 2 de **Mais Máscaras (Clocktown)**, é para vocês salvarem a velha. E na página 68, a água em que está a 6ª fase (foto 5 de **Udo Fall Dungeon**) está envenenada. Se tiverem dificuldade em capturá-la, primeiro matem o chefe do final da fase e depois retornem, pois a água já estará purificada. Tá certo?

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

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

Resposta: nariz do urso; baticos de baixo da primeira tábua; da esquerda para direita; lâmpada amarela pendurada no colado; 2ª árvore baixa da esquerda para direita (canto superior direito); ponta da corda do relêfêrico (na junção com a haste); pino que serve de apoio ao toldo; e poste no canto superior esquerdo.

OS GAMES DO MOMENTO

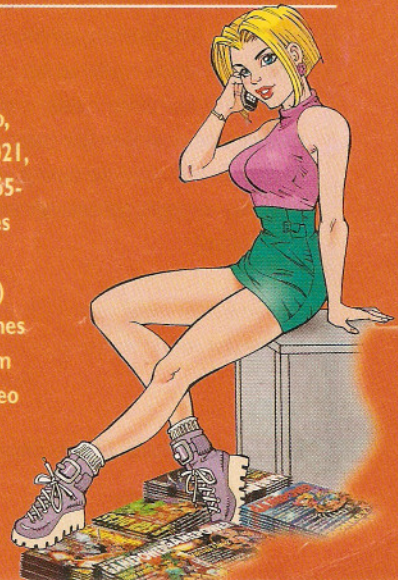
OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Pokémon Stadium	Nintendo 64	ação
2 Mario Tennis	Nintendo 64	esporte
3 Zelda Majora's Mask	Nintendo 64	RPG
4 Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
5 Perfect Dark	Nintendo 64	ação
6 ISSS 2000	Nintendo 64	esporte
7 Quake III Arena	Dreamcast	ação
8 Major League Soccer ESPN	PlayStation	esporte
9 Capcom vs SNK	Dreamcast	luta
10 Pokémon Puzzle League	Nintendo 64	quebra-cabeças

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Final Fantasy IX	PlayStation	RPG
2 Banjo-Tooie	Nintendo 64	ação
3 Shenmue	Dreamcast	ação/aventura
4 Skies of Arcadia	Dreamcast	RPG
5 Tomb Raider Chronicles	PSX/DC/PC	ação
6 Monkey Island 4	PC	adventure
7 007 The World Is Not Enough	Nintendo 64	ação
8 Star Wars Battle for Naboo	Nintendo 64	tiro
9 Tony Hawk's Pro Skater 2	PlayStation	esporte
10 Hey You, Pikachu!	Nintendo 64	ação

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0**11) 3743-9021, Première (0**11) 3865-2404, Dragoon Games (0**11) 3846-1470, Maxxi Games (0**11) 591-0039, Nika's Games (0**11) 3975-2737; em Goiânia, Bomber Video (0**62) 218-1917; em Curitiba, Eclipse (0**41) 287-7933





SGP
CARTAS

SGP RESPONDE

Olá, galera da **SuperGamePower!** Tenho uma revista japonesa que mostra um preview de Bio Hazard 2. No jogo, há uma mulher chamada Elza Vooka. Quem é ela? Vocês sabem de alguma coisa?

Diogo Akira
Itapetininga, SP

LM: Diogo, esse jogo foi um antecessor de Resident Evil 2 (Bio Hazard no Japão) que acabou não dando certo. O jogo chegou a ficar pronto, mas não agradou o diretor e foi refeito, tornando-se o Resident Evil 2 que nós conhecemos hoje. Sacou?

Estou jogando Zelda Majora's Mask e travei no início da fase Snow Head Dungeons. No Detonado, vocês mandam atirar nas bolhas e no pilar de baixo. Estourar as bolhas é fácil, mas não sei como atirar no tal pilar. Também não consigo pegar as duas fadas.

Wilson Zaveri
São Paulo, SP

MK: Wilson, não é para você atirar no pilar, e sim na bolha que está dentro dele. É o pilarzinho próximo da plataforma pequena da outra bolha. Para pegar as fadas, é fácil! Basta usar a Fairy Mask para atra-las.

Em Parasite Eve (americano), não sei pra que serve a chavinha Tool e aquele item chamado Junk. Também não consigo fazer com que minhas armas fiquem mais fortes.

Wanderson Rezende
Uberlândia, MG

MK: A Tool serve justamente para você melhorar suas armas. Para fazer isso, combine a Tool com uma delas e depois escolha na lista seguinte a arma à qual você deseja associar a primeira. Dica: combine uma arma forte com pouca capacidade de munição com outra que suporta várias balas! Junk é lixo em inglês, portanto não serve pra nada mesmo!

Eu gostaria de saber se os GDs de Dreamcast rodam no computador.

Paulo de Sousa
Santos, SP

LM: Em determinados GDs do Dreamcast é

possível ler algumas informações via computador, como papéis de parede e imagens do jogo. O programa não dá pra ler, não!

Em Legend of Dragoon, o que devo fazer em North of Serdio, na cidade Shirine of Shirley, depois de derrotar Shirley?

Daniel de Castro
São José dos Campos

MK: É o seguinte, Daniel, assim que você receber a pedra da cura, volte para salvar Shana que está doente na cidade. Ela está na porta do fundo, à esquerda.

Pessoal da **SGP**, queria que vocês me passassem os seguintes códigos de Gameshark: energia e munição infinita para Resident Evil 3 (versão americana) e também para Dino Crisis (japonesa).

Wagner Arantes
Caxambu, MG

LM: Ai vai, mano. Para Resident Evil 3, os códigos são os seguintes: energia infinita 800CCC90 00C8 e munição infinita 8006DOCA 2400. Para Dino Crisis: energia infinita 800AE1DC 04B0 e munição infinita D0062708 0000 / 80049208 0001. Anotou tudo, Wagnão?

Olá, galera! Eu gostaria de saber se Metal Slug 2 ou Metal Slug X vão sair para o PlayStation.

Mateus Rodrigues
Itapetininga, SP

LM: A SNK tinha mesmo previsão de lançar Metal Slug X para PlayStation. Mas como a softhouse anda mal da pernas ultimamente, não foram divulgadas mais notícias. Ninguém sabe ainda se o jogo foi cancelado ou não, mas pode ter certeza de uma coisa: assim que nós tivermos qualquer informação sobre o game, daremos a notícia quentinha pra você e os demais fãs, falou?

Olá, amigos! Comprei o jogo Silver, para PC, e gostaria de saber se vocês têm alguma dica para me passar. Ele é muito difícil. Por favor, ajudem-me!

Daniel Pereira
Amparo, SP

BG: Bom, Daniel. O sistema de batalhas de Silver é bastante inovador e pode confundir-lo no início, mas vou lhe dar algumas dicas. Segure o botão do mouse e espere os inimigos se aproximarem. Se eles chegarem pela frente ou pelas laterais, mova o mouse de um lado para outro em intervalos de menos de um segundo. Fique repetindo o movimento até matá-los. Ao ser atacado pelas costas, segure o botão e mova o mouse para trás para dar um 180° com a espada. Caso esteja cercado, fique repetindo esse ataque e, assim que surgir uma brecha, ative o menu e use algum alimento para recuperar energia. Ah! Nunca deixe seus personagens juntos em uma batalha. Alguém deve ficar de longe, atirando. Beleza?

Tenho algumas dúvidas em relação à VMU do Dreamcast. Quando o DC está ligado, a VMU gasta bateria? E quando a bateria acaba, perco as informações gravadas?

Gilson Coelho
Barueri, SP

LM: Quando a VMU está ligada no controle e o console ativo, não há gasto de bateria, pois a energia usada é fornecida pelo próprio Dreamcast. E caso a bateria acabe, você não perderá nada, pois não há consumo de energia para armazenar os dados.

Queria ajuda para abrir uma porta logo no início de Spiral Tower, em Wild Arms 2. A sala tem sete placas pra gente pressionar e uma no meio falando sobre passado, presente e futuro. Não entendi o que é isso!



João Reymunde
Imbé, RS

MK: Nessa sala, aperte primeiro o switch do fundo, à esquerda. Depois aperte: o de perto à direita, o de perto à esquerda, o do fundo à direita, o do meio à direita, o do meio à esquerda e, por último, o frontal para abrir a porta.

A hora e a vez do leitor

SUPER GAMEPOWER

A promoção *Qual é o Digimon?*, realizada pela SuperGamePower em parceria com a Fox Kids, continua! Mas os fãs dos Digimons precisam se apressar, pois a promoção só vai até a próxima edição. Para participar é fácil: basta ler a charada, descobrir sobre qual monstinho estamos falando e mandar a resposta para a SuperGamePower, Promoção

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



Kit Fox Kids

- 1 camiseta
- 1 toalha
- 1 boné
- 1 chaveiro
- 1 relógio

Vencedores do mês

Foi fácil descobrir qual era o digimon da edição passada, hein? Era o Gabumon! Logo abaixo está a ficha técnica do monstinho e também o nome dos leitores que faturaram um kit da Fox Kids. Confira a próxima charada e mande rápido sua carta!



Ficha Técnica

Nome: GABUMON
Tipo de Digimon: data
Grupo de Digimon: réptil
Ataques: explosão azul e ataque com chifre

Leitores premiados

Gustavo Henrique Juchem, São Paulo, SP
Fabiano Andreotti, Guarujá, SP
Bruno César de Faria, São Paulo, SP
José Antônio da Silva Júnior, Três Corações, MG
Jackson Christ, Foz do Iguaçu, PR

Classificados

Vendo um **Mega Drive** com um controle de 6 botões e 6 cartuchos por R\$ 200. Ou **troco** por um **PlayStation** com ou sem CD. Tratar com Wagner, (0xx11) 6432-2768, Guarulhos, SP.

Vendo um **Sega Saturn** com 2 controles, 35 CDs e um cartucho de 4 MB. Tudo por R\$ 450. Tratar com Luciano, (0xx27) 264-0867, Linhares, ES.

Vendo um **PlayStation** com 103 jogos, 3 controles e 3 memory cards, ou troco por um **Dreamcast**. Tratar com Paulo, (0xx11) 4617-3069, Cotia, SP.

Troco Nintendo 64 com uma fita por um **PlayStation** com 10 CDs. Tratar com Sandra, (0xx11) 3682-5666, Osasco, SP.

Vendo um **PlayStation** com 3 CDs e um controle por R\$ 280. Tratar com Felipe, (0xx21) 742-6020, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo um controle arcade para Dreamcast por R\$ 85. Tratar com Dilma, (0xx16) 9121-5628, Franca, SP.

Vendo os seguintes **jogos para PC**: FIFA 99 (R\$ 25), Sim Theme Park (R\$ 35) e FI 2000 (R\$ 45). Tratar com Márcio, (0xx51) 568-1629, São Leopoldo, RS.

Troco um Nintendo 64 com 2 controles, 5 cartuchos, rumble pack e cartucho de memória por um **PlayStation 2**. Tratar com Válter, (0xx19) 3867-5774, Jaguariúna, SP.

Vendo um Nintendo 64 com 2 controles, 3 fitas, um memory card, um cartucho de expansão, um Gameshark e um rumble pak por R\$ 300. Ou **troco** por **Dreamcast**. Tratar com Eduardo, (0xx34) 3231-6694, Uberlândia, MG.

Troco um PlayStation com 2 controles, 2 memory cards e 60 CDs por um **Dreamcast** com um controle. Tratar com Rafael, (0xx11) 3887-5756, São Paulo, SP.

Vendo um Nintendo 64 com 3 controles, um rumble pak, um memory

Qual é o Digimon?

Ele tem três fileiras de dentes e um chifre afiadíssimo. É um monstinho muito difícil de ser vencido, devido à sua capacidade de voar. Se você ainda não matou, aí vai uma dica: ele dispara choques elétricos! Qual é o digimon? Mês que vem tem a resposta!

card, um transfer pak e 3 jogos, e um **Game Boy Color** com 2 jogos. Tudo por R\$ 600. Tratar com César, (0xx11) 7635-6075, Mauá, SP.

Troco um Nintendo 64 com um controle, um volante e 2 jogos por um **PlayStation** com um controle. Tratar com Marcelo, (0xx11) 6142-7234, São Paulo, SP.

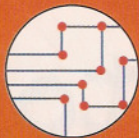
Compro o 1º CD de **Final Fantasy VIII** ou troco pelo jogo **Ridge Racer Revolution**. Tratar com Válter, (0xx11) 297-7630, São Paulo, SP.

Troco um Nintendo 64 com 2 controles e um cartucho por

PlayStation com 2 controles e alguns CDs. Tratar com Marcos, (0xx11), 3052-2370, São Paulo, SP.

Vendo um Nintendo 64 com 3 controles, um cartucho de expansão, um cartucho de memória e 14 jogos por R\$ 1.300. Ou troco por **PlayStation 2**. Tratar com Neliandro, (0xx11) 7273-4508, Barueri, 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

Desde o final de dezembro, as revistas de games da editora Nova Cultural, SuperGamePower e PlayStation Magazine, ganharam um novo companheiro: o portal Gamepower. Vertical, o novo portal passa a ser atualizado diariamente e terá o maior volume de informações sobre games da Internet brasileira. A página, sucessora do site sgp.com.br, foi toda redesenhada gráfica e tecnologicamente, passando a ter bancos de dados para facilitar a consulta dos internautas. Atualmente, o site, que terá também informações sobre as duas revistas – PSM e SGP –, está em fase de testes. Navegue e dê sua opinião para nós.

Notícias de games via e-mail

Você já checou seu e-mail hoje? Pois é, isso atualmente faz parte de nossa rotina pessoal. Só que é muito chato esperar suas mensagens entrarem no Inbox e descobrir que todas elas tinham sido enviadas por seu provedor, com assuntos que você nem dá bola e deleta no ato! Para quem é fã de videogames, existe uma solução muito interessante: os sites especializados do setor, que enviam, gratuitamente e em primeira mão, mensagens com as mais quentes novidades do dia. E além desses serviços, conhecidos como Newsletters, os sites oferecem e-mail gratuito para os interessados. A grande vantagem disso tudo é que, assim, você não precisa perder tempo todos os dias abrindo as mesmas páginas para verificar se houve alguma atualização no site, pois as notícias frescas chegam direto em seu e-mail. O procedimento para cadastrar-se e receber os Newsletters é muito simples.



O primeiro passo é digitar o endereço de seu e-mail na caixa de diálogo ("Get newsletter", "Sign up for newsletter", "Subscribe news", "Join now", "Register" etc) que oferece o serviço. Normalmente, esse campo está bem visível, logo na primeira página. Em alguns casos, esses sites pedem que você seja mais específico e forneça outros dados, como senha, endereço e assuntos de mais interesse. Isso,

inclusive, é muito bom, pois caso o site ofereça informações

sobre todas as plataformas e você queira apenas notícias de Nintendo 64, por exemplo, a mensagem a ser enviada para seu e-mail é filtrada. O segundo passo é verificar sua caixa de entrada para ver se chegou alguma mensagem confirmando o cadastro. Em alguns casos, você deve enviar a mensagem recebida de volta para concluir o cadastramento. Ai é só aguardar alguns dias para começar a receber o Newsletter. Confira a seguir algumas opções de sites para você se cadastrar e prepare-se para ler bastante, principalmente se o site escolhido for lá da terra do Tio Sam ou das empresas produtoras dos maiores jogos do milênio!

GAMESPOT (<http://www.zdnet.com/gamespot/filters/>)

O site envia notícias quentes, comentários e fotos de jogos de PC e de todos os consoles caseiros do momento, desde o Game Boy até o futuro Xbox.

Como o site tem uma divisão exclusiva para PC e para videogames, você pode escolher entre dois tipos diferentes de e-mail. Um pacote vem apenas com novidades sobre jogos de computador. Para escolhê-lo, selecione o PC Newsletter. Já o segundo pacote, o VG Newsletter, traz novidades sobre todas as plataformas. Caso você queira receber os dois tipos de mensagens, é só cadastrar-se em ambas as opções.

DAILY RADAR (<http://www.dailyradar.com/>)

O pessoal desse site trabalha pesado, e a seção de notícias funciona 24 horas. Quem se cadastra recebe as últimas novas sobre Playstation, Playstation 2,

HOT NEWS

OS NOVOS FILMES DE 2001

Se você curte um bom cinema e está afim de saber todas as novidades que chegarão ao mercado neste ano, não deixe de visitar o site [Upcoming Movies](http://www.upcomingmovies.com), em www.upcomingmovies.com. Procurando por título, ator, diretor ou pela data americana de estréia, você encontrará notícias sobre as próximas atrações da telona. E a página de cada filme oferece links para os melhores sites relacionados a ele, incluindo os oficiais.

WALLPAPER DE SEU GAME FAVORITO

Se você pretende equipar seu micro com o papel de parede de um game favorito, não deixe de conferir o site www.geocities.com/chtang-geo/posters.htm. Os fãs de Final Fantasy são os que contam com o maior número de opções, mas diversidade é o que não falta. Lá você vai encontrar *Metal Gear Solid 2*, *Sonic Adventure*, *King of Fighters* e muitos outros.

SGP.MAIL.DÚVIDA

Estou jogando Parasite Eve, do PlayStation, e já cheguei no 4º dia. Só que não consigo achar o cartão que está em um cadáver no necrotério. Ajudem-me!

Mário
pe.de.pano@super11.net

MK: Mário, depois de pegar a chave do necrotério na escrivaninha do consultório, vá até lá e cheque todos os boxes. Ou seja, defunto por defunto. Só assim você descobrirá qual deles está com a chave.

Não consigo achar o caminho para os esgotos de Deling City

em Final Fantasy VIII. Kamikaze, você pode me ajudar?

João Carlos Menezes
jcym@bol.com.br

MK: Quando estiver controlando Rinoa, em vez de subir no prédio, desça pelo esgoto e vá para a esquerda.

Gostaria de saber qual é o código que devo digitar na segunda fase de Mortal Kombat Special Forces.

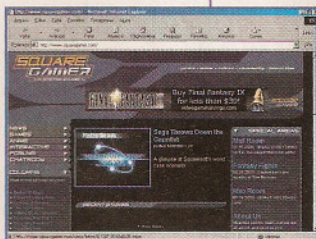
Éder
joventerror@aol.com

LM: O código é o seguinte: 3129. Anotou, mano?



Nintendo 64, Game Boy, PC, Dreamcast, GameCube e X-Box, além de inúmeras novidades sobre showbiz. O site disponibiliza também dicas e estratégias de alguns jogos. Quando você estiver fazendo o cadastro, será possível optar entre receber a mensagem no formato texto ou html.

SQUARE GAMER (<http://www.squaregamer.com/news.html>)

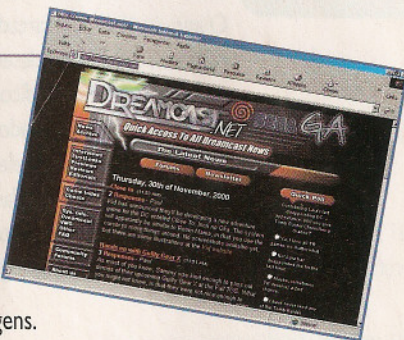


Infelizmente a Square ainda não presta o serviço de e-mails gratuitos, mas há bons sites especializados nos produtos da empresa, como o Square Gamer. Ali rola de tudo:

entrevistas com mestres do mundo dos games (como, por exemplo, Nobuo Uematsu, compositor das músicas de Final Fantasy), músicas de jogos em MP3 e links de vídeos (MPEG). Não se trata de um site apenas de novidades, mas também de curiosidades. É bom ficar ligado, pois vez ou outra pode cair uma notícia bomba da Square ali. Para se cadastrar no Newsletter, é só deixar seu e-mail.

DREAMCAST.NET (<http://www.dreamcast.net/>)

Esse site, totalmente dedicado ao 128 bits da Sega, distribui notícias sobre lançamentos de jogos e periféricos do Dreamcast. A página, que é atualizada constantemente, também tem dicas e comentários de jogos. Para receber as mensagens, basta clicar em Newsletter e digitar o endereço de seu e-mail e seu nome. Só que o site não é semanal, portanto não há um dia exato para você receber suas mensagens.



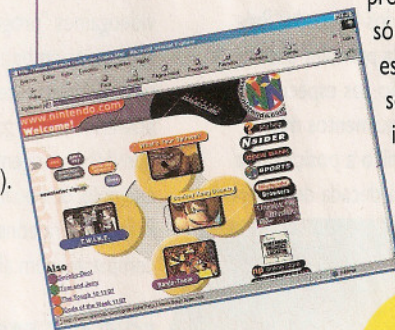
CAPCOM (http://www.capcom.com/games_main.xml)

É o site oficial da Capcom. Para a alegria dos fãs, os caras estão contando suas novidades ao público em primeira mão. *Animusha*, um dos jogos mais aguardados do momento, é um bom exemplo. Para registrar-se e receber notícias, é preciso deixar e-mail, nome e idade. O campo de endereço não é obrigatório. É bom ficar ligado no site, pois os caras estão para divulgar alguma notícia sobre SNK vs Capcom 2.



NINTENDO (<http://www.nintendo.com/home/index.html>)

Trata-se do site oficial da Big "N". As mensagens geralmente trazem as últimas notícias de jogos já lançados, previews de novos games e estratégias. É indicado colocar sua idade e selecionar as áreas que interessam a você, entre elas, as que trazem novos produtos Pokémon e eventos especiais. Em seguida, é só preencher o resto do formulário, enviá-lo e esperar pelas notícias. Mais para frente, esse site será um ótimo canal para você conseguir informações sobre o GameCube e o Game Boy Advance.



Nesta edição, voltamos a falar sobre emuladores. Eles são bem interessantes e permitem que a gente curta games

antigos, que nem existem mais no mercado. Só que também causam muita polêmica por causa da utilização das ROMs (Read Only Memory) dos títulos a serem emulados. De um lado estão as software houses e fabricantes de videogames, que condenam insistentemente a utilização das ROMs e afirmam que isso tudo é pirataria. Do outro, os programadores caseiros e os próprios fãs dos clássicos, que retrucam que não há nada demais puxar ROMs de jogos que você tem em casa. E mais do que isso: que não deve ser taxada como ilegal a distribuição de ROMs de games que não estão mais à venda no mercado. E você, o que pensa? Você acha que a distribuição de ROMs na Internet é ilegal e deve mesmo ser banida? Ou você acha que as ROMs deveriam ser liberadas no caso dos jogos antigos que já não existem nas prateleiras?

BILL GAMES

Em Sydney 2000, como faço para ir para os Olympic Games? Por que a opção Go to Olympic Games fica inacessível?

Claudio Gordon
cgordon@ig.com.br

LM: Olha, Claudio, você precisa completar todos os treinos e obter a marca necessária. Só assim você poderá ativar essa opção.

Estou jogando Majora's Mask e não consigo sair da última parte do Kafei, depois que Link mata aqueles lobos!

Carlos Kazuo
pokemusicmaster_br@yahoo.com.br

MK: Depois de vencer os lobos, deixe Kafei

pegar a Sun Mask. Antes de acabar o mundo, entre em um dos quartos do Inn (Clocktown) e encontre a moça. Logo Kafei aparecerá e você ganhará a Love Mask.

Em Resident Evil III (japonês), estou preso na parte em que tenho de tocar a música para pegar uma chave. Afinal, onde encaixo os pinos?

Paulo Henrique de Rissi
pauloderissi@bol.com.br

LM: É uma questão de ouvido! Encaixe o pino em cima ou embaixo de cada trecho da música e veja se ela está afinada com a original.



**CIRCUITO
ABERTO**

A primeira era

Da era da primeira dezena de bits até os consoles de última geração do século XXI, muita coisa mudou. E os clássicos que hoje fazem sucesso entre os jogadores são resultado dos erros e acertos de games do passado

Final Fantasy, Metal Gear, Mario e todos os outros clássicos que fazem sucesso hoje em dia não nasceram de proveta. Todos têm uma história própria e surgiram a partir de erros e acertos dos jogos de "Pré-história do videogame", que um dia povoaram a casa da primeira dezena de bits. Para você ter uma idéia de como se deu a evolução das espécies no mundo dos games, a **SGP** selecionou alguns dos acontecimentos mais importantes que garantiram ao entretenimento eletrônico a posição que ocupa hoje em dia. Nossa linha do tempo começa lá na década de 70, época do bom e velho Atari – o primeiro console que teve uma considerável venda em nosso mercado –, e termina nos dias de hoje, na presença dos consoles de 128 bits que aproximam muito o mundo virtual da realidade. Aperte os cintos, pois nossa viagem no tempo está apenas começando!



menos!), o console alcançou o sucesso no Natal do mesmo ano. Isso porque trazia um inovador sistema de jogos em cartucho, que inaugurou a era dos videogames "programáveis". Até então, os consoles anteriores já vinham com seus jogos embutidos na memória, portanto só era possível jogar aquele mesmo título o tempo todo. Com processador de 4 bits, o Atari teve posteriormente games de grande sucesso, como *Pitfall*, *River Raid* e *Decathlon*, que deram origem a lendas nas rodas de jogadores. Quem não se lembra, por exemplo, dos boateiros que juravam de pés juntos ter chegado ao final de *Pitfall*? Só pra constar: o Atari 2600 já possuía um controle analógico, compatível com alguns games, como *Asteroids*, por exemplo.

SOMENTE PARA OS OLHOS

O ano de 1979 foi marcado pelo surgimento de títulos com tecnologias bem diferenciadas. A Atari desenvolveu um game chamado *Cosmos*, cujo grande diferencial eram os gráficos holográficos. Só que o jogo, que deveria ser um portátil, acabou não sendo lançado, pois a Atari concluiu que o sistema holográfico apenas embelezava o software, mas não melhorava sua jogabilidade. Outra novidade criada pela Atari foi *Lunar Landers*, game que usava gráficos vetoriais. Esse sistema mostrou-se mais simples e eficaz para determinados tipos de jogos.

ANOS 70

ATARI FAZ A ALEGRIA DOS AMERICANOS

A vida do Atari começou em 1977, com o lançamento do Atari 2600 nos Estados Unidos. Vendido por US\$ 250 (na verdade, por cinco centavos a

LINHA DO TEMPO

Anos 70

1971
Nutting cria o primeiro videogame da história

1972
Surgem as primeiras leis para videogames e *Pong*, o primeiro jogo de sucesso

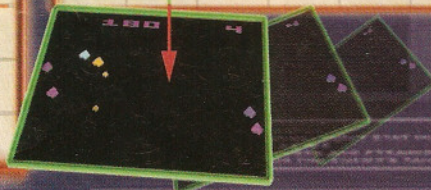
1974
Atari lança um console portátil

1975
Pong ganha versão caseira (em forma de máquina).
Gunfight, o primeiro arcade com princípios de computador, passa a ser importado do Japão para os EUA

1976
Channel F introduz o conceito de jogos em cartucho. *Death Race 2000* cria polêmica por causa da violência

1978
Nintendo produz seu primeiro arcade, *Othello*. Taito lança *Space Invaders*, jogo que depois se tornaria um clássico para várias plataformas

1979
Atari cria o primeiro jogo holográfico, batizado de *Cosmos*, e o primeiro com gráficos vetoriais, chamado *Lunar Lander*. O clássico *Asteroids* é lançado



dos games



ANOS 80

CHEGA A VEZ DE PAC-MAN

Em 1980, a Namco criou *Pac-Man*, arcade que logo se tornaria fenômeno de vendas no mundo inteiro. Somente naquele ano, 300 mil cópias do jogo foram vendidas. Na verdade, o título se chamava *Puck-Man*, mas teve de ser rebatizado pois alguns engraçadinhos raspavam o P para transformá-lo em F.

MARIO, DONKEY KONG E A PRIMEIRA MORTE

Em 1981, a Nintendo lançou *Donkey Kong*, jogo em que o bigodudo Mario viveu sua primeira aventura: salvar uma bela donzela das mãos do terrível macacão. Nesse mesmo ano, foi noticiada a primeira morte atribuída ao videogame. Um jovem teve uma parada cardíaca enquanto jogava *Berserk*, game cujo objetivo era matar estranhas criaturas espalhadas por diversas salas.

E.T.: SUCESSO NOS CINEMAS, FRACASSO NO VIDEOGAME

Devido ao enorme sucesso do filme *E.T.* na época, a Atari resolveu fazer um jogo baseado na história do simpático extraterrestre. A expectativa do público era grande e, em apenas seis semanas, o jogo estava pronto. Pouco tempo depois, começaram a surgir reclamações, e muitos cartuchos foram devolvidos. Para compensar a bola fora, a Activision lançou *Pitfall*, clássico que se tornou um sucesso de vendas. Nos arcades, a esposa de Pac-Man atraiu muita gente pra frente das máquinas e se tornou mais um sucesso. A continuação trazia novos labirintos, gráficos melhores e um desafio ainda mais emocionante.

O INÍCIO DA ERA DOS 8 BITS

O Famicom, da Nintendo, nasceu em 1983. Considerado o primeiro console de

8 bits da história, ele levou aos lares japoneses gráficos comparáveis aos do computador MSX, lançado no mesmo ano pela Microsoft.

A CRISE BATE À PORTA

Devido à popularização dos computadores pessoais, o mercado dos videogames entrou em crise em 1984. A Atari passava por maus bocados, enquanto os arcades ficavam cada vez mais vazios.

TETRIS: DA RÚSSIA PARA O MUNDO

Em 1985, o russo Alexey Pajitnov bolou um game para jogar com os amigos. O objetivo era simples: seria preciso encaixar diversas peças com formatos geométricos diferentes de forma a preencher linhas. Dessa brincadeira entre amigos surgiu *Tetris*, jogo que percorreu o mundo.

NINTENDO 8 BITS CHEGA AOS EUA

Quando o Famicom foi transportado para os EUA, ganhou novo formato e nome. Em 1986, o NES, como foi batizado, apresentou aos americanos a primeira aventura oficial de Mario, *Super Mario Brothers*, game em que o encanador e seu irmão Luigi lutavam contra o malvado Bowser. Nesse mesmo ano nascia outro grande clássico, *Legend of Zelda*, que retratava a primeira aventura de Link para salvar a princesa Zelda das mãos de Ganon. O universo parecia conspirar a favor da Nintendo, até que surge um rival de peso para o Nintendinho. O 8 bits da Sega, chamado Master System, era melhor que o NES, trazia gráficos mais coloridos e um som com efeitos ainda melhores. A concorrência começa a ficar acirrada!



Anos 80

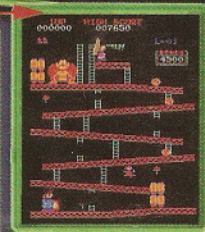
1980
Space Invaders ganha versão caseira. Namco lança *Pac-Man*

1981
Nintendo lança *Donkey Kong*, game em que o bigodudo Mario aparece pela primeira vez. É noticiada a primeira morte supostamente causada por videogame

1982
E.T. causa revolta e muitas devoluções. *Pitfall* e *Ms. Pac-Man* aparecem como grandes sucessos

1983
Nasce o Famicom (NES nos EUA) e, com ele, jogos como *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr* e *Popeye*

1985
Tetris invade os PCs

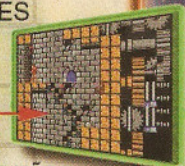


1986
NES é lançado nos EUA, junto com *Super Mario Brothers*. *Legend of Zelda* traz a primeira aventura de Link. Sega lança o Master System

1987
Namco lança *Galaga* e *Dig-Dug*. Chegam ao mercado *Robotron: 2084* e *Joust*, da Williams; *Basketball*, da Electronic Arts; e *Metal Gear* para MSX. NES ganha *Final Fantasy*, a primeira aventura do herói azul, Mega Man, e as chicotadas de Simon Belmont, de *Castlevania*

1988
Atari começa a lançar jogos para o NES. *Final Fantasy* ganha uma segunda versão

1989
Tetris é "roubado" de seu autor. Game Boy aparece em cena com *Super Mario Land*. Sega lança o Mega Drive com *Altered Beast*, versão doméstica do clássico do arcade. *Final Fantasy III* sai do forno





**CIRCUITO
ABERTO**

...A primeira era dos games

A INDÚSTRIA A MIL POR HORA

Grandes sucessos foram lançados em 1987. Nesse ano nasceram nada menos do que quatro clássicos que fazem sucesso até hoje. Nessa lista de peso estão *Castlevania*, *Final Fantasy*, *Mega Man* para NES e *Metal Gear* para MSX. Na praia dos arcades, a Namco lançou *Dig-Dug* e *Galaga*, dois dos grandes sucessos que a empresa passou a emplacar ano após ano. Surge também *Street Fighter*.

ATARI SE RENDE AO INIMIGO

Em 1988, a Atari rendeu-se ao inimigo e passou a fazer jogos para o NES. Já a Square, com o sucesso obtido na primeira versão de *Final Fantasy*, não perdeu tempo, e logo tratou de lançar a segunda versão do clássico.

O INÍCIO DA ERA DOS 16 BITS

Não satisfeita com o resultado obtido por seu 8 bits, a Sega lançou um videogame de 16 bits que chamou muito a atenção dos consumidores. O *Mega Drive* – Genesis nos EUA – tinha o dobro de bits de seu antecessor, concorrência que tirou o sono dos técnicos da Nintendo. Ainda investindo nos 8 bits, a Big “N” lançou então o *Game Boy*, console portátil com gráficos em preto e branco, que foi inaugurado com *Super Mario Land*. E lá se foi o novo mascote da Nintendo em mais uma aventura!

ANOS 90

O COMEÇO DE UMA NOVA DÉCADA

A virada da década trouxe novidades. Entre os novos clássicos, *Super Mario 3* para NES deu às aventuras de Mario um maior refinamento gráfico e uma jogabilidade fantástica, o que fez do título um sucesso em todo o mundo. No mesmo ano, outra concorrente começa a ganhar espaço no mercado. A SNK lança o MSX 2, um pseudo 32 bits que, na verdade, trazia dois processadores

de 16 bits trabalhando em conjunto. Versão mais potente do antigo MSX, o MSX 2 ganha *Metal Gear 2: Solid Snake*.

UM FENÔMENO CHAMADO STREET FIGHTER

Dois grandes furacões marcaram o ano de 1991. O primeiro foi o lançamento do Super Famicom (SNes), videogame de 16 bits da Nintendo; o segundo, a criação de *Street Fighter II*, game que virou mania nos arcades de todo o mundo. Nesse mesmo ano, *Final Fantasy IV* – considerado por muitos o título com o melhor enredo da série – encantou os japoneses. Porém nos EUA, o game não alcançou o sucesso esperado.

VIOLÊNCIA DIGITALIZADA

Lançado em 1992 para concorrer com *Street Fighter II*, *Mortal Kombat* trazia personagens com imagens digitalizadas de atores. A violência do jogo era brutal: rolava muito sangue e os Fatalities eram chocantes o suficiente para levantar polêmica. Com isso, o senado norte-americano logo começou a se mobilizar para conter esse tipo de violência.

O INÍCIO DA ERA 32 BITS

Em 1993, dois novos videogames foram lançados: o Jaguar, da Atari, com seus supostos 64 bits (que eram, na verdade, apenas 32); e o 3DO, da Panasonic, com 32 bits. O Jaguar, que usava o sistema de cartuchos, acabou ganhando poucos jogos, pois muitos projetos nem saíram do papel. Já o 3DO, que usava CD-ROM como mídia, fez o maior sucesso com seus jogos de alta qualidade gráfica e sonora.



Anos 90

1990

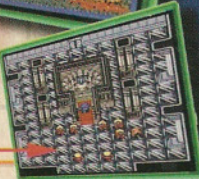
Super Mario 3 é lançado e alcança boas vendas. Neo Geo aparece no mercado, assim como novas conversões do arcade para o Mega Drive: *After Burner II*, *E-Swat* e *Strider*. *Metal Gear 2: Solid Snake* é lançado para o MSX 2

1991

Aparece o Super Famicom (SNes) e, com ele, mais uma aventura de Mario. *Sonic* é lançado e vira mascote da Sega. Enquanto *Street Fighter II* torna-se um verdadeiro furacão nos arcades de todo o mundo, *Final Fantasy IV* impressiona por seu enredo

1992

Final Fantasy V, parecido com a terceira versão da série, chega ao mercado. *Mortal Kombat* choca pela violência com personagens digitalizados



1993

Nascem o Jaguar e o 3DO, duas máquinas que inauguram a era dos 32 bits

1994

ESRB é instituída para selecionar a faixa etária dos jogos. *Star Fox* é lançado com um co-processador embutido no cartucho. *Donkey Kong Country* é lançado com visual 32 bits para o SNes. *Mega Man X* traz um enredo mais futurista ainda. Sega lança o 32X com *Doom*, *Virtua Racing* e *Star Wars*. *Final Fantasy VI* emociona japoneses e americanos. Surge o PlayStation

1995

Virtual Boy é lançado e provoca dor de cabeça em jogadores. *Dracula X* faz sucesso no PlayStation. Nintendo 64 estreia no Japão



FAIXA ETÁRIA PARA JOGOS É ESTABELECIDADA

A ESRB, instituição americana que tem como função estabelecer a faixa etária para os games, surgiu em 1994, depois da polêmica gerada em torno de *Mortal Kombat*. Enquanto isso, o SNes ia de vento em popa: *Donkey Kong Country* trazia o gorila de volta, numa aventura de encher os olhos, e Mega Man voltava com visual futurista em *Mega Man X*. Ainda em 1994, o SNes ganhou *Final Fantasy VI*, jogo cujo trabalho foi mundialmente reconhecido e que seria a última seqüência da série para um console da Nintendo. O ano foi marcado também pelo surgimento de dois novos concorrentes: o 32X, da Sega, uma espécie de upgrade de 32 bits do Mega Drive; e o PlayStation, da Sony, videogame com 32 bits e CD-ROM.

DOIS NOVOS CLÁSSICOS NA PARADA

Em 1995, o PlayStation ganhou dois títulos que logo se tornariam campeões de vendas: *Resident Evil* e *Dracula X*. Com um clima de terror, o primeiro game tinha um sistema de jogo bastante parecido com *Alone in the Dark*, lançado para PC dois anos antes. Já o segundo, também conhecido como *Castlevania Symphony of the Night* misturava o universo de *Castlevania* com um estilo mais ação/RPG. Nesse mesmo ano, a Nintendo lançou dois consoles – o Virtual Boy e o Nintendo 64 –, a Sega lançou o Saturn, e uma nova mania apareceu no mercado: os famosos bichinhos virtuais Tamagotchi.

TOMB RAIDER E 007: A ERA DOS JOGOS DE AÇÃO

Pode-se dizer que o ano de 1996 deu início à era dos jogos de ação. Títulos excelentes, com gráficos em 3D, revolucionaram o gênero, tanto no que diz respeito à parte visual quanto à jogabilidade. Nesse ano a gata Lara Croft deu seus primeiros passos em *Tomb Raider*, um dos games responsáveis por tornar o PlayStation o videogame mais popular de todos os tempos, apenas três anos depois de seu lançamento. Em 1997, o Nintendo 64 também ganhou um excelente jogo de ação, *007 GoldenEye*, que logo se tornaria um clássico. Ao mesmo tempo que esse gênero ganhava destaque, os RPGs confirmavam seu espaço. A sétima versão da série *Final Fantasy* vendeu 2 milhões de cópias em apenas dois dias do lançamento. Num mercado tão concorrido, o Saturn começou a dar sinais de fraqueza já em 1997.

O MELHOR DE TODOS OS TEMPOS: INÍCIO DA ERA 128 BITS

O ano de 1998 registrou o lançamento dos dois jogos tidos como os melhores da história dos games. De um lado, *Metal Gear Solid*, eleito como o "The Best" pela redação da **SGP** e responsável pela introdução de novos conceitos no mundo das diversões eletrônicas; de outro, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, aclamado por muitos como o melhor e, sem dúvida, um show de exploração e qualidade gráfica. Paralelamente, *Gran Turismo* firmava-se como o melhor jogo de automobilismo devido a seu realismo e sua enorme variedade de carros. E *Pokémon* firmava-se como a maior febre infantil do final do século. No final do mesmo ano, a Sega lançava o Dreamcast, inaugurando a era dos 128 bits. Para diminuir o impacto do lançamento, a Sony anunciava o PlayStation 2 e a Nintendo, o Dolphin, depois rebatizado como Game Cube.

CONTINUAÇÕES E O MELHOR JOGO DE SKATE DA HISTÓRIA

Em 1999, o jogo de skate que ainda estava na memória dos jogadores, *Skate or Die* foi completamente massacrado por *Tony Hawk's Pro Skater*. Isso porque o skatista profissional Tony Hawk teve uma participação direta na produção do game, dando toques importantes para que os programadores captassem o espírito desse esporte. As mudanças também estiveram presentes nos estúdios da Square, softhouse que resolveu mudar o estilo da série *Final Fantasy* em sua oitava versão. E depois de um longo tempo ausente, *Donkey Kong* também voltou à ativa nos gráficos de 64 bits do Nintendo 64.

ANO 2000

O COMEÇO DE UMA NOVA ERA

Muita coisa importante aconteceu em 2000.

Além de lançar o PlayStation 2, console cuja estréia causou filas nunca vistas e que teve como destaque *Tekken Tag Tournament* e *Ridge Racer V*, a Sony deu um retoque no velho PlayStation, lançando uma versão mais compacta dele, o PS One. Já a Sega estabeleceu nos EUA seu provedor de acesso à Internet para jogos online, batizado de SegaNet, que teve sucesso imediato. Para 2001, as perspectivas são muitas. Além da crescente expansão da rede, serão lançados o Xbox, o Game Cube, o Indrema e o Game Boy Advance. Como será o futuro?



1996

Tamagotchi vira febre e Atari fecha as portas. *Tomb Raider* é lançado para Saturn e PlayStation. *Resident Evil* traz terror e ação

1997

PlayStation torna-se o videogame mais popular de todos os tempos. *Final Fantasy VII* vende 2 milhões de cópias em dois dias

1998

Metal Gear Solid muda o conceito no mundo dos games. *Resident Evil II* é lançado e logo supera a marca do título anterior. *Gran Turismo* firma-se como o melhor jogo de automobilismo de todos os tempos. O Dreamcast é lançado, mas suas vendas são abafadas quando a Sony anuncia a produção do PlayStation 2.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time é lançado para o N64. *Pokémon* vira sucesso e se espalha pelo mundo. Game Boy ganha cores

1999

Final Fantasy VIII muda radicalmente o estilo da série. SNK fica numa pior. Donkey Kong ganha versão para o N64, mas perde um pouco do charme. *Tony Hawk's Pro Skater* faz os americanos pirarem

2000

PlayStation 2 sai do forno, assim como a nova versão do PlayStation, o PSOne. O Xbox começa a mostrar suas armas, e a Nintendo anuncia o Game Cube e o Game Boy Advance. *Final Fantasy IX* vende 3 milhões de cópias em uma semana, e *Capcom vs SNK* vira o desafio do milênio. Sega inaugura a SegaNet, e *Legend of Zelda* ganha continuação no N64



©LUP



PLAYSTATION NEWS

Trailer do filme Tomb Raider

Os fãs de Lara Croft já podem matar a

vontade de ver a musa encarnada na também gata Angelina Jolie. Quem entrar no site oficial do filme, no www.tombraidermovie.com, poderá fazer download de um trailer e pegar também alguns wallpapers especiais com o símbolo da nova produção americana.



PlayStation 2 terá Syphon Filter 3

A 989 Studios está esquentando os motores para produzir uma versão de seu clássico Syphon Filter para o PlayStation 2. A expectativa é que a terceira versão da série chegue às prateleiras já no segundo semestre deste ano. A 989 não revelou muitos detalhes sobre o game, mas espera-se que, graças aos ótimos recursos do 128 bits da Sony, Logan volte para encarar uma aventura ainda mais arriscada e explosiva, com muito mais tiros.

Sony dos EUA anuncia a lista de jogos do PlayStation que não funcionam no PS2

- Arcade Party Pak (Midway)
- Arcade Greatest Hits / Atari 2 (Midway)
- Fighter Maker (Agetec)
- Final Fantasy Anthology (Square/EA)
- Judge Dredd (Activision)
- Monkey Hero (Take 2)
- Mortal Kombat Trilogy (Midway)
- Tomba! (SCEA)
- International Track and Field (Konami)

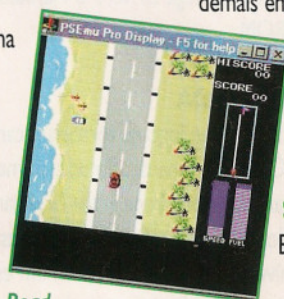


PlayStation ganha emuladores que rodam games dos antigos 8 bits

PlayStation acaba de ganhar novas versões de emuladores, que permitirão rodar no 32 bits da Sony games antigos do Nes, do Master System, do MSX e do Zx Spectrum 48. Todos eles foram feitos a partir de ferramentas de programação do próprio PlayStation negro, destinado às softhouses, cujas informações "vazaram" e foram parar na Internet. Aparentemente, a maior dificuldade que os programadores caseiros enfrentaram durante o trabalho foi a emulação do som dos games de 8 bits. Ainda assim, os programas ficaram bem legais, e serão muito úteis se a intenção do jogador for simplesmente matar a saudade dos antigos clássicos. O procedimento para utilizar esses emuladores varia muito de um programa para outro. No geral, cada um deles possui suas ferramentas especiais, que deverão ser gravadas em um CD (com a ajuda do gravador do PC) junto com a ROM do jogo a ser convertido. Se tiver dúvidas, há sites livres na Internet que gerenciam todo o procedimento (veja um endereço na página seguinte). Uma dica importante: procure não usar CDR-W (regravável), pois

não são todos os modelos de PlayStation que aceitam esse tipo de mídia. Vale lembrar que ainda há muita polêmica sobre a utilização de ROMs de jogos para emulação. Enquanto as fabricantes de videogames dizem que todas as ROMs da Internet são piratas, muita gente acredita que não há nada demais em puxar arquivos de títulos que

you already possess. It is good that you reflect on this and procure, at the minimum, to play games that you already possess.



Road Fighter, clássico da Konami, rodando no MSX Emulator

SPECULATOR 0.9B

Esse é o emulador que roda jogos do Zx Spectrum 48, que, na verdade, é um computador. Bem desconhecida do público brasileiro, essa plataforma possuía

alguns jogos interessantes, como Arkanoid 1 e 2. Seus gráficos são simples e sua paleta de cores, bem pequena. O Speculator 0.9B roda, ao todo, 20 jogos do Zx Spectrum 48, com velocidade idêntica à do original. O único problema é que os emulados não têm som, mas ainda assim vale a pena gravar o CD.

MSX EMULATOR

Como o próprio nome já diz, esse programa emula jogos do MSX, computador de 8 bits que teve títulos de grande sucesso, principalmente aqueles feitos pela Konami. Baseado no FMSX, emulador para PC, o MSX Emulator reproduz games com bom som e gráficos. O problema é que ele exige que você converta alguns números hexadecimais para que eles possam ser interpretados de maneira correta pelo PlayStation.



À esquerda, um jogo rodando no Speculator 0.9B;



acima, Sonic no MGPS

Castlevania X68000 chega ao PlayStation

Castlevania X68000 não é exatamente um novo game da série, e sim, remake de uma versão que foi feita, em 1993, exclusivamente para o X68000, um computador da Sharp. O remake, com lançamento previsto ainda para este ano, irá ganhar um upgrade nos gráficos e um novo filme de abertura e de final para sua estréia no PlayStation.

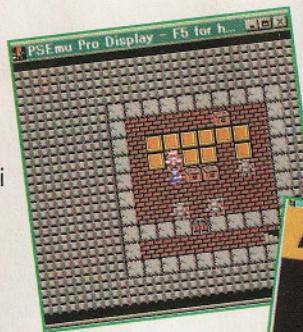
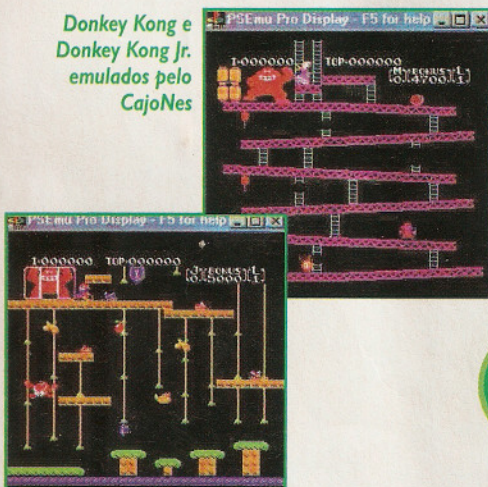
MGPS

O MGPS é o emulador dos jogos do Master System, o bom e velho console de 8 bits da Sega, que por sinal foi o primeiro a ser lançado aqui no Brasil com autorização do fabricante. O MGPS, feito por um programador japonês que usa o pseudônimo de Bero, é o único emulador de Master System para PlayStation. Ele funciona muito bem: os gráficos são bem emulados e também existe reprodução de som. Só que alguns efeitos sonoros e músicas não ficam muito bons. Para usar o MGPS, é preciso puxar algumas bibliotecas complementares para combinar com as ROMs. A partir daí, é só gravar o CD.

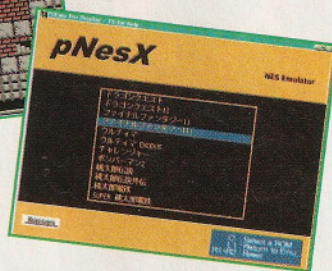
CAJONES

Desenvolvido por um grupo japonês, que anteriormente havia feito um pequeno RPG para PlayStation, o CajoNes funciona apenas com jogos de Nes que não usam efeitos de Scroll (rolagem de tela), classificados como Mapper 0. E apenas os títulos mais antigos, como é o caso de *Donkey*

Donkey Kong
Donkey Kong Jr.
emulados pelo
CajoNes



O pNesX emula
perfeitamente
Dragon Quest e
organiza os jogos
em listas



Kong e *Donkey Kong Jr.*, estão nessa lista. Para rodar o CajoNes, as ROMs ainda precisam ser convertidas para o formato PasoFami (.pfm).

PNESX

O pNesX é o melhor emulador de Nes para PlayStation. Feito por outro japonês, com condinome Racoon, ele é muito superior ao CajoNes e pode emular títulos com efeitos de Scroll. Os gráficos dos jogos ficam perfeitos, sem nenhum erro, assim como o som. Só que, no começo da partida, alguns efeitos sonoros podem falhar, mas aparecem com o tempo. Além de tudo, o pNesX é o emulador mais fácil de ser instalado. A única coisa que você precisa fazer é editar um arquivo tipo texto (.txt), indicando ao programa a localização das ROMs. O emulador traz amostras para download e um FAQ completo, com informações detalhadas sobre o que fazer antes de queimar o CD.

ONDE ENCONTRAR

No site <http://emus4psx.emusphere.com> você vai encontrar os emuladores, explicações detalhadas sobre eles e programas de auxílio

Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Gênero	Data
Angel Doll	Ação	Janeiro
Backyard Football	Esporte	Janeiro
Blaster Master II	Tiro	Janeiro
Burstrick Wake Boarding	Ação	Janeiro
Digimon World 2 (americano)	RPG	Janeiro
Hamster	Simulador	Janeiro
Exiting Wrestling	Luta	Janeiro
MTV Sports:		
TJ Lavin Ultimate BMX	Esporte	Janeiro
Rescue Heroes:		
Molten Menace	Ação	Janeiro
Tentama	Ação	Janeiro
Scooby-Doo!	Ação	Janeiro
Sesame Street Sports	Esporte	Janeiro
Time Crisis: Project Titan	Tiro	Janeiro
Fate of the Dragon	Ação	14/02
Batman Racing	Corrida	16/02
Inspector Gadget	Ação	16/02
Nascar Racers	Corrida	21/02
NickToons Racing	Corrida	21/02
Alone in the Dark 4	Ação	Março
Happy Diet	Simulador	Março
Mat Hoffman's Pro BMX	Esporte	Março
V.I.P.	Ação	Março
Official Formula 1 Racing	Esporte	Sem previsão
Tutankamon	Ação	Sem previsão
Knights of Genesis	Ação	Sem previsão
ARKS 1000	Ação	Sem previsão
Dino Breeder: Another Progress	Ação	Sem previsão
Major Wave 1500 Swing	Esporte	Sem previsão
Pandora Max Series Vol 8	Variado	Sem previsão
Pandora Max Series	Variado	Sem previsão
SD Gundam	Ação	Sem previsão

PS One, o console mais vendido nos EUA



O PS One é hoje o console mais vendido nos Estados Unidos, ultrapassando o Nintendo 64, o Dreamcast e até o PlayStation 2.

Ele está com 42% das vendas totais, e o PlayStation 2, com 5% (devido ao baixo número de consoles postos à venda). O Dreamcast tem 27%, e o Nintendo 64, 26%. Conseqüentemente, a Sony alcançou o topo do ranking das empresas que mais vendem plataformas, ocupando 47% do mercado.

Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data	Jogo	Gênero	Data
FI Championship 2000	Esporte	10/01	The Bouncer	Luta	24/01
NBA Live 2001	Esporte	10/01	ATV Off Road Fury	Corrida	Janeiro
NBA Shootout 2001	Esporte	10/01	Driving Emotion Type-S	Corrida	Janeiro
NCAA Final Four 2001	Esporte	10/01	ESPN NBA 2Night	Esporte	Janeiro
Oni	Ação	11/01	Ground Control	Estratégia	Janeiro
Dark Cloud	RPG	16/01	Knockout Kings 2001	Esporte	Janeiro
FI Championship	Esporte	16/01	Onimusha	Ação	Janeiro
Gran Turismo 3	Esporte	16/01	Carrier	Ação	16/02
Ico	Ação	16/01	Navy Seals	Ação	16/02
Star Wars:			Project Eden	Ação	21/02
Super Bombad Racing	Corrida	16/01	Z.O.E Zone of the Enders	Ação	Fevereiro



PLAYSTATION 2
PRÉ-ESTRÉIA

1906: An Arctic Adventure



DARKWORKS
Aventura

Disponível no 2º semestre

O novo game em que a Darkworks Studios está trabalhando, **1906: An Arctic Adventure**, já tem dois destinos certos: o PlayStation 2 e o Xbox. O título,

baseado nas histórias de ficção científica de Júlio Verne, não terá o objetivo de recriar uma das



aventuras do autor, e sim incorporar alguns elementos de suas obras, usando, principalmente, personagens e cenários. Só que é provável que algumas passagens clássicas de seus livros estejam presentes. Prepare-se para essa aventura gelada!

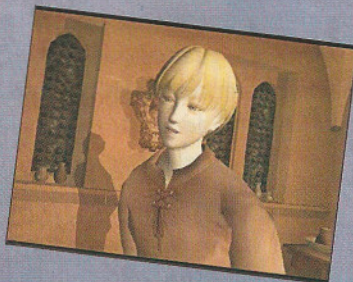
Shadow of Memories



KONAMI
Aventura

Já disponível

Nessa história pra lá de sobrenatural, você será Eike Kusch, sujeito que, depois de assassinado, tem a oportunidade de voltar ao mundo dos vivos para descobrir o que realmente aconteceu com ele e quem o matou, e tentar impedir a própria morte. Para isso, você



vai viajar por vários períodos do tempo e interagir com diversos ancestrais, podendo até interferir no futuro deles. O game faz um bom uso dos diferentes ângulos das câmeras, dando um toque bem realista à história. A Konami promete muita aventura, mistérios e enigmas para o jogo. Aguarde!

Scandal



SONY/SUGAR & ROCKETS
Aventura

Sem data prevista de lançamento

A Sugar & Rockets, responsável pelo ótimo **Covert Ops: Nuclear Dawn**, está desenvolvendo um jogo para o PlayStation 2 em parceria com a gigante japonesa Production I.G., especialista em animações. A história de **Scandal** gira em torno de dois fotógrafos que têm em seu poder fotos que ameaçam as operações e os planos de uma organização criminosa. A trama é rica em ação, adrenalina e mistério, e os gráficos prometem arrasar.



Run Like Hell

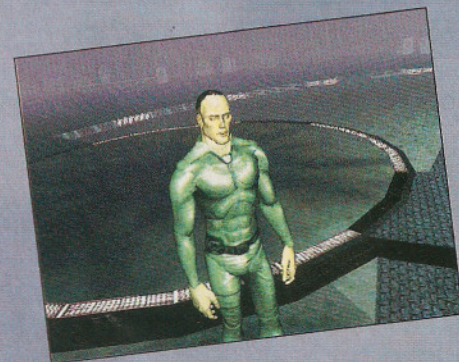


**INTERPLAY/DIGITAL
MAYHEM**

Ação

Disponível no 1º semestre

Ainda em fase inicial de produção, **Run Like Hell** se encaixa no gênero de horror, seguindo o bem-sucedido estilo de Resident Evil. A história se passa em uma estação espacial tomada por uma perigosa raça de aliens. Você vai controlar o Capitão Nick Conner, piloto que teve a esposa seqüestrada pelos seres alienígenas. Como o próprio título sugere, você terá de se esconder dos monstros e tentar escapar de qualquer maneira. Enfrentá-los não será uma boa idéia, pois os bichos são duros na queda. Os gráficos prometem impressionar!



Resident Evil Code: Veronica

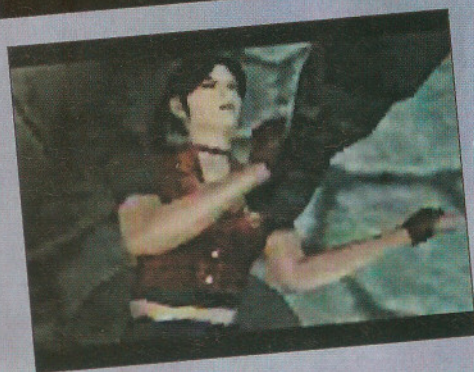


CAPCOM

Ação

Disponível em 22 de março

Muito tempo depois de seu lançamento para Dreamcast, **Resident Evil Code: Veronica**, a quarta história de uma das séries mais conhecidas no mundo dos games, está prestes a chegar ao PlayStation 2. Essa nova versão 128 bits feita pela Capcom está repleta de animações em computação gráfica e conta com muitos detalhes nos cenários e na caracterização dos personagens. A história de **Code: Veronica** começa três meses depois dos acontecimentos de **Resident Evil 2**, quando Claire Redfield é capturada pela Umbrella Corporation e levada a uma estranha ilha que serve de base para a



organização. A missão da heroína será vasculhar tal ilha em busca de pistas que possam levá-la a seu irmão desaparecido, Chris, e, de quebra, enfrentar um bando de criaturas apavorantes que povoam o lugar. Durante a aventura, a gata Claire contará com a ajuda de Steve Burnside e acabará descobrindo

mais fatos que envolvem a estranha Umbrella. No geral, a série mantém seu estilo, com ambientes em 3D que permitem novos ângulos de câmeras. Só que a Capcom promete algumas mudanças em relação à versão para Dreamcast. Gráficos e texturas foram melhor trabalhados, e a grande novidade é que Wesker, um dos maiores vilões da série, terá um papel de mais destaque no novo game. Existe até a possibilidade de a Capcom disponibilizar o personagem para você jogar com ele, mas isso ainda não foi confirmado.





PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA

Darkstone



TAKE 2/DELPHINE

RPG

Já disponível

Depois de passar pelo PC, o RPG **Darkstone** acaba de chegar ao PlayStation. Como em **Diablo**, você poderá criar seu próprio personagem, definindo se ele será homem ou mulher e escolhendo sua classe entre lutador, ladrão, mago ou padre. No total, são oito diferentes tipos de



personagens. Ao longo de 32 fases, você terá de encarar mais de 80 diferentes inimigos, sendo que o vilão da história é Draak, um cara que tem o poder de transformar-se em dragão. Você só poderá enfrentá-lo depois de coletar os sete pedaços de um objeto extremamente poderoso para, assim, expulsar seu espírito maligno da Terra.

102 Dalmatians: Puppies to the Rescue



EIDOS/CRYSTAL DYNAMICS

Ação

Já disponível

Esse game para PlayStation, que também vai dar as caras no Dreamcast, no Game Boy e no PC, é baseado no filme da Disney de mesmo nome, lançado recentemente no Brasil. Só que



Além de encarar 20 fases, você encontrará oito divertidos minigames e

você poderá misturar personagens desse último filme aos do anterior, para tentar a todo custo salvar seus irmãos das garras de malvada Cruela.

muitos quebra-cabeças pela frente. Para quem está a fim de dar um tempo de títulos pesados, **Puppies to the Rescue** é diversão garantida.

World's Scariest Police Chaser



FOX INTERACTIVE

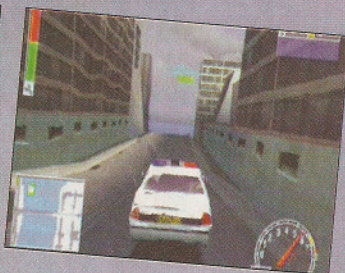
Corrida

Disponível no 1º semestre

Baseado no popular programa da televisão norte-americana, **World's**

Scariest Police Chases

traz incríveis perseguições policiais com direito a helicóptero e tudo! Na pele de um policial, você poderá encarar 50 missões perseguindo bandidos, escoltando



peças e fazendo rondas. Mas se você quiser fazer o papel de bandido, haverá ainda 15 missões à sua disposição. A Fox promete também alguns modos multiplayer e a possibilidade de você escolher se quer ser motorista ou atirador durante as perseguições.

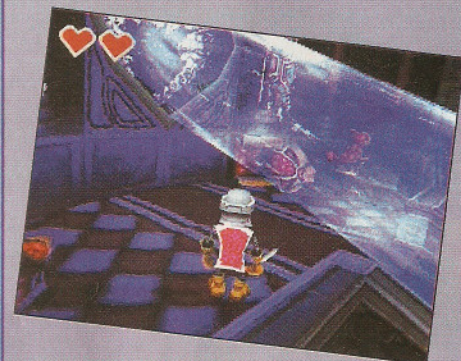
Deuce



MIDWAY

Plataforma

Já disponível



Deuce é um game em 3D estilo plataforma, no qual você fará parte de um estranho mundo medieval, onde cartas de baralho vivem no lugar de pessoas. Sua missão enquanto o Dois de Copas apelidado de Deuce será proteger a família real dos planos malignos do Valete de Espadas. Conforme seu progresso ao longo das fases, o nível de dificuldade vai aumentando, e você terá de encarar seres cada vez mais esquisitos, como morcegos gigantes e insetos perigosos. Prepare-se para uma aventura além da imaginação, cheia de surpresas e segredos!

No One Lives Forever

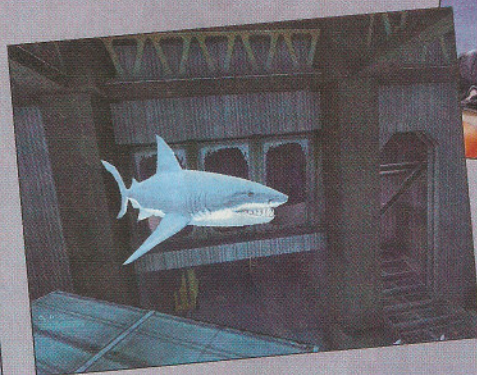


FOX INTERACTIVE/MONOLITH

Ação

Disponível no 1º semestre

PlayStation 2

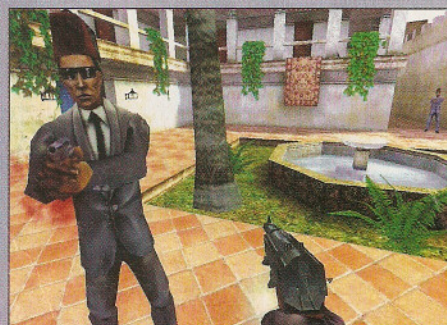


A Fox Interactive está entrando de cabeça no gênero de tiro em primeira pessoa com o título **No One Lives Forever**, que vai ganhar versões para PlayStation 2 e para PC. Com uma certa semelhança com o jogo **Perfect Dark**, do Nintendo 64, esse game se passa na década de 60 e tem como protagonista uma gata pra ninguém botar defeito,



chamada Cate Archer. A mais nova musa dos games é uma agente antiterrorista que vai encarar 15 missões ao longo de 60 fases. Isso só no modo Single Player! Existem mais de 20 inimigos para enfrentar Cate, mas a gata vai contar com um arsenal invejável. São 30 tipos de armas à sua disposição, incluindo pistolas, rifles, arco e flecha, granadas, além de uma boa coleção de coletes à prova de balas. O sistema de inteligência artificial vai lhe dar um bom trabalho, pois o inimigo percebe facilmente o ruído de balas e passos, e pode descobrir sua presença se encontrar os corpos de seus inimigos. Os cenários são bem distintos, já que a ação acontece no Marrocos, na Alemanha e até em

florestas americanas. Realismo também não é problema. Pra você ter uma idéia, muitos dos objetos são compostos por milhares de polígonos! A animação ficou quase perfeita, dando uma excelente movimentação aos personagens. Essa você não pode perder, hein?





PLAYSTATION

Epopéia de Zidane ganha versão americana

Final Fantasy IX

10

Square	Controle - menus práticos	10
RPG	Diversão - tradicionalíssima	10
1 Jogador	Gráfico - Super Deformed	10
Memory Card	Som - bem sacado	10



FINAL FANTASY IX



Por Marcelo Kamikaze

Táí, galera! Finalmente chegou a versão americana de **Final Fantasy IX**! Você já deve conhecer a história, mas vou fazer uma breve recapitulação. Zidane e sua equipe, Tantalus, invadem o reino de Alexandria para raptar Garnet, uma jovem e bela princesa. E ela, insatisfeita com sua vida, acaba se juntando ao grupo, dando início à trama. No decorrer do game, vários personagens aparecem para acompanhar Zidane, entre eles Vivi, um mago que busca respostas para sua existência, e Steiner, o guarda-costas durão de Garnet. Ao todo, oito amigos vão acompanhar você durante a jornada. Nessa

versão, ficou claro que a Square quis voltar às raízes da série, inserindo armas, itens e acessórios típicos dos antigos jogos para o SNes. Nem é preciso dizer que a aceitação do público foi total, né? Pra você ter uma idéia, a versão japonesa, lançada em julho passado, já vendeu mais de 3 milhões de cópias! O estilo do game mantém a linha dos anteriores, com história longa e intrigante, músicas envolventes (compostas pelo mestre Nobuo Uematsu) e jogabilidade prática. As animações em computação gráfica são um dos pontos fortes de **FF IX**, tanto que uma delas foi utilizada em um comercial da Coca-Cola no Japão. As magias e as Summons estão presentes, assim como os jogos de cards. Ah! Os personagens voltaram a ser SD (Super Deformed), e muitos deles têm corpos de animais, o que dá um certo encanto à história. Para quem esperou até agora pelas lendas em inglês, fica o aviso: é bom reprogramar a agenda, pois a nova versão vai consumir pelo menos 60 horas de seu tempo!

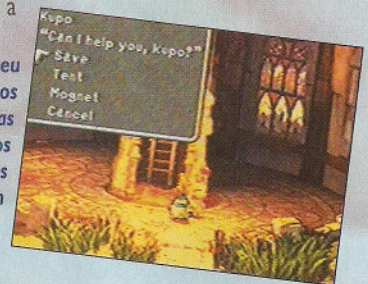


DICA: quando aparecer um ponto de ! ou ? na tela, aperte X. Normalmente, eles indicam que é para você pegar itens ou subir escadas

DICA: em Alexandria, vá até o beco e siga Rat Kid para entrar escondido no castelo



DICA: salve seu jogo com os Moogles e leve as cartas para os lugares que eles indicarem



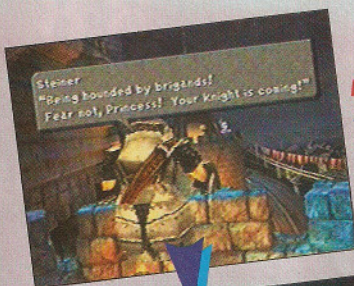
SUMMONS



As evocações dos deuses podem ser feitas apenas por Garnet e Eiko. Para isso, entre no menu e equipe-se (Equip) com acessórios (Accessory) que contêm as Summons. O problema é que só dá pra usar uma Summon em cada batalha, pois é possível utilizar apenas um acessório em cada personagem. Leviathan, Bahamut, Shiva e Ifrit são algumas das Summons



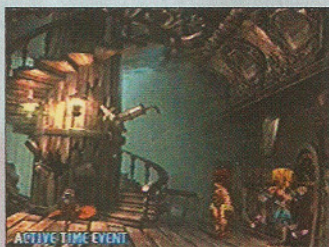
DICA: em Alexandria Castle, suba as escadas e encontre a menina de capuz, que é Garnet



DICA: com Steiner, suba até o topo do castelo no meio da celebração e siga Garnet, que descerá numa fuga bem arriscada



DICA: aperte Select para ver o Time Active Event. Assim você poderá

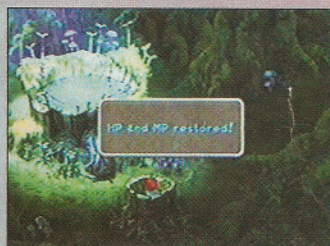


saber o que está acontecendo em outros locais

DICA: em Evil Forest, derrote o monstro que engoliu



Garnet, acertando-o na parte de baixo. Depois jogue Potions nela, pois o monstro sugou sua vida



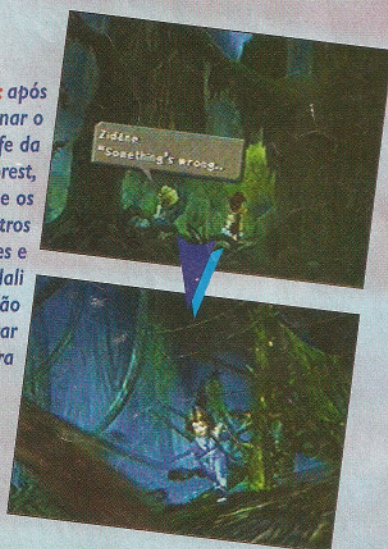
DICA: beba água das fontes para restaurar seu HP e MP

TRANCE



O Trance funciona do mesmo jeito que os Limits Breaks de Final Fantasy VIII e VIII. Cada vez que você é atingido numa batalha, a barra de Trance vai aumentando, até chegar no limite. Então o personagem fica mais forte, sua aparência muda e ele ganha habilidades especiais

DICA: após detonar o chefe da Evil Forest, enfrente os monstros verdes e fuja dali para não virar pedra



PERSONAGENS DO JOGO



ZIDANE - cara mulherengo e de espírito forte (o oposto de Squall, de FFVIII), Zidane é membro da equipe Tantalus. Ele tem boas técnicas de roubar e enganar o adversário. Durante a missão de raptar a princesa Garnet, ele acaba ajudando a moça



GARNET - por não estar feliz com a vida, a mais bela princesa nascida no reino de Alexandria decide fugir no momento em que a Tantalus vai raptá-la. Sem saber da situação, Garnet pede para Zidane ajudá-la a fugir. Os Summons dela são poderosos



VIVI - ele é um mago da escuridão, apesar de tímido e de coração puro. Certo dia esbarra com Zidane e, a partir daí, junta-se ao herói. Vivi, que tem as magias como ponto forte, está sempre tentando descobrir a razão de sua existência



STEINER - esse fiel cavaleiro de Alexandria está sempre disposto a proteger Garnet, mesmo que isso lhe custe a vida. Steiner tem pavil curto e não se dá bem com Zidane, mas no fundo é gentil. É eficiente combinar seus ataques de espada com magias de Vivi



FREYA - ela é, sem dúvida, a melhor Dragon Knight do reino de Burmecian. Depois que sua cidade natal é saqueada, Freya junta-se ao grupo para tentar vingar-se dos responsáveis pela destruição. Os ataques de pulo dela são destruidores



QUINA - cozinheira que vive num pântano deserto onde só há sapos, Quina entra no grupo com o intuito de achar novos tipos de comida existentes no mundo. A arma dela é um garfo: utilize-a para comer os inimigos e, assim, aprender novas técnicas



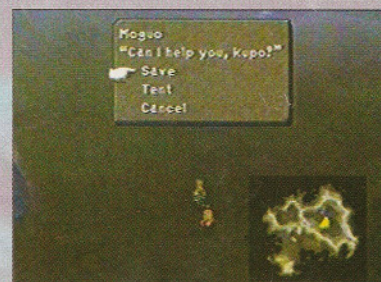
EIKO - é a última Summoner existente na cidade de Madain Sari. Jovem que passou a maior parte da vida convivendo com Moogles, Eiko entra no grupo à procura de aventuras. Ela tem um colar como o de Garnet e pode convocar monstros sagrados



CORAL - figura imponente, Coral junta-se ao grupo após ser derrotado por Zidane. Ele gosta de fazer tudo do seu jeito e tem bom senso e moral, ao contrário do que sua aparência reflete. É rápido e pode arremessar objetos no inimigo



DICA: detone a flor gigante com ataques da espada de Steiner combinada com magias de Vivi. Depois use os ataques físicos de Blank, que aparecerá para dar uma mão



DICA: aperte no mapa para usar a flauta. Um Moogles virá correndo



DICA: na caverna de gelo, use o fogo de Vivi para abrir passagens



PLAYSTATION

Hieroglifos e enigmas das pirâmides do Egito

The Mummy

8.8

Konami	Controle - meio complicado	8
Aventura	Diversão - explorar pirâmides	9
1 Jogador	Gráfico - bastante detalhado	9
Memory Card	Som - clima misterioso	9



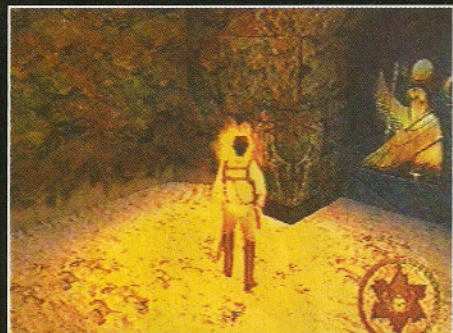
Por Chris Combo

Baseado no filme *A Múmia*, que foi sucesso nos cinemas há um tempinho, esse game da Konami está repleto de enigmas e mistérios para você desvendar. A jogabilidade, aliás, é muito parecida com *Tomb Raider*. Para aprender os comandos e aprimorar a movimentação do personagem interpretado por Brendan Fraser no filme, você poderá começar a jogar em uma fase

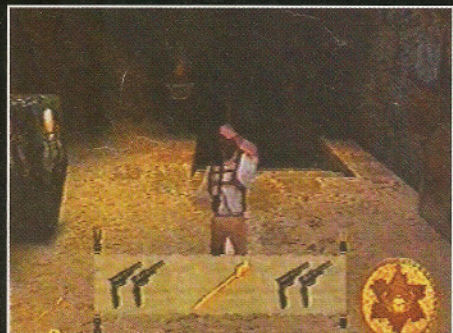
DICA: para rolar no chão, aperte o botão do joystick



DICA: toque nos hieroglifos com a tocha para ganhar energia



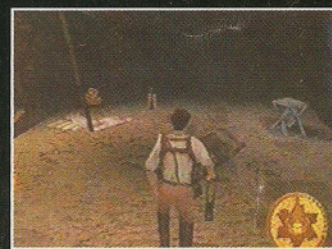
DICA: para acender sua tocha de novo, caso ela apague, basta encostá-la em qualquer outra chama



DICA: para mudar de arma sem entrar no menu, segure o botão R1 do controle

treino. Isso será muito útil porque o esquema de botões do controle é meio complicado, e você pode se atrapalhar um pouco. No início, tudo que você terá para se defender são dois revólveres e uma tocha, que será útil para você iluminar as salas escuras. Os gráficos em *The Mummy* estão bem legais: a maior parte das cenas acontece dentro das pirâmides do Egito, e elas estão com um visual bem detalhado, assim como os hieroglifos. Pra completar, a trilha sonora cria o clima de suspense do jogo, e as vozes dos personagens estão bastante características. Além disso, você pode escolher entre cinco línguas diferentes. Entre no clima e divirta-se!

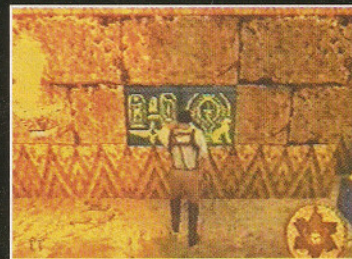
DICA: ataque seus inimigos enquanto eles ainda estão se preparando para partir pra cima de você. Assim eles apanharão sem se defender



DICA: se você quiser informações sobre sua quantidade de vidas, energia e itens, aperte o botão Select



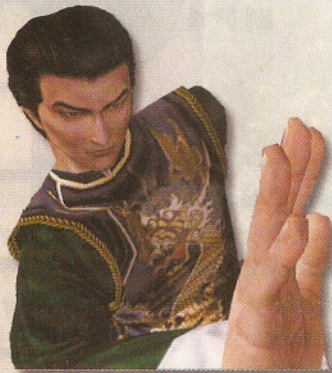
DICA: aperte o botão R2 do joystick para ter visão em primeira pessoa



DICA: para virar-se rapidamente, sem ter de ir para trás, aperte o botão R1

SHENMUE: VIVA ESTA EXPERIÊNCIA!

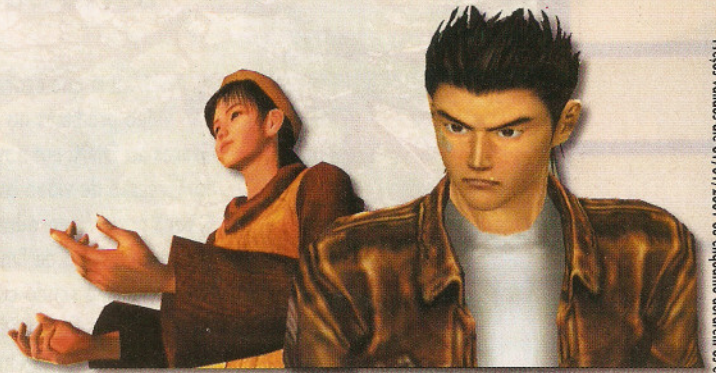
SEGA



SHENMUE



3x R\$ 49,99



- 4 GDS EM EMBALAGEM ESPECIAL.
- MANUAL E SHENMUE PASSPORT EM PORTUGUÊS
- UM NOVO CONCEITO DE JOGO: F.R.E.E. (FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT)

- EXPERIÊNCIA DE VIDA VIRTUAL MAIS REALISTA JÁ PRODUZIDA: ACORDE, TRABALHE, COMA, DURMA. O TEMPO PASSA NO MESMO RITMO DA VIDA NORMAL. INICIE SUAS INVESTIGAÇÕES DURANTE O INVERNO E VIVA AS DEMAIS ESTAÇÕES DO ANO NO DECORRER DO JOGO.

SEGA

TEG TOY

CONSOLE DREAMCAST

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



3x R\$ 233,00
OU EM 10x R\$ 81,53

GRÁTIS
SONIC ADVENTURE
E CAMISETA EXCLUSIVA

CONTROLLER



3x R\$ 39,99

VMU



3x R\$ 33,33

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

ARCADE STICK



3x R\$ 99,99



DEAD OR ALIVE 2



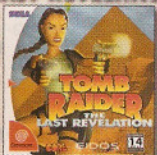
3x R\$ 23,33

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

JET GRIND RADIO



3x R\$ 33,33

KING OF FIGHTERS 99



3x R\$ 26,66

AIRFORCE DELTA



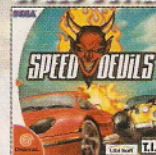
3x R\$ 26,66

NBA 2K



3x R\$ 26,66

SPEED DEVILS



3x R\$ 29,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



3x R\$ 26,66

SEGA RALLY 2



3x R\$ 23,33

VIRTUA STRIKER 2



3x R\$ 26,66

CRAZY TAXI



3x R\$ 26,66

HYDRO THUNDER



3x R\$ 26,66

BLUE STINGER



3x R\$ 33,33

RAYMAN 2



3x R\$ 33,33

SONIC ADVENTURE



3x R\$ 23,33

READY 2 RUMBLE



3x R\$ 29,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast

(0**11) 7266-7777

NOVO TELEFONE
A PARTIR DE FEV/2001
(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
TS1AA

Preços válidos até 31/01/2001 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.



DREAMCAST NEWS

Mais uma novidade para a Internet do DC

A Sega mostrou em uma feira de Internet no Japão suas últimas novidades em relação à rede mundial de computadores e à conexão via Dreamcast. Uma delas é o Online Banking, serviço que acaba de entrar no ar naquele país e que possibilita que os usuários do Dreamcast paguem contas e façam diversas transações bancárias via logon do console. Quem possui a câmera Dreameye, que tem a capacidade de transferir imagens, e um microfone pode até mesmo conversar online com o gerente!



Jogos de arcade podem sair para DC

A revista oficial do Dreamcast na Inglaterra divulgou recentemente que a Sega pretende lançar um CD com a compilação de três jogos de arcade para o Dreamcast. O disco com *Emergency Call Ambulance*, *Jambo Safari!* e *Brave Fire Fighters* saíria, segundo a reportagem, por 40 libras esterlinas (cerca de US\$ 58). Apesar das especulações, nem a Sega européia nem a americana confirmaram tal lançamento. Resta agora esperar e ver se a empresa não está apenas escondendo o jogo.

Novo formato DivX permite que você assista a vídeos via console



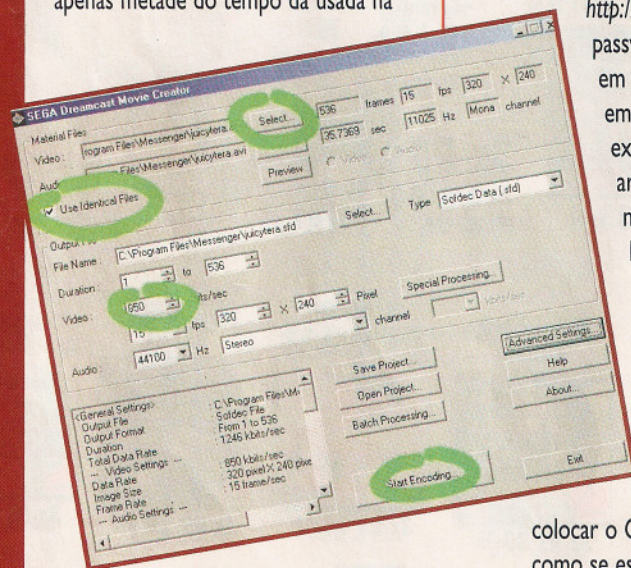
Você sabia que agora é possível assistir ao seu vídeo predileto no Dreamcast? Pois é.

Graças ao DivX, um novo formato de compressão de vídeo baseado no padrão MPEG-4, você poderá reproduzir no 128 bits da Sega aquele churrasco de fim de ano da sua turma. O DivX, que está sendo considerado o MP3 do vídeo, associa alta qualidade a um pequeno espaço de armazenagem. Os arquivos de vídeo compactados nesse formato apresentam entre 10% e 15% do tamanho equivalente em DVD, mesmo em alta resolução! Isso significa que um filme que precisava de 5 GB de espaço em um DVD (metade dele!) cabe em um CD-ROM normal de 640 MB! Outra grande vantagem é que a codificação de um filme para DivX leva apenas metade do tempo da usada na

fabricação de DVDs. O procedimento para assistir a filmes no Dreamcast é relativamente simples. Inicialmente, seria necessário um programa para rodar esses vídeos comprimidos em MPEG-4. Muitos já estão sendo desenvolvidos por grupos de programadores, mas até agora nenhum ficou pronto. A solução então é converter seus arquivos DivX para o formato de vídeo nativo do Dreamcast, chamado Sofdec. Esse padrão, usado nas apresentações dos jogos, nas computações gráficas e nos encerramentos, tem uma ótima qualidade e se aproxima muito do MPEG-4. Para fazer a conversão, você precisa pegar o programa **Sega Dreamcast Movie Creator** em

http://dciso.free.fr/dc_movie_maker.zip (a password é www.dciso.fr.st) e instalá-lo em seu PC. Depois é só baixar seu vídeo em MPEG-4 preferido da Internet, executar o programa, selecionar o arquivo desejado (botão Select indicado na figura), ativar o campo "Use Identical Files" e apertar o botão "Start Encoding..." para que a conversão seja feita. É um processo demorado, mas simples. Terminada a conversão do arquivo de vídeo, você terá de gravá-lo em um CD, com outros arquivos que você deve puxar de

<http://dciso.free.fr/sfd.zip>. Pronto! É só colocar o CD no Dreamcast e assistir ao vídeo, como se estivesse assistindo à apresentação de



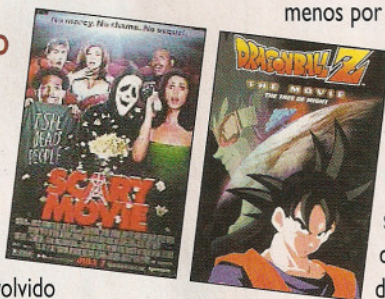
Mars Colony lança trilha sonora de Streets of Rage 2

A eletrizante trilha sonora do game *Streets of Rage 2*, do Mega Drive, será lançada este ano no Japão pela Mars Colony Music. Como a empresa tem um escritório de distribuição nos EUA, espera-se também um lançamento ocidental do CD. As outras trilhas sonoras da empresa podem ser encontradas em alguns sites de venda via Internet.

um jogo! Um detalhe: no programa, na hora da conversão, deixe o campo "kbits/sec" com 850 para que a qualidade do vídeo seja perfeita. Arquivos no formato DivX podem ser achados em inúmeros locais na Internet, como os MP3. Um bom endereço para você começar a procurar é o www.iwantyou.to/DivX. O site traz informações sobre o padrão, links para os melhores sites, programas de visualização, compactadores e conversores. Você também pode gravar seus vídeos caseiros (gravados com uma filmadora) no formato MPEG-4. Basta capturá-los num PC (com o auxílio de uma placa de captura de vídeo), gravá-los num arquivo e depois convertê-lo para esse formato. Na Internet, existem inúmeros programas que fazem essa conversão. Voltando aos DivX, uma alternativa menos interessante para você rodar vídeos no Dreamcast é o formato MPEG-1, anterior ao MPEG-4 (o MPEG-2 e o MPEG-3 não são usados) e com qualidade um pouco inferior. Esse formato pode ser diretamente rodado com a ajuda do GypPlay, programa que pode ser puxado em www.maxtarget.com/dcw/dcw_utils_audio_video.shtml e que roda CDs com arquivos MPG, AVI e DAT, entre outros tipos de MPEG-1. Basta gravar o programa GypPlay e os arquivos de vídeo num CD e usá-lo no Dreamcast depois do disco de boot. Pressionando A, você assiste automaticamente aos vídeos do CD.

O NASCIMENTO DO DIVX

O DivX surgiu de um jeito meio arriscado, como um formato pirateado e modificado do padrão MPEG-4 que a Microsoft tinha desenvolvido



para o Windows. Só que antes que a gigante dos softwares pudesse acabar com o projeto dos programadores caseiros, eles decifraram o código roubado e se inspiraram nele para construir, da estaca zero, seu próprio padrão, livre de copyright, que foi distribuído pela Internet. Assim começou a revolução do vídeo digital com grande compactação, que está preocupando cada vez mais as produtoras de filmes. Isso porque qualquer um com acesso à Internet em banda larga pode baixar vídeos inteiros, compactados, dos mais recentes lançamentos do cinema. Existem páginas que disponibilizam, por exemplo, *Missão Impossível 2* e *A Bruxa de Blair 2* ilegalmente. Só que o DivX tem um lado muito positivo. Qualquer um pode passar seus vídeos de casa para o formato digital para não perdê-los com o tempo. É certo que os avanços do DivX não vão parar por aqui. Vários programadores amadores do mundo todo já se uniram e estão desenvolvendo uma nova versão do DivX, formato que possibilitará compactar ainda mais os vídeos, e com qualidade superior à do DVD! A intenção desses programadores é permitir que todo mundo assista a vídeos diretamente da Internet, sem precisar baixá-los. No caso do Dreamcast, porém, a solução, pelo menos por enquanto, será baixar esses

vídeos, convertê-los para o formato Sofdec para então assisti-los através de um CD gravado. Esse processo não é nada ruim se pensarmos que cada CD suporta mais ou menos duas horas de filme, com excelente qualidade de áudio e vídeo!



Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Microsoft Combat Flight Simulator	Simulador	03/01
Heroes of Might and Magic III	Estratégia	15/01
Dragon Rider	Ação	16/01
Hype: The Time Quest	RPG	16/01
Stupid Invaders	Ação	17/01
Phantasy Star Online	RPG	24/01
Age of Empires II	Estratégia	Janeiro
Bangai-O	Tiro	Janeiro
Deer Avenger	Esporte	Janeiro
Hundred Swords	Ação	Janeiro
Microsoft Links LS	Esporte	Janeiro
Polaris Snocross	Esporte	Janeiro
Record of Lodoss Wars	RPG	Janeiro
Sierra Sports: Game Room	Esporte	Janeiro
Stunt GP	Corrida	Janeiro
SWAT 3D	Ação	Janeiro
System Shock 2	Tiro	Janeiro
Unreal Tournament	Tiro	Janeiro
18 Wheeler: American Pro Trucker	Corrida	14/02
Eldorado Gate Part II	RPG	Fevereiro
Fisheyes Wild	Simulador	Fevereiro
Project Justice	Luta	Fevereiro
Angel Present	Adventure	Março
Alone in the Dark 4	Aventura	Março
Armada II	Tiro	Março
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Ação	Março
The Mummy	Ação	Março
V.I.P.	Ação	Março
Dark Eyes	RPG	Sem previsão
Little Dream	Ação	Sem previsão
Street Fighter Zero 3 for Matching Service	Luta	Sem previsão
K-I Dream	Luta	Sem previsão
Type-X	Ação	Sem previsão
Segagaga	Indefinido	Sem previsão

Rede do Dreamcast ganha aplicação médica nos EUA

A Sega e a empresa CSK uniram-se para lançar nos Estados Unidos novas aplicações de rede para o Dreamcast. Entre as novidades está a câmera de vídeo digital Dreameye, que já foi testada por 12 mil membros do sistema de seguro-saúde da CSK e que poderá ser útil para a realização de consultas ao médico sem que o paciente tenha de sair de casa. Os usuários receberam de graça um Dreamcast e uma Dreameye para se comunicarem com o médico através da conexão de rede do console.

Nova VMU do DC tem quatro vezes mais capacidade que a anterior

A nova VMU da Sega, que acaba de ser lançada nos Estados Unidos, tem quatro vezes mais capacidade de armazenamento que a anterior. Ela contém quatro páginas de 200 blocos, totalizando 800 blocos, mas não é compatível com alguns títulos antigos do Dreamcast. São eles: *Dynamite Cop*, *F1 World Grand Prix*, *Airforcé Delta*, *Carrier* e *Rayman 2*. Os games *Zombie Revenge* e *Virtua Tennis* também apresentam problemas, porém somente quando as páginas da VMU são trocadas. Tirando isso, vale a pena o investimento. A novidade custa US\$ 39,99 nos Estados Unidos.



DREAMCAST
PRÉ-ESTRÉIA

Akolyte

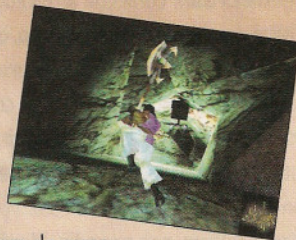


RENEVANT
Ação

Sem data prevista de lançamento

Em **Akolyte**, você será um herói que faz parte do grupo da luz, cuja missão é proteger a humanidade dos deuses da escuridão. Ao longo dessa jornada, você vai ter de encarar muitos desafios e desvendar diversos enigmas. Os controles, muito precisos e fáceis de aprender, serão de grande ajuda na hora das batalhas. Além disso, você poderá contar com algumas magias especiais. A parte visual é um dos fortes do game: os cenários

são gigantes e bastante interativos, e os efeitos, incríveis. A Renevant, empresa produtora do game, prometeu ainda um modo Multiplayer.



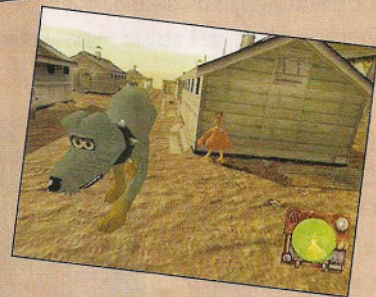
Chicken Run



BLITZ/EIDOS
Aventura

Já disponível

Já era de se esperar que fosse produzido um game a partir do ótimo filme de animação, lançado recentemente aqui no Brasil com o título *A Fuga das Galinhas*. **Chicken Run** mostra as aventuras de duas galinhas que tentam desesperadamente fugir de uma fazenda e de um destino cruel, a panela! Só que isso não vai ser nada fácil. A dupla terá de se esconder de inúmeros cães de guarda e encarar muitos outros obstáculos pela frente. O game ficou bastante fiel ao filme, e até mesmo as vozes usadas nas dublagens são as mesmas.



Boarder Zone

INFOGRAMES
Esporte

Já disponível



Se você curte esportes radicais, **Boarder Zone** é a mais nova pedida do Dreamcast. O título, que já fez sucesso no PC, tem gráficos em 3D incríveis, seis modos de jogo, sete diferentes snowboarders (cada qual representando um país) e uma trilha sonora animal. Mas as novidades não ficam por aí! Cada uma das pistas oferece vários circuitos a seguir, além de alguns atalhos. Os modos mais interessantes são o Free-Ride e os chamados Event, nos quais você poderá fazer manobras no half-pipe e participar de corridas contra um amigo.

Denis the Kangaroo

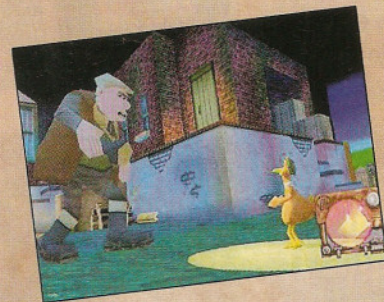


X-RAY INTERACTIVE/TITUS
Ação

Já disponível

Esse é o título ideal para quem sempre quis ter um canguru boxeador no DC, como o que já existiu um dia no Atari 2600. Capturado por dois caras malucos, o canguru Denis passa por um treinamento e vira um pugilista de primeira. Só que bate a saudade de casa, e Denis escapa para

encarar uma longa jornada de volta à terra natal. Em 25 fases e cinco diferentes mundos coloridos, o canguru usará as técnicas do boxe para livrar-se do perigo e também aprenderá a praticar alguns esportes radicais, como pára-quedismo.



Anachronox



EIDOS
Aventura
Disponível no 1º semestre

Anachronox, game de aventura da Eidos que foi produzido inicialmente para o PC, está prestes a ganhar sua versão para Dreamcast. Esse estranho título do jogo é o nome de uma cidade fantasma onde se passa a história. Você estará na pele de Sly Boots, um anti-herói que tem a missão de desvendar os mistérios que envolvem tal lugar. Para isso, Sly contará com a ajuda de alguns personagens e de uma fiel e fantasmagórica

companheira, chamada Fatima. A aventura toda tem visão em terceira pessoa, e o sistema de batalha acontece em tempo real. Ou seja: você poderá mover e posicionar seu personagem da maneira que quiser a qualquer momento e, conseqüentemente, tirar vantagem dos itens dos cenários. Mas prepare-se, pois a inteligência artificial do inimigo foi muito bem programada, o que significa que as batalhas não serão nada fáceis.

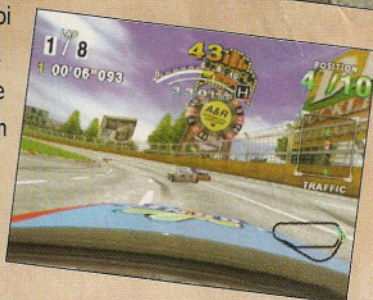


Daytona USA



TEAM 17/SEGA
Corrida
Já disponível

Quem freqüentou um arcade que se preze nos últimos seis anos com certeza já teve a chance de se divertir com os amigos jogando Daytona. Esse foi um dos primeiros e melhores títulos lançados para arcade, com visual colorido, som realista e a grande vantagem de você poder desafiar várias pessoas em uma mesma corrida. A primeira versão caseira do clássico saiu para o Saturn e não foi das melhores, devido aos muitos slowdowns e ao pouco realismo. Só que esses problemas não afetaram



nem de longe a conversão para o Dreamcast, que apresenta texturas de arrebentar. Além disso, **Daytona USA** conta com novos circuitos, além dos originais, mais carros (totalizando 20 opções) e o mais importante: a possibilidade de você jogar na mesma tela contra um amigo. Quer melhor do que isso? Então saiba que também é possível jogar online contra sete outros competidores. Como você pode notar, a dose de ação que a Sega inseriu nesse game é suficiente pra derreter até mesmo asfalto virtual. Uma dica para aqueles que gostam de corrida: preparem-se para esvaziar os cofrinhos porque esse jogo é dos bons!



DREAMCAST

Aventura para um bom detetive em pleno Oriente

Shenmue

9.5

Sega

Ação/Aventura

1 Jogador

Controle - é difícil guiar Ryo 8

Diversão - interação total 10

Gráfico - expressões faciais 10

Som - produz o clima tenso 10



Shenmue



Por Marcelo Kamikaze

Logo que olhar na tela, você vai perceber o excelente trabalho realizado na versão americana de **Shenmue**. O som e as imagens do jogo são tão bons que você se sentirá o próprio Ryo, um adolescente japonês que teve o pai assassinado por um mestre de Kung-Fu. Em sua missão de vingança, você terá de buscar pistas do assassino pela cidade (falando com pessoas e coletando itens) e descobrir o segredo dos espelhos mágicos de jade, que foram roubados pelo cara. Ao longo da história,

que se passa no Japão e na China, você vai cruzar com diversos personagens, cada um deles com feições e expressões faciais próprias. Os cenários também são bem detalhados (você poderá interagir com eles de várias maneiras), assim como as falas. Os controles são bons, mas às vezes atrapalham sua vida quando você quer pegar itens. Já as batalhas funcionam como em **Dragon's Lair**: você deve apertar o botão correto na hora em que o flash

DICA: *ser sparring de Fuku-Chan é uma boa maneira de praticar seus movimentos de luta*

aparece na tela. **Shenmue** será um desafio a seu cérebro. Siga as pistas, encontre o assassino e aguarde o próximo episódio.

DICA: *Charlie tem uma pista importante, mas fique atento quando persegui-lo*

DICA: *se você vencer a gangue de Charlie na construção, prepare-se para um Quick Time Event logo em seguida*



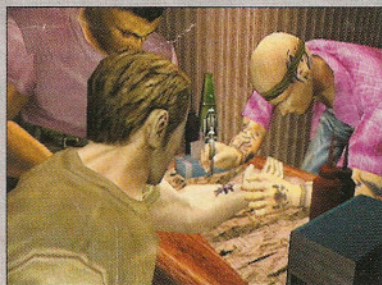
DICA: *na construção, o cara de camuflagem verde é o mais durão*



DICA: *fale com Ine-san frequentemente. Às vezes ela poderá lhe dar dicas sobre o espelho da Phoenix ou contar um segredo sobre o dojo*



DICA: *o tatuador de Charlie fica em algum lugar acima das escadas de Dobulita. Não faça uma tatoo*



DICA: *you deve falar com todos, mas nem sempre acredite neles*





DREAMCAST

Conheça o melhor RPG já lançado para o Dreamcast

Skies of Arcadia

9.0

Sega

RPG

1 Jogador

Controle - ataques fáceis 9

Diversão - RPG de primeira 9

Gráfico - colorido e detalhado 9

Som - trilha bonita e variada 9



Por Marcelo Kamikaze

Preparem-se, fãs de RPG! O Dreamcast nunca ganhou um título do gênero tão caprichado e divertido como *Skies of Arcadia*. O jogo mistura elementos tradicionais de RPG a um estilo próprio, resultado que nenhum usuário de Dreamcast pode perder. Numa era em que as pessoas vivem em ilhas voadoras e as naves espaciais dominam o céu, uma nação está determinada a obter pedras antigas e misteriosas que são usadas como armas de destruição para, assim, dominar o mundo. No meio disso tudo está Vyse (o personagem que você vai controlar!), um jovem membro dos Blue Rogues, grupo de piratas que participam da caça às pedras. Na jornada para descobrir novas ilhas e encontrar os objetos misteriosos, Vyse vai pilotar diversas



DICA: não desperdice seus ataques de canhão nos Red Gigas e fuja quando tiver oportunidade. Assim você estará pronto para lutar contra a nave de Belleza



DICA: antes de entrar no Coliseum, aumente seu HP e MP

SKIES OF ARCADIA

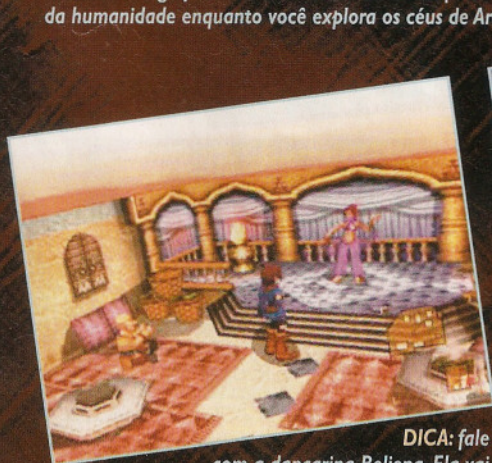
espaçonaves, que poderão ser equipadas com diferentes armas, motores e outros itens que você desejar. As batalhas seguem o estilo RPG: cada personagem pode comprar suas próprias armas e aprender ataques mágicos, baseados em elementos como fogo, água, terra e ar. Cabe a você tentar descobrir qual elemento faz mais efeito para cada inimigo. Os recursos visuais e gráficos tornam o jogo uma obra de arte. Sem dúvida, *Skies of Arcadia* não vai desapontá-lo!



Descubra o significado de sua existência e a importância da humanidade enquanto você explora os céus de Arcadia!



DICA: quando estiver batalhando contra outra nave, comece na defensiva e aumente seus Spirit Points com Focus. Assim você terá mais capacidade ofensiva nos pontos críticos da batalha



DICA: fale com a dançarina Beliena. Ela vai oferecer a você um passeio em sua nave



DICA: aprenda o mais rápido possível os Super Moves que afetam o grupo todo, como Fina's Lunar Blessing e Vyse's Rain of Swords. Eles podem reverter as batalhas em seu favor



DICA: a oeste de King's Hideout, no Ixa'taka Kingdom, você encontrará Golden Man



DREAMCAST

Sonic invade o mundo dos sonhos dos jogadores

Sonic Shuffle

9.3

Sega

Tabuleiro

4 Jogadores

Controle - não dá pra vacilar 9

Diversão - vários minigames 10

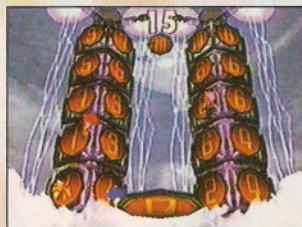
Gráfico - desenho com foto 10

Som - as falas são repetitivas 8



Por Marjorie Bros

Sonic ganhou, literalmente, o game dos sonhos de todo jogador! É que o porco-espinho e sua turma foram transportados para Maginaryworld, uma dimensão feita do sonho das pessoas, para ajudar a fada Lumina a recuperar um cristal despedaçado por Void, o vilão da história. Só que as partes da pedra preciosa estão espalhadas por vários



DICA: no minigame Number Jump, você terá mais chances se ficar pulando rapidamente



DICA: no acidente na praia, corra para o fundo para pegar anéis e volte pulando pra fugir das ondas

DICA: guarde a carta S para as situações em que você precisa se distanciar rápido dos outros



DICA: Knuckles é o único que pode subir pelas paredes e usá-las como atalho

mundos, cada um representado por um tabuleiro repleto de armadilhas, prêmios, monstros e minigames. Os gráficos, muito bonitos, misturam cenários fotográficos, personagens com jeitão de desenho animado e muitos efeitos especiais. A diversão é garantida pela variedade de minigames e situações inesperadas, como mudanças de cenário. A trilha é uma mistura de músicas instrumentais latinas com techno, e até a VMU é bem usada (coisa rara!) nesse jogo, permitindo que você veja suas cartas sem que nenhum outro jogador espie!



DREAMCAST

Segunda versão tem ainda mais realismo e desafios!

Tony Hawk's Pro Skater 2

9.5

Neversoft

Esporte

1 Jogador

Controle - variado e eficiente 10

Diversão - manobras radicais 10

Gráfico - animação suave 9

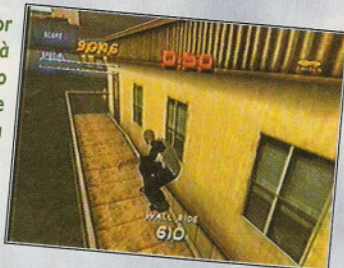
Som - a balada das ruas 9



Por Chris Combo

A versão de Tony Hawk's Pro Skater 2 para Dreamcast arrasa desde a apresentação: o vídeo de abertura é um verdadeiro show de manobras

DICA: se você for de encontro à parede e não tiver tempo de executar uma manobra, dê um Wall Ride (Y) para não se arrebentar



DICA: mesmo quando o cronômetro chega a 0:00, você pode continuar a sequência de manobras até o final



DICA: antes de tocar o chão, depois de executar manobras, aperte ↑, ↓ (ou ↓, ↑) para emendar uma nova sequência e ganhar pontos

radicais com profissionais do ramo e fundo musical de Rage Against the Machine. O jogo está um pouco mais longo que o primeiro, com ainda mais missões para você cumprir em cada cenário. Entre as inúmeras novidades, você agora

pode inventar sua própria pista, usando os obstáculos disponíveis no game, e criar um skatista personalizado. O visual também está muito mais realista, com efeitos de neve e reflexos de imagens perfeitos, graças a uma nova engine gráfica criada pela Neversoft.



DICA: usando o editor de pistas, crie ambientes para treino de manobras e se transforme num profissional!



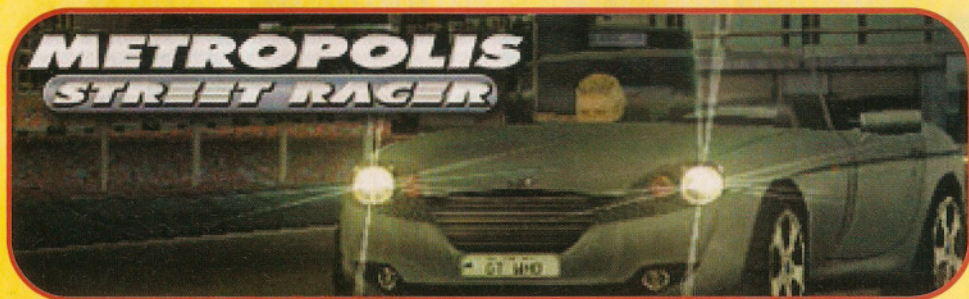
DREAMCAST

Nessa corrida, você vai ultrapassar até sua sombra

Metropolis Street Racer

9.5

Sega	Controle - requer treino	9
Corrida	Diversão - usar freio de mão	9
2 Jogadores	Gráfico - carros detalhados	10
VMU	Som - bem variado	10



DICA: não suba nas calçadas nem bata em muros, cercas e carros adversários. Essas barbearagens lhe custarão muitos pontos

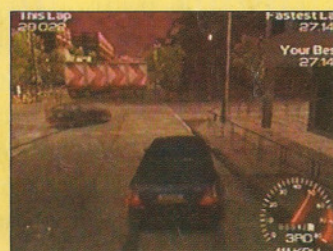


Por Marjorie Bros

Metropolis Street Racer não é um jogo de corrida como outro qualquer, em que você tem de ultrapassar alguns carros para chegar em primeiro. Aqui o objetivo é fazer o menor tempo possível e ganhar o máximo de pontos. E não vale bater em outros carros ou subir nas calçadas, pois você perderá pontos! O que conta é seu estilo, sua forma de pilotar. Fazer curvas derrapando, por exemplo, é uma maneira de impressionar. Quando estiver jogando sozinho, você poderá correr contra o Ghost Car, uma espécie de sombra que representa sua volta anterior,



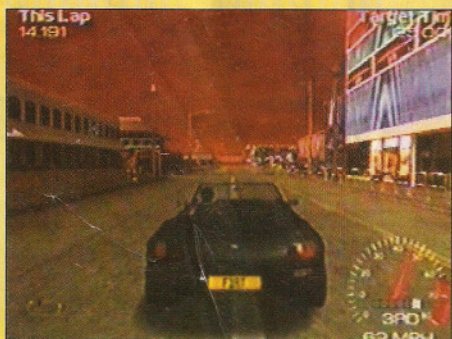
DICA: faça curvas usando o freio de mão, assim você ganhará pontos por estilo de pilotagem



DICA: se o Ghost Car atraparlar você, entre no menu Options e

tire-o da pista. Ou então deixe-o com menos coloração

DICA: use o direcional para mudar o tipo de câmera

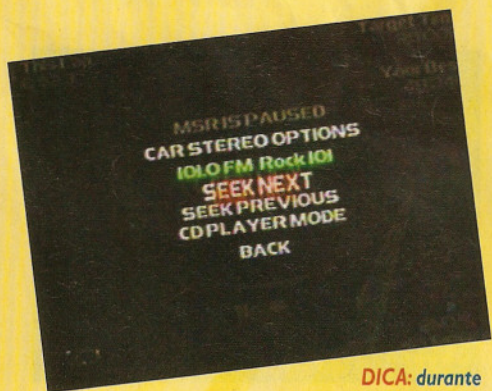


para tentar bater seu próprio recorde. Ao todo, são mais de 40 marcas de carros, como Fiat, Ford, Mercedes e Audi, e diversas opções de cores. A parte sonora também é muito variada: você pode ligar o rádio do carro e escolher sua estação preferida! O controle é um pouco diferente dos jogos comuns. Às vezes, você tem de usar o freio de mão para derrapar nas curvas.

Não perca mais tempo e entre nessa corrida!



DICA: antes de começar a prova, entre no menu para assistir a vídeos de vários tipos de carros



DICA: durante as provas, você pode mudar a estação do rádio ou, se preferir, colocar um dos CDs do jogo para ouvir



DICA: para ganhar o Joker, você terá de fazer uma prova impecável. Depois use-o somente em pistas que você já conhece, assim poderá dobrar seus pontos



DICA: ouça as rádios (com locutor e tudo!) de vários países e estilos diferentes antes de entrar na prova. Isso é possível na tela do menu



DREAMCAST

Saiba como se dar bem com o jogo na Internet

Quake III Arena

9.3

iD Software/Sega	Controle - exige o mouse	8
Ação	Diversão - ação extrema	9
4 Jogadores	Gráfico - igual ao do PC	10
Mouse	Som - rock e techno	10

Quake III Arena



Por Lord Mathias

Quake III Arena é, pelo menos por enquanto, o melhor jogo online do Dreamcast. São vários modos de jogo: o famoso Deathmatch, que em português claro quer dizer cada um por si (ou "salve-se quem puder"); o entre times (azul contra vermelho); o Tournament, que são duelos um contra um; e o mais divertido de todos, Capture the Flag. Nesse modo, também jogado entre dois times, você precisa invadir a base inimiga, pegar a bandeira deles e trazê-la para sua base. Tudo isso sem que o time adversário roube sua bandeira, é claro! Nessa matéria, você confere todos os passos para conectar-se à Internet e muitas dicas para sobreviver no mundo online. Ah! E as dicas valem também para quem tem a versão para PC! O ideal é jogar usando o teclado e o mouse, que dão uma maior mobilidade aos personagens e melhoram seu controle. Se você não for usar esses acessórios, prepare-se para passar um bom tempo se adaptando ao joystick. Mas vale qualquer esforço pra curtir esse jogo!



DICA:
em Capture the Flag, sempre deixe alguém na defesa de sua base guardando a bandeira

COMO JOGAR ONLINE



1. No menu principal, entre em Setup e Player. Você deve escrever um nome (Player Name) e escolher, na parte de baixo, qual modelo deseja usar. Em Handicap, você opta por começar com menos energia que o normal. Finalize apertando Done e volte ao menu principal



2. Escolha a opção Internet Game. Você deve ter em mãos o nome de usuário (User Name), a password e o telefone de acesso (Phone Number) do provedor de Internet que for usar (IG, UOL, Terra etc). Se você já tiver configurado o Browser do DC, essas informações já estarão preenchidas. Quando tudo estiver certo, selecione Dial na parte de baixo da tela. Não se esqueça de verificar se a linha está conectada ao DC!



3. A tela seguinte mostra quatro quadros. No segundo e no terceiro, o DC está ligando para o servidor. Se a conexão estiver correta, o quarto quadro será ativado e você poderá continuar. Caso a operação seja interrompida no terceiro, é sinal que as informações que você enviou estavam erradas, a linha estava ocupada ou com algum problema



4. Feita a conexão, aparecerá a lista dos servidores de Quake 3 disponíveis no momento (espere carregar). Se der erro enquanto a lista estiver aparecendo, escolha Retry. Você poderá ver, ao lado do número dos servidores, o tipo de jogo que está rolando em cada um (Deathmatch, CTF etc). Escolha um para entrar e pronto!



5. Durante os jogos, dê Pause para escolher Change Team e alternar entre os times azul e vermelho, ou para escolher se ficará apenas assistindo à ação sem interferir, invisível para os outros (Spectador)



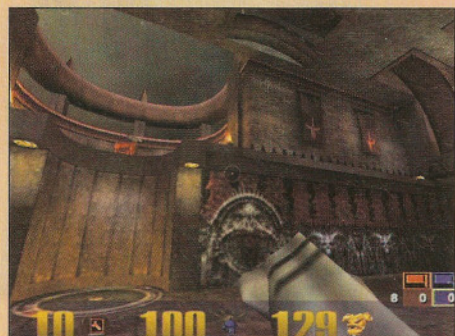
6. Se vir um balãozinho azul sobre um jogador, significa que ele está escrevendo uma mensagem, sem controlar o personagem. Respeite isso e parta para cima de outra pessoa



7. Durante as partidas, aperte o direcional (→) para ver a pontuação atual dos jogadores



DICA:
sempre corra para pegar uma armadura. Ela faz uma grande diferença para você resistir a danos



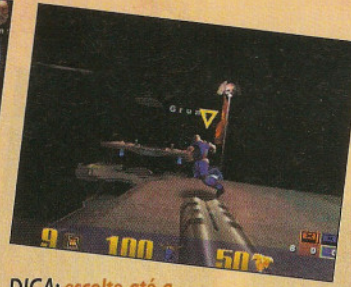
DICA: entre devagar e atento na base do inimigo. Espere não ter ninguém perto da bandeira e corra para pegá-la



DICA: a espingarda causa pouco dano de longe, portanto avance no inimigo ou faça ele se aproximar



DICA: enquanto dois jogadores estiverem brigando pela posse das bandeiras, use a Railgun com calma para ajudar seu companheiro



DICA: escolte até a base o jogador de seu time que estiver com a bandeira. Se preciso, jogue-se na frente dos tiros para salvá-lo



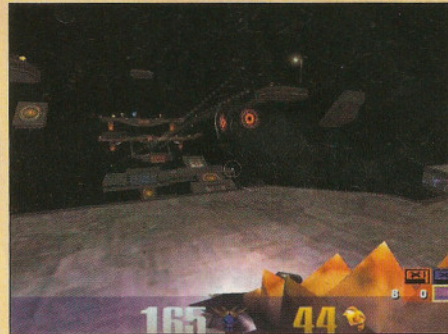
DICA: pegando o item M, você soma 100 pontos à sua energia. Como eles somem rápido, vire um kamikaze nessa hora



DICA: fique escondido do lado de fora da base inimiga,

esperando que alguém saia.

Deixe o adversário passar e entre sem ser visto

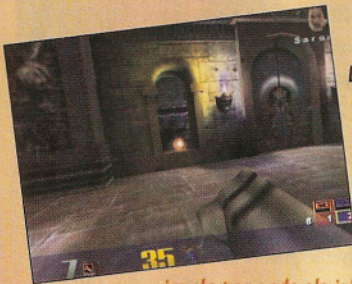


DICA: quando sua munição acabar, isole-se da ação para pegar balas, em vez de atacar com a Gauntlet



DICA: se você pegar um lança-granadas, jogue rápido toda a munição em um só lugar

para explodir quem, por azar, passar por lá



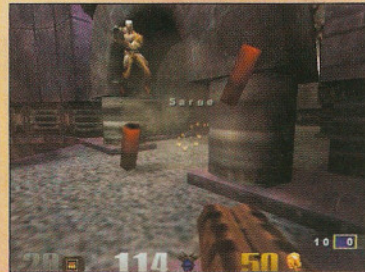
DICA: se o cara que você está perseguindo entrar por uma porta, atire um míssil na

janela por onde ele irá passar em seguida. Assim o matará com a explosão



DICA: se o inimigo estiver com sua bandeira, corra para a base dele, faça uma

emboscada dois contra um e espere-o chegar



DICA: fique atento a jogadores que ficam sempre pulando para evitar os tiros. Atire quando eles tocarem o chão

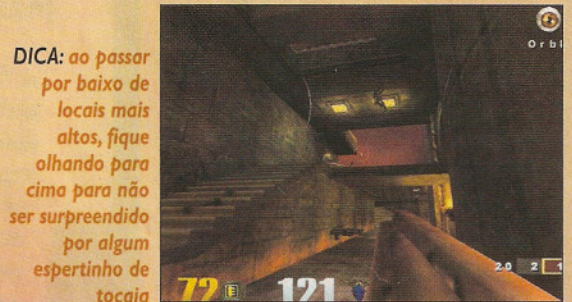


DICA: nas fases abertas, aproveite os pulos para ter uma

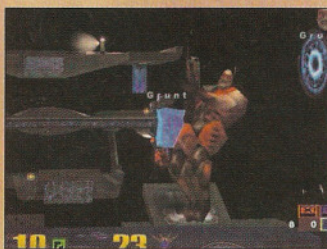
visão do caos que está acontecendo lá embaixo



DICA: siga pacientemente alguém que ainda não viu você, até conseguir mirar com precisão



DICA: ao passar por baixo de locais mais altos, fique olhando para cima para não ser surpreendido por algum espertinho de tocaia



DICA: em vez de tentar matar o inimigo, derrube-o

da plataforma quando ele estiver na beirada



DICA: não perca tempo nem se arrisque para pegar o Regeneration.

Ele faz sua energia crescer, mas muito devagar



DICA: nunca fique em um

corredor apertado enquanto estiver na mira de alguém, senão você se torna um alvo fácil



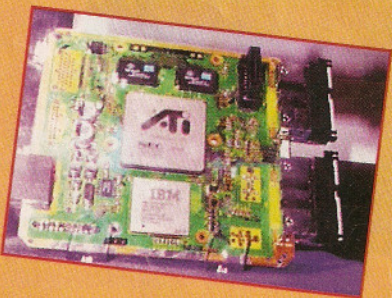
NINTENDO NEWS

Os lançamentos da Konami para o GBA

A Konami anunciou uma lista com todos os títulos que a empresa pretende lançar para o Game Boy Advance, portátil que deve chegar ao mercado japonês agora em março. São eles: *Silent Hill*, *Golf Master*, *Mail de Cute* e *Monster Battalion*. *Castlevania: Circle of the Moon* e *Wai Wai Racing* já haviam sido anunciados anteriormente. Segundo a Konami, esses títulos devem estar disponíveis já no lançamento do console de bolso.

Por dentro do novo GameCube

A arquitetura interna do novo console 128 bits da Nintendo, o GameCube, foi apresentada no final do ano passado durante a Comdex 2000, feira internacional de informática. A parte interna do console conta com um processador gráfico de 202.5 MHz, da ATI Technologies, e com um processador de 405 MHz da IBM, chamado Gekko. O console, que deverá ser lançado em julho no Japão e em outubro nos EUA, poderá mostrar de 6 a 12 milhões de polígonos por segundo e contará com o efeito de anti-aliasing.



As aventuras do bigodudo Mario em seus 20 anos de existência



Em 1981, o mestre Shigeru Miyamoto criou o primeiro jogo da Nintendo que trazia um dos personagens mais queridos da história da empresa, Mario. É isso mesmo, o famoso bigodudo está fazendo 20 anos! O primeiro game em que ele apareceu foi *Donkey Kong*, para arcade. Naquela época, Mario ainda nem tinha nome, era apenas um carpinteiro conhecido como Jumpman. Somente quando o jogo chegou ao Ocidente que ele foi batizado como Mario. Daí em diante, o cara virou mascote da Big "N" e passou por todos os consoles da empresa: NES, SNes, N64, Virtual Boy, Game Boy e Game Boy Color. Em breve, o encanador terá uma nova aventura no N64, *Paper Mario*, e dará as caras nos futuros consoles da Nintendo, Game Boy Advance e GameCube. Logo na primeira aparição no jogo *Donkey Kong*, para arcade e Atari 2600, Mario já fez o maior sucesso. Com a missão de salvar a namorada Pauline das garras do macacão Donkey, o personagem foi responsável pela venda de mais de 65 mil arcades com o jogo nos EUA. Uma seqüência foi logo engatilhada e, no ano seguinte, saiu o jogo *Donkey Kong Jr.* Esse foi o único jogo até

hoje em que Mario fez papel de vilão: ele capturava Donkey Kong, e o filho do macacão tinha de salvá-lo. *Mario Bros*, de 1983, marcou a primeira aparição de Mario e seu irmão Luigi já como encanadores. Foi aí que as características e habilidades da dupla começaram a tomar forma. Com tanto sucesso, Mario teve, ao longo de sua existência, participação especial em jogos de todos os tipos, como *Pinball* e *Tetris*.

AS AVENTURAS EM OITO OU MAIS BITS

Em 1985, o jogo *Super Mario Bros* chegou ao NES, o 8 bits da Nintendo, para revolucionar o mundo dos games. Esse foi o jogo mais vendido da história do console, com 40 milhões de cópias distribuídas, e o primeiro a mostrar mais de uma tela ao mesmo tempo, marcando o início dos games com rolagem de tela. Mario enfrentava Bowser pela primeira vez, com o objetivo de libertar a princesa Peach. Em 1986, saiu no Japão a segunda versão de *Super Mario Bros*. Ela era bastante parecida com a primeira, só



que bem mais difícil. A seqüência chegou aos Estados Unidos em 1988, totalmente remodelada, pois a Nintendo considerava o jogo japonês muito repetitivo para o mercado ocidental. O ano seguinte foi marcado pela estreia de Mario no portátil Game Boy. Em *Super Mario Land*, a missão dele era

Mario em sua versão para a telona

Em 1993, Mario ganhou seu próprio filme, *Super Mario Bros - The Movie*, que trazia Bob Hoskins no papel do bigodudo e Dennis Hopper como Bowser. Mario e Luigi, encanadores na cidade Nova York, tinham de resgatar Daisy, a amada de Luigi, das garras do vilão Bowser. O filme contava ainda com as participações de Toad e Yoshi.

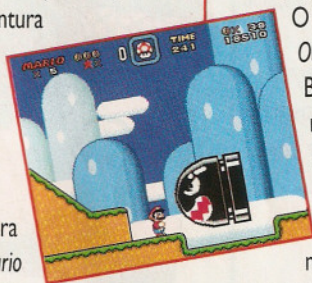


Nintendo nega o lançamento de Metroid

A Nintendo mandou tirar do ar um site recentemente criado pela Retro Studios, uma das mais novas parceiras da Big "N", em que a softhouse procurava talentos para ajudar no desenvolvimento do novo jogo da série *Metroid* para o GameCube. A Nintendo alegou que não anunciou oficialmente nenhum jogo para seu console 128 bits.



resgatar a princesa Daisy das garras do vilão Tatanga. Em 1990, finalmente foi lançado *Super Mario Bros 3*, em que o herói passava por sete mundos diferentes e, em cada um deles, tinha de encarar um dos Koopakids – aliados de Bowser – para salvar de novo a princesa Peach. Nesse mesmo ano, Mario fez sua importante estréia no 16 bits SNes, com *Super Mario World*: Bowser e Peach estavam de volta, e Yoshi aparecia pela primeira vez. A segunda aventura no portátil GB foi *Super Mario Land 2: Six Golden Coins*, em 1992. Mario tinha de enfrentar um novo vilão, Wario. Um ano depois, o bigodudo estava de volta para mais duas aventuras. Em *Mario is Missing* – lançado para NES, SNes e PC –, Luigi virava herói e tinha de procurar o irmão em diversas partes do mundo. Já em *Mario's Time Machine*, lançado para as mesmas plataformas, Mario viajava por diferentes épocas da história. Ainda em 1993, foi lançada *Super Mario Allstars*, para o SNes, uma coleção que continha os três jogos da série *Super Mario Bros* para NES. Mario também deu as caras em jogos como *Yoshi's Island* (SNes) e *Wario Land* (Game Boy), de 1993, e *Donkey Kong '94*, para Game Boy. Em 1995, lá estava ele de novo! O clássico de arcade e NES, *Mario Bros*, ganhava um formato 3D no portátil Virtual Boy, e o SNes era premiado com mais um título da turma de Mario, *Super Mario World 2: Yoshi's Islands*. Tratava-se de um game bem interessante, que trazia Yoshi e os irmãos Mario e Luigi ainda bebês. Um ano depois, o bigodudo voltou ao 16 bits, com *Super Mario RPG*, e deu um passo muito importante em sua vida: com *Super Mario 64*, o personagem aparecia pela primeira vez em 3D no



novo Nintendo 64. O portátil Game Boy Color ganharia seu primeiro game de Mario, *Super Mario Bros Deluxe*, já em 1999. Na verdade tratava-se das versões americana e japonesa de *Super Mario Bros 2*, do NES.

MARIO ESPORTISTA

A estréia de Mario no mundo dos esportes foi num jogo de boxe, lançado para o arcade em 1984. O bigodudo era o juiz em *Myke Tyson's Punch Out*. Em 1985 no NES, e em 1989 no Game Boy, ele entrou em campo no jogo *Golf* e deu novamente uma de juiz em *Tennis*. A terceira aparição de Mario num jogo de golfe foi em 1991, em *NES Open Tournament Golf*. A turma de Mario voltou ao SNes em 1992, na divertida corrida de kart de *Super Mario Kart*, título que deu origem a um gênero que faz sucesso até hoje! Mario foi jogar tênis pela primeira vez em 1995, no Virtual Boy, em *Mario's Tennis*. O Nintendo 64 ganhou uma versão de *Mario Kart* e *Mario Golf*, respectivamente, em 1996 e 1999. O jogo de golfe chegou ao Game Boy Color em 1999, e, no ano 2000, Mario consagrou-se nos esportes com o divertidíssimo *Mario Tennis*.

MAIS GAMES COM A MARCA MARIO

Mario também mergulhou de cabeça em jogos de quebra-cabeças e com estilo Tetris. Foi o caso de *Mario & Wario* (SNes), de 92; *Dr. Mario* e *Mario's Picross* (Game Boy), de 90 e 95. Além, é claro, do grande sucesso *Mario Party* (N64), uma espécie de jogo de tabuleiro que está prestes a ganhar a terceira versão. Não dá pra esquecer também de *Super Smash Bros* (N64), em que os grandes personagens da Big "N" se enfrentavam para decidir quem era o mais poderoso. É claro que o grande Mario não ia perder essa!

Agenda de lançamentos Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
Seadoo Hydrocross	Corrida	02/01
Dinosaur Planet	RPG	16/01
Mega Man 64	Ação/RPG	17/01
VR Powerboat Racing	Corrida	17/01
Mickey Racing Challenger USA	Corrida	21/01
Eternal Darkness	Ação	16/02
Paper Mario	RPG	16/02
Aidyn Chronicles: First Mage	RPG	17/02

Agenda de lançamentos Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Lego Racers	Corrida	06/01
Lego Stunt Rally	Corrida	06/01
Looney Tunes Racing	Corrida	06/01
Mission Bravo	Ação	06/01
Looney Tunes Collector Attack!	Ação	12/01
Mathbox Caterpillar Construction Zone 2	Ação	15/01
Mario Tennis	Esporte	16/01
Antz Racing	Corrida	17/01
Barbie Pet Rescue	Ação	17/01
Croc 2	Ação	17/01
Frisbee Golf	Esporte	17/01
Legend of the River King 2	Esporte	17/01
Metal Walker	RPG	17/01
Powerpuff Girls Battle Him (Meninas Superpoderosas)	Ação	17/01
Return of the Ninja	Ação	17/01
Rocketts Sleep Over	Ação	17/01
Tch Deck Skateboarding	Esporte	17/01
Dinosaur'us	Ação	19/01
Sesame Street Sports	Esporte	19/01
Dragon's Lair	Ação	Janeiro
Mega Man Extreme	Ação	Janeiro
Pocket GT Racing	Corrida	Janeiro
Xena	Ação	Janeiro
Action Man	Ação	17/02
Aliens: Thanatos Encounter	Ação	17/02
Indiana Jones	Ação	17/02
Mat Hoffman's Pro BMX	Corrida	17/02
Scooby-Doo Classic Creepy Capers	Ação	17/02
Monster Force	Ação	22/02
ESPN National Hockey Night	Esporte	Fevereiro
Hercules	Ação	Fevereiro

Quem é quem nas aventuras de Mario



Bowser apareceu em *Super Mario Bros*, para NES, em 1985. Ele é sempre o vilão da história. Sua maior diversão é seqüestrar a princesa Peach

O irmão gêmeo de Mario, Luigi, deu as caras no jogo *Mario Bros* para os arcades, no ano de 1983



A princesa do Mushroom Kingdom, Peach Toadstool, também apareceu pela primeira vez em 1985, no jogo *Super Mario Bros*. Sua "especialidade" é ser seqüestrada por Bowser



O cogumelo Toad, habitante do Mushroom Kingdom, fez sua primeira aparição em 1987, na versão americana de *Super Mario Bros 2*, para o NES

Wario apareceu somente em 1992, em *Super Mario Land 2*, para Game Boy. Ele já fez papel de vilão, mas agora pertence à turma de amigos do Mario



Yoshi, o dinossauro verdinho, apareceu pela primeira vez em 1990, no jogo *Super Mario World*, lançado para SNes



**NINTENDO
PRÉ-ESTRÉIA**

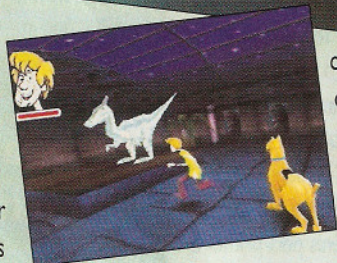


Scooby Doo: Classic Creep Capers



THQ
Aventura
Já disponível

Diretamente dos desenhos animados, Scooby Doo, Salsicha e toda a turma vão estrelar a mais nova aventura da THQ. Você vai entrar nessa história na pele de Salsicha, sempre acompanhado do fiel Scooby, que vai lhe ajudar em todas as tarefas. Um medidor de coragem vai acompanhar seus



movimentos e, dependendo da situação, pode fazer você começar a missão de novo. As animações e as dublagens estão bastante fiéis aos três

clássicos episódios da série em que a aventura foi baseada.

Scooby Doo: Classic Creep Capers é diversão certa, principalmente para quem cresceu assistindo ao desenho.

Return of the Ninja



NATSUME
Ação
Disponível em fevereiro

Os ninjas da Natsume estão de volta, exclusivamente no Game Boy Color. Você vai viver uma grande aventura na terra de Koga, que foi atacada por uma estranha força. Na pele de um ninja, sua missão será penetrar no



covil dos inimigos e reaver uma relíquia roubada antes que seja tarde demais. O melhor a fazer é evitar que eles percebam sua presença, bem ao estilo **Metal Gear Solid**. Mas se for preciso, use e abuse de suas habilidades ninja! Conforme seu progresso no game, você vai aprender a usar

novos poderes e poderá até mesmo andar sobre a água, escalar paredes e se pendurar no teto. Não perca esse lançamento!

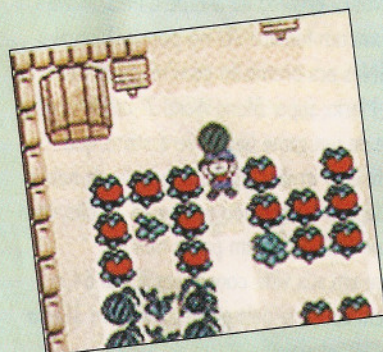
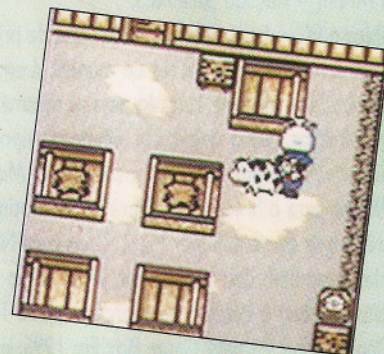
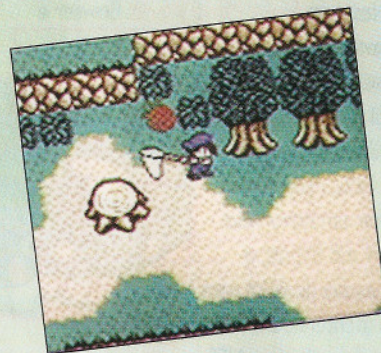
**GAME
BOY
COLOR**

Harvest Moon 2



NATSUME
Estratégia
Já disponível

**GAME
BOY
COLOR**



Too Human



NINTENDO/SILICON KNIGHTS
Ação
Sem data prevista de lançamento

**GAME
CUBE**

Too Human, inicialmente idealizado para tornar-se um game para PlayStation, é agora um título



certo para o novo 128 bits da Nintendo, o GameCube, que será lançado no meio do ano no Japão. Essa mudança de console aconteceu porque a Silicon Knights, produtora do jogo, passou a desenvolver títulos exclusivamente para a Nintendo. Você vai encarar mais de 80 horas de um game repleto de ação, que acontece num futuro em que os humanos se tornaram seres cibernéticos pra lá de esquisitos. Já deu pra notar que os gráficos vão ser de babar!

Seguindo o mesmo estilo da série, em **Harvest Moon 2** para GBC você vai



botar a mão na massa, ou melhor, na terra. É que você vai assumir o papel de um fazendeiro que deve transformar terras improdutivas em uma próspera fazenda. Entre as novidades da nova versão estão os animais e as diferentes ferramentas que podem ser usadas na terra, e um inédito sistema de inventário, que permite que você carregue até quatro ferramentas ao mesmo tempo. Além disso, novos minigames também garantem a diversão.



Dinosaur Planet



RARE

Aventura

Disponível no 1º semestre

Dinosaur Planet é um dos maiores projetos que a Rare está desenvolvendo no momento. Programado para os primeiros meses de 2001, esse pode ser um dos últimos títulos publicados pela Nintendo para o 64 bits. O game conta as aventuras e explorações de dois novos heróis, Sabre e Krystal, que vão embarcar numa incrível jornada entre sua terra natal e o distante Dinosaur Planet e terão de enfrentar um poder maligno

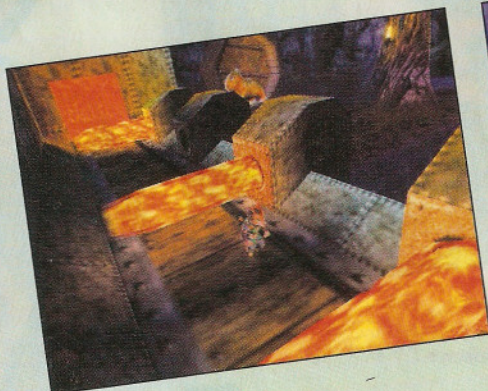


capaz de destruir todo o universo. Para acompanhar nossos heróis, foram convocados dois dinossauros, aos quais você pode dar instruções. Tricky e Kyte, os tais dinossauros, poderão ser muito úteis na hora de cavar buracos,

encontrar segredos e distrair inimigos, entre outras tarefas. Você vai encontrar pela frente cenários incríveis, animações excelentes e expressões faciais perfeitas, o que já era de se esperar da Rare. Todos os

personagens foram muito bem desenhados e estão com um visual impressionante. Assim como em *Zelda*, o tempo vai passando normalmente, havendo uma variação entre o dia e a noite, e há a possibilidade de alterações climáticas ao longo da aventura. Mas não é só isso que os dois títulos têm em comum. Os controles de **Dinosaur Planet** também são bastante parecidos com os de *Zelda*.

Se você gostou do filme *Em Busca do Vale Encantado*, que narra a saga do simpático dinossauro Little Foot, certamente irá se encantar com esse jogo!





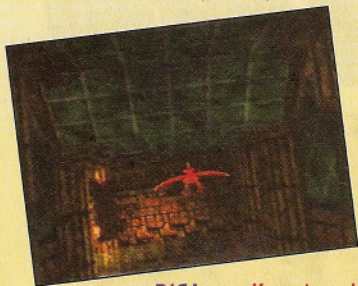
NINTENDO 64

O urso e o pássaro voltaram com tudo!

Banjo-Tooie

10

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



DICA: com Kazooie, pule e plaine no ar para fugir dos inimigos



Por Marjorie Bros



DICA: evite passar dentro das crateras do chão para que o dinossauro não pise em você



DICA: na neve, use a bota com sola de desentupidor de pia para pisar nas pegadas e subir os paredões



A bruxa Gruntilda está de volta em **Banjo-Tooie**, dois anos depois de sua derrota no primeiro game. A intenção dela agora é sugar a força de todos os habitantes do planeta para dentro de uma máquina e, assim, restaurar seu corpo. Depois dessa confusão toda, já dá pra sacar o rolo que vai dar no final, né? A Rare caprichou na seqüência de **Banjo-Kazooie**, mantendo a boa qualidade do game. Os diálogos continuam engraçados e bem característicos, e há uma maior variedade de minigames e personagens para você controlar. Sua principal missão é coletar peças espalhadas pelas fases, levá-las a um templo sagrado e montar uma espécie de quebra-cabeças para abrir os próximos levels. Nada muito difícil para o urso e seu amigo pássaro, que agora contam com novas habilidades (tipo escalar paredes e atirar ovos) e itens (como uma bota com sola de desentupidor de pia). Ah! Há ainda um modo em que quatro jogadores podem participar de um torneio de minigames. Sem dúvida, essa nova versão é nota 10!



DICA: para cortar caminho, utilize esses marcadores de fases



DICA: Klungo vai tomar uma poção para ficar gigante ou criar clones. Acerte-o e espere o escudo dele ser desativado para atacá-lo de novo

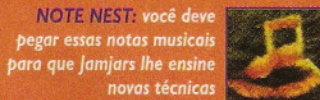
PRINCIPAIS ITENS



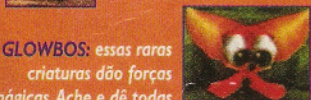
JIGGIES: o principal item a ser coletado. Com essas peças de quebra-cabeças é possível ir às outras fases de Isle o'Hags



JINJOS: você deve resgatar essas criaturas para repovoar a Jinjo Village. São nove tipos de Jinjos, diferenciados por cores



NOTE NEST: você deve pegar essas notas musicais para que Jamjars lhe ensine novas técnicas



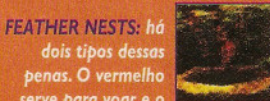
GLOWBOS: essas raras criaturas dão forças mágicas. Ache e dê todas para Mumbo e Wumba lhe ajudarem



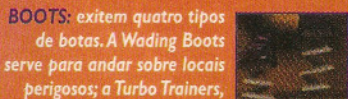
EGG NESTS: são ovos que podem ser atirados para acertar um inimigo. Existem diferentes tipos e efeitos: azul (normal), vermelho (fogo) e verde (explosão)



CHEATO PAGES: a cada cinco dessas folhas que achar, você ganha um código



FEATHER NESTS: há dois tipos dessas penas. O vermelho serve para voar e o amarelo, para ficar invencível



BOOTS: existem quatro tipos de botas. A Wading Boots serve para andar sobre locais perigosos; a Turbo Trainers, para correr rápido; a Spring Step Shoes, para pular alto; e a Claw Clamber Boots, para subir nas paredes



DICA: ganhando a Egg Aiming, mude a visão para primeira pessoa. Uma mira aparecerá: aperte Z para detonar, e C→ e C← para mexer no zoom

AMIGOS DE BANJO E KAZOOIE



DICA: com Mumbo, fique em cima da plataforma que tem o rosto dele e use magia para acordar o deus



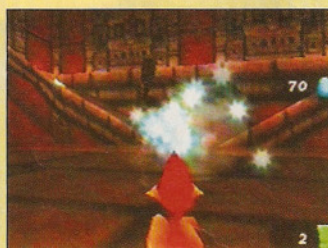
DICA: com o deus, dê um pontapé para arrombar as portas



DICA: escute os assobios para encontrar os Jinjos. É possível ouvi-los também na água



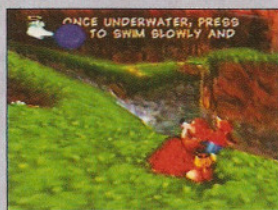
DICA: transforme-se em Stony para entrar no campeonato de Kickball. Domine as bolas amarelas e aperte Z para chutá-las no seu próprio gol. As bolas vermelhas servem para diminuir pontos, então jogue-as nos gols dos inimigos. As pretas servem para explodir os adversários



DICA: após aprender a Breggull Blaster, entre na pirâmide. Você jogará em primeira pessoa, no estilo GoldenEye, mas Kazooie será a arma



DICA: o chefe da pirâmide é fácil. Mire e atire em todos os alvos que estão rodando na parte de baixo dele e detone os inimigos



BOOTLES: a toupeira tímida que ajudou nossos heróis na primeira versão escolheu o dia errado para visitar os velhos amigos. Bootles foi atingido por uma magia fatal e acabou morrendo. Agora, o urso e o pássaro são suas únicas esperanças. Logo no início do jogo, verifique o montinho de terra para que Bootles lhe ensine alguns comandos básicos



JAMJARS: bem diferente de seu irmão Bootles, Jamjars se juntou às toupeiras militares no passado e agora é sargento. Aqueles anos de rígida disciplina talvez explique sua maneira de ser e seu pouco senso de humor. Porém sua ótima habilidade em treinamentos será essencial para que Banjo e Kazooie aprendam novas técnicas



MUMBO JUMBO: esse "cabeça de caveira" investiu seus últimos anos em uma escola de magias, o que parece ter aumentado muito sua misteriosa força. Dessa vez, Mumbo quer mostrar para Banjo e para Kazooie o que ele pode fazer com suas novas técnicas: convocar deuses, mover pedras e várias outras coisas



HUMBA WUMBA: ela vive em Isle o'Hags, manipula magias e não aceita a intromissão de Mumbo Jumbo e sua suposta reputação. Está querendo mostrar que, comparado aos poderes dela, Mumbo é um amador. Humba pode modificar a forma das coisas e fazer os heróis virarem um crocodilo e um detonador de bombas



HONEY B: ela mora em uma colméia. Em troca de favos vazios, ela dará a você uma energia extra, que aumentará o tamanho de sua vida



DICA: faça Banjo dar uma de Lara Croft para escalar as plataformas e tome cuidado com os monstros que aparecem de repente. Espere eles voltarem para a toca e siga caminho bem rápido



DICA: em forma de detonador, fique em cima dos cabos das dinamites para aciona-lás. Dessa forma é possível detonar rochas para abrir caminhos

TEMPLO DE MASTER JIGGYWIGGY



Você poderá entrar no templo de Master Jiggypwigg se tiver uma quantidade suficiente de peças de quebra-cabeças. Verifique a parede sagrada e monte o quebra-cabeças antes que o tempo acabe. Assim o mestre acionará o Crystal Jigy para abrir a nova fase



DICA: na corrida contra o canário, fique apertando A bem rápido para fazer o carrinho da mina correr



NINTENDO 64

Prepare-se para pilotar no ar, na terra e na água!

Star Wars Episode I Battle for Naboo 9.3

LucasArts	Controle - lembra o de Rogue 9
Tiro	Diversão - pilotar supernaves 9
1 Jogador	Gráfico - efeitos são destaque 9
	Som - o melhor de Jedi 10

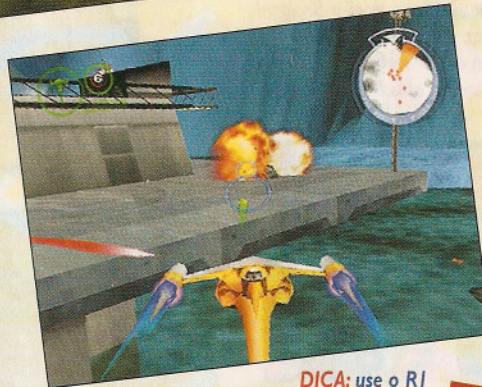
STAR WARS EPISODE I BATTLE for NABOO



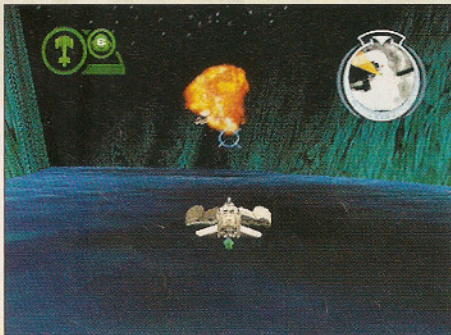
Da GamePro

Descendente virtual de **Rogue Squadron**, **Star Wars Episode I Battle for Naboo** herdou algumas características do título predecessor: combates aéreos alucinantes, ótimos controles e uma história animal. A diferença é que o novo jogo tem mais variedade de ambientes, já que a ação se passa no ar, na terra e na água. Você vai controlar um soldado Naboo e deverá cumprir algumas missões para, de acordo com sua pontuação, subir de ranking. Os ótimos gráficos deixam qualquer jogador alucinado. Enquanto

DICA: faça alguns testes com seu Heavy Stap, assim você descobrirá manobras animais



DICA: use o RI com o analógico para realizar curvas fechadas



Em **Battle for Naboo**, você vai pilotar não só em terra e ar, mas também na água



passa pelo ar, você consegue avistar vilas, fazendas e as ruas movimentadas de Theed. Quem assistiu ao filme *Episódio I* rapidamente reconhecerá os cenários e as naves, que são simplesmente fantásticas! Você também vai ficar de boca aberta com os efeitos de luz dos tiros, com os controles e com o som de arrear! **Battle for Naboo** é mais um dos lançamentos que provam que o Nintendo 64 está

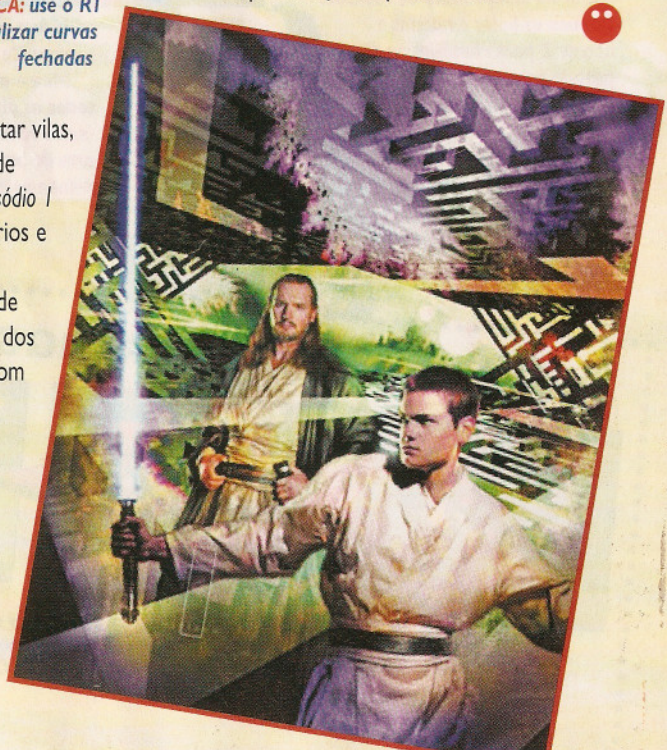
DICA: assim como em *Rogue Squadron*, os cones laranjas dos cenários indicam o caminho a seguir

DICA: quando você ouvir o grito de seu droid, prepare-se para explodir



DICA: se sua nave estiver muito danificada, dê um tempo na briga. Espere até que seu droid conserte a máquina

vivo e que não vai se render facilmente à concorrência do PlayStation 2, considerado a grande novidade do momento. Alugue o game para conferir ou, se você é fã da série, compre-o. E que a força esteja com você!



GRAN TURISMO 3: os detalhes do futuro sucesso para o 128 bits

MAGAZINE

PlayStation



TOMB RAIDER CHRONICLES

Descubra os mistérios
da vida de Lara Croft

358 DICAS
48 JOGOS



Nº 8
R\$ 4,00

LANÇAMENTOS:

- ✓ DRIVER 2
- ✓ 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH
- ✓ COOL BOARDERS 2001
- ✓ SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
- ✓ TIME SPLITTERS (PS2)



ALIEN RESURRECTION

Passo-a-passo com todas
armas e itens

DIGIMON WORLD 2

DETONADO +

TUDO SOBRE DIGIEVOLUÇÃO E DIGIFUSÃO!

SAIBA COMO MELHORAR OS JOGOS DO

JÁ NAS
BANCAS

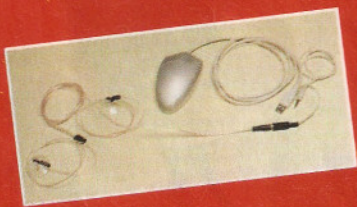
12722



PC/ARCADE NEWS

Leadership lança novo mouse MP3

A empresa Leadership já distribuiu no mercado nacional seu novo mouse MP3. Ele vem com uma placa de rádio acoplada, que permite ao usuário gravar e ouvir músicas nesse formato. O fio do mouse divide-se em três: um vai para a antena, outro para a placa de som do micro e o terceiro para um conector USB. Este último comunica-se com um software que funciona como sintonizador de rádio. O mouse MP3 custa R\$ 105 e pode ser encontrado em lojas de informática.



Site de The Sims traz novos objetos e eventos

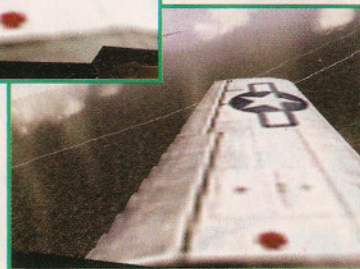
No site www.thesims.com você pode conseguir algumas novidades para se divertir ainda mais com o jogo. A Electronic Arts disponibilizou alguns itens para você comemorar com seus personagens o Dia de Ação de Graças e o Halloween. Para a noite mais apavorante do ano, garanta logo suas abóboras e seus balões coloridos. Mas se você não quiser saber de festas, há também novas plantas, lustres e objetos para download. É só entrar na página e escolher!

Entenda como funciona e aprenda a reconhecer uma boa aceleradora 3D

Mundos espetaculares, cenários cheios de efeitos especiais, personagens que desafiam a realidade, iluminação perfeita em todos os detalhes e uma velocidade de movimentação incrível! Isso está ficando cada vez mais comum no mundo dos videogames, com a chegada do Dreamcast, do Playstation 2 e seus concorrentes. Mas tudo começou no PC, plataforma em que a tecnologia 3D está presente há vários anos e continua se desenvolvendo rapidamente. As placas aceleradoras gráficas 3D, antigamente acessórios de luxo para os jogadores de computador, estão cada vez mais potentes, acessíveis e obrigatórias para quem quer se divertir. A grande maioria dos jogos requer seu uso, e não é para menos: esses softwares trazem uma enorme quantidade de informações (como objetos 3D, texturas e coordenadas), cenários inteiros e efeitos de luz. São milhões de cálculos matemáticos por segundo, que devem ser processados para que as informações sejam renderizadas (transformadas em imagem) antes de aparecerem no monitor. Sem contar que tudo isso precisa ser feito, no mínimo, umas 20 vezes por segundo para que seja criada uma boa sensação de movimento (o ideal é entre 50 e 70 vezes por segundo). Conseqüência: o processador central (a CPU) não agüenta o tranco, pois também está ocupado com outras tarefas relacionadas a inteligência artificial, física do jogo, continuidade dos acontecimentos, sistema operacional (Windows) e comunicação em rede, entre outras. Daí a importância das placas 3D, que trazem um processador – como se fosse uma CPU adicional – totalmente desenvolvido e voltado para a execução dos gráficos 3D.



Falcon 4: o simulador de voo testado com anti-aliasing na Voodoo 5 5500, à esquerda, e na GeForce 2, abaixo



PADRONIZAÇÃO DA PARTE GRÁFICA

A utilização desses processadores adicionais é possível graças à padronização do cálculo dos gráficos, ou melhor, graças aos APIs. Trata-se de conjuntos de normas e bibliotecas de programação criados para que todos os desenvolvedores de jogos (e de outras aplicações 3D) saibam exatamente como programar para que as placas reconheçam suas instruções e construam o mundo virtual exatamente da maneira desejada. Existem 3 APIs dominantes no mercado atual: a Direct3D, a OpenGL e a Glide. A primeira, da Microsoft, vem "embutida" e pronta para rodar com o sistema operacional Windows, sendo assim a mais popular. Quase 100% das placas aceleradoras suportam esse padrão, porém os desenvolvedores e programadores trabalham com ele meio a contragosto. É que essa API é a mais fraca das três (oferece menos recursos e rapidez), embora seja, curiosamente, padrão para o Dreamcast e o futuro Xbox. A OpenGL, por sua vez, foi inicialmente desenvolvida para aplicações de CAD (Computer Aided Design), o que fez com essa API trouxesse de cara um grande realismo e precisão.

Alpha Centauri vira livro de bolso

A Firaxi Games anunciou o lançamento do livro de bolso *Centauri Dawn*

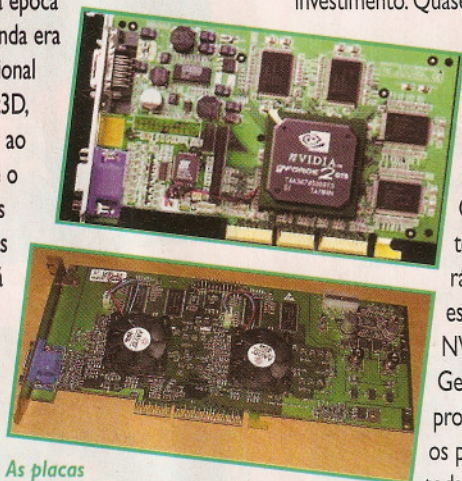
a primeira de três publicações inspiradas no famoso game de estratégia de Sid Meier, *Alpha Centauri*. A história será baseada na tentativa de reconstruir a civilização humana em um planeta alien.



Tate Two e Interact fazem Gameshark para PC

A Take Two Interactive e a Interact Accessories acabam de lançar nos Estados Unidos um Gameshark (aparelho que permite o uso de Cheat Codes) para PC, com preço sugerido de US\$ 19,99. Com ele, o jogador poderá realizar truques de invencibilidade e munição infinita, por exemplo. O primeiro Gameshark para consoles, lançado em 1995, já vendeu mais de 3 milhões de unidades.

Esse padrão, que hoje em dia é compatível com a grande maioria das placas, oferece maior rapidez, é mais robusto, traz efeitos e recursos mais avançados e é considerado bem superior ao Direct3D. A desvantagem é que ele exige um maior grau de programação, e apenas as boas empresas de games conseguem aproveitar todo seu potencial (como é o caso de *Quake 3*, da iD Software, que impressiona pelo realismo e pela fluidez de movimentos). Outro pequeno inconveniente pode ser o desleixo de alguns fabricantes de placas. Por ser uma API mais complexa, os drivers (arquivos de instalação) da placa podem manter precariamente o suporte a ela, o que faz com que o potencial do processador gráfico não seja aproveitado ao máximo. Nessas placas, temos a falsa impressão de que o Direct3D é muito mais rápido! Por último, o Glide é um padrão desenvolvido pela 3DFX, criadora das lendárias placas Voodoo (sinônimo de placa 3D há alguns anos). Essa empresa foi a que iniciou o comércio em massa da tecnologia 3D no mundo do entretenimento, numa época em que o OpenGL ainda era uma aplicação profissional para CAD, e o Direct3D, incrivelmente inferior ao que é agora! Até hoje o Glide é o padrão mais rápido dos três, e suas últimas atualizações já podem ser comparadas ao OpenGL em termos de qualidade. Elas estão trazendo até alguns efeitos a mais, como rastros de movimentação na câmera (Motion Blur). O Glide é um ótimo padrão, juntando qualidade, velocidade e facilidade de programação. O único problema é que somente as placas com chips da própria 3DFX conseguem rodá-lo.



As placas GeForce 2 (no alto) e Voodoo 5 55000

DICAS PARA ESCOLHER UMA PLACA

Para não ter dores de cabeça posteriores, vale seguir algumas dicas na hora de comprar sua placa 3D. Quanto à marca, você pode escolher aquela de sua preferência (Creative Labs, ASUS, Guillemont etc), contanto que utilize um dos seguintes processadores:

- GeForce (fabricado pela NVidia) – esses processadores são os melhores do mercado, com excelente suporte ao OpenGL e velocidade impressionante. Liberam quase totalmente a CPU do PC, por serem os primeiros a trazer o T&L (Transform and Lighting) real;
- GeForce 2 – são ultravelozes e superam bem os GeForce comuns;
- Voodoo 5 (da 3DFX) – têm alguns efeitos especiais a mais que os GeForce, mas não o suporte a T&L real. Mesmo assim, são impressionantes e trazem suporte ao Glide (adicionalmente).

Essas placas variam entre R\$ 450,00 e R\$ 1 mil, dependendo do modelo, mas são um ótimo investimento. Quase sempre compensam muito

mais que a troca do processador principal. Caso sua grana esteja meio curta, algumas alternativas são: Voodoo 4 (também traz o Glide, mas está rapidamente se tornando defasado e não é tão rápido), Voodoo 3 (se a grana estiver curta mesmo) e TNT2 (da NVidia, é anterior à família GeForce e não libera totalmente o processador, além de ser lento para os padrões atuais). Vale lembrar que todas as placas vêm com memória RAM para o armazenamento de

texturas. Quanto mais memória, maior será a qualidade visual, sem comprometer a velocidade. Nas placas mais novas, exija no mínimo 32 MB, dando preferência aos 64 MB. As placas mais antigas só valem a pena se tiverem pelo menos 16 MB.

Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Kingdom Under Fire	Estratégia	09/01
Arcatera	Ação	10/01
Monopoly Tycoon	Tabuleiro	10/01
NBA Live 2001	Esporte	10/01
Loose Cannon	Ação	15/01
America	Estratégia	16/01
Comanche 4	Simulador	16/01
Airline Tycoon	Simulador	17/01
Stupid Invaders	Ação	17/01
B-17 Flying Fortress	Simulador	26/01
Arcanum of Steamworks and Magick Obscura	RPG	30/01
Oni	Ação	30/01
Sim Theme Park 2	Simulador	30/01
F/A-18 Super Hornet		
Expansion	Simulador	Janeiro
Market Mogul	Simulador	Janeiro
Sierra Sports Game Room	Tabuleiro	Janeiro
Stunt GP	Corrida	Janeiro
Black and White	Estratégia	07/02
Clive Barker's Undying	Ação	07/02
Star Wars: Obi-Wan	Ação	15/02
M.O.U.T. 2025	Ação	16/02
Nascar Racing 4	Esporte	16/02
Skip Barber Racing	Corrida	16/02
Startopia	Ação	16/02
Gangsters 2	Simulador	21/02
Project Eden	Ação	21/02
Age of Sail II	Estratégia	Fevereiro
Legend of the Blademasters	Estratégia	Fevereiro
Rowan's Battle of Britain	Estratégia	Fevereiro
Throne of Darkness	Adventure	Fevereiro
Anachronox	Ação	Março
Commandos 2	Ação	Março
Links LS 2001 Course Pack	Esporte	Março
Mech Commander 2	Estratégia	Março
Peace Makers	Ação	Março
Silent Hunter 2	Simulador	Março
Stars! Supernova Genesis	Estratégia	Março
Star Trek: Dominion Wars	Simulador	Março
Summoner	Ação	Março
007: The World Is		
Not Enough	Ação	Março
Alone in the Dark 4	Ação	Sem previsão
FreeLancer	Tiro	Sem previsão
Gorka Morka	Ação	Sem previsão
Harpoon 4	Estratégia	Sem previsão
Hidden and Dangerous 2	Ação	Sem previsão
Hostile Waters	Ação	Sem previsão
Legends of Might and Magic	RPG	Sem previsão
Pool of Radiance: Ruins of		
Myth Dranor	RPG	Sem previsão

Greenleaf lança Lara com pacote especial



A Greenleaf lançou no Natal um pacote especial do jogo *Tomb Raider Chronicles* para PC. O CD, que tem preço

sugerido de R\$ 79, vem acompanhado de um belo pôster com a musa Lara Croft. Para obter mais informações, ligue para a central de atendimento ao consumidor no 0800-174322 ou entre no site www.greenleaf.com.br.

Limpeza de CDs piratas no centro de São Paulo

A Abes (Associação Brasileira das Empresas de Software) e a Polícia Civil fizeram uma bela blitz antipirataria no centro de São Paulo em outubro passado. Só na Santa Efigênia, foram fechados 61 postos de venda de softwares ilegais durante aquele mês. No total, foram recolhidos mais de 12 mil CDs piratas.



PC/ARCADE
PRÉ-ESTRÉIA

Insane



INVICTUS/CODEMASTERS

Corrida

Já disponível



Nesse game de corrida, o que não falta é variedade. São mais de 20 carros,

inúmeras pistas e oito diferentes modos de jogo. O Off Road Race é o tipo de corrida tradicional. Já os modos Jamboree, Gate Hunt e Gate Trial



exigem que você passe por uma série de checkpoints, usando boa estratégia e até alguns cortes de caminho. Há ainda as provas de Capture the Flag e Return the Flag, em que você tem de obter a bandeira ou levá-la para a área bônus, respectivamente; Destruction Zone, em que você ganha pontos ao manter-se na zona de destruição; e Free Roam, uma corrida com pista livre.

Tux Racer

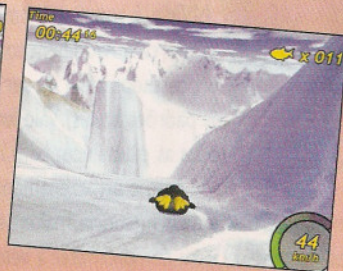


SUNSPIRE STUDIOS

Corrida

Já disponível

Tux Racer, da Sunspire Studios, é um típico game de corrida contra o tempo, com a diferença que você vai estar na pele de um pingüim. As provas acontecem nos mais variados ambientes, canyons, vales e até lagos congelados. O visual é o melhor do jogo, com



gráficos muito bem trabalhados, mesmo nas cenas mais complexas. Os efeitos sonoros não inovam, porém não comprometem a diversão. Pra ficar craque na pilotagem do pingüim, o negócio é treinar bastante em todos os tipos de piso, principalmente no gelo, que é o mais difícil.

Oni



BUNGIE

Ação

Já disponível



Esse game de ação da Bungie é uma salada de elementos de diversos gêneros: aventura estilo Tomb Raider, golpes a la Tekken e ainda umas pitadas de anime japonês no enredo e nos gráficos. Você será Konoko,

uma garota que faz parte de um grupo de combate ao crime no futuro. Sua missão será infiltrar-se no mundo do crime para impedir que os bandidões tomem conta da cidade. Com um cenário muito interativo, você vai poder usar uma infinidade de armas e itens. Tanto gráficos como personagens foram criados com bastante realismo.

Red Faction



VOLITION/THQ

Ação

Disponível no 1º semestre



Red Faction é um dos futuros lançamentos que farão frente aos clássicos de tiro em primeira pessoa, como **Half Life**. Você será Parker, um cara que trabalha em uma mina localizada em Marte. A história começa quando uma misteriosa praga invade a mina, fazendo com que os trabalhadores se rebellem. Você terá de arrumar um jeito de sair de lá, enquanto procura descobrir de onde veio a tal praga e como acabar com ela. Ao longo de 20 fases, você terá à disposição 15 tipos de armas e, graças ao sistema Geo-Mod, poderá interagir com o cenário de uma maneira bem realista. O modo Multiplayer garante ainda mais diversão.

Quake 3: Team Arena



ID SOFTWARE/ACTIVISION

Ação

Já disponível

Quake 3: Team Arena é a expansão de um dos melhores games de ação feitos para PC, **Quake III Arena**, que inclusive já ganhou uma versão para Dreamcast (confira mais detalhes do jogo nos lançamentos para o 128 bits da Sega). Em **Team Arena**, você vai encontrar dois novos modos de jogo, além de uma maior variedade de armas e itens. No modo Harvester, conforme você for matando os inimigos,



a caveira de cada um deles irá aparecer em algum lugar do mapa. Você deve, então, pegar a caveira e levá-la até a base para ganhar pontos. O modo Overload é bem diferente: sua missão é acabar com a base do inimigo de uma só vez. Mas isso não é nada fácil, pois você ainda terá de se preocupar em defender sua própria base! Quem curtiu a terceira versão não perde por esperar. **Team Arena** está ainda melhor!



Duke Nukem Forever



3D REALMS/GT

Tiro

Já disponível



Duke Nukem está de volta em **Duke Nukem Forever**, game de tiro em primeira pessoa repleto de ação. A 3D Realms, que começou a trabalhar na versão há dois anos e meio, criou uma grande expectativa em torno do título. Só que nada foi em vão, pois o jogo está recheado de novidades. Gráficos renovados, inteligência artificial



ainda melhor e uma maior variedade de veículos para Duke foram bem misturados ao tradicional humor da série. Alguns dos cenários da versão são réplicas de paisagens do mundo real, como o Grand Canyon e a cidade de Las Vegas. Outro diferencial é a interação com o cenário, que já vem sendo usada em alguns games para PC, como **Deus EX**. O engine usado em **Duke Nukem Forever** é uma versão bastante modificada daquele de **Unreal Tournament**, o que conferiu mais qualidade gráfica ao game. Fãs, preparem-se para detonar mais um da série!



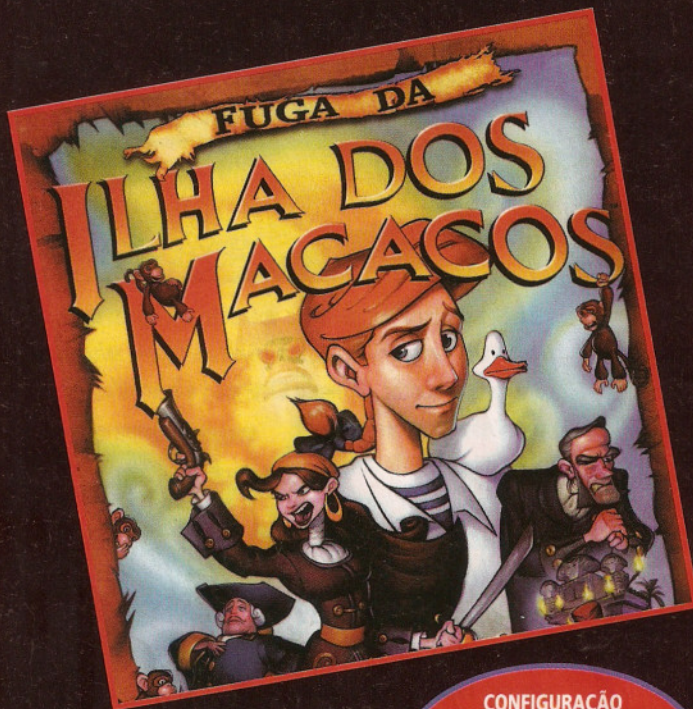
PC

O novo Monkey Island: sinônimo de diversão

Fuga da Ilha dos
Macacos

9.5

LucasArts	Controle - ruim para virar	8
Aventura	Diversão - chorar de rir	10
Jogador	Gráfico - mundo detalhado	10
Legendado	Som - músicas melhoradas	10



Por Bill Games

Uma das melhores séries de adventures do PC está de volta. Guybrush Threepwood, que começou sua carreira de pirata em *Monkey I*, retorna da lua-de-mel com sua amada Elaine e dá de cara com o novo vilão, Charles L. Charles, querendo acabar com a paz de todos os habitantes da ilha. Sua missão é salvar a pátria, claro! É aí que começa uma história cheia de personagens únicos, lugares estranhos e divertidos, situações impossíveis e muitos problemas para solucionar. O novo *Monkey* está cheio de elementos dos dois primeiros jogos da série, o que pode deixar os jogadores veteranos mais animados. Os quebra-cabeças variam desde o mais simples até o mais absurdo. Às vezes você precisa viajar para achar a solução do problema. A maior inovação técnica é o fato de o jogo utilizar gráficos em 3D para os personagens e objetos, e cenários renderizados, como na série *Resident Evil*. O mouse foi aposentado, e isso pode ser desconfortável no início, mas com tantos elementos divertidos logo você se acostuma com o teclado. O legal é que tudo é reversível, pode ser resolvido ou tentado de novo. Na versão brasileira, a narração é em inglês, com legendas em português. Fachadas de lojas e nomes dos navios estão todos em português. A música, para variar, arrepia. *Monkey 4* não pode faltar na sua coleção!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

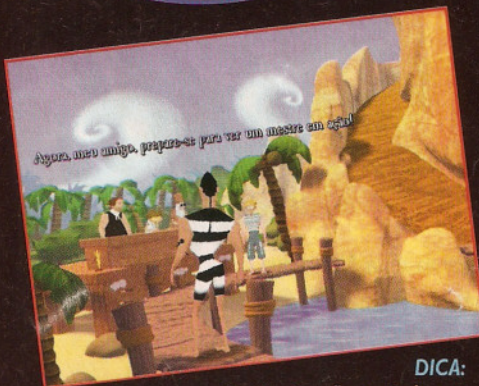
Windows 98, Pentium 200 MHz,
200 MB no HD, 32 MB de RAM,
CD 4x e placa 3D com 4 MB



DICA: a seqüência certa para se usar as pedras no canyon é direita, centro, esquerda, esquerda

ENDEREÇO

www.lucasarts.com



DICA: preste atenção em tudo que Marco Polló faz para conseguir superá-lo e receber o troféu de ouro



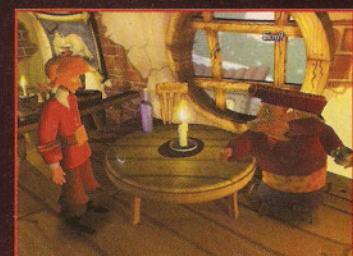
DICA: você pode pedir o café na lanchonete quantas vezes quiser, portanto não se preocupe em desperdiçar



DICA: para fazer os macacos seguirem você sem parar, dê a eles bananas seguidamente



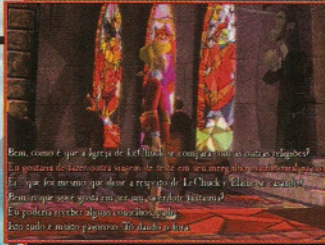
DICA: alguns locais, como a casa de MeatHook, só podem ser visitados depois que você passar por outras partes



DICA: um dos futuros membros da sua tripulação é o dono do bar. Desafie-o e vença-o para se unir a ele



DICA: o Pegador de Bananas, que voltou do primeiro Monkey Island, deve ser usado em várias partes diferentes



DICA: quando você estiver pronto



DICA: na cozinha do Bar Lua, você precisa ser rápido pois o cozinheiro voltará logo e o expulsará



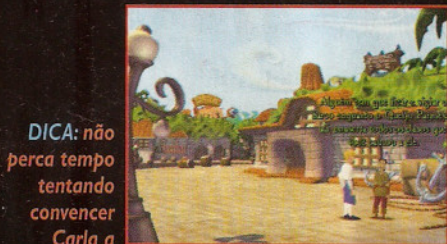
DICA: para se livrar da catapulta, use a borracha do cacto ao lado da mansão e faça-a atirar nele



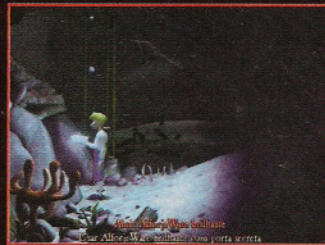
DICA: na loja de iscas, pegue algumas amostras grátis no canto direito superior. Elas serão úteis



DICA: a única peça que você precisa pegar escondido na loja de próteses é a mão de madeira



DICA: não perca tempo tentando convencer Carla a fazer alguma coisa em Lucre Island. É desnecessário



DICA: embaixo d'água, a passagem secreta está bem na parte da esquerda. É só andar através dela



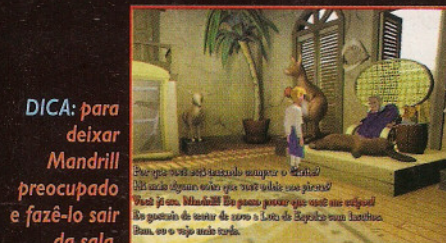
DICA: para conseguir pegar o acordeão do macaco músico, dê a ele outro instrumento musical



DICA: procure locais que podem estar meio "escondidos" no mapa, como o topo da mina de ouro



DICA: para pegar o relógio dos jogadores de xadrez, converse com os dois até eles brigarem



DICA: para deixar Mandrill preocupado e fazê-lo sair da sala, converse e diga que você já achou o tesouro



DICA: a primeira coisa a fazer em Lucre Island é procurar os advogados da Governadora Elaine



DICA: às vezes é preciso combinar itens. Entre no inventário e use a tecla de ação



DICAS

DRIVER 2



Carro secreto em Chicago

Siga para o norte até Wrigleyville e encontre Wrigley Field. Depois vá para o parque no nordeste, estacione seu carro, ande sobre o local onde está escrito "Tickets" e aperte Δ . Uma área secreta a sudeste do parque vai se abrir. Volte para o carro, dirija no lado sudeste e passe pelo portão do parque. Depois que cruzar a rampa, desça do carro, ande nela, vire à direita e siga a passarela até o carro secreto.

Carro secreto em Havana

Passa pelo túnel na saída oeste da cidade. Você vai encontrar uma estrada: siga por ela até chegar ao muro e vire à direita. Mais ou menos na metade do caminho, você vai encontrar um botão perto de umas árvores à sua direita. Saia do carro, vá até o botão e aperte Δ para abrir uma área secreta. Volte para o carro e retorne pela mesma estrada de antes. Você encontrará o portão aberto: entre por ele, desça, dirija até o final, vire à direita e desça de novo, fazendo curvas à esquerda. Quando chegar ao fundo, vire à esquerda, depois à direita e à esquerda de novo. Desça pelo túnel e você encontrará o carro numa plataforma.

ZEUS



Códigos Cheat

Durante o jogo, aperte [Ctrl] + [Alt] + C e então digite um dos códigos a seguir:

Resultado	Código
1000 Drachmae	Delian Treasury
Vencer o cenário depois de alguns meses	Ambrosia
Acertar o lugar indicado com uma bola de fogo	Fireballs from Heaven
Atirar vacas das torres	Bovvine and Arrows
Trabalhadores fantasiados de queijo	Cheese Puff
Desconhecido	SoundFrag

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

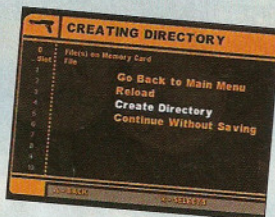


Pilote o Dune Buggy do jogo Smuggler's Run

Antes de começar o jogo, você terá de colocar um Memory Card com o save game de Smuggler's Run. Na tela de seleção de veículos, aperte \rightarrow ou \leftarrow para escolher o Dune Buggy.

Pilote o USS Enterprise

Escolha o mapa de Nova York. Do ponto de partida, siga em frente um quarteirão, vire à direita e na segunda à esquerda, ande outro bloco e entre suavemente à direita. Vá o mais rápido possível para um bloco e passe pela luz de parada. Dentro do prédio que está além da água, suba a rampa e entre na abertura do avião. Uma rampa no fim do hangar levará você até o topo da nave.



TOMB RAIDER CHRONICLES



Para executar as três próximas dicas, entre no inventário e posicione o cursor sobre Timex-TMX:

Funções especiais

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + \downarrow + \circ , aperte Δ e desligue o jogo. A opção Special Features aparecerá depois no menu principal.

Todas as armas, munição infinita e medkits

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + \uparrow e aperte Δ .

Todos os itens

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + \downarrow e aperte Δ .

Nas três dicas a seguir, você deve entrar no menu principal e selecionar New Game antes de executar os comandos:

Russian Base (versão beta)

Segure L1 e aperte X.

Black Isle (versão beta)

Segure L2 e aperte X.

Tower Block (versão beta)

Segure R1 e aperte X.

Assistir às seqüências FMV (versão beta)

No menu principal, aperte Select + R2.

THE WORLD IS NOT ENOUGH.



Opção Change Gun

Segure B e aperte Z para mudar as opções de sua arma. **Obs:** cada arma faz uma coisa diferente.

Usar Gadgets

Segure B e aperte A para usar os equipamentos, incluindo o Nightvision.

Cenário Air Raid

Termine o level Masquerade na dificuldade Agent com um tempo abaixo de 3:15 para destravar o cenário multiplayer Air Raid.

Cenário Capture The Briefcase

Termine o level Turncoat na dificuldade Secret Agent com um tempo abaixo de 3:20.

Cenário Castle

Termine o level Subway na dificuldade Agent com um tempo abaixo de 2:15.

Cenário Forest

Termine o level Night Watch na dificuldade 00 Agent com um tempo abaixo de 2:20.

Cenário Golden Gun

Termine o jogo na dificuldade 00 Agent. No cenário Golden Gun, você deverá coletar as três partes da arma e matar todos os adversários com ela.

Cenário Sky Rail

Termine o level Cold Reception na dificuldade Secret Agent com um tempo abaixo de 3:15.

Cenário Team King of the Hill

Termine o level King's Ransom na dificuldade Agent com um tempo abaixo de 2:20.

Skins dos civis

Termine o level City of Walkways I na dificuldade Agent com um tempo abaixo de 3:35.

Skins clássicas

Termine o jogo na dificuldade Secret Agent para habilitar Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob e Jaws.

Skins contemporâneas

Termine o jogo em Agent para habilitar Alec Trevelyan, Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

Skins Covert

Termine o level City of Walkways I na dificuldade Secret Agent com um tempo abaixo de 3:45.

Skins exóticas

Termine o level Cold Reception na dificuldade 00 Agent com um tempo abaixo de 3:25.

Skins da Marinha

Termine o level A Sinking Feeling na dificuldade 00 Agent com um tempo abaixo de 2:55.

Skins dos seguranças

Termine o level King's Ransom na dificuldade Secret Agent com um tempo abaixo de 3:45.

Skins dos cientistas

Termine o level Masquerade na dificuldade 00 Agent com um tempo abaixo de 4:20.

Skins dos soldados

Termine o level Midnight Departure na dificuldade Agent com um tempo abaixo de 3:05.

Skins Suit

Termine o level Curious na dificuldade Secret Agent com um tempo abaixo de 2:00.

Modo Exotic Weapons

Termine o level Thames Chase na dificuldade 00 Agent com um tempo abaixo de 4:25.

Modo Gadget War

Termine o level Fallen Angel na dificuldade Secret Agent com um tempo abaixo de 2:45.

Modo Wildfire

Termine o level City of Walkways 2 na dificuldade Agent com um tempo abaixo de 3:40.

SPIDER-MAN



Passwords

Status	Password
Venom vencido	GVCBF
Venom e Homem-Lagarto vencidos	QVCLF
Laboratório	G-FGN

NASCAR 2001



Pista Treasure Island

Vença uma temporada na dificuldade Veteran.

Carro Black Box Classic

Vença o Short Track Challenge.

Carro Black Box Exotic

Vença a Half Season.

Carro EA Sports

Vença o Road Course Challenge.

Carro EA.com

Vença o Superspeedway Shootout na dificuldade Veteran ou Legend.

F355 CHALLENGE



No menu principal, entre na tela de Options e segure simultaneamente X e Y. A opção Password aparecerá. Continue segurando os dois botões, escolha Password e digite um dos códigos a seguir. Se você fizer corretamente, a mensagem **I new course is now available** aparecerá na tela:



Pista	Password
Atlanta	DaysofThunder
Fiorano	CinqueValvole
Laguna Seca	Stars&Stripes
Nurburgring	LiebeFrauMilch
Sepang	KualaLumpur

READY 2 RUMBLE: ROUND 2



As dicas a seguir devem ser executadas na tela de seleção de personagens. Se você fizer corretamente, ouvirá um som:

Lutador gordo

Aperte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R2.

Lutador magro

Aperte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2.

Lutador zumbi

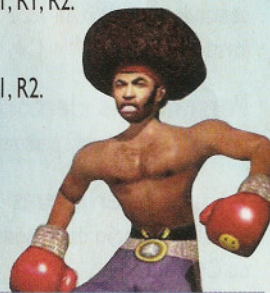
Aperte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2.

Luvas grandes

Aperte ←, →, ↑, ↓, R1, R2.

Uniforme dos campeões

Termine o modo Championship.



SONIC SHUFFLE



Personagens bônus

Termine o modo Story para destravar novos personagens.

DANGER GIRL



Modo Cheat

No menu principal, aperte L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △ e então segure L1 + L2 + R1 + R2.

STAR WARS DEMOLITION RACER



Todos os personagens

Selecione Preferences e aperte LI + RI. Digite **WATTO_SHOP** na tela Jedi Mind Trick.

Para as cinco próximas dicas, você precisa conseguir pelo menos 10.000 créditos:

Jogue como Tamtel Shreej

Termine o jogo com Boba Fett e Wade Vox.

Jogue como Pugwis

Termine o jogo com General Otto e Tia & Ghia.

Jogue como Wittin

Termine o jogo com Aurra Sing e Quagga.

Jogue como Malakili

Termine o jogo com Tamtel Shreej, Pugwis, e Wittin.

Jogue como Boushh, Darth Maul e Lobot

Termine o jogo com Malakili.

Localização dos Droids Power-Ups

• **Tatoonie: Mos Esley** – Existem duas construções com o mesmo formato. Vá até a que não tem o Droid Power-Up na frente. Próximo dali existe uma construção com uma espécie de rampa: use-a para chegar ao topo do prédio. Dirija dentro de uma das torres gêmeas e você será transportado à próxima torre, onde está o Droid Power-Up.

• **Dagohba** – Atire na A-Wing até explodi-la. Todos os três Droid Power-Ups irão cair com os destroços.

• **Tatoonie: Dune Sea** – Acerte o Sand Crawler até ele parar e entre na "boca" dele para receber um Droid Power-Up. Repita isso para conseguir um item diferente.

• **Hoth** – Destrua os três Probe Droids que flutuam ao redor da área. Cada um tem um Droid Power-Up diferente.

• **The Death Star II** – Destrua os Tie Fighters ou espere que se destruam sozinhos. Eles soltarão um Droid Power-Up.

• **Yarvin 4** – Destrua qualquer uma das três torres para conseguir um Droid Power-Up. Há um Droid diferente em cada uma delas.

• **Naboo** – Mova uma peça do xadrez até sua casa oposta para receber um Droid Power-Up. **Obs:** algumas peças liberam Droids diferentes.



DICAS



SSX



Os truques a seguir devem ser feitos na tela Select Screen, apertando □ para entrar na tela de Options. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

Modo Running Man

Aperte simultaneamente e segure L1, R1, L2, R2 e pressione □, △, ○, X, □, △, ○, X.

Todos os truques

Aperte simultaneamente e segure L1, R1, L2, R2 e pressione ○, X, ○, X, ○, X, ○, X.

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED



Modo Cheat

Na tela de créditos, aperte rapidamente →, ←, ↑, ↓, ○, □. Se fizer corretamente, você ouvirá um som. Para desabilitar o modo, repita o comando.

Era Moderna

Habilite o modo Cheat, selecione Evolution Mode e digite **BEEM**.

Era de Ouro

Habilite o modo Cheat, selecione Evolution Mode e digite **BEEG**.

Missão 6 e GT2

Habilite o modo Cheat e digite **PALF**.

Missão 9 e 917K

Habilite o modo Cheat e digite **PALI**.

Carros bônus

Vá bem em vários modos Test Driver para destravar os carros bônus.

Música do jogo

Coloque o jogo num CD Player e selecione a 2ª faixa (ou posteriores) para ouvir a trilha sonora.

HOGS OF WAR

Jogue como Lard Team

Na tela com a mensagem "Please Name Your Team", digite **MARDY_PIGS**.



WWF: NO MERCY



As dicas a seguir devem ser executadas na tela de seleção de personagens:

Lute como Debra

Ilumine Terri e aperte C← ou C→.

Lute como Fabulous Moolah

Ilumine Mae Young e aperte C← ou C→.

Lute como Funaki

Ilumine Tanka Michinoku e aperte C← ou C→.

Lute como Godfather

Ilumine Godfather e aperte C← ou C→.

Lute como Jacqueline

Ilumine Ivory e aperte C← ou C→.

Lute como Jim Ross, Gerald Brisco e Pat Patterson

Habilite Jerry The King Lawler, posicione o cursor sobre ele e aperte: C→ para lutar como Jim Ross; C→, C→ como Gerald Brisco; e C→, C→, C→ como Pat Patterson.

Lute como Howard Finkel, Paul Bearer e Michael Cole

Habilite Earl Hebner, posicione o cursor sobre ele e aperte: C→ para lutar como Howard Finkel; C→, C→ como Paul Bearer; e C→, C→, C→ como Michael Cole.

Assistência do técnico

Segure C↑ + C↓ + Z no controle 3 para poder comandar o técnico. Se você estiver jogando com o joystick 2, segure C↑ + C↓ + Z no controle 4.

Personagens aleatórios

Na tela de seleção de personagens, aperte C↓.

Roupas alternativas

Na tela de seleção de personagens, aperte C← ou C→.

Introdução diferente

Edite o uniforme de um dos lutadores, salve o jogo e reinicie a partida sem apertar Start. Na introdução, o lutador estará usando o uniforme editado.

Cinturão Smoking Skull

Termine o modo Championship com Stone Cold Steve Austin.

Chyna com uma bazuca

Compre a bazuca no Smackdown Mall. Depois edite Chyna e lhe dê a bazuca.

Fatal 4-Way

Escolha Royal Rumble e aperte Select. Deixe "Number of Superstars" em 4 e escolha as seguintes regras: Count Out No; Pin Yes, Submission Yes, TKO No, Rope Break Yes, DQ No, Bloodshed Yes, Time Count No.

Usar Ground Moves dos oponentes

Pegue o especial e aperte A + B quando seu oponente estiver no chão.

Usar Special dos oponentes (ficando na frente)

Pegue o especial, faça um Strong Grapple e aperte soco + agarrão na frente do oponente.

Usar Special dos oponentes (ficando atrás)

Pegue o especial, faça um Strong Grapple e aperte soco + agarrão atrás do oponente.

Usar Special dos oponentes (Turnbuckle na frente)

Pegue o especial, faça um Strong Grapple e aperte soco + agarrão quando o oponente estiver em Turnbuckle de frente para o ringue.

Usar Special dos oponentes (Turnbuckle atrás)

Pegue o especial, faça um Strong Grapple e aperte soco + agarrão quando o oponente estiver em Turnbuckle de frente para a plateia.

Pegar uma arma no armário

Vá até os armários e aperte C←.

Lutadores bônus

Os lutadores podem ser comprados no Smackdown Mall ou no modo Championship:

Vince McMahon: WWF Course, Chapter 10-3.

Shane McMahon: Intercontinental Course, Chapter 9-4.

Linda McMahon: WWF Course, Chapter 10-2.

Earl Hebner: WWF Course, Chapter 10-4.

Shawn Michaels: WWF Course, Chapter 10-9.

Cactus Jack: Hardcore Course, Chapter 9-7.

Mick Foley: WWF Course, Chapter 10-1.

Andre The Giant: WWF Course, Chapter 10-8.

CANNON SPIKE



Galeria de arte

Termine o jogo em qualquer dificuldade.

Uniforme diferente para Cammy

Na tela de seleção de personagens, posicione o cursor sobre Cammy e aperte ↑ ou ↓.

MIDTOWN MADNESS 2



Sem dano

Durante o jogo, aperte Y e digite **Damagefree**.

Carros diferentes

Selecione o Voltswagon Beetle Rsi e aperte [↑] na lista de cores para ver uma textura diferente.

Para as dicas a seguir, termine em primeiro lugar no modo Professional:

Mini Cooper diferente

Termine em primeiro, segundo ou terceiro lugar em cinco corridas London Blitz.

Panoz GTR-1

Termine em primeiro, segundo ou terceiro lugar em seis corridas London Checkpoint.

Aston Martin DB7 Vantage

Termine o London Crash Course em primeiro lugar.

Beetle Dune diferente

Termine em primeiro, segundo ou terceiro lugar em cinco corridas do circuito de San Francisco.

American Lafrance Fire Truck

Termine em primeiro, segundo ou terceiro lugar em cinco corridas San Francisco Blitz.

Audi TT

Termine em primeiro, segundo ou terceiro lugar em seis corridas San Francisco Checkpoint.

Beetle Rsi diferente

Termine o circuito San Francisco Crash em primeiro lugar.

D2

Controle o logo

Na tela principal do jogo, mova o direcional analógico para movimentar o logo.

Contagem regressiva para o milênio

Termine o jogo, deixe a tela de créditos passar e aperte A. Mesmo tendo passado o milênio, o contador ainda vai funcionar.

WACKY RACERS

Todas as corridas e pistas

Digite **MUTTLEY** como senha.

JET GRIND RADIO



Gangue Love Shockers

Termine todos os níveis Shibuya-cho com um Jet Rank.

Gangue Noise Tank

Termine todos os níveis Benten-cho com um Jet Rank.

Gangue Poison Jam

Termine todos os níveis Kogane-cho com um Jet Rank.

Gangue Goji Rokkaku

Habilite as gangues Love Shockers, Noise Tank e Poison Jam e termine os levels Grind City com um Jet Rank.



Vendas de Cartuchos e CD'S, Consoles e Acessorios

Despachamos para
todo Brasil

NINTENDO 64

Playstation 2 - Playstation 1/Ps One - Cards Pokemon

Nintendo 64 - Game Boy Color - Dreamcast

Assistência Técnica

Cadastre sua Locadora e Revenda
Preços e condições Especiais.

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

Visite nossa loja Virtual

www.mrgames.com.br

Rua: Visconde de Cairú, 608 Jd. Martha - Sorocaba - SP



DICAS

RESIDENT EVIL 3

Epílogos

Termine o jogo no Hard para abrir o epílogo, uma curta descrição de todos os personagens presentes na série Resident Evil que relata o que aconteceu com cada um depois de suas aventuras. Terminando o jogo oito vezes, você poderá ver todos os epílogos.

Diário de Jill

Pegue todas as 30 notas e livros do jogo para substituir o primeiro livro pelo diário de Jill.



READY 2 RUMBLE: ROUND 2

As dicas a seguir devem ser executadas na tela de seleção de personagens. Se fizer corretamente, você ouvirá um som:

Lutador gordo

Aperte →, →, ↑, ↓, →, R, R, L.

Lutador magro

Aperte →, →, ↑, ↓, →, R, L.

Lutador zumbi

Aperte ←, ↑, →, ↓, R, R, L.

Luvras grandes

Aperte ←, →, ↑, ↓, R, L.

Lute como Freak E. Deke

Termine o modo Arcade.

Lute como Michael Jackson

Termine o modo Arcade duas vezes.

Lute como G.C. Thunder

Termine o modo Arcade três vezes.

Lute como Wild Stubby Corley

Termine o modo Arcade quatro vezes.

Lute como Shaquille O'Neal

Termine o modo Arcade cinco vezes.

Lute como Freedom Brock

Termine o modo Arcade seis vezes.

Lute como Rocket Samchay

Termine o modo Arcade sete vezes.

Lute como Robox Rese-4

Termine o modo Arcade oito vezes.

Lute como Mr. President (Bill Clinton)

Termine o modo Arcade nove vezes.

Lute como primeira-dama (Hillary Clinton)

Termine o modo Arcade dez vezes.

Lute como Rumble Man

Termine o modo Championship com todos os personagens e depois o Arcade no Hard.

Uniforme secreto de ano-novo

Ajuste a data do sistema para January 1.

Uniforme secreto de St. Patrick's Day

Ajuste a data do sistema para March 17 para habilitar um Leprechaun (guinomo irlandês) como árbitro.

Uniforme do dia dos namorados

Ajuste a data do sistema para February 14 para destravar o uniforme de amante de Lulu Valentine.

Uniforme de Páscoa

Ajuste a data do sistema para April 23, 2001 para destravar o uniforme de coelho de Mama Tua.

Uniforme do Dia da Independência

Ajuste a data do sistema para July 4 para destravar o uniforme de Tio Sam de G.C. Thunder.

Uniforme de Halloween

Ajuste a data do sistema para October 31 para destravar o uniforme de caveira de J.R. Flurry.

Uniforme de Natal

Ajuste a data do sistema para December 25 para destravar um uniforme de elfo para Selene Strike e um de Snowman para Rumble Man.

Uniforme dos campeões

Termine o modo Championship para destravar os uniformes dos campeões.

SAN FRANCISCO RUSH: 2049



Passwords dos levels

Level	Password	Level	Password
2	MADTOWN	6	SKYWAYZ
3	FATCITY	7	INDSTRL
4	SFRISCO	8	NEOCHGO
5	GASWRKZ	9	RIPTIDE

JARRET & LABONTE STOCK CAR RACING



Entre em Options, selecione Bonuses e depois Enter Cheat Code. Em seguida, digite uma das senhas abaixo para obter o resultado indicado. Se você fizer corretamente, esses recursos estarão disponíveis na tela Activate Bonuses:



Resultado	Password
705 Springs	VANISHING
Carros cromados	T2
Kerbs explosivos	KERBKRAWL
Baixa gravidade	EUROPA
Poder extra	GRUNTSOME
Motion Blur	ETHANOL
Botão nitro (segure X e aperte LI)	GLYCERINE

DINO CRISIS



Uniformes alternativos

Termine o jogo uma vez para destravar os uniformes Army e Battle. Para conseguir o Ancient, é preciso terminar o jogo pela segunda vez.

Lança-granadas

Termine o jogo três vezes para ver todos os finais. O lança-granadas com munição infinita estará disponível no início do próximo jogo.

Modo Operation: Wipe Out

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade em menos de cinco horas.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Seqüência oculta

Termine o jogo e espere os créditos acabarem para ver a seqüência oculta.

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE



Mudar de level

No menu principal, escolha Codes, selecione Enter Code e digite OMEGA. Se você fizer corretamente, a mensagem New Code Activated aparecerá. Escolha então Activated Codes e aperte → ou ← para selecionar o level.

SPIDER-MAN



Códigos censurados

Digite um palavra obscena: o Homem-Aranha vai aparecer, socar a palavra e colocar outra no lugar.

Vença Carnage na dificuldade Hard

Jogue o adversário no campo sônico e fique mandando teia pra cima dele até que morra. Faça isso com Symbiote Spider-Man ou Captain Universe, pois eles têm teia infinita.

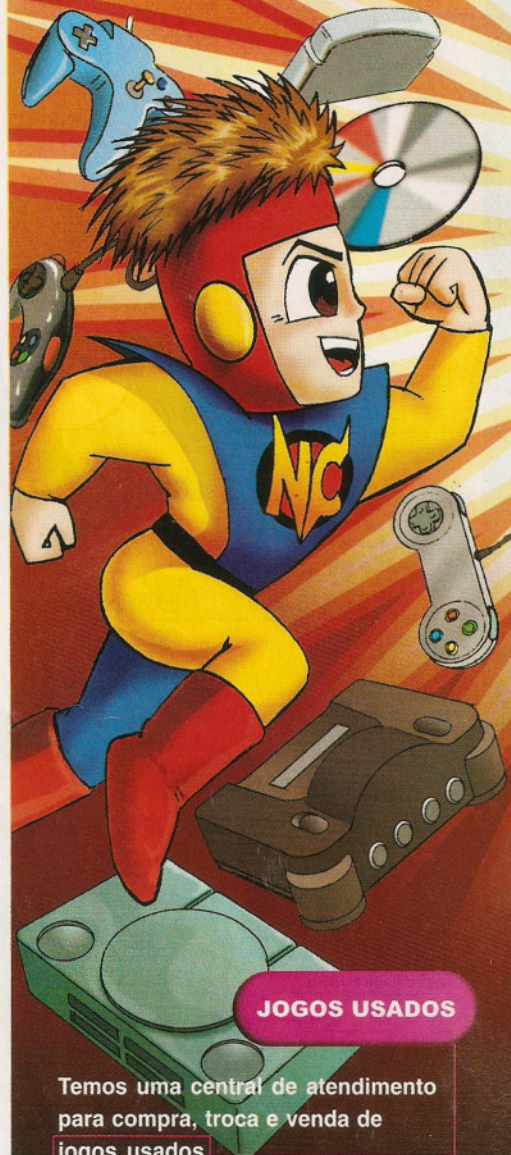
Lutando com simbiosites

Se estiver com o Health baixo no subterrâneo ou lutando contra um grupo de simbiosites, fique criando escudos de teia até acabar com todos eles.



Localização das revistas

Revista	Level	Localização
1	Bank Approach	No topo do prédio do Quarteto Fantástico
2	Hostage Situation	Debaixo da cadeira no cubículo (no segundo andar do level)
3	Stop the Bomb!	Depois de libertar os reféns, volte ao corredor antes da primeira porta de segurança
4	Race to the Bugle	Quando começar o filme com dois Henchmen, você encontrará a revista no lado direito do prédio grande
5	Spidey vs Scorpion	Depois de destruir tudo na sala, ela aparecerá no centro
6	Police Chopper Chase	Na última construção, olhe atrás da caixa que está à direita
7	Building Top Chase	Dentro do Goblin Crane Lair
8	Scale the Girders	No lado esquerdo do prédio
9	Police Evaded	No prédio com holofotes que foi destruído, atire no vidro: ela está atrás
10	Spidey vs Rhino	Depois de destruir todos os barris do level, ela aparecerá no meio dos pilares elétricos
11	Catch Venom	No prédio em construção
12	Catch Venom	No telhado de um dos prédios
13	Spidey vs Venom	Levante o carro e jogue-o longe
14	Sewer Entrance	Dentro do primeiro corredor. Ande até a caverna e volte
15	Sewer Cavern	Atrás da cachoeira
16	Sewer Plant	Ande pelo corredor, entre na primeira porta à esquerda e vá até o final
17	Hidden Switches	Aperte o quarto botão e volte para o terceiro
18	Tunnel Crawl	Aperte o botão na primeira caixa: ela aparecerá na segunda
19	The Lizard's Maze	Fale com o lagarto. Ela aparecerá próximo dele
20	Symbiotes Infest Bugle	Na ventilação com os reféns
21	Elevator Descent	Desça pelo corredor: a revista estará no fundo, à esquerda
22	Stop the Presses	Levante e arremesse a pilha de papel localizada na segunda metade do level
23	Bugle's Basement	Atire em todos os canos. A revista aparecerá quando o forno à esquerda explodir
24	Spidey vs Mysterio	Destrua todos os alvos no primeiro estágio, e ela aparecerá no fim do level
25	Waterfront Warehouse	Olhe na alcova no final do level
26	Waterfront Warehouse	Localize a sala secreta perto da ventilação para o próximo level: a revista está lá
27	Underwater Trench	Na segunda sala de máquinas existe uma alavanca escondida. Volte à parte em que estão as torres armadas e entre na porta secreta
28	Stopping the Fog	Na coluna central, há uma pequena sala localizada na parte funda
29	Spidey vs Doc Ock	Depois que o escudo do Dr. Octopusse regenerar-se pela primeira vez, a revista aparecerá por alguns segundos
30	Spidey vs Carnage	No meio da bolha, a revista aparece e depois some. Se você não conseguir pegá-la, não se preocupe: ela aparecerá outra vez
31	Spidey vs Monster Ock	Na primeira curva do cano
32	Spidey vs Monster Ock	Perto da porta do nível 2



JOGOS USADOS

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

LANÇAMENTOS

Completa e atualizada linha de lançamentos de games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

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



games & arcades

(0xx11)6959-1157



DICAS GAMESHARK



007 RACING

Energia infinita	8005DF0A 0000
Munição infinita	D00C1C7A ACC2 800C1C7A 2400
Pontuação máxima	D005E240 0000 8005E240 FFFF
Escudo infinito	D00C1C12 AC82 800C1C12 2400
Destravar todos os filmes e missões	8003DA7E 0101 8003DA80 0101 8003DA82 0101 8003DA84 0101 8003DA86 0101 8003DA88 0101
Parar o tempo	D00CFDEA AC85 800CFDEA 2400
Destravar Gimme a Break	3003DA7F 0001
Destravar Ambush	3003DA80 0001
Destravar Highway Hazard	3003DA81 0001
Destravar Survive the Jungle	3003DA82 0001
Destravar Air Strike	3003DA83 0001
Destravar Escape	3003DA84 0001
Destravar Breakout	3003DA85 0001
Destravar River Race	3003DA86 0001
Destravar Download	3003DA87 0001
Destravar Submerged	3003DA88 0001
Destravar Showdown	3003DA89 0001



(GS Pro 3.3)

FINAL FANTASY IX (AMERICANO)

Dinheiro infinito	8008B7B0 FFFF
Dinheiro máximo	8008B7B0 967F 8008B7B2 0098
Todos os itens	5000FF02 0001 8008B7C4 6301
Todos os itens (somente para coleta)	B0FF0002 0000000 8008B7C4 6301
Andar através das paredes (durante o mapa)	D00B0FB8 A021 800B0F06 2400 D00B0FB8 A021 800B0FC2 2400



(GS Pro 3.3)

Andar através das paredes (em qualquer lugar)	D00C378C 3021 800C3792 1000 D00C378C 3021 800C389A 1000
Pular entrada do logo da EA	D00A7208 AAB7 800A720A 2400
Sem batalhas randômicas (durante o mapa)	D00A897C 1821 800A899A 2400
Sem batalhas randômicas (em qualquer lugar)	D0038DD0 202A 80038DD6 1000
Poder correr nas lutas contra os chefes	D00C1A40 3572 800C1A2C 00C2 D00C1A40 3572 800C1A2E 2402 D00C1A40 3572 800C1A52 2400 D00BAECC 11C2 800BAED2 1000
Não precisar mais de Magic Stones	D01EFFEA A222 801EFFEA 2400
Uso infinito de itens	80027EB6 2400
Habilitar opção Equip	D01FBF88 0001 801FBF88 0101
Magic Stones infinitas (GS 2.2 ou superior)	50000990 0000 3008B2A3 0063
Magic Stones infinitas	B0090090 00000000 3008B2A3 0063
Destravar todas as habilidades (GS 2.2 ou superior)	50000990 0000 3008B296 00FF
Destravar todas as habilidades	B0090090 00000000 3008B296 00FF
Códigos para o jogo de cartas	
Máximo de vitórias	80083248 7FFF
Nunca perder	8008324A 0000
Nunca empatar	8008324C 0000
Todos os Cards (GS 2.2 ou superior)	50006406 0001 3008324E 0000
Todos os Cards	B0640006 00000001 3008324E 0000
Todas as chaves (GS 2.2 ou superior)	50000902 0000 8008B9C4 FFFF
Todas as chaves	B0090002 00000000 8008B9C4 FFFF
Personagem 1	
Sempre em Trance	D01044B8 0100 80108F38 4000 D01044B8 0100 80108F74 21FF
Superstatus	D01044B8 0100 80108F36 20EC D01044B8 0100 80108F38 4000
HP infinito	D01044B8 0100 80108F24 270F D01044B8 0100 80098668 270F

MP infinito	D01044B8 0100 80108F26 270F D01044B8 0100 8009866E 270F
Barra de ATS sempre cheia	D01044B8 0100 80108F28 12C0
Personagem 2	
Sempre em Trance	D01044B8 0100 80109008 4000 D01044B8 0100 80109044 21FF
Superstatus	D01044B8 0100 80109006 20EC D01044B8 0100 80109008 4000
HP infinito	D01044B8 0100 80108FF4 270F D01044B8 0100 80098B10 270F
MP infinito	D01044B8 0100 80108FF6 270F D01044B8 0100 80098B16 270F
Barra de ATS sempre cheia	D01044B8 0100 80108FF8 1400
Personagem 3	
Sempre em Trance	D01044B8 0100 801090D8 4000 D01044B8 0100 80109114 21FF
Superstatus	D01044B8 0100 801090D6 20EC D01044B8 0100 801090D8 4000
HP infinito	D01044B8 0100 801090C4 270F D01044B8 0100 80098FB8 270F
MP infinito	D01044B8 0100 801090C6 270F D01044B8 0100 80098FBE 270F
Barra de ATS sempre cheia	D01044B8 0100 801090C8 1540
Personagem 4	
Sempre em Trance	D01044B8 0100 801091A8 4000 D01044B8 0100 801091E4 21FF
Superstatus	D01044B8 0100 801091A6 20EC D01044B8 0100 801091A8 4000
HP infinito	D01044B8 0100 80109194 270F D01044B8 0100 80099460 270F
MP infinito	D01044B8 0100 80109196 270F D01044B8 0100 80099466 270F
Barra de ATS sempre cheia	D01044B8 0100 80109198 17C0

BATMAN BEYOND

Energia infinita
8001A276 2400

Vidas infinitas
8001D4EC 2400

Dark Knight infinito
80028C22 2400

Parar o tempo 8006CF1C 0000



(GS Pro 3.3)

LOONEY TUNES RACING

Chegar sempre em primeiro lugar
300D64E5 0000

Championship Points no máximo
300C21DC 00FF

Especial sempre cheio
800D6554 0006

Detravar todos os modos e pistas
800986E8 FFFF 800986F4 FFFF
800986F8 FFFF

Habilitar todos os personagens
800986F0 FFFF 800986F2 FFFF

Destruir todos os filmes 800986FC FFFF

Todos os desafios completos
800986EC FFFF 800986EE FFFF



(GS Pro 3.3)

WOODY WOODPECKER RACER

Chegar sempre em primeiro lugar PI

800305A4 0000

Tempo lento PI
800860AC 0000



(GS Pro 3.3)

READY TO RUMBLE: ROUND 2

Energia infinita PI
810FF6B6 0064

Sem energia PI
810FF6B6 0000

Stamina infinita PI
810FF6BA 0064

Sem Stamina PI 810FF6BA 0000

Max 'RUMBLE' PI 810FF6C2 0090

Sem 'RUMBLE' PI 810FF6C2 0000

Knock Out rápido PI
810FF6BA 0000 810FF6C2 0000



(GS Pro 3.3)

Energia infinita P2 81100316 0064

Sem energia P2 81100316 0000

Stamina infinita P2 8110031A 0064

Sem Stamina P2 8110031A 0000

Max 'RUMBLE' P2 81100322 0090

Sem 'RUMBLE' P2 81100322 0000

Knock Out rápido P2
8110031A 0000 81100322 0000

Tempo infinito 810FE352 0E10

Começar na última luta (modo Arcade)
D0101F0B 0000 80101F0B 000B

Habilitar Micheal Jackson 80101E6F 0003

Habilitar Shaquille O'Neal 80101E73 0003

Habilitar First Lady 80101E77 0003

Habilitar Mr President 80101E7B 0003

Habilitar Mama Tua 80101E7F 0003

Habilitar J.R. Flurry 80101E83 0003

Habilitar Joey T 80101E87 0003

Habilitar Random 80101E8B 0001

Modo Championship

Dinheiro máximo
810F81C8 7FFF 810F81CA FFFF

Dinheiro infinito 810F81CA FFFF

Força máxima
810F81CC 447A 810F81CE 0000

Stamina no máximo
810F81D0 447A 810F81D2 0000

Endurance no máximo
810F81D4 447A 810F81D6 0000

COMO USAR OS CÓDIGOS

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

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

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

e-mail - atendimento@teletarget.com.br
site - www.sgp.com.br

Central de atendimento ao assinante Serviços para o assinante

(dúvidas, mudança de endereços e outros):

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

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL

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

Para falar com a Redação:

- envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
- envie um fax para (0xx11) 815-2169
- envie um e-mail para sgp@novacultural.com.br
- telefone para (0xx11) 3039-0863

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

Números Atrasados:

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

Publicidade:

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

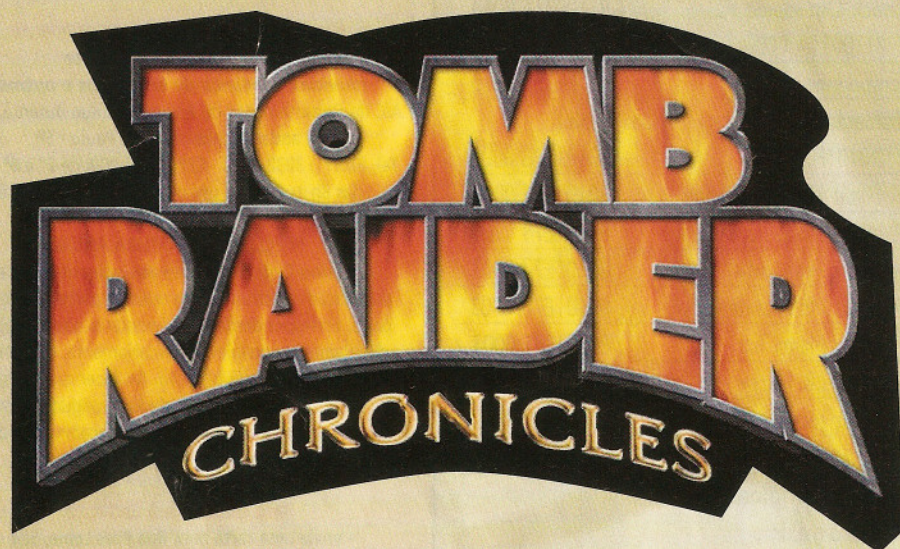
Representantes no Brasil:

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



DETONADO

Com saudade da Lara? Então sorria!



Tomb Raider Chronicles

9.5

Eidos	Controle - novos movimentos	9
Ação	Diversão - adrenalina total	10
1 Jogador	Gráfico - o de sempre	9
Memory Card	Som - trilha mística	10



Tomb Raider Chronicles

9.5

Eidos	Controle - um pouco lento	8
Ação	Diversão - adrenalina total	10
1 Jogador	Gráfico - curvas mais belas	10
Visual Memory	Som - trilha mística	10



Tomb Raider Chronicles

9.8

Eidos	Controle - várias opções	9
Ação	Diversão - adrenalina total	10
1 Jogador	Gráfico - depende da placa	10
	Som - trilha mística	10



Por Lord Mathias

Lara Croft, a gata virtual mais linda do planeta, está de volta. Pode preparar o coração, mano brown, pois **Tomb Raider Chronicles** é emocionante! O jogo começa com o funeral simbólico da musa, que desapareceu debaixo dos escombros de uma pirâmide no final da quarta versão, tá lembrado? Após a cerimônia, os amigos de Lara começam a relembrar as aventuras vividas ao lado dela, e histórias inéditas começam a ser reveladas. Você entra em ação exatamente nesse ponto, para reviver em flashback algumas passagens de Lara até o dia do trágico acidente. As quatro fases do jogo se passam nas ruas de Roma, em um submarino russo, em uma ilha amaldiçoada (com a gata ainda adolescente) e num prédio high-tech. Como de costume, Lara ganhou movimentos inéditos nessa nova versão, lançada para PlayStation, Dreamcast e PC. Mas não se preocupe, pois no Detonado você vai encontrar explicações sobre os comandos (os do Dreamcast estão entre parênteses!), além da localização de todas as salas, armas e itens. Agora chega de papo e vamos encarar mais essa aventura de Lara, cheia de mistérios e adrenalina. Essa garota é demais!

Novos Movimentos

Andar sobre cordas – aperte X (A) perto da corda e segure o direcional pra cima para Lara andar. Quando ela se desequilibrar, aperte rapidamente o direcional para o lado oposto

Dar paulada na cabeça – com o Crowbar, chegue de surpresa por trás do inimigo e aperte X (A)

Usar barras horizontais – pule na barra e segure X (A) para se agarrar. Lara vai girar na barra automaticamente.

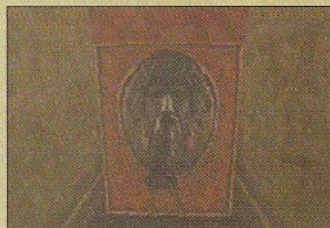
Então aperte o botão de pulo para dar um salto mortal

Atacar com clorofórmio – combine o clorofórmio com o pano. Ande bem devagar para pegar o guarda de surpresa (por trás) e aperte X (A)

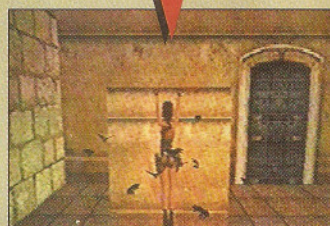
Dar salto mortal agachado – alguns lugares apertados são difíceis de ser alcançados. Quando estiver agachado, aperte o botão de pulo para dar o salto



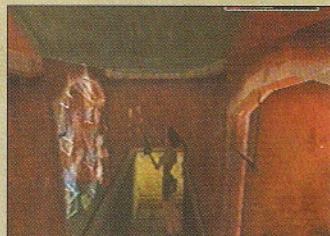
Stage 1: Streets of Rome - Roma



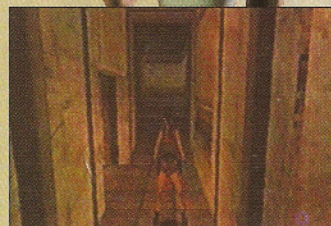
1 - Vá até a fonte e siga pelo corredor que tem uma parede vermelha no fim. Coloque a mão dentro do vão da parede para abrir uma grade



2/3 - Volte ao início da fase (antes da fonte) e siga pelo outro caminho. Mexa em outra parede vermelha, suba no bloco que vai aparecer e continue



4 - Atire para quebrar essa janela. Depois pule para o outro prédio



5 - Entre na primeira sala à esquerda e pegue a Golden Key



6 - Volte à área da fonte, use a Golden Key nessa casa e entre



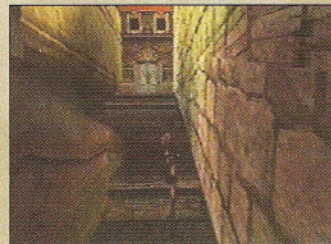
7 - Fique pulando para os lados e atire para ferir o cara lá em cima



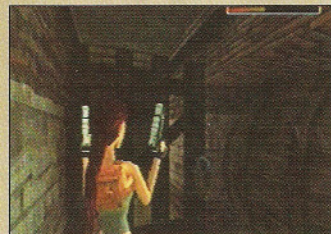
8 - Entre na casa onde estava o cara, siga pela esquerda e pegue a Garden Key em cima da caixa. Depois siga pelo outro lado



9 - Detone o cara de novo e siga pelas cordas. Se Lara se desequilibrar, aperte rapidamente o direcional para o lado oposto para ela não cair



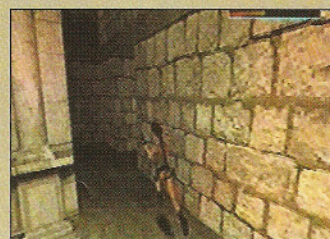
10 - Após cair (é isso mesmo!) da casa, siga pela esquerda. Suba as escadas e pegue o revólver, que está perto da porta azul ao fundo. Depois abra a porta azul dupla do canto e entre



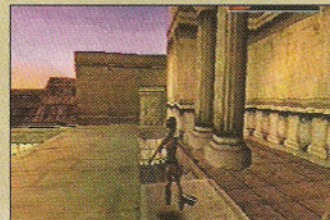
11 - Na sala, atire no cadeado para abrir a porta. Depois pegue outra Garden Key e fuja dos ratos



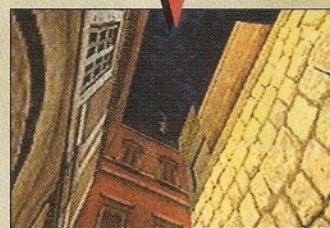
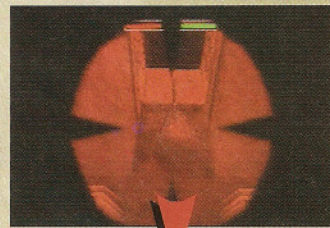
12 - Volte à parte em que você caiu da casa e siga pela direita. Coloque as duas Garden Keys perto da grade para abrir o portão, entre e se aproxime da casa. Confira a cena



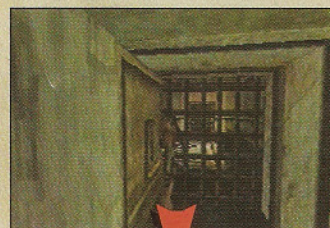
13 - Siga pela entrada à direita da casa



14 - Pegue o item Laser Sight que está debaixo do sino e combine-o com o revólver



15/16 - Use L1 (ou o direcional analógico do DC) para mirar e atire no sino. Entre na passagem que se abrirá à esquerda e pule rápido para a outra casa. Ponha a mão dentro da parede vermelha, volte para perto do sino e entre no templo



17/18 - Siga pela esquerda e acione essa alavanca. Depois mexa no pombo branco

Comandos de Lara

	PlayStation	Dreamcast
Pular	□	X
Usar arma	△	Y
Interagir (atirar, usar itens ou abrir portas)	X	A
Rolar	○	B
Mudar visão e mirar	L1	direcional analógico
Agachar	L2	L
Andar devagar	R1	R
Correr	R2	B + direcional

Obs: os comandos no PC são personalizáveis. Ou seja, você mesmo escolhe os botões do teclado para cada movimento

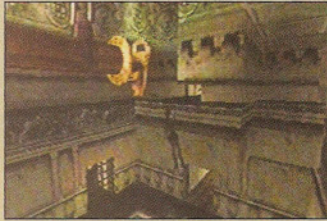
Combinando Itens

Como na versão anterior, você deve combinar itens. Por exemplo: se você tiver pano e clorofórmio, junte-os para ter um pano encharcado de clorofórmio, assim será possível atacar os inimigos. Fique atento, pois existem vários itens que você pode combinar

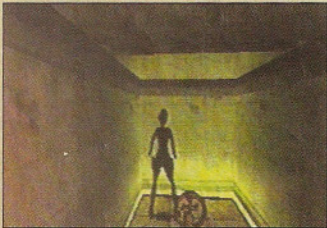


DETONADO

TOMB RAIDER CHRONICLES



19 - Siga pela direita. Lá em cima, pendure-se (fique de costas e dê um pulinho para trás, segurando X para PSX ou A para DC) e vá para o lado. Acione a alavanca no final e mexa no outro pombo branco

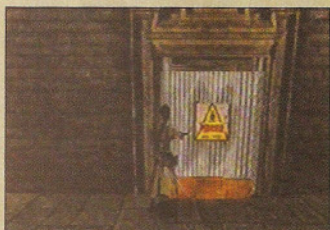


20 - Chegando perto do sino, entre na passagem logo abaixo. Pegue o Saturn Symbol, saia do local e curta a cena

Stage 2: Trajan's Markets - Roma



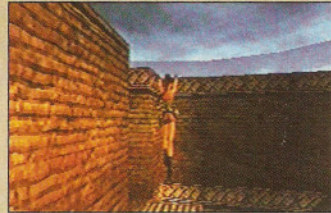
1 - De cara, entre na primeira porta da esquerda e atire na caixa para pegar o Crowbar



2 - Use o novo item para arrombar a terceira porta da direita (a de ferro)



3 - Na casa, suba nas plataformas e siga pelas cordas lá em cima



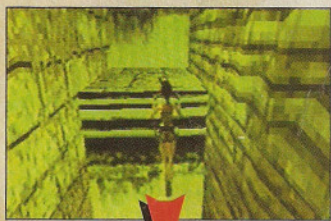
4 - Saindo da janela, siga pulando para frente. Depois vá para a esquerda, caindo na plataforma logo abaixo (se seguir pela direita, você achará balas para Shotgun)



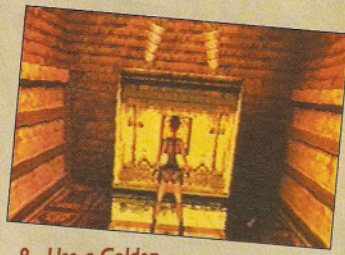
5 - Ache a parede com escadas e suba até o topo. Há duas salas lá em cima. Para chegar até elas, tome um impulso e pule pelas plataformas



6 - Numa das salas, você deverá puxar essa corda até que as engrenagens se juntem. Na outra, puxe mais uma corda. A porta central da área de baixo vai se abrir: desça e entre nela



7/8 - Logo na entrada, suba pela esquerda e use o Crowbar para pegar a Golden Coin



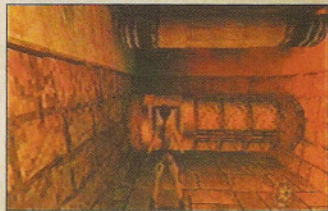
9 - Use a Golden Coin na estátua da sala, volte ao início da fase e siga pela entrada que se abriu logo à frente. Então entre na passagem à esquerda que também se abriu



10/11 - Atravesse a água e detone o polvo gigante da próxima sala. Para isso, corra para fugir dos raios dele (que matam você na hora!) e use a mira do revólver para acertar os dois olhos verdes do monstro. Depois pegue o Mars Symbol



12 - Abra a tampa do esgoto e desça



13 - Mergulhe no meio e entre na passagem do raso. Chegando a uma sala, pegue a válvula que está no cano (ali também há balas para Shotgun)



14 - Volte à sala do polvo. Lá perto, use a válvula na máquina e desça de novo ao esgoto



15 - Mergulhe no meio de novo e siga pela entrada do fundo. Na bifurcação, vá para a direita e ache outra máquina. Feche a válvula e siga pela entrada que antes estava sendo bloqueada pela força da água



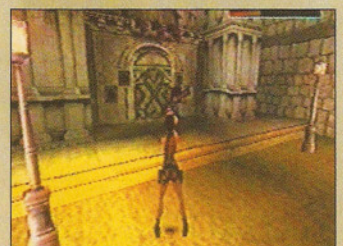
16 - Em terra firme, pegue balas e a arma Shotgun



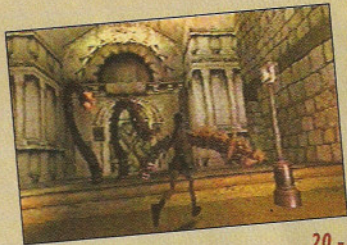
17 - Use a mira do revólver ou da Shotgun para atirar na cabeça do cavaleiro. Fique longe para o cara não cair em cima de você e siga pela entrada que se abriu



18 - Entre na água e pegue o Venus Symbol. Continue seguindo, e você voltará para perto do portão



19 - Para detonar Larson, vá com tudo! Ele vai se agachar quando estiver morrendo. Continue atirando!



20 -

Contra os três monstros, pule para os lados quando o fogo se aproximar de você e use a Shotgun para atirar neles. Caso você pegue fogo, entre na água ao lado para não morrer



21 - Use o Mars Symbol e o Venus Symbol para abrir o templo. Entre e pule até a última plataforma. Você cairá numa armadilha!

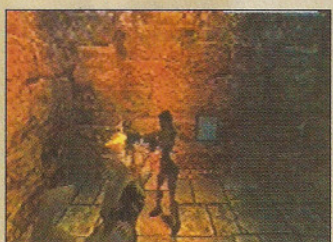
Stage 3: The Colosseum - Roma



1 - Siga em frente. No corredor, o chão vai desmoronar: corra e pule para não cair na lava!



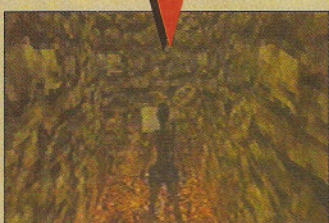
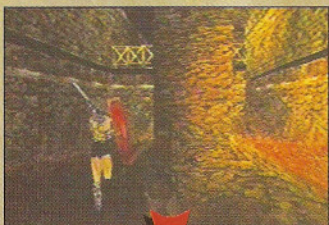
2 - Volte ao corredor e escale a parede até a entrada à esquerda, lá em baixo. Aperte o switch para abrir a porta da frente



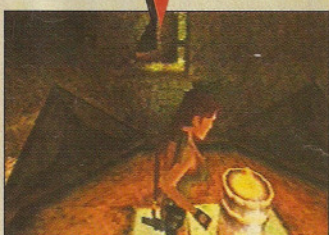
3 - Siga pela passagem que se abriu, mate o leão e aperte outro switch



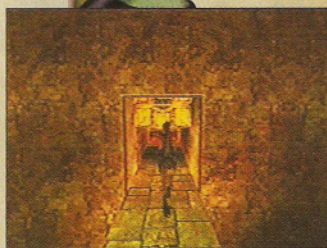
4 - Suba as escadas e pegue o Gemstone Piece no altar



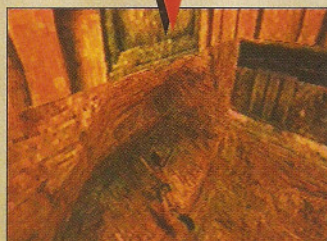
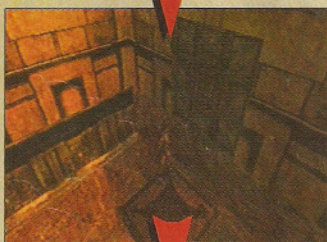
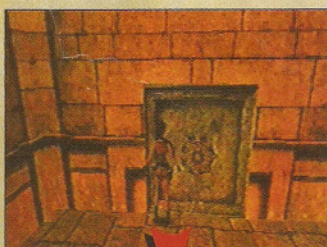
5/6 - Detone os malucos que tentam dar espadas em você. Suba a ladeira e acione o switch da parede (se quiser, suba mais algumas ladeiras e entre na passagem para pegar a Uzi no final)



7/8/9 - Nessa sala grandona, você deverá puxar uma corda três vezes e correr para pegar o item (outro Gemstone Piece) que aparecerá no pilar do meio. Para isso, pule pelas plataformas da direita bem rápido, antes que o item desapareça. Repita o procedimento, se necessário



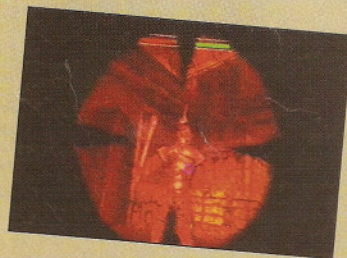
10 - Combine os dois Gemstone Pieces e siga para a porta trancada da sala. Ela abrirá automaticamente: continue, e você cairá!



11/12/13 - Siga em frente, use o Gemstone nessa porta e volte imediatamente à entrada da sala para não cair. Após todas as plataformas desabarem, pule pra frente para cair em cima da rocha e escale a parede até chegar à entrada mais abaixo



14 - Detone o cara maluco e o leão, e pegue a Colosseum Key 1, que está com eles. Use a chave na porta do lado

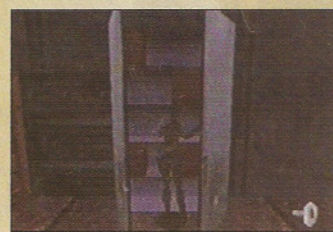


15 - Detone outro cavaleiro. Depois entre na passagem da frente, pegue a Colosseum Key 2 no altar e use-a na porta da sala

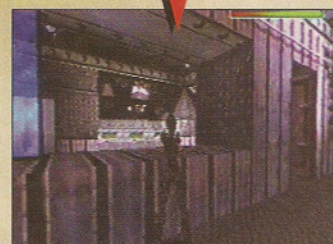


16 - Use o Crowbar e finalmente pegue sua relíquia arqueológica! Aqui acaba a primeira aventura da gata Lara Croft. É hora de se preparar para outra história!

Stage 4: The Base - Base Russa



1 - Desça até chegar a uma sala grande. Então encontre o armário e pegue a Silver Key. Tome cuidado com a pinça gigante acima de você: fique de olho na sombra para não ser esmagado!

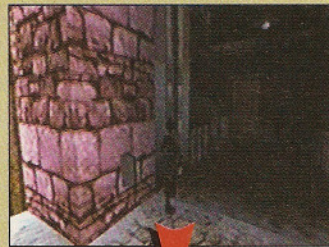


2/3 - Na mesma sala, use a Silver Key para abrir essa porta. Lá em cima, detone os dois guardas pela janela e pegue o Swipe Card que está com um deles (no armário tem uma Uzi). Volte à sala grande



DETONADO

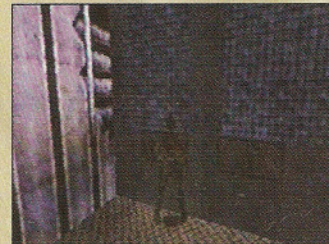
TOMB RAIDER CHRONICLES



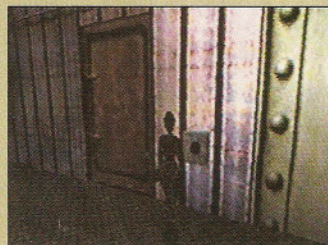
8/9 - Na bifurcação, vá pela esquerda. Lá fora, abra a porta da esquerda usando o Swipe Card. Detone o cara que está atrás do gerador e pegue outra Silver Key



4/5 - Use o Swipe Card para entrar na porta que está à direita do armário em que você mexeu. Chegando lá em cima, pule sobre as caixas até encontrar outra entrada



10 - Volte à bifurcação e siga pela direita. Use a Silver Key para abrir essa outra porta e continue. Depois da cena, siga até a área de baixo e use de novo o Swipe Card para abrir a porta



6 - Aperte o switch, entre e confira a cena na sala de controle: Lara quebrará o portão principal!



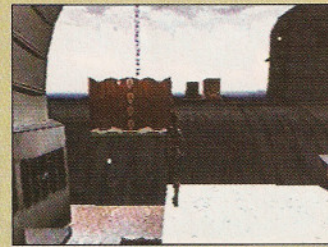
11 - Dentro da sala, cheque os armários para pegar itens e um fuzil. Siga em frente e aperte o switch para voltar à bifurcação



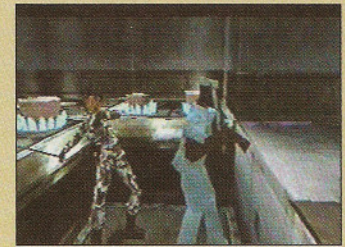
7 - Antes de sair, pegue os itens nos armários (balas para Uzi e Medikits). Depois volte à sala grande e siga pelo portão principal que Lara acabou de arrombar



12 - Vá à sala que tinha o gerador e use o fuzil no local que está faltando. Entre na porta que se abriu e acione o switch para que a máquina faça com que a caixa lá fora mude de posição

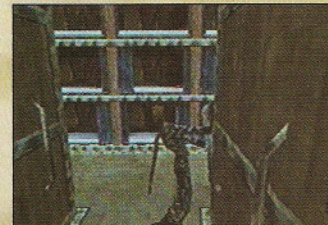


13 - Você deve pular na caixa e chegar até o submarino do outro lado. Há alguns caras atirando pelas janelas: use a mira e acabe com eles!

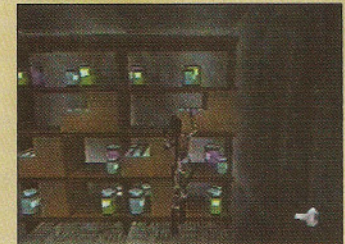


5 - Abra outra grade lá na frente para chegar à cozinha. Desça bem devagar e dê passos lentos em direção ao cozinheiro (não deixe ele ver você, senão já era). Quando estiver atrás do cara, aperte X (A) para acertar o Crowbar na cabeça dele. Pegue a Bronze Key

Stage 5: The Submarine – Base Russa



1 - Após ser preso, arranque o metal da cama e use-o para abrir a grade do tubo de ventilação do quarto. Entre e rasteje para prosseguir



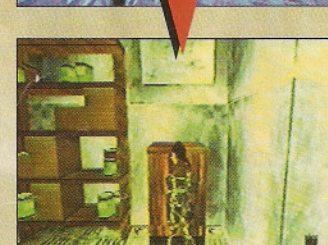
6 - Use a chave para abrir uma das portas da cozinha. Dentro da sala, pegue a Silver Key na estante e a pistola nas gavetas



2 - Fique de costas para descer e depois vá escalando. Siga em frente e continue subindo pelas paredes



7 - Abra a outra porta da cozinha com a Silver Key. Na sala de jantar, fique atrás das mesas e agache para desviar dos tiros dos inimigos. Atire quando der

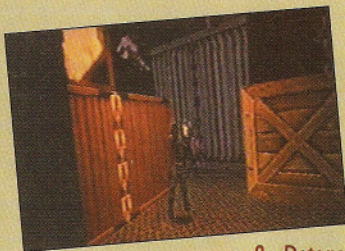


3/4 - Quando encontrar o local com vários fios soltos, entre à direita e abra a grade. Caia, pegue uma bateria nas gavetas e suba de novo para prosseguir



8 - Siga primeiro por essa entrada da sala de jantar (a que está aberta). Ache a porta fechada, gire a válvula para abri-la e suba as escadas





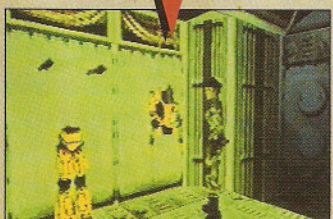
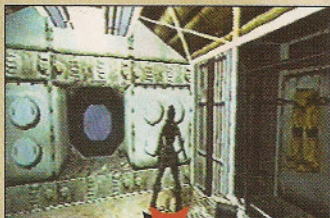
9 - Detone rapidamente os inimigos (com um deles você pega a Shotgun) e depois suba nas caixas para pegar o Aqualung. Volte à sala de jantar



10/11 - Abra a porta com a válvula. Entre na primeira passagem à direita para chegar à salinha com estantes, suba na caixa e pendure-se na grade de cima para quebrá-la. Suba, abra a outra grade lá no final e caia numa salinha. Vasculhe as gavetas para encontrar outra bateria



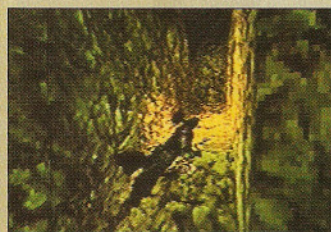
12 - Continue em frente e encontre as escadas. Desça e abra outra porta com válvula: você sairá numa sala com vários mísseis. Continue e suba as escadas



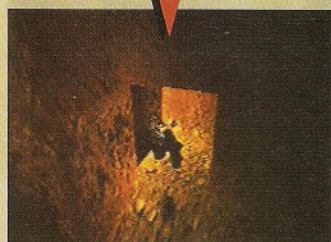
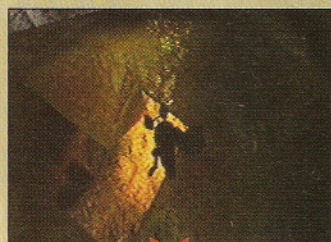
13/14 - Há quatro salas quase iguais

nessa área (em algumas você deve girar válvulas para abrir as portas). Detone o inimigo numa delas e pegue o Suit Console. Em outra, há umas roupas de mergulho que estão expostas (sem a proteção de vidro). Combine o Aqualung com o Suit Console, e também as duas baterias. Então use os equipamentos combinados na roupa de mergulho

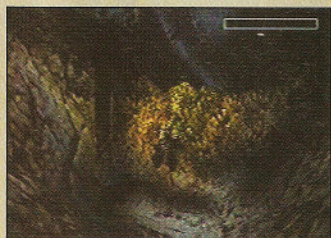
Stage 6: Deepsea Dive - Base Russa



1 - Nade até encontrar umas passagens entre as pedras e continue seguindo

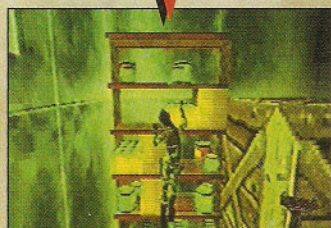
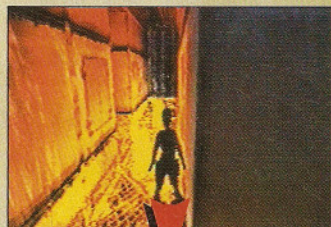


2/3 - Ache a cratera ao fundo e entre nela. Siga até aparecer a cena em que Lara pega um artefato valioso numa caixa

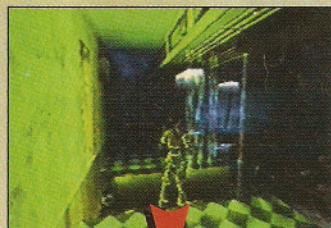


4 - Quando o local desabar, saia imediatamente da cratera e siga pelo caminho onde está o inimigo. Lá você poderá ganhar um impulso das águas para voltar mais rápido ao submarino (use Medikits para prolongar seu tempo de vida)

Stage 7: Sinking Submarine - Base Russa



1/2 - Passe direto pelo corredor com fogo e detone o cara para pegar balas de Uzi. Agora sim, atravesse o corredor com fogo (pule as chamas e agache na água caso seja atingido), entre na primeira porta à esquerda e pegue a Uzi na estante. Volte e cruze o resto do corredor



3/4 - Vá pelas mesas para não ser eletrocutado e siga até a entrada lá da frente (não é a da cozinha). Não deixe de pegar o Swipe Card depois de detonar o inimigo



5 - Atravesse o corredor de fogo de novo e use o Swipe Card para abrir uma das portas. Passe direto pelo

corredor com os cabos elétricos, suba as escadas e vá até a última sala do corredor (a que tem um mapa digital). Abra a porta com a válvula e entre para falar com o capitão, que lhe dará a Silver Key



6/7 - Fique em frente ao mapa e atire na grade da tubulação que está em cima. Pule, entre ali e siga até uma sala. Agarre-se no switch para desligar a força e depois volte



8 - Saia da sala do mapa, entre no primeiro compartimento à direita e pegue o Nitrogen Canister que está em cima do painel



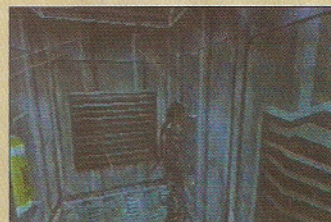


DETONADO

TOMB RAIDER CHRONICLES



9 - Atravesse o corredor que tinha os cabos elétricos e abra a porta do final com a Silver Key. Pegue o Oxygen Canister no armário, antes de voltar para onde o capitão está. Detone os inimigos no caminho



10 - Ao lado do capitão tem uma escada: suba e coloque o Nitrogen e o Oxygen Canister nos suportes. Então curta a animação: Lara começará a tirar a roupa, mas alguém estragará nossa festa!

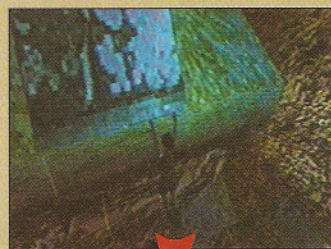
Stage 8: Gallows Tree – Black Isle



1 - Pule para a plataforma cinza lá na frente



2 - Vá escalando para a esquerda e caia na plataforma



3/4 - Pule para a plataforma logo à direita, mas agarre-se para não cair! Continue mais à direita até encontrar uma entrada logo abaixo. Solte-se e depois agarre-se na entrada para seguir rastejando



5 - Suba na plataforma do lado e pendure-se no teto para chegar ao outro lado. Depois entre na caverna: você vai parar num local com uma fogueira



6 - Siga pelo caminho com uma parede vermelha e pendure-se no teto. No final, pule para o poço que está logo abaixo (ignore o monstinho que aparecerá)



7 - Nade até encontrar a saída que tem uma casa ao lado. Suba na plataforma inclinada à direita e pule pra trás para chegar à área da casa



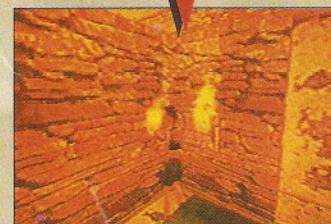
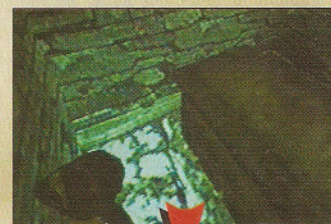
8 - Rasteje para entrar na casa e pegue o Rubber Tube nas gavetas. Siga pelo buraco com água e pegue a primeira saída (o mesmo local por onde você chegou). Pule no lago e volte ao local da fogueira



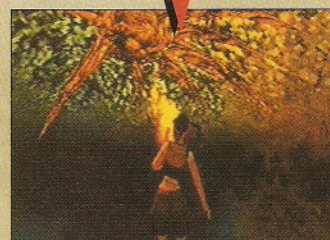
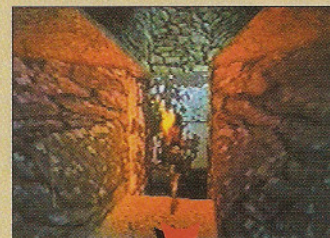
9/10 - Rasteje por essa entrada. Depois pegue o Pitchfork lá no final (embaixo da entrada com tábuas de madeira)



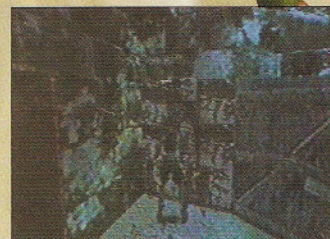
11 - Combine o Pitchfork com o Rubber Tube para fazer um estilingue. Então use-o na passagem de tábuas para entrar no local. Logo depois, pegue o Iron Clapper ao lado dos sinos e siga pelo buraco da sala



12/13 - Na primeira sala com os caixões, pegue a tocha. Depois acenda-a na terceira sala que tem fogo



14/15 - Entre na caverna e siga (cuidado que o chão quebra!) até a sala com uma estrela gigante no teto. Bote fogo nela e saia de perto. Depois jogue a tocha longe, pegue o Heart e entre na sala ao lado para assistir à cena. Vá até a entrada da sala para voltar à área da fogueira

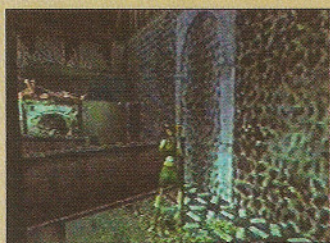


16 - Volte de novo à parte que tem os caixões e encontre a área com duas portas. Perto delas tem um suporte para você colocar um item: ponha o Heart e entre com tudo na porta que se abriu. Então entre na passagem que Lara abrirá

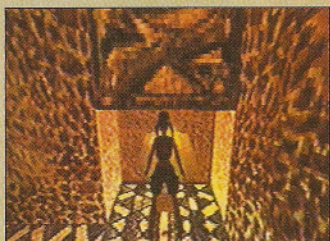
Stage 9: Labyrinth – Black Isle



1 - Logo na sala inicial, empurre os blocos na ordem: primeiro o do meio, depois o da esquerda e, por último, o da direita. Entre na porta que se abriu e esquive-se dos esqueletos, pulando com tudo!



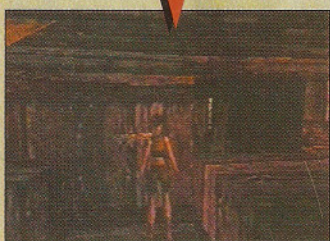
2 - Na sala, pegue o Bone Dust



3 - Volte à primeira sala e coloque o Bone Dust na caldeirão que está ao lado dos blocos. Depois disso, outra porta da sala se abrirá: siga por ela



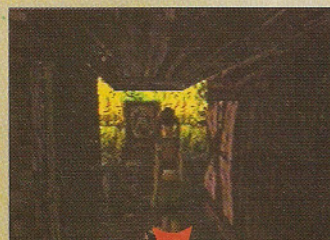
4 - Caia bem no meio para acertar a água. Depois saia da piscina e entre na primeira passagem à direita



5/6 - Atravesse a ponte, vá até o pilar e use a alavanca uma vez só para girar o local. Depois siga pela outra ponte



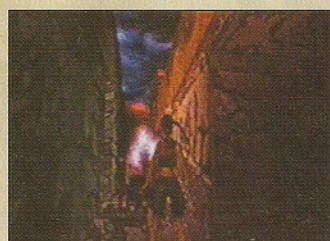
7/8 - Suba, entre na primeira passagem e atravesse a ponte para chegar ao pilar. Dessa vez, não use a alavanca! Apenas siga pela outra ponte à direita



9/10 - Suba, entre na última porta, atravesse a ponte e vá até o pilar para pegar o Bestiary (um livro). A porta bem à frente se abrirá: dê um pulinho pra frente e entre



11 - Você encontrará uma luz branca. Nesse local, apenas pule e se agarre para subir nas plataformas. Depois entre na porta lá em cima



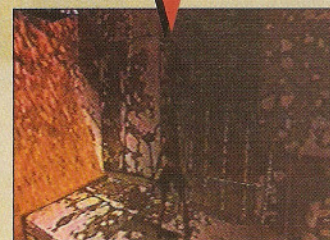
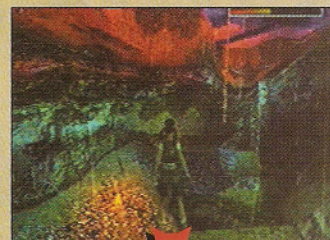
12 - Apenas siga a luz branca, pule e corra para não cair nos buracos. Tome cuidado com os monstros que podem empurrar você! Chegando à sala bem à frente, siga até a entradinha

Stage 10: Old Mill - Black Isle

Lara se posiciona em frente à plataforma a ser alcançada. Aperte R2 (B + direcional no DC) para tomar impulso e pule. Pegue a tocha e volte à entrada da área (apenas caia para o lado)



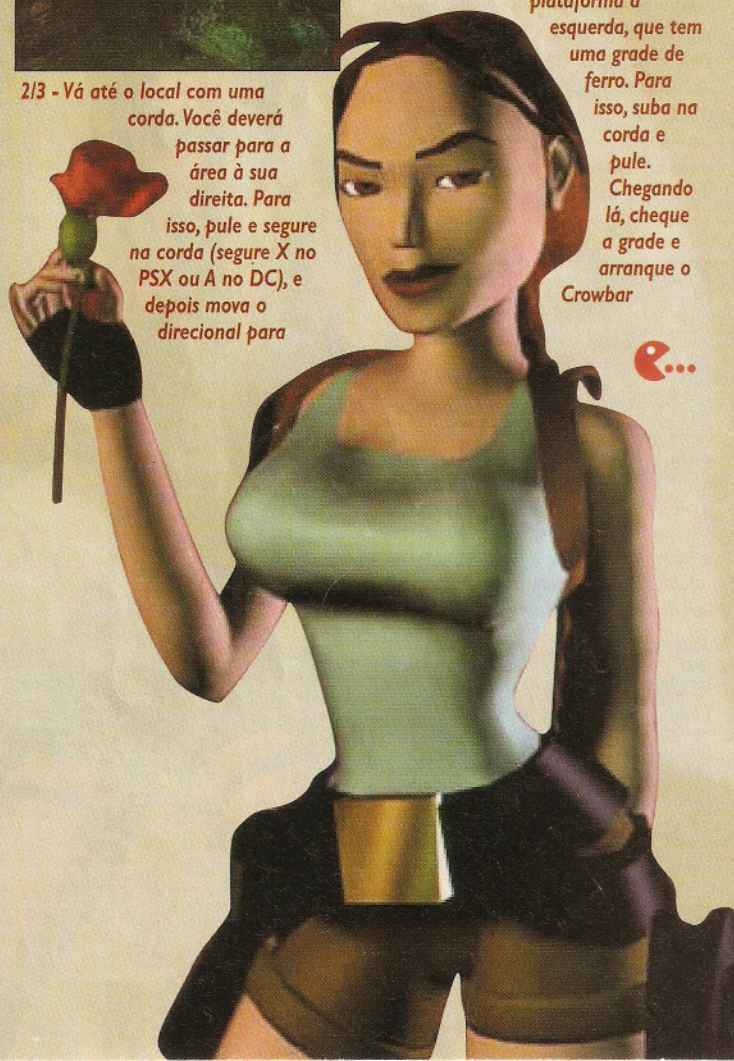
1 - Entre na caverna logo à esquerda. Não vá para frente, senão você será detonado pelo cavaleiro!



4/5 - Volte à caverna e coloque fogo na tocha. Depois siga de novo para a área da corda e jogue a tocha nos monstros lá de baixo (aperte Δ / Y no DC) para eles não incomodarem mais. Você deverá então pular na plataforma à

esquerda, que tem uma grade de ferro. Para isso, suba na corda e pule. Chegando lá, cheque a grade e arranque o Crowbar

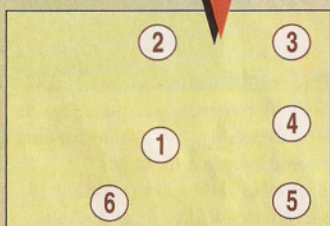
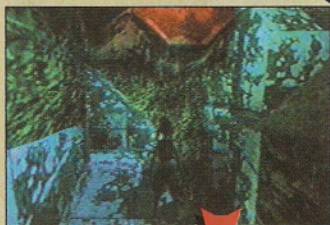
2/3 - Vá até o local com uma corda. Você deverá passar para a área à sua direita. Para isso, pule e segure na corda (segure X no PSX ou A no DC), e depois mova o direcional para





DETONADO

TOMB RAIDER CHRONICLES



6/7 - Voltando ao início da área, use de novo a corda e pule lá na frente. Haverá umas paredes brancas inclinadas, que você deverá usar conforme a ordem indicada na figura acima para continuar. A dica é pular rapidamente enquanto Lara desliza nas paredes, não esquecendo de se agarrar em algumas delas. Faça isso até chegar à rocha. Depois vá rastejando e escalando (na parte mais apertada)



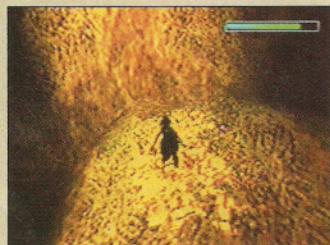
8 - Entre na pequena caverna, use o Crowbar para pegar o Chalk na parede e volte ao início da área da corda (apenas pule em direção à plataforma em que você pegou a tocha)



9 - Volte ao início da fase e use o Chalk no chão escuro. Curta a cena e depois siga pelo buraco lá da frente



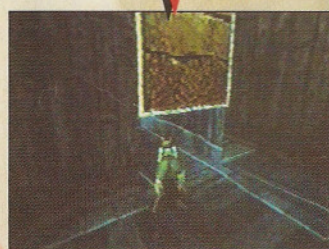
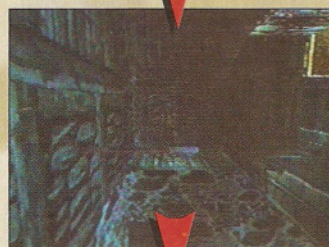
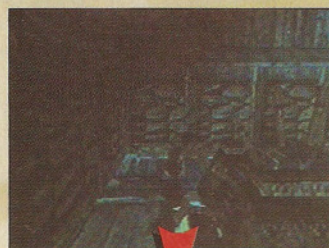
10 - Você chegará a uma área com uma casa e um monte de água. Siga à direita da casa, ache a entrada, pule a correnteza e continue



11 - Você chegará a um local com um cata-vento. Pule na água e nade até uma área toda amarela. Num ponto superamarelado há uma Silver Coin: pegue-a, mas não deixe o monstro vermelho se aproximar, pois ele vai tomar a moeda de volta. Tente até conseguir!



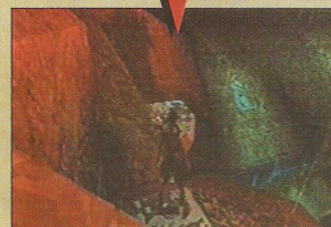
12 - Use a Silver Coin na jaula que está debaixo da água para prender o monstro vermelho. Depois nade e entre no cata-vento pela parte de baixo



13/14/15 - Dentro do cata-vento, gire o volante umas três vezes e pule na barra à esquerda (segure X/A). Fique girando, pule pra frente, vire-se e caia logo para a plataforma da porta. Seja rápido, antes que ela se feche!



16 - Após entrar na porta, não deslize. Suba e acione o switch para depois voltar à área que tem a casa



17/18 - Vá pela esquerda da casa. Ande um pouco na água, encontre essa entrada e siga por ali até sair e pular para a plataforma lá da frente



19 - Você deve pular nos telhados



20/21 - Nesse ponto você deve ter muita precisão. É bom salvar o jogo antes! Pule bem na quina da casa e suba no telhado. Se você se agarrar muito no canto, não vai dar!



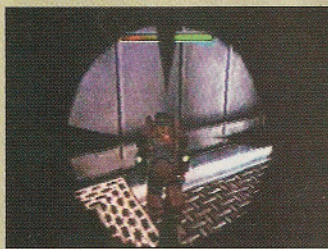
22 - Desça de costas pela chaminé e depois gire o switch. Curta a cena final da terceira história de Lara e prepare-se para a última!



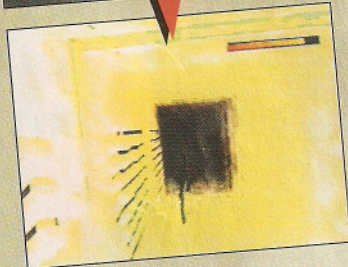
Stage 11: The 13th Floor – Tower Block




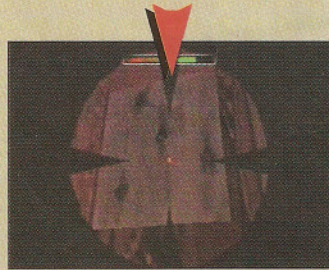
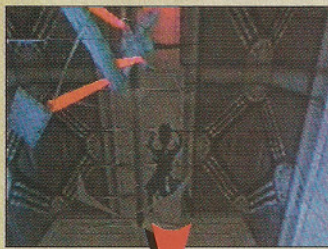
1 - Siga pela tubulação e, lá no fim, atire na extremidade para sair do local



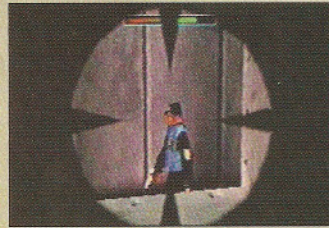
2 - Mire na cabeça do guarda para detoná-lo!



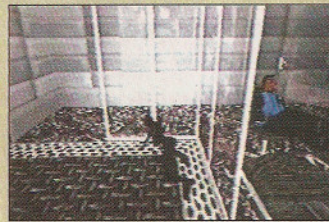
3/4 - Suba na tubulação que caiu e siga pela passagem de cima (não deixe de observar a seqüência de fogos lá em baixo). Caia, vire-se (aperte o botão  no PSX ou o B no DC) e saia correndo para não se queimar



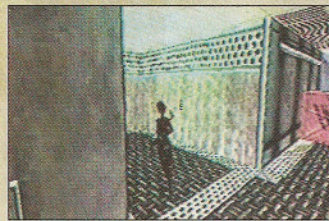
5/6 - Suba pelos metais e tome cuidado para não encostar no laser. Chegando ao topo, atire na parede branca e entre na portinha que se abrirá



7 - Ainda ali, pegue as balas e fique mirando pro lado de fora (dê um zoom). Quando o guarda aparecer, atire na cabeça dele, sem deixar que ele veja você



8 - Saindo da portinha, siga para a direita, passe rastejando para o guarda não ver você e atire nele por trás. Depois pegue o High Level Access Card na mesa e use-o para abrir a porta do lado. Pegue alguns itens nas estantes (balas e Medikits)



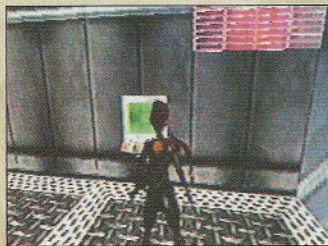
9 - Use o elevador. Após sair, há uma caixa à direita. Suba nela e detone rapidamente os dois guardas à direita. Há outro cara mais à direita, debaixo das escadas. Mire nele e mande bala



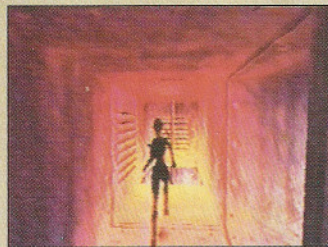
10 - À esquerda do elevador está o laboratório: aperte o switch, entre e depois aperte outro switch. Não mate os cientistas nem mostre a arma para eles!



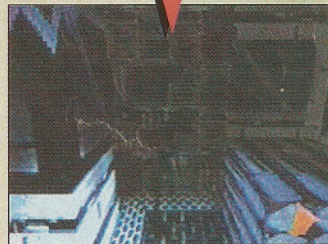
11 - Volte ao caminho à direita do elevador, passe pela sala azul e ache o vestiário dos cientistas. Acione o switch da esquerda: uma roupa aparecerá e derrubará um negócio no chão. Pegue o item (Access Code Disk)



12 - Pegue de novo o elevador, vá até o final do corredor e use o Access Code Disk no painel (à esquerda daquela entradinha). A grade vai se abrir: entre ali



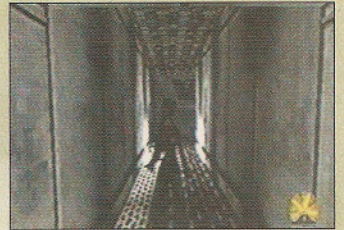
13 - Espere a seqüência de explosões, pule na barra e desça com tudo para não se queimar. Depois vá rastejando



14/15 - Atravesse a miniponte e entre na primeira passagem à direita. Verifique as estantes, pegue o Cloth e siga em frente. Lá embaixo, detone os dois soldados, atirando na cabeça deles



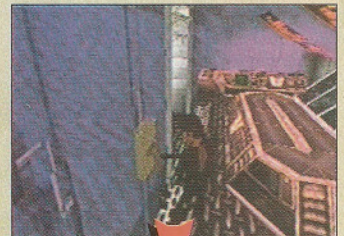
16 - Há duas entradas na área. Siga primeiro pela menor (use o High Level Access Card para entrar) e pegue os dois clorofórmios nos armários. Saia rápido para não ser atacado pelos insetos!



17 - É hora de seguir pela entrada maior (use o High Level Access Card para entrar). Detone o soldado e cheque o local onde ele morreu para pegar o Iris Lab Access, que deverá ser usado no painel logo à frente



18 - Corra até chegar ao laboratório (despreze o guarda). Deixe sua arma apontada para o cientista e aproxime-se dele. Vai rolar uma cena. Depois entre pela porta



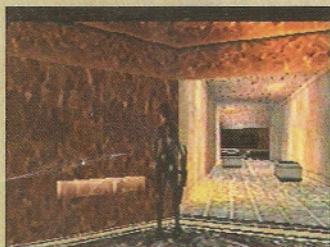
19/20 - Você pode subir ou descer essas escadas. Primeiro suba e entre na porta de cima. Acione o switch, saia e desça as escadas correndo até a sala de baixo, antes que a barreira seja reativada. Pegue o Iris Artifact e siga pela porta da frente



DETONADO

TOMB RAIDER CHRONICLES

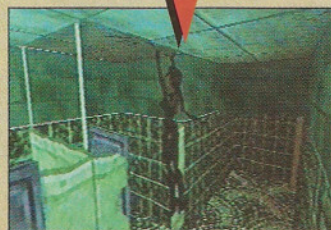
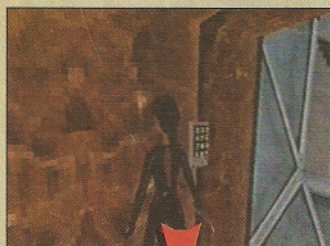
Stage 12: Escape With The Iris - Tower Block



1 - Deixe a arma em cima da plataforma transparente para passar pelo detector de metais



2 - Siga pela porta do fundo (indicada na foto). Lá haverá várias salas quase iguais para você entrar: cheque as estantes e gavetas. Nas primeiras salas, você encontrará uma garrafa de clorofórmio e um Cloth: combine os dois itens e aproxime-se do guarda bem devagar para ele não perceber sua presença. Então sufoque-o (aperte X/A)! Continue e pegue mais uma garrafa de clorofórmio e o Restroom Access Card nas outras salas



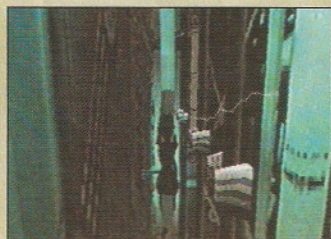
3/4 - Volte ao começo da área das salas e use esse painel para abrir a porta do banheiro. Digite 8526 (o código está marcado no Restroom Access Card), entre no banheiro dos homens e pendure-se no teto rachado para abrir a passagem



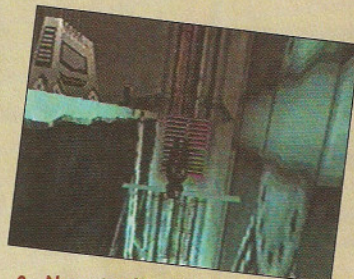
5 - Após rastejar, pule para baixo, pendure-se com cuidado e solte-se. Depois deixe X (A no DC) apertado para segurar-se no meio da queda, evitando maiores danos. Então prossiga rastejando



6/7 - Desça pelas paredes o máximo que puder e deixe Lara parar de se movimentar. Então solte-se para cair na plataforma de baixo, vire-se e pule na barra



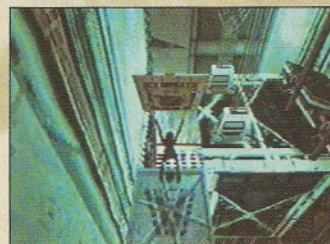
8 - Suba até o topo (até a parte em que a barra está pintada de azul) e pule pra trás para cair em outra plataforma



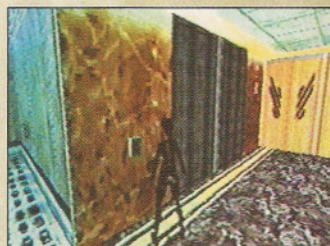
9 - Nesse ponto há uma barra horizontal: corra meio na diagonal e pule para alcançá-la. Depois pule na plataforma da frente



10 - Fique bem na diagonal e pule para se agarrar no elevador. Então suba nele



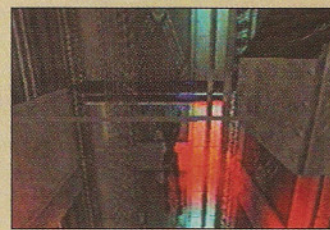
11 - Abra o elevador, entre e acione o botão



12 - Saia do elevador e ande devagar para o guarda não notar sua presença. Vá até o elevador da esquerda e entre. Abrindo a porta, vários guardas irão atacá-lo: aperte o botão do elevador para fechá-lo imediatamente. O elevador cairá. Então aperte de novo o botão para acionar o freio. Seja rápido!



13 - Siga pela entrada de cima do elevador



14 - Pule na barra horizontal e se pendure na plataforma da frente



15 - Suba até a metade da parede e pule pra trás, para cair na plataforma



16 - Pule nessa outra barra horizontal e se jogue para chegar à plataforma da frente



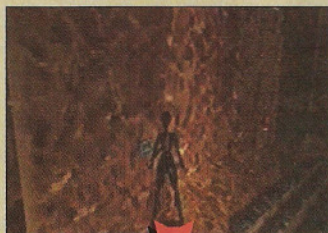
17/18 - Entre no buraco logo acima e siga rastejando. Deslize e pule até pegar a barra horizontal lá em cima, senão você vai torrar na lava. Espere o fogo apagar e pule para a outra barra horizontal. Depois pule para a entrada lá da frente



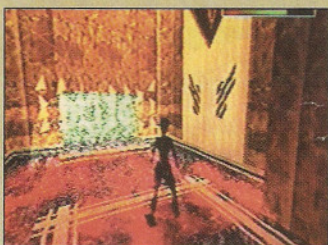
19 - Equilibre-se na barra (como se fosse corda) e siga para o outro lado



20 - Rasteje e corra para a direita, e suba as escadas no final



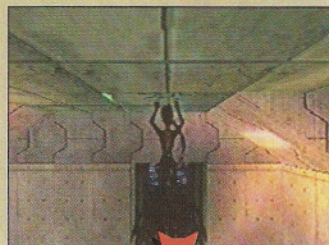
21/22 - Não toque no laser e corra para fugir da mira do Sniper. Dê a volta no local, suba pelas grades, caia na plataforma de cima e acione o switch para desativar o laser. Agora sim, entre na porta que tinha o laser



23 - Siga em frente e pare na entrada da sala do aquário (não entre, senão você vai se torrar). O Sniper vai aparecer atrás de você: fique andando para os lados pra ele errar o tiro e quebrar o aquário. Assim será possível entrar na sala. Acione o switch e entre na porta do lado!



24 - Continue, sempre fugindo dos tiros, até encontrar a sala com uma enorme máquina no centro (é o teletransporte). Primeiro entre na sala do lado (a que tem vários baús)



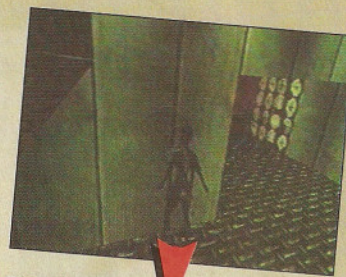
25/26 - Não abra nenhum baú ainda! Primeiro pendure-se no teto rachado que está na entrada da sala. Siga pela passagem que se abriu e acione o switch para poder ver o que tem dentro dos baús (a maioria tem bombas). Pegue o Teleporter Disk



27/28 - Volte à sala da máquina e use o Teleporter Disk no computador. Depois use o Iris Artifact no suporte da máquina



29 - Na nova sala, caia no buraco e siga até a grade. Então use o binóculo para ver o número que os guardas digitam no painel para entrar na sala. Vá até lá e use aquele número no painel para entrar (digite 1672)



30/31 - Siga e aperte o switch logo à direita. Depois vá até a passagem da esquerda e entre rastejando



32 - Você voltará à sala do início da fase. Pegue sua arma, siga em frente, atire nesse extintor e entre pela porta para concluir a missão



2 - Quando não der mais para subir, verifique essa parede e entre



3 - Pendure-se na grade nesse ponto, suba e depois mate o guarda

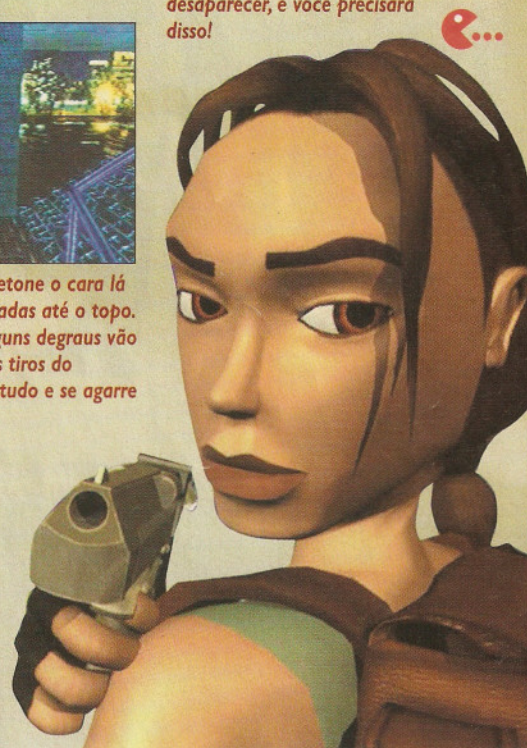


4 - Siga pela direita e encontre uma caixa grande e outra pequena. Em cima da grande tem um cartucho de balas para sua HP Gun. Na pequena há outro cartucho, que servirá para uma arma que você pegará mais pra frente. Atenção: caso você esteja jogando a versão pirata, não pegue o cartucho de balas da caixa menor ainda. Caso contrário, eles irão desaparecer, e você precisará disso!

Stage 13: Red Alert! Tower Block



1 - Logo no começo, detone o cara lá em cima e suba as escadas até o topo. Tome cuidado, pois alguns degraus vão se soltar por causa dos tiros do helicóptero! Pule com tudo e se agarre para não cair!



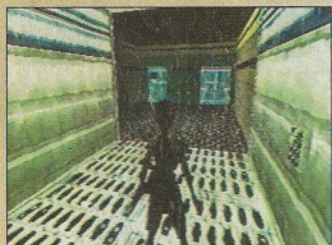


DETONADO

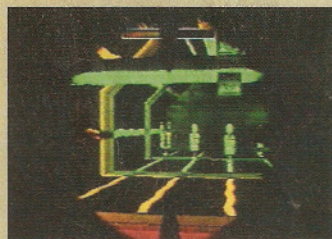
TOMB RAIDER CHRONICLES



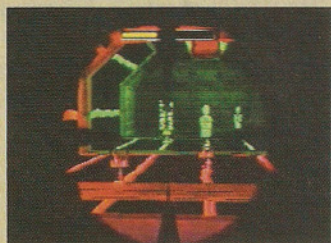
5 - Atire na válvula do cano lá do fundo, assim você poderá enxergar os lasers do corredor. Para passar é muito simples! Cada laser pisca duas vezes seguidas, depois há um intervalo. Então passe pelos raios a cada duas piscadas



6 - Use o elevador, mate o guarda e entre na porta da esquerda que está logo à frente



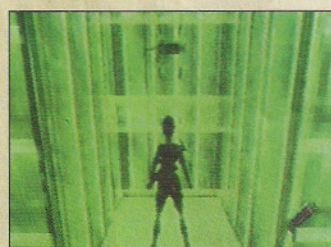
7 - Na sala, pegue as balas e acione o switch. Você deverá atirar nos alvos antes de eles passarem da marca do meio. Seja rápido e use sua HP Gun no modo Rapid! Se conseguir, a luz em cima ficará branca e você poderá seguir para a sala ao lado. Caso contrário, isso não vai comprometer o final



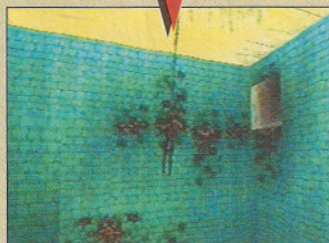
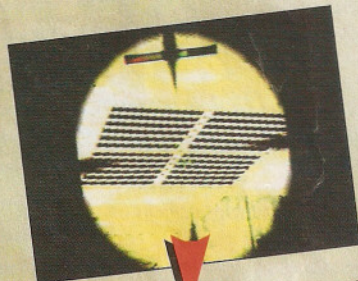
8 - Caso tenha conseguido, entre na sala, pegue o cartucho, acione o switch e atire nos alvos de novo. Só que, dessa vez, a sala será trancada, um gás venenoso surgirá e os alvos virão aleatoriamente: seja rápido e atire antes que eles passem da marca do meio. Conseguindo, saia da sala quando a luz em cima ficar vermelha. Se não conseguir, você será envenenado!



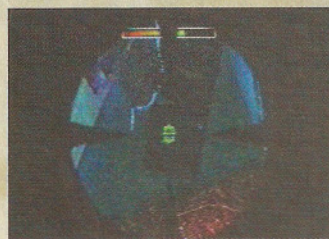
9 - Siga até o fim do corredor. Se você conseguiu acertar os alvos, as duas portas estarão abertas. Entre na da esquerda, pegue as balas e itens da sala, e depois siga pela direita



10 - Pegue a arma Grappling Gun e depois a Grappling Gun Ammo na mesa



11/12 - Siga para a sala ao lado, onde há várias caixas. Use a Grappling Gun na grade de cima para lançar uma corda. Pule nela e depois na parede, e siga pela tubulação. Você voltará ao corredor. Então use o elevador de novo e tome cuidado com os inimigos



13 - Atravesse os lasers de novo e volte à parte externa do prédio (se você estiver jogando a versão pirata, não se esqueça de pegar a Grappling Gun Ammo que está em cima da caixa pequena do começo). Logo que chegar lá fora, atire uma corda na escada de cima e utilize-a para chegar ao outro lado. Em seguida, prepare-se para pular e agarre-se na parede para não ser atingido pelo fogo



14 - Antes de entrar na sala, vire-se à direita, na diagonal, e pule (aperte no PSX ou X no DC). Você cairá em cima de uma caixa. Então atire no inimigo lá embaixo, desça, acione o switch e siga pela porta que se abriu



15 - Use o elevador e saia. Dois caras descerão da corda para atacá-lo: detone-os! Na versão pirata, o jogo trava se você usar o elevador para sair

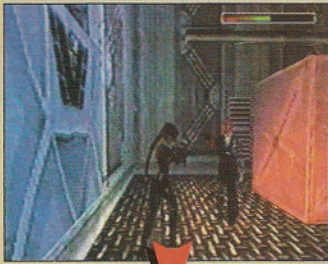


16/17 - Pule na corda e depois nas caixas. Abrindo a grade, um cara vai atacar você: detone-o e continue! Depois que descer uma ladeira, você verá uma bifurcação em que é possível subir ou descer (memorize bem esse local). Primeiro siga por baixo

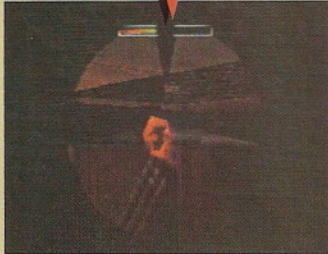


18 - Na sala com quatro entradas, duas delas bloqueadas por laser, siga primeiro à direita. Na bifurcação, siga de novo à direita (à esquerda há uma barreira de laser) e entre na passagem rastejando





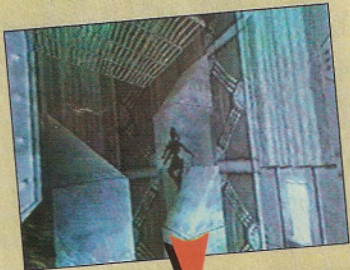
utilize-a para chegar ao outro lado e acione o switch para fechar o registro de água. Volte à sala, pegue o Key Bit (Left) que estava com o cara biônico, suba e acione o switch de novo. Então saia da sala pela tubulação por onde você entrou



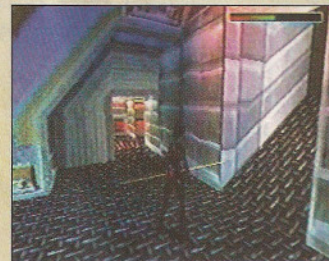
19/20 - Você sairá numa sala com um cara biônico: atire até ele ficar com a lataria à mostra. Depois suba na caixa e atire na válvula para encher a sala de água e detonar o cara. Se você estiver jogando a versão pirata, não saia desse local, senão a água vai desaparecer e detonar sua jogada



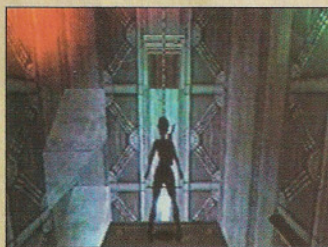
24 - Voltando à bifurcação, siga pelo outro caminho (o laser não estará mais lá). Corra pra frente com tudo para fugir do helicóptero e pule os extintores amarelos para não ser atingido pela explosão. Se estiver com a versão pirata, venha para cá direto, senão o laser será reativado e zuará a jogada. Chegando à salinha, descanse



25 - Continue fugindo do helicóptero e vá pra trás do balcão da próxima sala. Acione o switch (ele só fará uma portinha ficar abrindo e fechando) e volte à salinha. Lá haverá outro cara biônico. É bom detoná-lo um pouco para que ele fique mais lento, pois você vai precisar



26 - Corra de volta ao local em que o helicóptero começou a atirar (dessa vez a porta estará com laser), pulando o mais rápido possível para não cair nos buracos abertos pelas explosões dos extintores. Chegando lá, siga rapidamente pela entrada à esquerda e dê um dash no corredor



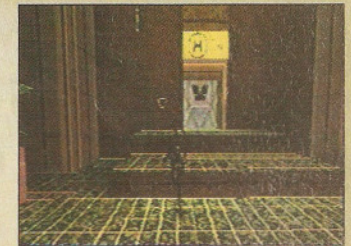
23 - Atire uma corda na grade de cima,



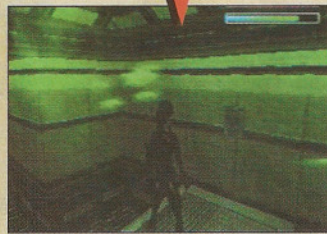
27 - Entre correndo à esquerda duas vezes e ache o switch. Fique lá até o cara biônico passar na plataforma de cima, então acione o switch para prendê-lo na sala



32 - Volte ao local em que o helicóptero começou a atirar: a entrada por onde você passou antes está sem laser. Vá por ali e depois entre à direita para sair de novo na sala com as quatro entradas. Entre à esquerda, na porta que não tem nenhuma placa

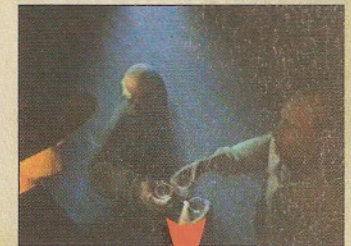


34 - Continue e suba (é aquela parte que você memorizou). Lara vai parar de novo na sala em que os inimigos desceram das cordas. Use a Helipad Access Key para abrir a porta, continue e curta o final!



28/29 - Entre na porta em que está escrito "Danger". Na primeira sala, vá pela porta da frente; na segunda, entre à esquerda; e na terceira, acione o switch em cima da caixa

Final



30/31 - Volte à primeira sala detonando os inimigos e siga pela entrada que se abriu (logo à direita). Quando você enxergar o cara biônico preso do outro lado, acione o switch e espere ele ser sufocado. Aperte o switch de novo e vá pegar o item que ele deixou cair (não se esqueça de apertar o switch que estava debaixo do corredor com chão de grade para abrir a sala). Pegue o Key Bit (Right) e combine-o com o Key Bit (Left) para conseguir a Helipad Access Key

1/2 - a heroína foge de asa-delta. De volta à mesa com os amigos de Lara, os contadores de histórias brindam as grandes aventuras da gata. E o mentor dela, refletindo perto das pirâmides do Egito, decide chamar o pessoal da escavação e encontra a mochila da arqueóloga. Será que nossa musa sobreviveu? Ninguém sabe ainda, mas com certeza ela vai voltar no PS 2... Esperamos por você, Lara! Até a próxima!





Adote Pikachu como bichinho de estimação

DETONADO

Hey You, Pikachu!

8.0

Nintendo	Controle - respostas lentas	7
Ação	Diversão - falar com Pikachu	8
1 Jogador	Gráfico - simpático	9
Microfone	Som - bem Pokémon	8

HEY YOU Pikachu!

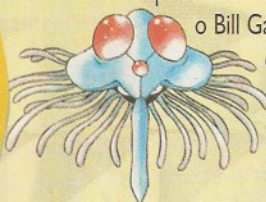


Por Marjore Bros



Como é fofo o Pikachu! Eu já era fã dele, mas depois de jogar **Hey You, Pikachu!** fiquei mais impressionada ainda com sua simpatia. Esse jogo usa um inovador sistema de reconhecimento de voz, no qual o Pokémon interpreta sua frase e age de acordo com o que você falou. A entonação de voz indica se você está nervoso ou alegre, dando bronca ou agradando. O ruim é que a programação não está tão perfeita assim, pois, mesmo com o inglês perfeito de Bill Games, Pikachu não respondeu algumas coisas de primeira. Para quem não tem boa fluência, a dica é treinar um pouco em voz alta (sozinho mesmo!) para corrigir certas falhas, pois será preciso falar um inglês claro e, de preferência, sem sotaque.

Graficamente falando, os cenários e os Pokémon são muito bons. Dá até vontade de tirar os monstrinhos da tela e apertá-los! No início do jogo, você terá de cumprir algumas fases obrigatórias, que servem mais para treinamento e estão completamente destrinchadas nas páginas a seguir. Depois disso, você ficará livre para navegar pelo mapa e poderá adotar definitivamente Pikachu como seu bichinho de estimação. Uma coisa muito importante: **Hey You, Pikachu!** não roda no Nintendo 64 brasileiro, feito pela Gradiente. O motivo, segundo a empresa, é a diferença de capacidade de processamento poligonal do console nacional em relação aos importados. Portanto, se você tem um desses consoles, nem adianta comprar ou alugar o jogo. Para os felizardos, selecionei uns toques principais para vocês conseguirem se comunicar bem com Pikachu e passar sem dificuldade pelas fases. Caso tenham problemas com o inglês, liguem para



o Bill Games e peçam para ele lhes dar umas boas aulas de conversação. Assim o Bill fica menos tempo me pentelhando! É brincadeira viu, galera?

Como instalar o jogo

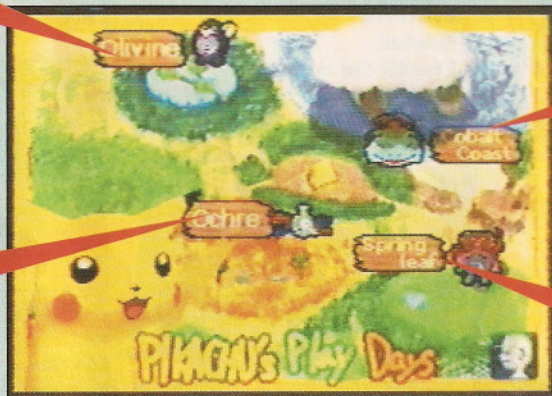
Coloque o suporte do microfone na parte traseira do joystick, em volta do cartão de memória. Depois encaixe o microfone no suporte, coloque a espuma nele e conecte-o na porta 1 do console. O controle deve ser ligado na porta 4

Box de Comandos

- Direcional analógico - alterar ângulo de visão
- Z ou L - falar com Pikachu (segure um dos botões para falar e solte-o quando terminar)
- B - orientar Pikachu a pegar um objeto
- C↑ - localizar Pikachu e focalizar a visão nele
- C← e C→ - olhar para a esquerda e para a direita, respectivamente
- C↓ - olhar para baixo (muito útil para localizar itens)

MAPA DE VIRIDIAN FOREST

Olivine é um lago onde você deverá orientar Pikachu a pescar



Ochre é a parte da floresta em que Pikachu será convidado para um jantar especial com Bulbassaur

Cobalt Coast é o lugar onde ocorrerá a Pinãta Party

Spring Leaf é o local onde Butterfree toma conta de seus Cartepie

A Pokémon Picnic

Falas aprendidas nessa fase

Bulbassaur
Recipe
Carrot
Leaf
Wild herb
Onion
Sure
Don't do that
Great job
Charmander



VIRIDIAN FOREST Edge

Falas aprendidas nessa fase

Hello
Pikachu



ENTRANCE TO VIRIDIAN FOREST

Falas aprendidas nessa fase

Good night
Good morning
Beach ball
Throw it
What's up there?
Apple
How's it taste?
Good bye
You're so cute



1 - Esse é o primeiro contato com Pikachu. O objetivo dessa parte é chamar a atenção dele.

Para isso, use as palavras acima



1 - Acorde Pikachu delicadamente, com cuidado para não usar um tom de voz agressivo. Fale um "Good morning" suave, e isso será suficiente



2 - Quando Pikachu pegar a bola, você poderá mandar que ele a atire, dizendo "Throw it"



1 - No dia seguinte, logo pela manhã, Pikachu vai chamá-lo na porta de sua casa. Diga "Good morning" para ele em tom alegre



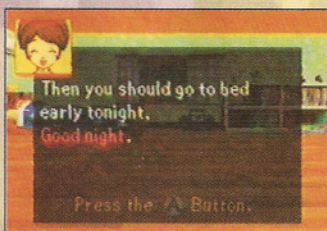
2 - Bulbassaur está fazendo uma sopa Pokémon especial. Pikachu vai anotar todos os ingredientes, e é aconselhável que você faça o mesmo



3 - Faça Pikachu pegar a maçã e então diga "How's it taste" para que ele coma



3 - Logo no começo, alguns ingredientes serão citados. Fique atento a todas as dicas



2 - Preste atenção em todos os diálogos possíveis, sejam com quem for. Nas legendas, as palavras em vermelho podem ser entendidas por Pikachu



4 - Não se esqueça de despedir-se do Pokémon para que no dia seguinte ele esteja de bom humor. Fale "Good bye" para ele



4 - Se Pikachu pegar o ingrediente errado, fale alto "No" para que ele não o entregue a MagneMite. Ou fale "OK" caso seja o ingrediente correto



DETONADO



A Fied Trip



PIKACHU can't respond right now.



5 - Fale o nome dos ingredientes (geralmente "wild herb", "carrot" e "onion") em alto e bom som. Caso Pikachu não entenda, procure o ingrediente pela floresta e aperte B com a mão sobre ele



6 - Não dê mancada: se Pikachu levantar a placa com o ingrediente é porque ele está ficando impaciente e pode ficar mal-humorado a qualquer momento



7 - Se você pegou os ingredientes certos, no final do dia a comida vai estar agradável, senão você vai somar menos pontos

Falas aprendidas nessa fase

Bluebell
Flower
Strawberry
Oddish
Taste it
Play it
Raspberry
Mushroom
Charmander

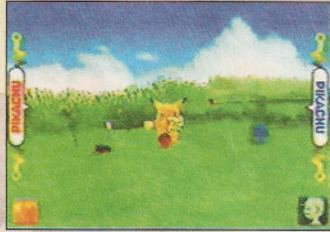


1 - Pikachu vai encontrar vários objetos espalhados pelo chão. Para pegá-los, fale o nome deles ou aperte B sobre os mesmos

It wants you to guess what it has.



2 - Quando o Pokémon pegar a folha, mande ele jogá-la, falando "Play it"

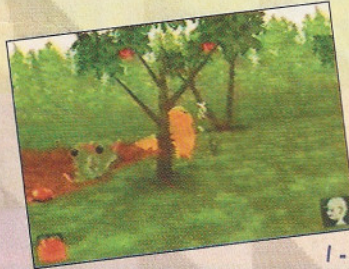


3 - Para mandar Pikachu comer os itens comestíveis, como esse morango, fale "Taste it"

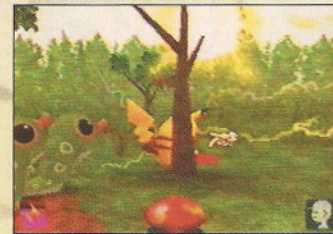
CARING CATERPIE

Falas aprendidas nessa fase

Caterpie
Butterfree
Rosebud
Thunder Storm



1 - O negócio é auxiliar Pikachu a dar uma de babá. Quando uma Caterpie ficar roxa de fome, vá até essa árvore, mande seu monstinho usar o Thunder Storm e depois a Rosebud



2 - No final do dia, Butterfree vai voltar para a floresta. Se você cumpriu a tarefa, ela lhe dará um item especial

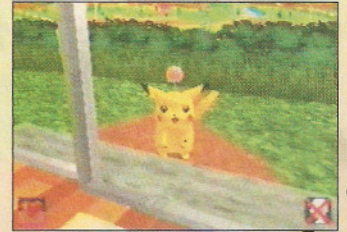


3 - Mais uma vez, não se esqueça de falar "Good bye" para Pikachu

GONE FISHING OCHRE

Falas aprendidas nessa fase

Reel it in



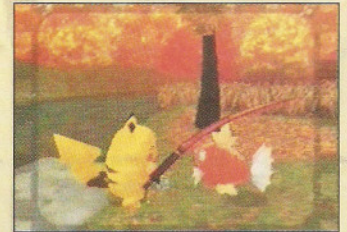
1 - Pikachu vai aparecer logo pela manhã. Fale um "Good morning" para ele e siga-o



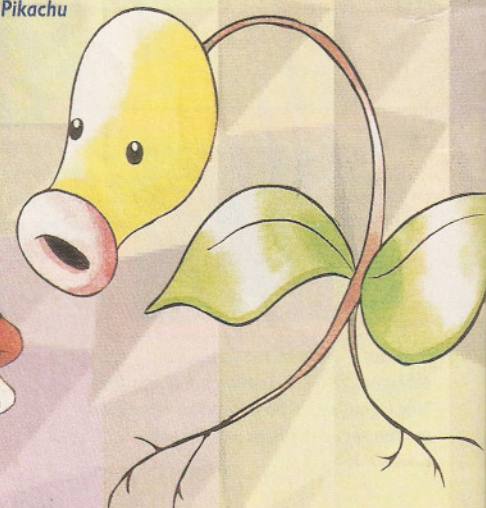
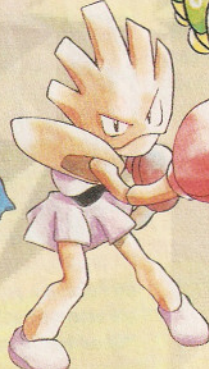
Call when a Pokémon is nearby.

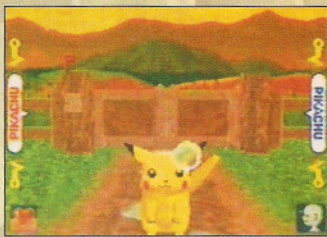


2 - Durante a pescaria, fale "Reel it in" toda vez que a isca for mordida, assim Pikachu pegará o peixe



3 - Seja rápido, pois quanto mais peixe pegar, melhor! Sua pontuação também leva em conta o tamanho do peixe, portanto quanto maior ele for, melhor





4 - No final, fale tchau para Pikachu de uma maneira diferente, usando "Great job"



3 - Aperte Start e abra a Toolbox. Então selecione e dê o Cupcake para Pikachu

THE PINATA PARTY

Falas aprendidas nessa fase
Pinãta
Stop there



1 - Você está livre para andar por diversas partes da floresta. Aproveite e vá para Cobalt Coast



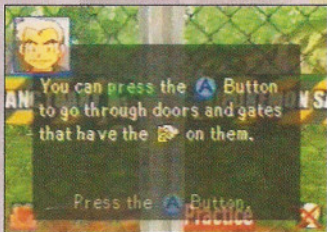
2 - Chegando lá, um novo episódio será destravado. Prepare-se para uma festa repleta de Pokémons!



4 - Conseguindo estourar a esfera, você receberá um item especial para ajudá-lo em sua aventura. Caso não consiga, você também ganhará um item, porém menos importante

ENTRANCE VIRIDIAN FOREST

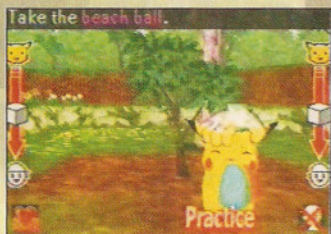
Falas aprendidas nessa fase
Cupcake
Beach ball
Stay at my house
Hello



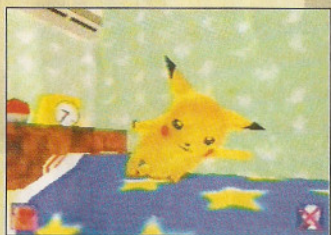
1 - Aproxime-se do portão, aperte A e siga em frente



4 - Quando o monstinho sair correndo, siga-o. Não adianta chegar perto dele: só mesmo um chá de cansaço para fazê-lo parar!



5 - As barras laterais indicam o nível de diversão que você está tendo com Pikachu. Dê a bola para ele e fale "Play it". No final do dia, diga "Stay at my house" para finalmente adotá-lo



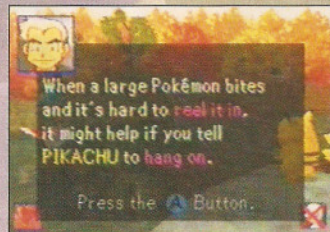
6 - Na hora de dormir, fale "Good night" para Pikachu dormir bem



2 - Ao ver Pikachu, lembre-se de dizer "Good morning" para ele

OCHRE

Falas aprendidas nessa fase
Hang on
Pull
Release it



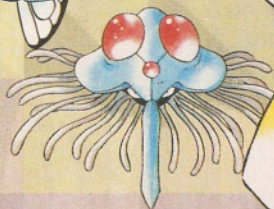
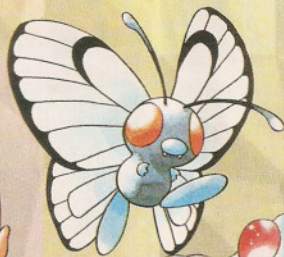
1 - Volte para Ochre e vá pescar de novo. Os peixes estarão enormes. Se Pikachu fisgar um muito grande, fale "Hang on". Só depois de algum tempo fale "Reel it in"



2 - Você ganhará muitos pontos se pegar peixes como esse. Aproveite bem! Dessa fase em diante, o jogo ficará repetitivo. Na verdade, você já conseguiu seu principal objetivo: adotar Pikachu como seu bichinho de estimação! Então refaça as telas que não conseguiu antes e aproveite para se divertir com seu novo amigo!



2 - Ao ver Pikachu, lembre-se de dizer "Good morning" para ele





DETONADO

Aprenda a cuidar de seu aquário virtual

Seaman

9.0

Sega	Controle - responde bem	9
Simulação	Diversão - boa interatividade	9
1 Jogador	Gráfico - no mínimo, exótico!	9
VMU/Microfone	Som - de laboratório	9



Por Marjorie Bros

A história de **Seaman** chega a ser triste, pois esse estranho peixe com cara de homem (na verdade, depois a gente descobre que ele é um anfíbio!) é, na verdade, órfão! Tudo começa em 1930, quando o cientista francês Jean Paul Gassé, membro de uma equipe de biólogos, é enviado ao Egito e descobre a existência de uma criatura mensageira dos deuses. Dois anos depois, ele acha o local onde vivem essas criaturas e pega alguns ovos para tentar criá-los em cativeiro. Só que o cientista morre e nosso amigo Seaman fica abandonado. Adivinha pra quem sobra? Exatamente: você terá de conversar com o bichinho diariamente (em inglês claro e fluente, via um microfone que vem com o jogo) e assistir pacientemente ao seu desenvolvimento. O jogo é repleto de surpresas, já que o Seaman possui um sistema de reconhecimento de voz aliado a uma ótima inteligência artificial. Isso faz com que ele responda aos estímulos do meio. Quando jovem, ele está sempre de bom humor, mas vira um reclamão depois de adulto. Por isso, você terá de animá-lo sempre se quiser ter sucesso em sua experiência. **Seaman** tem uma programação melhor que **Hey You, Pikachu!**, o que faz com que você seja melhor compreendido por seu bichinho. Nesse passo-a-passo, você vai encontrar inúmeras dicas de como ter sucesso na criação de seu Seaman e os diálogos de um dia inteiro. Se quiser ver as anotações do Dr. Gassé, o cientista, entre no site www.meetseaman.com, produzido pela Sega. Lá tem a história detalhada da expedição e até fotos! Mas não vai entrar numas e achar que a história é real, falou?



Evolução Rápida

Para evoluir as larvas para o estágio seguinte mais rápido, depois que elas eclodirem, fique batendo com a mão (do ícone) numa região bem próxima à concha que está no aquário. Então deixe que o ermitão que está dentro da concha coma todas as larvas de Seaman. Depois de um tempo, ele terá uma má digestão e cuspirá de volta os Seamen, já no estágio evolutivo seguinte

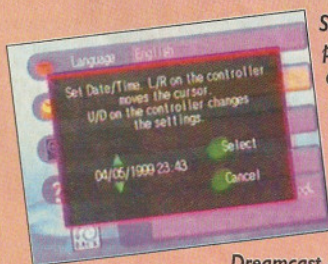


Hipnotizando Seaman



Faça movimentos circulares em volta da cara de um de seus Seamen, até que ele comece a seguir seu dedo e entre em transe

Antecipando o Futuro



Se você está com pressa e não quer esperar semanas e semanas para ver seus Seamen evoluindo, salve o jogo, entre na tela de ajuste do relógio do

Dreamcast e adiante o tempo. Mas adiante, no máximo, um dia, senão seus bichinhos acabarão morrendo

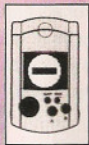




Ícones da VMU



Seaman está disponível para conversação



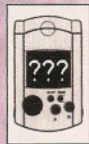
Seaman não está disponível para conversação



Seaman está esperando sua resposta



Seaman recebeu e entendeu sua mensagem



Seaman não entendeu o que você disse

Alimento Infinito (2 VMUs)

Salve seu jogo. Comece uma nova partida com outra VMU e salve o game nela também. Depois conecte as duas VMUs e transfira o alimento do novo jogo para o que você está realmente usando. Apague o arquivo da segunda VMU, comece outra partida e repita a operação quantas vezes forem necessárias

Comandos da Aparelhagem (Direcional Normal)

↑: liga e desliga aparelhagem e aumenta intensidade
 ↓: esconde o menu da tela
 ← e →: seleciona o equipamento

Comandos de Observação

Zoom: aperte e segure B e mova o direcional analógico para frente e para trás

Close-up: focalize o objeto ou animal usando a mão e aperte Y

Segurar Seaman para observação: focalize a criatura com a mão e aperte X + R sem soltar. Para mudar a posição de Seaman, use o direcional analógico

Visão por cima: aperte e segure R + L, e use o direcional analógico para mudar a visão

Comandos de Interação



Cutucar o vidro - aperte R

Dar peteleco - aperte e segure R. Quando os dedos polegar e indicador ficarem juntos (na tela), solte R



Fazer cócegas - aperte X repetidamente

Mushroomers

Temperatura: entre 15° e 20°

Ar: acima de 80

Duração média desse estágio: 1 dia

Interação com Seaman:

- É possível pegá-lo
- Não é preciso alimentá-lo
- Não é preciso conversar com ele (ele não entende)



Antes de tudo, deixe as condições do aquário segundo as medidas acima. Então pegue o ovo de seu inventário e jogue-o no aquário. Depois de algum tempo, o ovo vai eclodir e oito Mushroomers vão sair dele. Essa é a forma inicial de seu Seaman. Use a dica de evolução rápida para seguir ao estágio seguinte

Gillman

Temperatura: entre 15° e 20°

Ar: acima de 80

Duração média desse estágio: 2 dias

Interação com Seaman:

- É possível pegá-lo
- Reage a petelecos
- Reage a cócegas
- É preciso alimentá-lo uma vez por dia
- Entende palavras simples



Nesse estágio é preciso tomar mais cuidado com seu Seaman. Ele ainda é uma "criança", e por isso as variações de temperatura e ar podem matá-lo facilmente. É recomendável fazer visitas pelo menos duas vezes ao dia, em intervalos de mais de oito horas. Gillman entende poucas palavras. Confira a lista das que você pode e deve usar em seu aprendizado até o estágio posterior.

Lista de palavras:

Hello
 Yes
 No
 Good
 Play
 OK
 Hey!
 What?
 Baby

Seaman
 Night
 I love you
 Sorry
 You're weird
 Hungry?
 You're cute
 Cold
 Hot

Se você quiser ver reações diferentes da criatura, tente também falar:

Sega
 Dreamcast
 PlayStation
 Japan
 America

Canibalismo: Seaman é uma criatura canibal. Não se preocupe se dois Seamen se acoplarem e um deles morrer: é assim que o canibalismo acontece, e não existe forma de salvar a criatura recém-sugada. O jeito é apenas observar o número de animais diminuindo



DETONADO



Gillman 2



Temperatura: entre 15° e 20°

Ar: acima de 80

Duração média desse estágio: seis dias

Interação com Seaman:

- É possível pegá-lo
- Reage a petelecos
- Reage a cócegas
- É preciso alimentá-lo uma vez por dia
- Ele faz e responde perguntas

Agora seu bichinho de estimação já está mais inteligente. Ele faz e responde perguntas, e seu vocabulário já está bem mais amplo. Como Gillman está mais comunicativo, as reclamações serão freqüentes se você não atender suas exigências ou se as condições do aquário não estiverem adequadas. Durante essa fase você vai ganhar uma gaiola de insetos para tomar conta, onde você terá de criar larvas que servirão de alimento para o Seaman. Na próxima página do Detonado há um "capítulo" especial para você aprender a cuidar dos insetos e conseguir um melhor rendimento.

PERGUNTAS GERALMENTE FEITAS:

Primeiro dia:

Are you a male or female?
How old are you?
What month were you born?
What day were you born?

Segundo dia:

Are you still in school?
Are you an undergraduate?
What are you studying?
Do you work?
Do you work full or part time?
What kind of work do you do?
Do you work for commission?

Terceiro dia:

Are you married?
Do you like girls/boys?
Do you have a girlfriend/boyfriend?
Do you live together?

Lover's birth month?
Lover's birthday?
Do you have any kids?
How many kids do you have?
Is your oldest child a boy or girl?
How old is your oldest child?
What month was your eldest born?
What day was your eldest born on?



Quarto dia:

How is your father's health?
So tell me, does your father work?
What month is your father's birthday in?
What day is your father's birthday?

Quinto dia:

So how is your mother's health?
So tell me, does your mother work?
What month's your mother born?
What day is your mother born?

Sexto dia:

Is your lover in the room right now? (responda "No" para prosseguir)
Is anyone else in the room? (responda "No" para prosseguir)
Do you like yourself?
What do you dislike about yourself?



Do you think you are attractive?
Do you think other people find you attractive?
Do you think other people like you?
Have you seen yourself on video?

Podman

Temperatura: entre 15° e 20°

Ar: acima de 80

Duração média desse estágio: 5 dias

Interação com Seaman:

- É possível pegá-lo
- Reage a petelecos
- Reage a cócegas
- É preciso alimentá-lo uma vez por dia
- Ele faz e responde perguntas



Do you think computers are the number one invention?

Segundo dia:

Do you use the Internet?
So this World Wide Web.... What do you mostly use it for?
Tell me, do you use e-mail?
Well then, do you prefer keeping in touch with people through e-mail or the telephone?
Do you think the Internet should be censored?

Passando para outro estágio de evolução

Use a mão e tente mover a pedra maior. Seu Podman vai falar que ele pode lhe ajudar desde que você acerte uma pergunta. Na verdade, será preciso acertar três perguntas, uma em cada dia, para poder mover a pedra o suficiente para esvaziar o aquário e, assim, transformar o ambiente. Segue abaixo as possíveis perguntas feitas pelo Podman com as respectivas respostas:

Podman: How many lives does a cat have?

Resposta: One.

P: If you're in a room with white walls, one yellow light bulb, and one

blue light bulb, what color are the walls?

R: White.

P: If a man yells for 7 days straight and his pitch changes an octave every three hours, what does he have?

R: A sore throat.

P: What do you get if you drop a cat in a pool of water?

R: A wet cat.

P: Is there such a thing as life after death?

R: Tanto faz responder Yes ou No, pois essa resposta é pessoal.

P: How many tentacles does an octopus have?

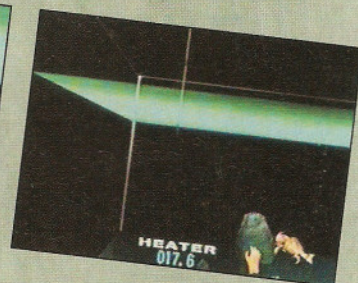
R: Eight.

P: What do you get if you put a cat in a fish bowl?

R: A fat cat.

P: What does a man who types for six days a week, eight hours a day, over six months get?

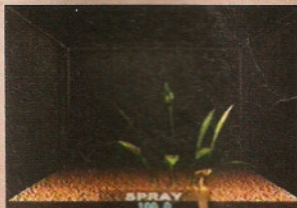
R: Carpal Tunnel Syndrome.



Insect Cage

Spray: acima de 80

Inicialmente, três pequenos ovos irão eclodir em sua gaiola de insetos. Dois deles vão gerar larvas normais, que deverão ser guardadas em seu inventário, mas um dará origem a uma larva especial, que vai virar uma espécie de borboleta. Você deverá cuidar dessa criatura diferente, verificando sempre se o spray está no nível adequado. As larvas guardadas devem ser usadas como alimento de seus Seamen. A outra, quando virar borboleta, irá produzir mais ovos, que vão virar larvas ou aranhas. Se o ovo eclodido gerar uma



aranha, certifique-se de que seus

Seamen não estão com fome e atire-a no aquário, assim ela morrerá. Caso os Seamen estejam com fome e eventualmente comam a aranha, eles ficarão doentes. Para curá-los, é preciso redobrar a atenção e fazer visitas frequentes. Além disso, você terá de deixá-los sempre alegres e alimentá-los de maneira correta. Dentro da gaiola existem sementes: pegue uma delas e jogue-a dentro do aquário



Tadman

Temperatura: entre 20° e 25°

Ar: acima de 80

Duração média desse estágio: 3 dias

Interação com Seaman:

- É possível pegá-lo
- Reage a petelecos
- Reage a cócegas
- É preciso alimentá-lo uma vez por dia
- Ele faz e responde perguntas

Uma hora, seu Podman vai começar a andar na terra. Suas perguntas se tornarão mais complexas, e muito poucas delas terão respostas simples (Yes ou No). Em termos de aparência, Tadman é idêntico a Podman, só que ele pode andar na superfície. Preste atenção na temperatura ambiente, pois nesse estágio ela é a maior. Outra coisa: é preciso dar um nome para o Podman. Para isso, fale para ele "I want to give you a name".

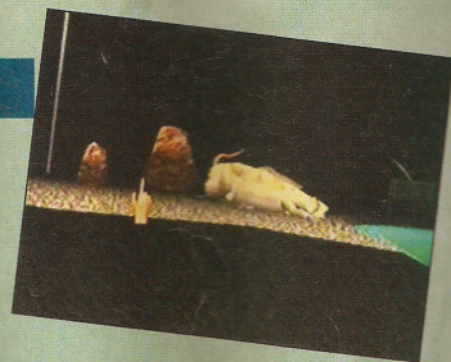
PERGUNTAS GERALMENTE FEITAS

Primeiro dia:

- How do you feel?
- Do you take good care of yourself?
- Have you seen the Egyptian Pyramids?
- What's the greatest tool?
- Is anyone there with you?
- Are you cheating on your lover?

Segundo dia:

- Do you own another game system?



Do you enjoy playing with Dreamcast?
What next generation system you want?
What kind of games you like?
What is your favorite Dreamcast game?
Have you heard of J.F.K? (Responda "No")
Do you think J.F.K was real?
Do you think the Beatles are real?

Terceiro dia:

- Do you rent movies or go to the cinema?
- Do you use DVD or VCR to watch movies?
- What type of movies do you like?
- What movie is your all time favorite?
- How many hours of television you watch?
- What television shows you like?
- What kind of music you like?
- Do you enjoy reading?
- How many books you read?
- What type of books you like?
- What State you are in?
- What big city are you near?
- Where you have traveled?
- Are you happy with your job?
- What your favorite part of your job is?

Frogman

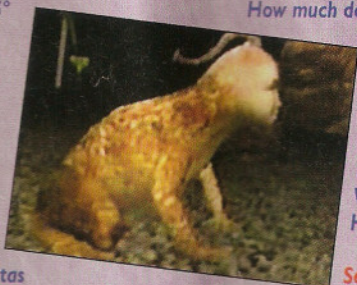
Temperatura: entre 20° e 25°

Ar: acima de 80

Duração média desse estágio: 3 dias

Interação com Seaman:

- É possível pegá-lo
- Reage a petelecos
- Reage a cócegas
- É preciso alimentá-lo uma vez por dia
- Ele faz e responde perguntas



Esse é o último estágio de vida do Seaman. Ele está mais inteligente ainda, e você vai ter de ajudá-lo a escapar do aquário e a descobrir o mundo exterior. Ele vai tentar pular várias vezes na corrente com um círculo, e muitas vezes não conseguirá. Sua missão então será animá-lo sempre e encorajá-lo para que ele salte. Depois que o Seaman conseguir sair, ele se tornará seu animal de estimação permanente.

PERGUNTAS GERALMENTE FEITAS

Primeiro dia:

- What do you do with your friends?
- Do you see a lot of your friends?
- What do your friends talk about?

What do you do with your kids?
What do you do with your girlfriend?
What do you do when you're alone?
How much does your personality change?

- Do you think your personality changes?
- Are you are in good shape?
- What do you do to keep in shape?
- Do you go to the gym?
- Do you eat well?
- What do you like to eat?
- Have been on a diet?

Segundo dia:

- What sport do you play?
- Do you follow sports on television?
- What sports on television do you watch?
- Do you go to the doctor's office?
- Do you have health insurance?
- Have you seen a shrink?
- Are you a registered voter?
- Who do you want to be president?
- Does your vote count?
- Do you like politics?
- Do you like tax issues?
- Do you think your government is good?
- Do you know what the electoral college is?
- Do you know what checks and balance is?
- Do you believe in a god?
- What religion do you practice?

How often do you practice your religion?
Do you think that religion starts wars?
Do you think you're a good person?

Terceiro dia:

- Do you think your government is good?
- Do you know what the electoral college is?
- Do you know what checks and balance is?
- Do you believe in a god?
- What religion do you practice?
- How often do you practice your religion?
- Do you think that religion starts wars?

DEPOIS DE LIBERTADO

- Do you think religion is good or bad?
- Do you think one religion would make the world worse?
- Do you still have a girlfriend/boyfriend?
- Do you believe in true love?
- Do you plan on getting married?
- Do you plan on getting a prenuptial agreement?
- Where did you meet your girlfriend/boyfriend?
- Do you get along with your family?
- Do you like your friends or family more?
- Do you think you were raised well?
- Do you think you could be friends with your parents?
- Do you like being a parent?
- Do your children think you're a friend?
- Do you know yourself?





FLASHBACK
SNES/MEGA

O gigante verde que foi destaque da primeira capa da SuperGamePower



Por Lord Mathias

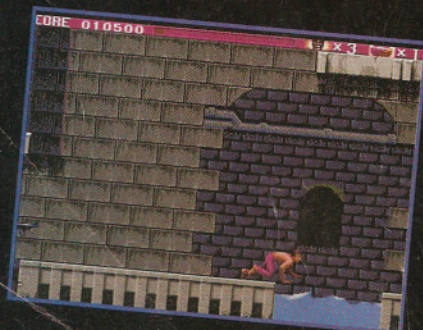
Bons tempos aqueles dos jogos de ação e porrada em 2D! Não que eu esteja reclamando dos títulos de hoje, não é isso! É que, às vezes, bate aquela nostalgia! Diretamente dos quadrinhos, Hulk ganhou versões para os 16 bits Mega Drive e SNes, e também para o portátil Game Gear, destaques da primeira capa da SuperGamePower, em 1994. As duas versões para o 16 bits eram praticamente iguais e misturavam ação e luta na dose certa. Sua missão em *The Incredible Hulk* era frustrar os planos do arquiinimigo do gigante verde e impedir que ele dominasse o mundo. Isso tudo ao longo de cinco fases, nas quais você passava por ruas escuras, armazéns e cavernas, e lutava contra o exército rival. Até dava pra destruir alguns objetos, mas o cenário não era tão interativo como nos tempos atuais. Mesmo assim, o jogo tinha sua graça... Quando nosso amigo verde caía de uma certa altura, o chão até tremia! O mais importante na aventura toda era não levar muitos tiros, senão o fortão Hulk logo se transformava no frágil cientista David Banner, alvo fácil para os inimigos.



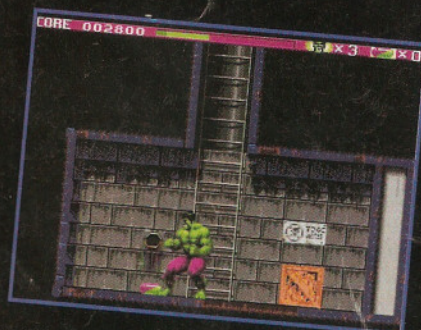
MEGA



DICA: jogue o inimigo dentro do cano, assim ele vai explodir de uma vez só



DICA: se você virar David Banner, o jeito é fugir. E, de preferência, engatinhando



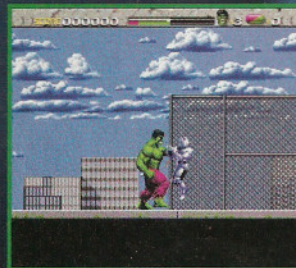
DICA: desça nos esgotos para pegar a pílula de energia



DICA: jogue o inimigo na água

The Incredible HULK

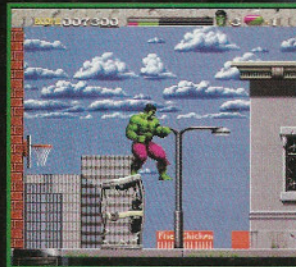
SNES



DICA: chegando perto do inimigo, agarre-o e encha a cara de cabeçadas



DICA: para detonar esse inimigo, abaixe quando ele atirar e depois enfie um gancho nele



DICA: suba na cabine telefônica para pegar o item que está em cima do prédio



DICA: cuidado com os misturadores de concreto. Na verdade, eles são canhões

**G
A
M
E
S**



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

ROCK LASER
 Compra e Venda / Troca e Financia Games

Aparelhos e Acessórios

Vídeo 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 el Garantia. Despachamos via Sedex

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

MultiGAMES

O Mundo dos Games

Dreamcast / PlayStation / PC / Game Boy
 Nintendo 64 / Mega Drive / Neo CD
 Super Nintendo / Saturn e acessórios

Compra A locadora mais completa
Vende e da Zona Leste agora com
Troca salão de jogos.

Enviamos via sedex para todo o Brasil
 R. Serra de Japi, 859 - Tatuapé
 Tel: 6941-9957 / 3493-8033

NINTENDO 64 **PlayStation**

DI MUNDU DOS GAMES
 FERRAGEM SEDEX TROCA LOCAÇÃO

Nintendo GAME OVER SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
 ASSISTÊNCIA TÉCNICA
 DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

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

JCB Games

"O MUNDO DOS GAMES"

PREÇOS ESPECIAIS
 Compra Venda Troca e Locações

PARA LOCADORAS CONFIRA

Nintendo 64 Dreamcast Playstation GameBoy

www.jcbgames.com.br
 R. Apucarana, 1209 - Tatuapé
 Fone: (0xx11) 6192-7163
 R. Dr. Almeida Nogueira, 41 - Penha
 Fone: (0xx11) 217-1186

MARIO **RIKAS GAMES**

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

FONE: (011) 3975-2737

Vídeo Games **ELETROMÍL**

Especializada em conserto de vídeo games

Promoção
 Trocamos e vendemos canhão para PlayStation (colocação gratuita).
 Trocamos fitas e aparelhos Super Nintendo e Nintendo 64 por acessórios de vídeo games.
 Consertamos seu aparelho de qualquer parte do Brasil (via sedex)

R. Santa Ifigênia, 348- sala 12 - Cep: 01207-001 - Centro SP
 Fone/Fax: 221-1740 - Fone: 33622306 / 3362-2308 - Cel.: 9951-0102

MARIO **FRATELLO GAMES**
 Assistência Técnica Completa

• CHAVEAMENTO
 • TRANSCODIFICAÇÃO
 • CONsertos EM GERAL
 • ACESSÓRIOS PARA ARCADE
 • VENDAS
 • TROCA

Atendemos via Sedex p/ todo o Brasil - inclusive consertos
 R: Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215
 Fone: 224-9418 / 3362-2206

WORLD GAMES

AV. BARÃO DE TATUI, 1356 - SOROCABA - SP - (015) 234-1584

Compra, troca, venda e locação de cartuchos, CDs e acessórios para

GAME BOY COLOR

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

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.hectoreroko.com

Desenho
 Quadrinhos
 Ilustração
 Design digital

Celulares **CAS**
GAMES Cell

TUDO EM GAMES
 Super Nintendo Playstation II Dreamcast
 Psona 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

CLASSIFICADOS

Se você quiser vender ou trocar seu videogame, escreva para a seção de Classificados da SGP. As primeiras cartas que chegarem à redação serão publicadas gratuitamente. Escreva para

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

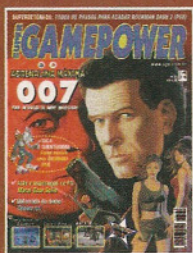
SUPER GAMEPOWER

Confira na próxima SGP: 007 *The World Is Not Enough* (N64) detonado + um encarte especial com tudo sobre o jogo. Não perca!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

EDIÇÃO 81



Rockman Dash 2, Spyro: Year of the Dragon, 007 *The World Is Not Enough* (PSX), Armored Core 2, Dead or Alive 2: Hardcore (PS2), 007 *The World Is Not Enough*, WWF No Mercy, Pokémon Puzzle League (N64), Spawn, Quake III Arena, Silent Scope, Jedi Power Battles (DC), Metal Gear Solid, Outlive (PC)

EDIÇÃO 80



Dino Crisis 2, Dragon Quest VII, Medal of Honor Underground (PSX), X Squad, Kessen, Silent Scope, Eternal Ring, SSX, Dynasty Warriors 2 (PS2), Zelda: Majora's Mask, 007 *The World Is Not Enough*, Ogre Battle 64, Rush 2049 (N64), Capcom vs SNK, Rush 2049, Dino Crisis (DC), The Sims: Gozando a Vida (PC)

EDIÇÃO 79



Covert Ops: Nuclear Dawn, Tony Hawk's Pro Skater 2, Tenchu 2, Sydney 2000 (PlayStation), Mario Tennis, FI Racing Championship, Turok 3 (Nintendo 64), Ultimate Fighting Championship, Grandia II, Spawn (Dreamcast), Pokémon Gold & Silver (Game Boy Color), Daikatana (PC)

EDIÇÃO 78



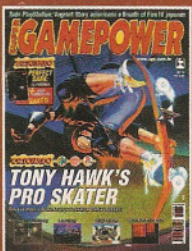
Final Fantasy IX, Tony Hawk's Pro Skater, Spider-Man, X-Men Mutant Academy, In Cold Blood, Winning Eleven 2000 (PlayStation), FIFA Soccer World Championship (PStation 2), ISS Soccer 2000, Indy Racing 2000, Starcraft 64 (Nintendo 64), Virtua Tennis, Ecco the Dolphin, Wacky Races (DC), Diablo II (PC)

EDIÇÃO 77



Nightmare Creatures 2, Final Fantasy IX, MDK Special Forces, Digimon, Legend of Dragoon, Legend of Mana, Ronaldo V-Football (P.Station), Zelda Majora's Mask (Nintendo 64), Street Fighter III 3rd Strike, Space Channel 5, Jet Grind Radio, MDK 2, Nightmare Creatures 2 (DC), Metal Slug 3 (arcade)

EDIÇÃO 76



Tony Hawk's Pro Skater, Breath of Fire, Nightmare Creatures, Vagrant Story (PlayStation), Oni, The Boucer (P.Station 2), Perfect Dark, Kirby, Tony Hawk's Pro Skater (Nintendo 64), MDK II, Sega GT, ChuChu Rocket, Tony Hawk's Pro Skater (Dreamcast), Metal Gear Ghost Babel (GB Color), Sim City 3000 (PC)

DETONADOS

Edição 81 - Rockman Dash 2 (PSX) e Spawn (DC)

Edição 80 - Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) e Dino Crisis 2 (PSX)

Edição 79 - Pokémon Gold & Silver (GBC) e Covert Ops: Nuclear Dawn (PSX)

Edição 78 - Final Fantasy IX (PSX), Virtua Tennis (DC) e a última fase de Tony Hawk's Pro Skater (PSX/DC/N64)

Edição 77 - Nightmare Creatures (PSX/DC) e MDK 2 (DC/PC)

Edição 76 - Tony Hawk's Pro Skater (PSX/DC/N64) e Perfect Dark (N64)

Edição 75 - Medieval 2 (PSX), Pokémon Trading Card (GBC) e Resident Evil Code: Veronica - Parte 2 (DC)

Edição 74 - Resident Evil Code: Veronica - Parte 1 (DC) e Syphon Filter 2 (PSX)

Edição 73 - Vagrant Story (PSX) e Rocket (N64)

Edição 72 - Shenmue (DC) e Countdown Vampires (PSX)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente:
Francesco Civita

Diretor Administrativo/Financeiro:
Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 7 - Nº 82 - JANEIRO DE 2001

REDAÇÃO

Editor Executivo:
Rubem Barros

Editora Assistente:
Adriana Lopes

Redatora:
Mariana Pereira

Chefe de Arte:
Karen Colosso

Assistente de Arte:
Mônica Maldonado

Assistente Editorial:
André Oka

Colaboradores:
Philip Mangione, Elton Koji Kita, Alberto Brasil (jogos), Daniel de Souza Fantini (texto), Renato Akimasa Yakabe (arte)

COMERCIAL

Gerente de Produto: Émerson de Oliveira

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS


Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO

Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenador: Carlos Adriano Vianini

GamePro licenciada por:  IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

WZ

ANER

NET PERFECT



Net Perfect Zip Plus 240 Blocks Memory Card

(Para PlayStation)
Cartucho de Memória + todas as funções do Game Shark • Bloco de

memória controlado diretamente na tela. • Ganhe vida infinita e personagens extras. • Facilmente programável. • 240 blocos de memória para salvar qualquer jogo de PSX. • Compatível com qualquer PSX.

R\$ 35,00 Preço a vista = 3X sem juros



Net Perfect Color



Para Game Boy Color

FAÇA BACK-UP DE SEUS JOGOS DO GAME BOY COLOR

Você armazena vários jogos em um só dispositivo.

- Capacidade de armazenamento de memória de 16 Mb ou 32 Mb.
- Função múltipla de jogos.
- Compacto, leve e prático.
- Engenhoso e com interface amigável.
- Moderno design azul transparente.

16 Mb = **R\$ 54,00** - 32 Mb = **70,00**
Preço a vista = 3 vezes sem juros

Link Box

Para Game Boy

Transfere os jogos armazenados no dispositivo Net Perfect Color para um computador, ou vice-versa. Administre o jogo em seu computador.

R\$ 120,00

Preço a vista = 3 vezes sem juros



Sujeito a confirmação de estoque

Despertador Animation Melody Clock

Avisa: - Datas comemorativas, aniversários, dia dos pais, Natal e Ano Novo com animações e músicas próprias para cada data.

Possui vários tons para despertador.

Dá o horário do mundo todo.

R\$ 20,00

Preço a vista = 3 vezes sem juros



Temos CDRs certificados pelo ISO 9002 graváveis em velocidades de 1x até 12x



Tapete Dance Revolution

(Para PlayStation)

- Serve como controle para qualquer jogo.
- Serve como tapete para jogos de dança.
- Acende luzes no próprio controle.
- Muito mais agilidade!!!!

R\$ 20,00 Preço a vista = 3 vezes sem juros



R. dos Gusmões, 310 - loja 11 - Santa Ifigênia - Tel.: (11) 3333-3534

Estamos cadastrando revendas em todo o Brasil



Galak, agora também em biscoito.
Uma novidade tão gostosa
que só podia ser São Luiz.

www.nestle.com.br



NOVO BISCOITO GALAK.
RECHEADO COM TUDO QUE
VOCÊ MAIS GOSTA.

COVER: HARTIG & PARTNERS